



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« Alice au pays de Matrix. Rêve et virtualité dans le roman contemporain pour adolescents »

Isabella Del Monte (Doctorante, Université de Bologne, DESE)



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

Le présent article porte sur un parallélisme récurrent entre l'espace onirique et l'espace virtuel dans la science-fiction contemporaine pour adolescents. Les produits culturels pour la jeunesse révèlent, ces dernières années, la fascination pour la pérégrination dans les mondes virtuels (jeux vidéo, réseaux sociaux, *métavers...*), une tendance qui coïncide avec le début d'une mutation anthropologique de l'humanité. La littérature contemporaine pour adolescents réactualise au grand jour les réflexions du cyberpunk et développe une analogie significative entre l'espace informatique et le monde des rêves. L'inquiétude envers une marchandisation des rêves et la perception d'une homologation et d'une surveillance panoptique de la vie psychique irriguent la science-fiction juvénile pour questionner le procès identitaire des jeunes à l'époque hypermoderne. On y décèle un changement dans la conception du rêve au XXI^e siècle en lien avec l'évolution des neurosciences : la vision du rêve en tant qu'entité objectivable est en train d'abandonner les limites de la science-fiction pour modeler de manière profonde l'imaginaire contemporain.

Mots-clés

rêves, onirisme, virtuel, mondes virtuels, science-fiction, dystopie, jeunesse, manipulation onirique, cyberpunk, digital native, Jonathan Crary

Abstract

This article comes from the observation of a recurrent parallelism between oneiric and virtual spaces in contemporary science fiction for young adults.

Since the beginning of third millennium, young adult and children's books reveal the attraction for the wandering into virtual worlds (video games, social networks, *metaverse...*). Such trend coincides with the beginning of the anthropological mutation 2.0 of humanity. Thus, contemporary young adult fiction plays an important role in the revival of the cyberpunk, developing an evocative analogy between the cyberspace and the world of dreams. The investigation of youth identity process in the hypermodern era is fed by the contemporary anxiety of the dream manipulation and by the perception of psychic life homologation and surveillance. This is effect of the change in the concept of dream in XXI century occurred by means of progresses in neuroscience : the concept of dream as concrete entity is leaving the borders of science fiction in order to significantly model the contemporary imaginary.

« Ça veut dire mets ta ceinture, Alice. Et bon voyage, au pays des merveilles... » (*Matrix*, 1999)

Ces quinze dernières années, l'explosion dans l'édition internationale pour la jeunesse des genres de la fantasy et de la science-fiction sociale, a déclenché la diffusion massive du mythe des univers parallèles et des mondes possibles, depuis toujours des topos liés à ces deux genres littéraires. À côté des ailleurs magiques de la fantasy et des univers alternatifs de la science-fiction, la littérature contemporaine pour adolescents se laisse fasciner par les mondes virtuels, ramenant au grand jour, en les actualisant, les réflexions sur les technologies du virtuel et sur les spéculations neurologiques du courant cyberpunk. La diffusion du motif des mondes possibles n'est d'ailleurs guère surprenante si on pense qu'elle coïncide avec le passage à l'ère du numérique et au rayonnement des technologies du virtuel (simulations vidéo, jeux de rôle, métavers, réseaux sociaux etc.) qui s'imposent désormais comme un phénomène de société à l'échelle planétaire, notamment chez les jeunes générations.

Au début du nouveau millénaire, Marc Prensky introduit le concept de « digital native¹ », pour se référer à une nouvelle phase évolutive de notre espèce, une nouvelle version 2.0 de l'Homo Sapiens qui dévoilerait, à son avis, d'importantes mutations au niveau comportemental et cognitif. Les enfants du numérique seraient donc ces individus qui sont nés après le rayonnement des nouvelles technologies et qui ont toujours vécu dans un environnement digital². Bien que le concept de digital native ait fait l'objet de débats et controverses³ et que Prensky lui-même soit ensuite revenu sur cette notion, il ne semble pas arbitraire d'affirmer que les jeunes d'aujourd'hui entretiennent avec le monde du virtuel numérique une connexion privilégiée ; cela en raison de la place prééminente que les technologies digitales occupent de nos jours dans les pratiques culturelles et ludiques des nouvelles générations.

La science-fiction contemporaine pour adolescents donne voix à cette tendance, avec le double objectif d'évoquer l'appétence des nouvelles générations pour les ressources du virtuel et, en même temps, de stimuler une réflexion éducative sur les risques d'une addiction indiscriminée au cyberspace. S'interrogeant sur les raisons d'une telle fascination des jeunes pour le virtuel, il faut d'ailleurs rappeler que les enfants et les adolescents ont toujours été attirés par les histoires de magie et de superpouvoirs, sauf qu'un changement important s'est produit, au nouveau millénaire, dans l'imaginaire technologique. En effet, dans la deuxième

¹ PRENSKY, M., « Digital Natives, Digital Immigrants », in *On the Horizon*, IX, 5, MBC University Press, 2001.

² On prend généralement comme tournant décisif le moment où les technologies digitales se sont répandues dans les foyers. Aux États-Unis cette date correspond à l'entrée sur le marché de la première version du système opératif Windows (1985) alors qu'en Europe le même phénomène se révèle plus tardif, après l'année 1996.

³ Voir notamment BOYD, D., « Literacy : are today's youth digital natives ? » in *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, London, Yale University Press, 2014; HARGITTAL, Eszter, « Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the "Net Generation" » in *Sociological Inquiry*, vol. 80, n° 1, 2010, p. 92-113.

moitié du XXe siècle, les héros qui peuplaient les films et les BD des gamins étaient des figures comme Les Quatre Fantastiques, Batman ou Superman, des personnages doués d'incroyables pouvoirs, même technologiques. Cependant, si les capacités extraordinaires de ces héros et de leurs appareils sophistiqués étaient perçues par les jeunes du siècle dernier comme de fabuleuses absurdités, le potentiel des nouvelles technologies ouvre grand les portes à l'infinité des possibles. Comme trois psychothérapeutes l'écrivent :

L'immaginario delle generazioni attuali è alimentato sia da mitiche storie alla Harry Potter, sia dall'esperienza concreta degli innumerevoli poteri di cui è possibile disporre nell'odierna realtà virtuale. Magia antica e magia moderna⁴.

D'ailleurs, l'instrument magique du jeune apprenti sorcier n'est pas si différent des nouveaux dispositifs technologiques ; au contraire, la baguette magique pourrait être interprétée comme une métaphore féerique de la technologie moderne. En utilisant ordinateurs, consoles et téléphones portables GSM, les nouvelles générations peuvent expérimenter au quotidien toutes ces possibilités qui autrefois étaient qualifiées de superpouvoirs : visualiser de manière immédiate n'importe quelle partie du monde, établir tout type de connexion automatique, dépasser des épreuves difficiles et même vaincre la mort par le biais d'un avatar qu'on peut faire ressusciter à l'infini.

Mais qu'est-ce qui se passerait si nos réseaux sociaux ou les consoles de jeux-vidéo dans nos salons nous permettaient de vivre une authentique aventure dans le monde virtuel sans se contenter de la visualiser sur un écran ? Qu'est-ce qui arriverait si on avait la possibilité de plonger physiquement, à l'aide d'une machine futuriste, dans un univers virtuel tout à fait plausible, à l'instar d'un rêve lucide ? Est-ce que l'humanité pourrait en profiter de manière responsable ou y aurait-il des conséquences sociologiques remarquables ? Ce sont des questions sur lesquelles la science-fiction contemporaine pour adolescents s'interroge, en développant une suggestive analogie entre le monde du virtuel et le monde onirique.

Dans le double jeu d'illusion de cette métaphore « onirovirtuelle », on peut saisir l'évocation des mécanismes de la société contemporaine où il devient de plus en plus difficile de comprendre la différence entre réel et virtuel, vrai et faux, rêve et réalité. D'ailleurs, la suggestion d'une manipulation de la vie onirique traverse l'imaginaire contemporain sous l'influence des mécanismes insomniaques qui sont imposés par la société capitaliste où le temps moyen destiné au sommeil, considéré du temps gâché, s'est radicalement réduit. À ce propos, Jonathan Crary prône l'apparition d'un changement qui a investi la conception du rêve au nouveau millénaire :

Over the last decade or more, what was generally restricted to the speculative confines of popular fiction genre has now become part of a mass imagination, nourished and reinforced

⁴ « L'imaginaire des générations d'aujourd'hui est alimenté par des mythiques histoires à l'Harry Potter, aussi bien que par l'expérience concrète des nombreux pouvoirs dont on dispose dans la moderne réalité virtuelle. Magie ancienne et magie moderne ». Notre traduction : PARISI, M. R., CANTELMINI, T., ORLANDO, F., *L'immaginario prigioniero. Come educare i nostri figli a un uso creativo e responsabile delle nuove tecnologie*, Milan, Oscar Mondadori, 2009, p. 7.

by many sources. In basic forms, it is the pervasive assumption that dreams are objectifiable, that they are discrete entities that, given the development of applicable technology, could be recorded and in some way played back or downloaded⁵.

Un tour d'horizon du panorama international de la littérature pour la jeunesse, publiée à partir du début du nouveau millénaire, nous confirme qu'un bon nombre de romans font de cette problématique le sujet de leur narration, comme dans *Les Buveurs des rêves* (Michel Honaker, 2000), *Mauvais rêve* (Christian Léourier, 2006), *La fille de mes rêves* (Christophe Lambert, Sam Van Steen, 2011), *El fin de los sueños* (Gabriela Campbell et José Antonio Cotrina, 2014), *Lunamoonda* (Bruno Tognolini, 2008), *Fearsome Dreamer* (Laure Eve, 2013-2014).

Dans un futur pas trop loin du nôtre, l'humanité a rejoint le niveau maximum d'addiction à la réalité virtuelle jusqu'à déplacer la plupart du quotidien dans une dimension artificielle à laquelle on accède, pendant le sommeil, par le biais d'une machine aux noms évocateurs : « Machine à Rêves⁶ », « Induction onirique⁷ », « Nanosogno⁸ », « Dreambox Station⁹ », « Nube onírica¹⁰ ». La confusion entre virtuel et réel est apportée au plus haut degré par le roman *Fearsome Dreamer* où le monde traverse un état de presque abandon suite à l'invention d'une console de réalité virtuelle, appelée à juste titre « Life », à laquelle les individus vivent constamment branchés, plongés dans un sommeil profond :

This whole place is an endless dream! Everyone spends their entire time jacked into Life! People barely leave their houses any more. No one even travels any more! When was the last time anybody went to another country in the World¹¹?

Même dans le roman d'anticipation de Michel Honaker, l'invention des « Machines à Rêves » a considérablement changé les pratiques sociales, jusqu'à devenir une véritable addiction:

Les habitués jouaient des coudes pour accéder aux Machines à Rêves. Les files d'attente qui se formaient devant les cabines au design étudié, aux rondeurs sécurisantes, tournaient parfois au pugilat. [...] La fréquentation des Maisons de Rêves était devenue à la longue une habitude sociale. Des officines avaient ouvert aux quatre coins de la mégapole, sous le strict contrôle de l'Administration qui empochait les bénéfices¹².

Cette compulsion pour les rêves artificiels évoque aussi l'engouement, dans notre société actuelle, pour la vogue des réseaux sociaux qui semblent avoir redéfini, notamment chez les plus jeunes, la notion d'interaction humaine. Dans *La fille de mes rêves*, la connexion à une console particulière, la « Dreambox Station » permet aux rêveurs de pénétrer dans « Real Dream », un site futuriste de rencontres qui fonctionne comme un univers onirique persistant (du type de

⁵ CRARY, J., *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, New York, Verso, 2013, p. 96-97.

⁶ HONAKER, M., *Les Buveurs des rêves*, Paris, Castor Poche Flammarion, 2000.

⁷ LÉOURIER, C., *Mauvais rêve*, Mango Jeunesse, 2006.

⁸ TOGNOLINI, B., *Lunamoonda*, Milano, Salani, 2008.

⁹ EVE, L., *Fearsome Dreamer*, 2 vol., London, Hot Key Books, 2013, 2014.

¹⁰ CAMPBELL, G., COTRINA, José Antonio, *El fin de los sueños*, Barcelona, Neo, 2014.

¹¹ EVE, L., *Fearsome Dreamer*, op. cit., p. 42.

¹² HONAKER, M., *Les Buveurs de rêves*, op. cit., p. 29-31.

Second Life) et auquel on accède à l'aide d'un « dreamavatar » qu'on peut modeler au gré de ses propres désirs selon le type d'abonnement qu'on possède : « Ordinaire » ou « Premium ». Bien évidemment, même les rêves se payent à prix d'or : « Le rêve à la portée de tous... pour peu que l'on soit décidé à mettre la main à la bourse¹³ ! ».

La vie nocturne ici postulée évoque les mêmes questions que les univers numériques persistants qui existent déjà d'aujourd'hui, ce sont des interrogations qui concernent tout d'abord la construction de l'identité chez des individus en voie de projection tels que les adolescents, dans une société toujours de plus « liquide » pour le dire avec Zygmunt Bauman¹⁴. Tous ces récits nous parlent de l'inquiétude liée à la marchandisation de ce que l'être humain possède de plus intime et de plus pur, le rêve, de cette activité presque magique qui nous différencie de ces machines auxquelles l'humanité ne semble plus être capable de renoncer.

La marchandisation des rêves ouvre une porte supplémentaire dans la réflexion socioculturelle et politique, celle de la manipulation. En effet, la totalité de ces fictions établit une corrélation très stricte entre la connotation du rêve comme produit artificiel à vendre et son monopole de la part des institutions politiques. Dans le roman dystopique *El fin de los sueños*, le marché des rêves est géré par le gouvernement et il existe un Ministère sur mesure qui est chargé de son administration, le « Departamento de Descanso y Bienestar » (Département de Repos et de Bien-être). On est ici dans un monde futuriste où dormir n'est plus nécessaire grâce à une technologie neurologique sophistiquée. Toutefois, si les humains peuvent renoncer au sommeil, ils ne peuvent pas renoncer à rêver sans sombrer dans la folie. C'est pour cette raison que le gouvernement a créé un réseau onirique virtuel, appelé « Nube onírica », qui permet de recharger complètement et rapidement ses forces à travers des rêves artificiels payants, courts et simples. Cela pourrait paraître utile et même attirant, combien de fois avons-nous regretté le temps que nous gaspillons en dormant ? Mais les spéculations technologiques nous montrent leur côté obscur quand on découvre que la création des rêves artificiels est ici strictement liée à des expérimentations scientifiques gouvernementales menées sur des rêveurs-cobayes :

Los durmientes en un principio fueron prisioneros de guerra y enfermos terminales, pero pronto los tentáculos del Departamento de Descanso y Bienestar se fueron extendiendo. En estos tiempos hay mucha gente desesperanzada, muchos que buscarán cualquier salida o que se dejarán engañar sin problemas¹⁵.

Même Christian Léourier, dans son *Mauvais rêve*, évoque la manipulation des songes par l'invention de l'« Institut d'Activité Onirique Assistée » qui est racheté par Biscia, un riche politicien italien qui possède la plupart des médias (le clin d'œil n'étant pas difficile à saisir), et

¹³ LAMBERT, C., VAN STEEN, S., *La Fille de mes rêves*, Syros, 2011, p. 31.

¹⁴ BAUMAN, Z., *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*. Cambridge, Polity, 2006.

¹⁵ « Les dormeurs, au début, étaient des prisonniers de guerre et des malades en phase terminale, mais bientôt les tentacules du Département de Repos et de Bien-être commencèrent à s'allonger. De nos jours il y a beaucoup de personnes désespérées, beaucoup de gens qui prendraient n'importe quelle issue ou qui se laisseraient facilement tromper ». Notre traduction : CAMPBELL, G., COTRINA, J. A., *El fin de los sueños*, op. cit., p. 212.

qui est prêt à se servir de l'« induction onirique » pour manipuler les esprits des citoyens :

Jamais personne n'avait disposé, dans l'histoire, d'un moyen de propagande aussi puissant. Sous le couvert du rêve, Biscia peut faire passer n'importe quel message, qui s'enfoncera au plus profonds des esprits. Le rêve, présenté comme la dernière des échappatoires pour ceux que la vie malmène, devient le plus sûr moyen pour les asservir encore un peu¹⁶.

Un autre exemple est offert par le beau roman de Bruno Tognolini, *Lunamoonda*, où nous découvrons la technopole hyper-contrôlée de Neonora, une Sardaigne futuriste et dystopique. À l'écart de cette ville d'hommes-automates vit une bande sauvage de gamins qui se font appeler « ski-lellè » :

Bisognava attraversare i quartieri agiati di Las Palmas: sette chilometri di villette quasi uguali, coi loro prati e cani potenziati e belle auto ecointelligenti. [...] Gli ski-lellè guardarono assorti dai vetri del mezzo i bambini eleganti e tranquilli che giocavano nei loro giardini. Interrompevano il sonno incantato di questo paesaggio gli improvvisi piazzali splendidi di shopping plazas, megabingo e macromarket, coi loro templi altissimi nel sole. Gli ski-lellè guardarono i ragazzi sgargianti riuniti in gruppetti in queste agorà commerciali, che li guardarono a loro volta di sfuggita, con visi assenti, rintronati delle dosi giornaliere consentite di acquisti e nanosogni, già consumate di primo pomeriggio¹⁷.

La bande des ski-lellè incarne le mythe du bon sauvage, la liberté de la nature et la beauté du rêve naturel contre la dégénération du progrès et la stérilité des « nanorêves » qui sont décrits comme « droga e videogame. Un videogame da prendere per bocca¹⁸ ». C'est avec cette image que Tognolini évoque le parallélisme entre rêve et virtuel, une analogie que tous ces récits d'anticipation développent, s'appuyant sur les différentes formes de technologie numérique qui sont utilisées par les enfants et les adolescents d'aujourd'hui. Les romans *Mauvais rêve* et *Les Buveurs de rêves* récupèrent le célèbre parallélisme entre le travail du rêve et le cinéma¹⁹, *El fin de los sueños* et *Fearsome Dreamer* évoquent les modalités d'immersion des MMORPG (*Massively Multiplayers Online Role Playing Games*²⁰). Il en va de même pour *La Fille de mes rêves*, un roman qui double cette suggestion avec une réflexion sur les modalités des réseaux sociaux.

La prédilection pour la réalité virtuelle réside dans l'attractivité des mondes artificiels où tout est plus beau, moins fatigant et les désirs les plus fous peuvent trouver une satisfaction immédiate comme dans le plus apaisant des rêves :

¹⁶ LÉOURIER, C., *Mauvais rêve*, op. cit., p. 66.

¹⁷ « Il fallait traverser les quartiers aisés de Las Palmas : sept kilomètres de pavillons presque tous pareils, avec leurs pelouses et leurs chiens boostés et de belles voitures éco-intelligentes. [...] Les ski-lellè regardèrent rêveurs par les vitres du véhicule les enfants élégants et tranquilles qui jouaient dans leurs jardins. Le sommeil enchanté de ce paysage était aussitôt interrompu par les esplanades étincelantes de shopping plazas, megabingo et macromarket, avec leurs temples très hauts dans le soleil. Les ski-lellè regardèrent les gamins éblouissants, réunis en petits groupes dans ces agoras commerciales, qui les regardèrent à leur tour rapidement, avec des regards absents, hébétés par les doses quotidiennes d'achats et de nanorêves, déjà consommées en début d'après-midi ». Notre traduction : TOGNOLINI, Bruno, *Lunamoonda*, op. cit., p. 108-109.

¹⁸ « Droga et jeux-vidéo. Un jeu vidéo à avaler ». Notre traduction : *ibid.*, p. 121.

¹⁹ DELEUZE, G., *Cinéma 1 - L'image-mouvement*, Paris, Minit, 1983 et *Cinéma 2 - L'image-temps*, Paris, Minit, 1985.

²⁰ Les MMORPG (*Massively Multiplayers Online Role Playing Games*), ce sont des jeux de rôle en ligne multijoueur, qui permettent à nombreuses personnes d'interagir simultanément dans un même univers virtuel et persistant. La diffusion massive des mondes persistants en ligne, les quinze dernières années, a conduit à l'apparition de véritables communautés virtuelles en ligne.

C'est tellement mieux le rêve, tellement plus exotique, exaltant, confortable... Le réel c'est la porte ouverte aux déceptions²¹.

Mais tout ce qui brille n'est pas de l'or et le monde facile et sans efforts de l'« onirovirtuel » dévoile bientôt son visage obscur : la zone ouverte aux manipulations, la perte de sa propre ipséité dans le réseau fluide des illusions à bon marché, la confusion entre ce qui réel, solide, important et ce qui n'est qu'une ombre passagère, un rêve artificiel, un amour-hologramme.

Dans cette vision pessimiste, c'est aux nouvelles générations qu'on confie la charge d'un acte fondateur et l'espérance d'un changement, ou plutôt d'un retour en arrière. C'est l'adolescent qui se fait porteur d'un autre type de rêve, qui n'a rien à voir avec le fourmillement des illusions à bas prix mais qui renvoie aux racines de l'humanité et à la mémoire personnelle de chacun. À cette aune, le jeune protagoniste de *Mauvais rêve* préfère l'appellation de « sculpteur » plutôt que de « marchand » de songes, ses créations oniriques puisant dans sa mémoire nourrie de vieux films en 2D et de vieux DVD qui décrivent, comme s'intitule l'un des chapitres « La chanson du passé ». Il en va de même pour le jeune protagoniste de *El fin de los sueños*, un « artesano onírico » capable de créer des rêves artificiels qui puisent dans la mémoire personnelle des rêveurs, des créations oniriques soignées, complexes, artisanales justement, contre le commerce en gros des songes :

Fue un sueño anodino, sin la chispa de magia y vitalidad con la que los artesanos oníricos dotaban a sus creaciones ; lo sueños que programaban los ingenios de Descanso y Bienestar eran simples obras terapéuticas que buscaban optimizar el descanso del sujeto²².

Dans les rêves de ces gamins réside la dernière étincelle utopique d'un retour à la « chanson du passé », quand la vie était plus difficile mais probablement plus heureuse. Dans ce sens, la bande des « ski-lélé » raconte la poésie d'une enfance douce et sauvage qui résiste en marge des technopoles et qui refuse le monde étourdissant des nanorêves pour la sensation impayable des pieds nus sur l'herbe. De même, le protagoniste de Michel Honaker s'exclame à la fin du bouquin : « MOI JE SAIS RÊVER²³ » ou les jeunes héros de *Fearsome Dreamer* et de *La Fille de mes rêves* qui réclament finalement le droit de vivre et de rêver pour de vrai, même sans effets spéciaux.

Un message qui parle d'une génération technologique toujours de plus éloignée de la simplicité du quotidien, toujours de plus habituée à la satisfaction immédiate de ses besoins et dangereusement enfermée dans la clôture narcissique. Dès lors il est important de récupérer la valeur de l'expérience quotidienne, des aventures sans superpouvoirs, des liens affectifs directs, humains et complexes qui nous permettent de nous confronter et de nous « apprivoiser » les uns

²¹ LAMBERT, C., VAN STEEN, S., *La Fille de mes rêves*, op. cit., p. 10.

²² « C'était un rêve anodin, sans une goutte de la magie et de la vitalité que les artisans oniriques donnaient à leurs créations ; les rêves programmés par les engins du Département de Repos et de Bien-être étaient de simples œuvres thérapeutiques qui visaient l'optimisation du repos du sujet ». Notre traduction : CAMPBELL, Gabriella, COTRINA, José Antonio, *El fin de los sueños*, op. cit., p. 49.

²³ HONAKER, M., *Les Buveurs de rêves*, op. cit., p. 174.

les autres, comme le disait le Renard du Petit Prince. Il est important de se réveiller de l'hypnose des rêves médiatisés et de récupérer ces passages si fatigants et douloureux qui sont pourtant si nécessaires pour grandir. Ceci étant, probablement, il faudra commencer par « apprivoiser » le virtuel.

Bibliographie

Corpus primaire

- CAMPBELL, Gabriella, COTRINA, José Antonio, *El fin de los sueños*, Barcelone, Neo, 2014.
EVE, Laure, *Fearsome Dreamer*, 2 vol., Londres, Hot Key Books, 2013, 2014.
HONAKER, Michel, *Les buveurs des rêves*, Paris, Flammarion, 2000.
LEOURIER, Christian, *Mauvais rêve*, Paris, Mango Jeunesse, 2006.
TOGNOLINI, Bruno, *Lunamoonda*, Milan, Salani, 2008.

Corpus secondaire

- BAUMAN, Zygmunt, *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge, Polity, 2006.
BOYD, Danah, « Literacy: are today's youth digital natives ? » in *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, Londres, Yale University Press, 2014.
CRARY, Jonathan, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, New York, Verso, 2013.
HARGITTAI, Eszter, « Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the "Net Generation" » in *Sociological Inquiry*, vol. 80, n° 1, 2010, p. 92-113.
PARSI, Maria Rita, CANTELMINI, Tonino, ORLANDO, Francesca, *L'immaginario prigioniero. Come educare i nostri figli a un uso creativo e responsabile delle nuove tecnologie*, Milan, Oscar Mondadori, 2009
PRENSKY, Marc, « Digital Natives, Digital Immigrants » in *On the Horizon*, IX, 5, MBC University Press, 2001.
VEEN, Wim, Vrakking, Ben, *Homo zappiens. Growing up in a Digital Age*, Londres, Network Continuum Education, 2006.