

## Cyberculture et schizophrénie

=====

Schizophrénie : n.f. Psychose caractérisée par une division de la personnalité, accompagnée d'une perte de contact avec la réalité et d'un repli sur soi.

=====

L'incohérence de cette fin de siècle n'a pas fini de nous amuser. Pasqua se déclare contre les lois du même nom, Le Pen grivoise devant les Chippendales et les Amish dealent de la coke. Sans nous prononcer sur l'état pathologique de ces exemples, on peut convenir que nos contemporains n'éprouvent plus le souci de la cohérence. Pour le meilleur ou pour le pire, ces comportements schizophrènes sont tellement commun qu'ils forment un des facteurs constitutifs des individus modernes et des sociétés qui vont avec. Or, le développement de la cyberculture est parfaitement complémentaire de ce mouvement, auquel il offre des possibilités d'expression que les plus frustrés et les plus tordus d'entre nous peuvent encore difficilement imaginer. Sur les chats et les forums, je suis qui je veux et me comporte à ma guise. La déconnexion entre l'individu réel et sa correspondance virtuelle provoque une multiplication des personnalités empruntables par chacun. On n'a pas fini d'en parler ni d'en observer les conséquences sur l'épanouissement individuel et les relations sociales. L'arrivée des avatars, des agents intelligents (les doubles numériques donneront du grain à moudre aux exégètes de l'œuvre Dostoïevskienne) et des mondes virtuels provoqueront bientôt une explosion des expériences sensibles, cognitives et affectives.

Pourtant, ce n'est pas la cyberculture qui a engendré la schizophrénie moderne. Celle-ci constitue une façon d'être héritée de notre Histoire et ancrée dans la culture contemporaine. Les mondes numériques ne constituent qu'un vecteur d'expression pour les mentalités ainsi constituées. Les médiologues ont souvent insisté sur le fait que la diffusion de la Bible imprimée en Europe au XVI<sup>e</sup> siècle n'a pas créé le protestantisme. Elle a permis son épanouissement simplement parce que les conditions culturelles, psychologiques et sociales étaient réunies pour qu'il en soit ainsi. De la même façon, les réseaux numériques consacrent des phénomènes de détachement du monde, de multiplication de la personnalité et de ses modes d'expression parce que le substrat psychologique et socioculturel de cette fin de siècle y est propice. En retour, naturellement, la puissance et l'universalité des nouvelles technologies entretiennent et renforcent ce mouvement. C'est l'interaction entre cette psychologie contemporaine et ce nouvel espace d'expression qu'il convient d'analyser si on souhaite définir la cyberculture.

## Modernité de la schizophrénie

Bien sûr, il y a eu Freud. "Le moi n'est pas maître dans sa propre maison". Dans son Introduction à la psychanalyse, Freud posait l'existence de l'inconscient et montrait qu'il était "agi", c'est-à-dire dominé par des forces que son moi ne contrôlait pas. Ce postulat fondamental de la psychanalyse est considéré comme la troisième blessure narcissique imposée à l'Homme, après l'héliocentrisme (Copernic montre que nous ne sommes pas au centre de l'univers) et le Darwinisme (nous sommes des animaux qui descendons du singe). Il maintenait malgré tout la nécessité de travailler au développement d'un moi cohérent, harmonieux, apaisé. Ce qui a changé, c'est l'acceptation d'un moi incohérent, multiple, éclaté. Il est vrai que depuis Freud sont passés Rimbaud, les anarchistes, les nihilistes, les surréalistes, les dadaïstes, les situationnistes, les punks, Patrick Sébastien (d'une certaine façon) et quelques autres ennemis du moi classique. Breton exposait dans ces termes le programme surréaliste :

Tout porte à croire qu'il existe un certain point de l'esprit d'où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, la communicable et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement. Or c'est en vain qu'on chercherait à l'activité surréaliste un autre mobile que l'espoir de détermination de ce point".  
Second Manifeste du surréalisme (1929)

Marcel Gauchet, dans son Essai de psychologie contemporaine, rappelle l'héritage Freudien : "Est-il pensable que l'avènement et la diffusion d'une discipline comme la psychanalyse surviennent sans modifier les conditions dans lesquelles les individus vivent leur inconscient ?" Ensuite, il s'emploie à montrer que l'humanité connaît "un nouvel âge de la personnalité". Pour comprendre ce point de vue (et la raison pour laquelle je vous parle de tout ça), il convient de

rappeler avec lui les trois phases qui ont marqué...

D'abord, il y a eu la personnalité traditionnelle. Elle correspond aux modèles sociaux qui ont précédé l'individualisme. Il s'agit d'une personnalité ordonnée par l'incorporation des normes collectives. La personnalité traditionnelle est sans inconscient. C'est le symbolique qui organise les processus collectifs et personnels. Il existe une identification de l'acteur individuel à l'ensemble social, organisé autour du sens de l'honneur et producteur de personnalités à honte. Gauchet ajoute que dans ce mode de socialisation, l'indépendance individuelle est très forte. Elle n'est pas conférée par le droit mais permise par une sorte d'assurance et de solidité interne que confère le sentiment de porter en soi la norme collective. L'auteur avance même l'hypothèse que "plus les individus sont reconnus indépendants en droit, moins ils sont intérieurement psychologiquement capables d'indépendance". On peut retenir l'idée, elle resservira.

Le deuxième âge de la personnalité est celui de la personnalité moderne, correspondant à "l'individu classique". Il apparaît au XVIII<sup>e</sup> siècle et étend son règne "bourgeois" jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle. Il s'agit d'une personnalité de compromis qui fait cohabiter présence du collectif et liberté de choix individuelle en droit. C'est l'âge d'or de la conscience et de la responsabilité. En contrepartie, cette personnalité provoque l'émergence d'un inconscient où se réfugie la part symbolique qui n'a plus de place dans le fonctionnement collectif puisque les règles de droit ont remplacé le règne des coutumes et des dieux. Dans ce modèle, la personnalité à culpabilité succède à la personnalité à honte. Cette culpabilité révèle la pression que commence à exercer le surmoi et le déchirement de l'individu entre conscience et inconscience, norme intériorisée et pression irrépressible du désir.

Depuis le début du siècle, nous sommes – toujours selon Gauchet – dans l'âge de la responsabilité, c'est-à-dire de l'exigence de se placer en conscience du point de vue de l'ensemble. La citoyenneté a été l'aboutissement ultime de cette appropriation réfléchie du collectif. Or, à présent, cette structuration de la personnalité ne passe plus par l'appartenance à un quelconque univers social. La personnalité contemporaine tire de son identification au point de vue de l'ensemble son interprétation propre de ce qu'il convient de faire, indépendamment de l'avis des autres. C'est une personnalité "dirigée du dedans" (inner-directed) par opposition à celles qui l'ont précédé, "commandées par les autres" (other directed). Pour Gauchet, "l'individu contemporain aurait en propre d'être le premier individu à vivre en ignorant qu'il vit en société". Il n'a plus le sentiment de l'obligation et le sens de la dette. "L'individu contemporain, ce serait l'individu déconnecté symboliquement et cognitivement du point de vue de tout, celui pour lequel il n'y a plus de sens à se placer au point de vue de l'ensemble". Naturellement, cette évolution récente rend problématique l'exercice de la citoyenneté. La sphère publique est envahie par l'affirmation des identités privées. De la même façon, le statut de la responsabilité est remis en question.

Au terme de cette évolution, l'individu contemporain est mûr pour un éclatement de sa personnalité, une multiplication des rôles qu'il joue et pour lesquels il n'a aucun compte à rendre, aucune continuité ni cohérence à assurer. Les réseaux numériques et les réalités virtuelles tombent à point nommé pour permettre l'épanouissement de cet individu schizophrène :

"L'existence de l'inconscient n'est aucunement niée. Il est admis, mais la soustraction qu'il opère ne représente plus un enjeu aux yeux de l'acteur qui le porte : il sait qu'il est mû par un inconscient mais cela ne lui pose aucun problème. Peu importe que l'impulsion ou la détermination viennent de la conscience ou de l'inconscient. Ce qui compte, c'est ce qui vous permet ou vous empêche d'être vous-même. Sauf "qu'être soi-même", ce n'est plus, comme à l'âge de la personnalité moderne, être au clair avec soi-même, savoir ce qui vous conduit de manière à agir avec volonté et liberté intérieure. C'est ne pas être entravé, consciemment ou inconsciemment, dans la saisie des opportunités qui se présentent au dehors. Le modèle expressif, porté par la nouveauté technique, devient celui de la capacité de branchement ou de connexion. Ce nouvel "être soi-même" est par là un "être-avec-les-autres" et un "être-avec-le-monde-avoisinant". Nul besoin de se posséder en conscience dès lors qu'on sait se couler, peu importe comment, dans l'univers des réseaux. D'où

le déclin de la visée d'élucidation et de la valeur de vérité".

...L'homme - dé, héros des mondes virtuels

Pour illustrer ce propos, on peut rechercher une figure emblématique qui incarne cette psychologie contemporaine. Elle ira rejoindre Lancelot (symbole de la personnalité traditionnelle) et Dom Juan (symbole de la personnalité moderne) dans la galerie des archétypes. Cette figure, c'est l'Homme-dé. L'Homme-dé est le héros éponyme d'un roman de Luke Rhinehart, psychiatre new-yorkais. Ce livre, publié dans les années 70, fut un des livres cultes de la décennie parce qu'il collait bien avec le mouvement de libération sexuelle, le pacifisme, l'expérimentation des drogues et l'affirmation du droit à l'expression de tous les fantasmes. Il reste d'une actualité déconcertante dans la mesure où le héros du roman correspond exactement à la personne schizophrénique dont nous avons évoqué l'avènement. A l'époque où il fallait taper pendant deux plombs un programme en Basic pour qu'un machine sache dire combien font 2 + 2, il n'était pas question pour l'Homme-dé de s'éclater dans le cyberspace. Aujourd'hui, les cyber-schizo apparaissent comme les dignes héritiers de celui qui se présentait comme le prophète de l'expérimentation existentielle en proclamant que "n'importe qui peut être n'importe qui".

Insatisfait de son existence, le Docteur Rhinehart souffre de ne pouvoir exprimer qu'une partie de sa personnalité, celle qui domine les autres. Pour reprendre goût à la vie et apaiser sa soif d'expériences, il décide un jour de jouer aux dés chacune des décisions de son existence. Il étend, multiplie et nuance ainsi sa personnalité, selon un schéma dramatique qui l'amène à éprouver jusqu'au paroxysme cette logique comportementale. Il s'oppose ainsi au Dr. Mann, qui incarne la "normalité". S'adressant à Luke Rhinehart, le Docteur Mann condamne sa prétention à la multiplicité :

"Si je fumais tantôt d'une façon, tantôt d'une autre, et d'autres fois pas du tout, si je changeais ma façon de m'habiller, si j'étais tour à tour nerveux, serein, ambitieux et paresseux, paillard, glouton, ascète - où résiderait mon moi ? C'est la façon dont un homme choisit de se limiter qui détermine son personnage. Un homme sans habitudes, sans cohérence, qui ne se répète pas, donc ne s'ennuie pas, n'est pas humain. Il est fou."

La démarche du Dr. Mann, pour sympathique qu'elle soit, est contraire avec la façon dont les comportements modernes évoluent. En critiquant la démarche de Luke Rhinehart, il décrit du même coup la tendance contemporaine à rechercher davantage les expériences oniriques que l'accomplissement d'un destin matériel univoque puisque individuel : "Tu es le cas de l'homme qui se rassure non pas en voyant ce qu'il a réussi à faire mais ce qu'il rêve de faire". La violence de nos sociétés consuméristes et ultra-médiatisées explique sans doute cette quête moderne. Nos vies sont moches, tristes, sans espoir, sans idéal. Les générations précédentes s'en satisfaisaient tant bien que mal. On n'était pas sur terre pour rigoler. Nous ne pouvons plus nous en satisfaire. La télé, le cinéma, les jeux vidéos nous ont trop promis de destins extraordinaires et d'expériences extatiques pour que nous puissions accepter de vivre comme des rats passant de stages bidons à des CDD précaires au MacDo de la Place de Clichy. Finalement, la schizophrénie hi-tech n'est peut-être qu'un phénomène de compensation pour les générations désabusées de cette fin de siècle. J'ai une vie de merde mais je suis le maire virtuel de Montmartre dans le Deuxième monde, le Paris en 3D recréé par Canal +. Je suis un loser mais j'affole les Californiennes branchées quand je pointe mon accent frenchie dans les M.U.D. Bon, naturellement, j'en rajoute un peu sur moi, j'idéalise un peu mon quotidien. Le Dr. Mann a raison : plutôt que de consacrer nos vies à un objet (une carrière, l'être aimé, une œuvre d'art, les enfants du Sud-Soudan), nous les consacrons à montrer que nous pourrions faire de belles et grandes choses (je suis super rapide au virtual soccer, donc j'aurais pu jouer la Coupe du Monde). Le monde virtuel se plie à mes désirs, à mes envies, à ma façon d'être. Le monde réel est aride et castrateur. Il nous place constamment en face de nos limites, nous interdit ce que nos esprits fertiles désirent. Comment, dans ces conditions, résister à l'attraction des mondes numériques ? Comment ne pas souhaiter devenir un surhomme, un séducteur impénitent, un poète ? Ce déchirement entre monde médiatique et monde réel rappelle la distance qui existe entre les vitrines de la société de consommation et la rue. Dans les deux cas, la frustration suscitée s'accompagne d'une dénégation de l'individu réel, rappelé à sa nullité et à sa pauvreté. L'immersion dans les mondes virtuels ressemble dès lors à une

distanciation vis-à-vis d'une réalité violente, sur le mode du rêve (façon Belmondo dans Le magnifique ?) ou de l'aliénation droguée (façon Trainspotting).

Pour en revenir à l'homme-dé, ajoutons qu'il souhaite se sentir vivre le plus intensément possible, en explorant méticuleusement les replis cachés de sa personnalité, quitte à se jeter pour cela dans des modèles étrangers ou antagonistes avec sa propre histoire individuelle. Ce faisant, il se heurte évidemment aux règles sociales et aux usages consacrés par ses contemporains. Il crédite ainsi le jugement de Marcel Gauchet, pour qui l'inscription dans un cadre social contraignant permet aux individus de faire preuve d'indépendance psychologique. L'homme-dé a nécessairement besoin que des références externes lui soient opposées pour développer sa révolte existentielle.

"Cette bon Dieu de machine sociale nous a tous transformés en cobayes. Nous sommes aveugles aux mondes que nous portons en nous et qui ne demandent qu'à naître. Des acteurs capables de jouer un seul rôle : a-t-on jamais vu pareille absurdité ? Il nous faut créer des hommes de hasard, des dé-personnes. Le monde a besoin de dé-personnes. Le monde aura des dé-personnes".

Ayant entamé sa dé-vie, le Docteur Rhinehart suscite des situations atypiques. Il est tour à tour vétéran des tigres de Détroit, reporter du Guardian, auteur dramatique homosexuel, professeur de faculté alcoolique, prêtre pervers, criminel en fuite et ainsi de suite. Il apprécie de toujours devoir exercer sa vigilance sur sa façon d'être afin de respecter les personnages et les rôles que le dé lui demande de tenir :

"Ces nouveaux endroits et ces nouveaux rôles m'obligeaient à garder une conscience aiguë de la façon dont autrui réagissait en face de moi. Quand un homme est lui-même, qu'il se laisse aller à sa nature profonde, qu'il porte ses masques appropriés et naturels, qu'il est intégré à son cadre, il est normalement inconscient des subtilités de la conduite d'autrui. Ce n'est que lorsque autrui rompt avec son modèle conventionnel que la prise de conscience se trouve stimulée. Cependant, ma rupture avec mes façons d'être établies constituait une menace pour mes "moi" profondément enracinés et m'aiguillonnait à un niveau de conscience inhabituel. Inhabituel car la tendance générale du comportement humain est de trouver un entourage propre au relâchement de la conscience. En me créant des problèmes, je créais de la pensée."

Par sa démarche, le Docteur Rhinehart remet en cause la psychanalyse ainsi que les règles d'organisation des sociétés modernes. A des confrères dubitatifs, il assène le jugement suivant :

"Les méthodes que vous préconisez s'efforcent de leur donner le sentiment d'un moi unitaire, elles ont échoué. Ne serait-il pas tout simplement possible que le désir de ne pas être unitaire, de ne pas être un seul, de ne pas avoir une seule personnalité, soit le désir humain le plus naturel et le plus fondamental dans nos sociétés multivalentes ? (...) Nous avons gardé des sociétés simples, intégrées et stables du passé l'image d'une norme humaine idéale qui est complètement erronée dans les civilisations d'aujourd'hui, complexes, inorganiques, instables et à valeurs multiples. Nous tenons "l'honnêteté" et la franchise pour des éléments de toute première importance dans des relations humaines saines, le mensonge et l'action directe restent considérés comme le mal par la morale anachronique de notre temps. Toute société est fondée sur le mensonge. Celle d'aujourd'hui est fondée sur des mensonges contradictoires. L'homme qui vivait dans une société simple et stable, à mensonge unique, digérait le système du mensonge unique en un moi unifié et le dégoisait le restant de sa vie, sans être contredit par ses amis ou ses voisins, sans se rendre compte que 98 % de ses croyances étaient des illusions, que la plupart de ses valeurs étaient artificielles et arbitraires et que la plupart de ses désirs avaient des visées comiquement erronées. L'homme de notre société multi-menteuse absorbe une multitude de mensonges contradictoires ; ses amis et voisins lui rappellent quotidiennement que ses croyances ne sont pas universellement partagées, que ses valeurs lui sont personnelles, qu'elles sont aléatoires, et que ses désirs sont souvent mal dirigés. Il faut se rendre compte que c'est une méthode sûre et économique pour rendre cet homme fou que de lui demander d'être honnête et sincère avec lui-même, alors que ses moi contradictoires offrent des réponses multiples et contradictoires à la plupart des questions qu'il se pose. Si l'on veut au contraire le libérer de son éternel conflit, il faut l'inciter

au laisser-aller, au mensonge, à l'action directe, au faire-semblant. Il faut lui donner les moyens d'en devenir capable. Il faut qu'il devienne l'homme-dé."

La démarche du Docteur Rhinehart se radicalise et s'étend. Faisant écho au "tout est possible" de Dostoïevski, il s'emploie à convertir à son mode de vie ses patients et les membres de son entourage. Il conçoit des centres d'apprentissage de la dé-vie et prend soin de maintenir des situations cahotiques, irrationnelles et hasardeuses pour que la promotion de l'expérimentation hasardeuse ne se transforme pas en un dogme figé, même si l'homme-dé a conscience d'avoir engendré une idéologie (voire une religion) et des comportements d'Eglise.

"Le dé-thérapie propose aux patients de former des décisions en jetant les dés. Notre but est de détruire la personnalité. Nous voulons créer à la place une personnalité multiple : un individu incohérent, instable et de plus en plus schizoïde. Ma théorie est que nous avons tous des pulsions minoritaires qui, étouffées par la personnalité normale, sont rarement libérées pour entrer en action."

Pour conclure, précisons que l'ouverture des comportements possibles pour un individu est conditionnée par les "mondes virtuels" qu'il porte en lui. Comme le rabâche le Docteur Rhinehart, le dé expérimental ne peut mettre en mouvement que les "pulsions minoritaires" que nous abritons. Le joueur est son propre demiurge. D'ailleurs, dans le roman, c'est l'expérimentateur qui fixe les options. Lors d'une séance de dé-cision, Luke Rhinehart fixe ainsi ses futurs possibles pour le mois à venir :

Lutter contre les habitudes

Etre un psychiatre consciencieux

Commencer un roman

Passer un mois de vacances en Italie

Etre gentil avec tout le monde pendant un mois

Aider Arturo X (un paranoïaque interné)

Le dé ne fait que sélectionner l'une d'entre elles, selon un calcul de probabilité défini par le lanceur. Il n'y a pas forcément 6 options et elles n'ont pas nécessairement les mêmes probabilités d'occurrence. L'expérimentation schizoïde est, finalement, une construction très personnelle. Il en est de même pour nos vies cybernétiques. Chacun est maître de sa propre navigation et des caps qu'il se fixe, quelles que soient les arabesques laissées dans le sillage. C'est dans ce mouvement, également affecté par le vent, c'est-à-dire par le hasard, que doit s'épanouir l'individu selon Luke Rhinehart :

"N'oubliez pas que vous êtes tous en puissance des caméléons de l'esprit, et de toutes les illusions qui privent l'homme de sa divinité c'est la plus cruelle que de qualifier de plus grand épanouissement humain le fardeau prométhéen qu'est la carapace du "caractère" et de "l'individualité". C'est comme si on admirait un bateau pour son ancre."

L'ordinateur - dé

L'ordinateur, littéralement, est un organisateur de chiffres. Comme le dé, il permet de traiter la vie sur une base numérique. Naturellement, la grande rupture entre l'Homme-dé et le cyber-schizo réside dans le fait que nos expérimentations se déroulent à présent au sein d'univers virtuels tandis que les délires du Dr. Rhinehart s'exprimaient dans le monde réel. Pour vous consoler, je vous laisse choisir entre un des trois arguments suivants :

1- Les possibilités ouvertes par les réalités virtuelles sont beaucoup plus nombreuses, diverses et excitantes que celles auxquelles un psy new-yorkais des années 70 peut prétendre. Certes, il manque à ces aventures oniriques la jouissance du sentiment que l'expérience vécue est réelle, mais bon, on ne peut pas tout avoir. Sauf à se retrouver affreusement manipulé comme Schwartzeneger dans Total Recall, le cyber-schizo sait toujours établir la frontière entre sa vie réelle et les simulations auxquelles il se prête. Il doit donc apprendre à vivre avec deux êtres, le moi réel et le moi virtuel, lui-même déclinable à l'infini. Il ne peut envisager d'occulter la séparation entre ces deux entités qu'en glissant, cette fois pour de bon, dans la folie. Ayant accepté son sort, le cyber-schizo peut envisager de violer Madeleine Albright, la Secrétaire d'Etat américain, là où Luke Rhinehart doit se contenter de sa voisine lorsqu'il

souhaite expérimenter une sexualité taboue (je vous rassure, la voisine finit par se laisser séduire).

2- L'accomplissement de vos fantasmes dans le cyber-monde est beaucoup plus sûr que dans la réalité. Il y a peu de risques qu'un gang de Yakusa viennent vous racketter si vous avez plumé leur boss au cyber-casino. Je n'en dirais pas autant si vous décidez de tenter l'expérience dans un tripot de Bangkok.

3- Il existe certaines passerelles entre le monde virtuel et le monde réel. La vie cybernétique ne vaudrait pas le coup d'être vécue si l'internaute ne conservait pas, quelque part en lui, l'intime conviction que les rôles peuvent s'inverser, que la vie réelle imite l'art et que nos destins se nourrissent de projections oniriques. Tout peut arriver. Un jour, Patrick Le Lay remarquera mon humour sur le forum de blagues où je sévis quotidiennement et me proposera d'animer une nouvelle émission en prime-time. Je supplanterais Lagaff et deviendrais le roi du rire.

Le développement des espaces virtuels dans les années à venir ressemblera à une quête fébrile par laquelle les internautes repousseront de plus en plus loin les limites techniques des expériences de stimulation. Croissance des débits, amélioration des interfaces homme-machine, enrichissement des protocoles logiciels (comme le VRML) sont quelques unes des étapes à franchir pour nous puissions donner libre cours à des comportements dont les sciences sociales commencent déjà à analyser les conséquences. Dans cette attente, rien ne sert d'épiloguer. Il faut attendre que les usages se fixent pour appréhender plus précisément l'essence de la cyber-schizophrénie. On peut aussi travailler au développement des mondes virtuels afin qu'ils ressemblent à ce que nous voudrions qu'ils soient. En ce sens, la démarche esthétique et scientifique d'un Timothy Leary n'est pas très éloignée de celle de l'homme-dé et des pionniers des mondes virtuels.

Timothy Leary considérait que, vu l'état d'avancement des sciences informatiques dans les années soixante et soixante-dix, on ne pouvait pas envisager d'y recourir pour démultiplier les possibilités individuelles. Le recours aux drogues était, dans cette perspective, un substitut destiné à provoquer cette modification de l'état de conscience qu'il appelait de ses vœux pour repousser les capacités cognitives et sensibles de l'être humain. Timothee Leary, dont le rêve était de se baigner dans des bains de données, de flotter au milieu des bases de connaissances d'un cybermonde dont il anticipait la survenue, a d'ailleurs tenu à préciser dans son testament qu'il reviendrait sur terre sous la forme d'un agent logiciel. Si je est un autre, cet autre pourrait bientôt courir la campagne virtuelle avec ses avatars.

Source : <http://www.fluctuat.net/>