

FEUILLE TECHNOCRITIQUE

N° 013 – Septembre 2025

Le banc

Comme rappelait Alain Baraton – un petit matin du mois d'août 2025 sur France Inter – « le banc est le premier réseau social ».

Car qu'est-ce qu'un banc au-delà de son design et de sa dimension physique ? C'est d'abord un endroit où l'on se pose, où l'on prend une pause, se repose. Tout seul pour souffler, boire, grignoter, ou à plusieurs pour papoter, refaire le monde aussi. Parfois par le hasard de l'endroit, le lieu agréable nous apporte vue et profondeur à notre réflexion, à nos opinions diversifiées au départ d'un papotage ou à nous-même seul - lorsque nous engageons une conversation avec notre for intérieur.

Un banc qui peut accueillir encore, après le premier « nomade » installé sur cet espace restant reconnu comme public – affirmait Georges Brassens. Mais de la façon que s'assoie et s'installe le premier, ouvre ou freine l'envie aux autres qui passent, de partager ce même banc. Se placer au milieu en étalant ses petites affaires, et là vous avez privatisé le banc suggérant aux moins téméraires de passer leur chemin, inspirant aux plus pugnaces de faire respecter un droit en allant à l'abordage. Mais après ces préliminaires, l'esprit libre et sans enjeu, échanger devient le prétexte et le cadre de ce banc. Comme dans les films d'espionnage, parfois le banc devient aussi le lieu de rencontre où des partis en conflit essayent de trouver un petit terrain d'entente.

Pas besoin d'électricité comme pour un smartphone..., un banc est autonome ; mais de plus le soir tombant, lorsque qu'un réverbère s'allume et soulève la pénombre, de nouvelles visions apparaissent ouvrant à d'autres explorations. Oui c'est possible d'être seul sur un banc et de causer à l'aide de son

Bluetooth à un personnage lointain ; mais comme on pensait il y a encore un demi-siècle, « tiens il cause tout seul ! » cet insensé, sûrement au bord de la folie. Ah les technologies de la communication, jusqu'où vous terraformerez nos imaginaires et dirigerez nos actes !

Mais il manque des bancs ! Car on ne peut les mettre sur des trottoirs faute de place ou de recul pour créer un emplacement digne de porter une vue, une perspective. Car aussi on n'en a enlevé pour ne pas « dégrader » le standing d'un endroit, pour repousser au loin certains liés à leur pauvreté, à leur isolement... Dans cette « vaste prise de conscience » qu'est le réchauffement climatique et la non-dégradation de notre environnement, la dé-bétonisation de l'espace est devenue une des clés de réussite - accompagnant la décroissance des énergies et des « pollutions ». Le retour à un espace naturel plus présent, le retour aux liens simples entre humains ne seraient-il pas un même lieu de combat ?

Bancs regrouvez-vous, multipliez-vous ; regroupons les chaises. Disposez-vous sur un cercle, pour que tout le monde se voient, s'entendent avant de se comprendre et d'élaborer un cheminement ou un but commun. Refaire le monde, partir d'un mot et aller à l'aventure, un mot succédant à un autre, enrichissant en un lieu éphémère une masse de mots mis en commun, est l'esprit du banc... Peut-on en dire autant des écrans en réseau ?

Ch. L.

Autres rencontres : le banc « bavard », le banc de l'amitié.

La mésange, le poteau... et les jeux vidéo

En sortant de chez moi, un matin, un bruit étrange m'interpelle. Des pattes semblent gratter frénétiquement sur quelque chose de métallique. Cela s'arrête, puis reprend. Un court moment d'investigation me permet de conclure à la présence d'un animal coincé au fond d'un poteau creux métallique. Ce dernier de plus de deux mètres de hauteur soutient un petit porche devant la porte d'entrée. En m'aïdant d'une chaise, je tâtonne pour atteindre le haut du poteau et comprend que celui-ci est creux, lisse et ouvert en haut. Un animal est donc tombé au fond et la surface glissante ne lui permet pas de remonter.

Je prends une ficelle un peu épaisse, y fixe au bout un morceau de métal et décide d'aller à la pêche à l'animal en détresse. Je descends doucement la corde dans le poteau, ce qui provoque une nouvelle frénésie de bruits de pattes, je remonte alors la ficelle mais rien ne se trouve au bout. Au troisième essai, je sens que ça mord, mon fils arrive à ce moment-là et me demande ce que je suis en train de faire. Je lui explique que je tente un sauvetage de fortune et au bout de quelques remontées de ligne, une mésange sort du poteau agrippée à la ficelle. Elle se met à chanter et j'ai vraiment l'impression que ce n'est pas pour me remercier mais plutôt pour me dire qu'il est scandaleux d'avoir laissé ce poteau ouvert en haut. Une fois finies ses remontrances, elle part.

Mon fils et moi restons quelques secondes le sourire aux lèvres, contemplatifs de l'oiseau libéré. Le merveilleux aurait disparu de notre monde, il faudrait même le réenchanter nous affirment des panneaux publicitaires. J'ai la preuve que ce n'est pas le cas.

D'ailleurs des intellectuels me rassurent, il existe une « persistance du merveilleux » dans notre monde industriel. Il se cache en fait dans le monde numérique. Pour certains journalistes du journal *Le Monde*, c'est plus précisément dans les jeux vidéo que se niche ce merveilleux : Les captures d'écran, c'est vrai, sont chatoyantes et colorées, on y voit

des îles suspendues dans les airs avec de magnifiques cascades défiant les lois de la pesanteur, des animaux chimères et des personnages que nous pouvons incarner ou rencontrer hauts en couleurs.

Mais le jeu vidéo est un paradis artificiel, ce n'est pas pour rien que l'organisation mondiale pour la santé parle de possible addiction. Il permet pendant de longues heures de s'échapper du quotidien, de notre monde affreusement banal. Une fois l'écran éteint, le réel semble souvent fade aux *gamers*, ma mésange et ma pêche à l'oiseau semblent ternes face aux aventures numériques. Médiocriser le réel voilà un des effets du jeu vidéo.

Ce n'est pas tout. Le jeu vidéo est aussi une immense machinerie : console, écran, câbles, serveurs dont l'utilisateur semble bien inconscient par la facilité avec laquelle il allume l'ensemble en pressant un simple bouton. Le jeu vidéo réalise ainsi la vision dystopique décrite dans le roman *le meilleur des mondes* (Huxley, 1932) : D'une part éloigner les humains de la nature car cette dernière est gratuite et, d'autre part, promouvoir des jeux qui impliquent accessoires et électricité pour ainsi faire croître la consommation et l'emprise de l'industrie.

Enfin, la joie que procure les jeux vidéo implique aussi l'horreur de l'extraction minière qui est maintenant décrite dans de nombreux ouvrages notamment celui de Fabien Lebrun « barbarie numérique ». Dans ce dernier, l'auteur décrit le comble de la médiocrité humaine, ces parents qui ont manifesté leur mécontentement parce que la nouvelle console promise à leurs enfants avait du retard faute d'approvisionnement en matières premières, fautes d'esclavagisme minier, faute de pouvoir détruire la nature et ces enfants, pas les leurs, qui grattent la terre.

Adrien D.

Conçu, réalisé et imprimé par nos soins. Chaque article est sous la seule responsabilité de son auteur ou autrice. Pour rejoindre le « comité de lecture » informel et/ou proposer un article : écrire à Technologos c/o MVAC 12e à Paris, ou à contact@technologos.fr

Ne pas jeter sur la voie publique