

DOI: 10.31178/RCSDLLF.13.2

Interfaces numériques et représentation de soi dans *Les Liens artificiels*, de Nathan Devers

DANIELA TĂNASE¹
Sous la direction de LIDIA COTEA

Abstract

The purpose of this paper is to analyze the transformations of personal identity in the digital space as depicted in Nathan Devers' novel *Les Liens artificiels*. We will follow the identity destruction process of the main character, Julien/Vangel, exploring the factors leading to this "self" decay phenomenon and his reaction to his imminent end. We will also discuss the humanization of the digital apparatus and the instrumentalization and objectification of Julien's identity; we will address the immersion process into the digital space, identifying the steps and conditions enabling this immersion and the resulting identity transformations. Finally, we will explore how the character immerses himself in the digital device to the point of total identification, losing his real identity and becoming an integral part of the digital system.

Keywords: digital device, digital identity, virtual reality, interface, interaction

Quel est celui, dans mon oreille, qui écoute ma voix ?
Quel est celui qui prononce des paroles par ma bouche ?
Qui, dans mes yeux, emprunte mon regard ?
Quelle est donc l'âme, enfin, dont je suis le vêtement ?
(Diwan de Sham's Tabriz, II^e siècle)

Cet article propose une analyse des transformations de l'identité personnelle au contact de l'espace numérique. Nous suivrons le processus de destruction de l'identité du personnage principal, Julien/Vangel, du roman *Les Liens artificiels*, publié par Nathan Devers en 2022, en nous interrogeant sur les facteurs ayant conduit à son déclin, sur les manifestations du phénomène de décadence du « moi », ainsi que sur la réaction du personnage face à l'imminence de sa fin. Nous aborderons également le processus d'*humanisation* des dispositifs numériques,

¹ Doctorante à l'Université de Bucarest, École doctorale « Études littéraires et culturelles ».

en opposition au processus d'*instrumentalisation* et d'*objectivation* de l'individu, afin d'examiner la manière dont le dispositif numérique se substitue à la mécanique corporelle de l'individu, devenant ainsi un élément déterminant de son identité personnelle. L'écran, au-delà de son rôle de simple dispositif, devient une condition essentielle de l'existence humaine, une véritable extension du corps de l'individu. Le processus d'immersion de l'individu dans l'espace numérique comporte différentes étapes et modalités qui rendent possible cette plongée, engendrant des transformations identitaires multiples. Il serait donc intéressant de voir comment le personnage plonge dans le dispositif numérique au point de se substituer à celui-ci, jusqu'à une identification totale, perdant ainsi son identité réelle pour devenir une partie intégrante de ce dispositif.

Pour comprendre les enjeux d'une telle métamorphose, nous allons voir d'abord de quoi il est question dans *Les Liens artificiels*. Ce texte raconte l'histoire du jeune pianiste, Julien Libérat (le personnage principal du récit), qui, après un échec personnel (sa rupture avec May) et professionnel (il ne trouve pas l'inspiration pour écrire son futur album musical : *Ensemble et séparés*), s'enfonce dans le monde virtuel, où il finit par développer simultanément une addiction aux réseaux sociaux et à un jeu de réalité virtuelle (de type métavers) : l'*Antimonde*. Ce jeu lui offre une échappatoire à ses tourments existentiels. Julien pénètre progressivement dans cet univers numérique, où il crée un avatar et commence à mener une vie alternative. Cependant, à mesure qu'il s'immerge dans ce monde virtuel, les frontières entre réalité et illusion commencent à s'estomper, l'amenant à questionner la nature même de son existence. C'est alors que son déclin commence.

Sa destruction est liée au cadre dans lequel il vit, c'est-à-dire au milieu numérique et aux plateformes qu'il englobe. Julien voit bien que l'espace numérique ne rapproche pas les individus, mais les sépare. D'où l'idée de nommer son futur album (qu'il n'arrive pas à composer) : *Ensemble et séparés*. Celui-ci exprime parfaitement sa vision sur le monde² :

Ensemble et séparés, donc. L'idée de Julien s'arrêtait là. Elle tenait en ces deux mots contraires qui revenaient au même. Dit comme cela, son intuition ressemblait à un slogan publicitaire, celui d'une application de rencontre ou d'un réseau social, de Twitter ou Tinder. Et Julien voyait bien le lien avec ces deux plateformes. Tinder et Twitter, séparés et ensemble, quel meilleur résumé de son prochain album-concept ? L'histoire de deux êtres qui maladroitement tentèrent de s'aimer au royaume des likes, des smileys et des crushs, des targets et des émoticônes. Le récit d'une passion qui débuta en match et s'acheva en clash. D'une rupture

² Nathan Devers, *Les Liens artificiels*, Paris, Albin Michel, 2022, p. 45.

programmée dès le commencement. D'un anamour moderne au pays des smartphones.³

Dans l'espace numérique, tout fonctionne à l'envers, d'autant plus que le virtuel semble être un miroir inversé du monde réel. Même si Julien condamne la superficialité du virtuel, il ne trouve pas la force de lui échapper. Il n'a ni le désir, ni la détermination de concrétiser son œuvre : « Le seul problème, c'était de trouver le dé clic. De se mettre au travail. Or, c'est ici que Julien bloquait »⁴. Il a l'idée, mais il n'a ni le désir, ni les outils pour la concrétiser. Par contre, il se laisse dominer encore plus par l'abîme virtuel :

Il allumait son Mac et allait sur YouTube, prétextant devoir réécouter attentivement telle ou telle cantate de Bach. [...]. Julien cliquait et, de fil en aiguille, sautant de vidéo en vidéo, il se retrouvait à découvrir des domaines entiers de la vie humaine dont il n'avait jamais entendu parler et, à vrai dire, qui ne l'intéressaient pas spécialement. [...] Le temps passait et il ne faisait rien. [...]. Souvent, l'écran lui suggérait de visionner des sketches qu'il avait déjà vus. Vidé de toute son énergie, il les regardait quand même. D'une semaine à l'autre, il tournait ainsi en rond sur internet, torturé par des blagues.⁵

Nous remarquons déjà un état de robotisation. Cette transformation traduit une forme d'aliénation chez Julien, qui agit de manière automatique en s'immergeant dans le virtuel. Il perd son autonomie et son pouvoir de prendre des décisions et d'agir sur le réel, au profit de la mécanisation de son identité et, implicitement, de son comportement. Il ne fait que « tourner en rond sur internet ». Son existence devient monotone et répétitive, au point qu'il en vient à ressentir l'inutilité même de l'acte de vivre. Il cesse de vivre et se contente d'exister, il perd son individualité, son désir d'agir sur le monde. Son comportement, ainsi que celui des autres internautes avec lesquels il interagit, sont homogénéisés par les mêmes algorithmes et les mêmes contenus viraux. La vie de Julien témoigne d'une certaine absurdité et vacuité des gestes numériques répétitifs, dont il est désormais prisonnier. Au lieu d'arrêter ce non-sens, il l'accentue encore, au point d'en devenir dépendant. De sorte que chaque semaine, le temps passé sur internet augmente :

« Cette semaine, votre temps d'écran a été supérieur de 8% par rapport à la précédente, pour une moyenne de 6 heures et 56 minutes par jour. » [...]. À chaque fois, les chiffres s'envolaient, sauf qu'il n'y gagnait rien, bien au contraire : les 8% étaient reversés directement aux écrans, ils les lui avaient volés, c'était comme une

³ *Ibidem*, p. 55.

⁴ *Ibidem*, p. 57.

⁵ *Ibidem*, p. 59-60.

sorte d'impôt prélevé sur ses moments de vie. [...]. La partie libre de son quotidien qu'il sacrifiait sur l'autel du rien.⁶

Tout témoigne de l'instrumentalisation du corps de l'individu et, en égale mesure, de l'instrumentalisation de son identité : le dispositif technique devient une continuation du corps du sujet, le transformant dans un être sans volonté, dépourvu du libre arbitre. Julien remarque le problème, donc il est conscient de son autodestruction, mais il ne change rien, il se livre à l'illusion de l'écran, il n'utilise pas l'espace digital, mais il se laisse utiliser par ce dernier :

L'homme-zombie se résigne : son cerveau est une clé USB qu'il branche à un ordinateur. Les rôles s'échangent. On donne toute son énergie à une machine, on devient son miroir et c'est elle, désormais, qui détient l'esprit de son détenteur. Elle pense, parle et gesticule à sa place. Elle lui dicte ce qu'il doit désirer. Elle rythme sa conscience et précède ses envies. Plus vivante que lui, elle s'empare de son être et le change en mollusque. Au départ, il y avait un homme et un ordinateur. Voici qu'ils se sont aliénés l'un l'autre, voici qu'ils respirent ensemble et forment une entité commune, voici qu'ils se mélangent et donnent naissance à un homminateur. Julien en était là, exactement là, à ce point de rupture où il disparaissait.⁷

Conscient de son addiction à l'écran, le personnage ne cherche pas à y remédier, au contraire, il se laisse dévorer par ce « cancer de la concentration »⁸. Il est tout simplement « contaminé par un venin secret, par un champignon qui pourrissait en lui et lui rongeaient l'esprit »⁹. Julien atteint le point le plus bas de sa dégradation identitaire ; en proie à un état de total abattement, il n'arrive plus à s'en sortir :

Viendrait un jour, inexorablement, où son temps d'écran occuperait tout l'espace. Alors il ne serait plus personne. Comme un monstre, son smartphone l'engloutirait pour de bon. Sans opposer la moindre résistance, il s'offrirait au processus, il se laisserait transformer en chose dans le plus grand silence et il n'y aurait plus de Julien Libérat, seulement un mutant à l'apparence vaguement humaine, un automate en proie à des machines de souffrance.¹⁰

Ce processus conduit Julien à un état de chosification identitaire : il cesse d'être le produit de ses propres choix et de construire son propre destin, devenant ainsi le produit de ce monde dépourvu de profondeur, dont le non-sens s'inscrit à

⁶ *Ibidem*, p. 62-63.

⁷ *Ibidem*, p. 65.

⁸ *Ibidem*, p. 63.

⁹ *Idem*.

¹⁰ *Ibidem*, p. 65.

jamais dans son esprit. Le dispositif a donc le pouvoir de soumettre le sujet et de lui voler son identité. Accablé par la détresse, Julien s'habitue finalement à cette forme d'évasion dans un monde devenu très silencieux, où toute créativité semble éteinte.

Nous remarquons clairement un double rapport entre l'individu et le dispositif technique (et, implicitement, l'espace numérique) : d'une part, il y a le processus d'humanisation du dispositif (nous parlons du pouvoir de l'appareil à contrôler l'activité de l'individu), et d'autre part, il y a le processus d'objectivation et d'instrumentalisation de l'individu par le dispositif. Le dispositif permet à la fois d'accéder aux différents *alter ego* de Julien et de les effacer. C'est dans ce contexte que Julien, dans ses pérégrinations sur la Toile, se penche sur une publicité qui promet un jeu vidéo, mais il ne s'agit pas d'un jeu habituel : celui-ci promet l'accès à un autre monde, qui, en fait, est un double spéculaire du réel¹¹ :

– Si vous regardez cette annonce, c'est que vous êtes en train de gaspiller votre temps sur les réseaux sociaux. Alors, puisque vous en êtes là, permettez-moi de me présenter. Je m'appelle Adrien Sterner et je suis connu pour avoir créé le premier métavers grandeur nature. J'y ai reproduit la réalité, la vraie réalité, l'entière réalité dans ses moindres détails. *Toutes* les rues de *toutes* les villes de *tous* les pays du monde sont imitées à l'identique, mieux que sur n'importe quelle maquette 3D. En gros, j'ai réussi à construire une planète B virtuelle où *tout* est bien meilleur que chez vous. Là-bas, l'univers vous appartiendra, *toutes* les possibilités seront grandes ouvertes, absolument *toutes*, j'insiste bien sur ce point : dans l'Antimonde, votre anti-moi pourra *tout* faire, il réalisera *tous* les fantasmes que le monde ne vous permet pas d'accomplir. Grâce à moi, vous aurez oublié la sensation de l'ennui. Puisque votre vie n'a pas l'air palpitante, je suis heureux de pouvoir vous en offrir une deuxième. Place à votre anti-moi, bienvenue dans l'Antimonde !¹²

Julien, initialement hésitant, décide finalement de créer un compte pour jouer à ce jeu et accéder ainsi à un monde qui n'est pas sans rappeler l'univers dystopique des films comme *Matrix*, *eXistenZ*, *Ghost in shell*, *Dark city* ou bien celui des séries *Black Mirror* et *Westworld*. La décision de Julien témoigne de son désir de s'évader du réel, ou bien de la tyrannie du réel. Pour Julien, le réel est une dystopie.

¹¹ Au niveau de la narration, « l'infiltration » dans ce nouveau monde est annoncée par un poème qui prépare le lecteur au changement de la ligne narrative. Les poèmes de ce type constituent d'ailleurs un leitmotiv du récit.

¹² N. Devers, *Les Liens...*, *op. cit.*, p. 69-70.

Le projet Antimonde, créé par Adrien Sterner en 2020, se veut une œuvre totale, « qu'il désignait comme "l'œuvre de sa vie" [...]. Il s'agissait de construire le premier métavers abouti : un jeu aussi riche que la réalité »¹³. Ce jeu constitue un double spéculaire du réel, mais là réside une différence essentielle, qui change tout, rendant l'Antimonde non seulement préférable au monde réel, mais idéal : le joueur a la possibilité de choisir son identité et surtout il peut agir comme il l'entend, sans restriction aucune. Il peut « voler une voiture, [...] conduire comme un criminel sur l'A86 et [...] perdre le contrôle du véhicule pour s'écraser contre les grilles du parc de Sceaux [...] »¹⁴. Bien sûr, comme le remarque Julien, cela n'a pas de sens en soi, ou bien le sens réside justement dans cette liberté absolue. Dans l'Antimonde, il n'y a ni frontières, ni limites. Grâce à Adrien Sterner, le diable portant le masque de Dieu, même si dans l'Antimonde tout est à rebours, cependant tout paraît normal et naturel.

Mais ce qui attire le plus dans l'Antimonde, c'est que le joueur peut devenir tout ce qu'il ne peut être dans la réalité, voire tout ce qu'il n'ose pas devenir, dans le cas de Julien. Il peut être soi-même ou sa version idéale. Et pour accéder à ce statut, il ne reste à Julien que de choisir son avatar, acte ultime et révélateur, condition obligatoire du jeu. Ce choix est crucial car il accentue la rupture avec son identité réelle, une rupture qui à partir d'un certain moment devient irréparable :

À quoi pourrait bien ressembler l'avatar de son anti-moi ? Le jeu lui demandait de choisir sa physionomie, sa taille, son poids et d'autres caractéristiques de cette nature. Le premier réflexe de Julien fut de pasticher son propre visage. [...] En scrutant son avatar, Julien n'eut pas seulement l'impression que son personnage lui ressemblait, mais qu'il s'était lui-même propulsé dans son ordinateur. Ce prototype digital sortait du même moule que lui. Comme un reflet vivant, il lui lançait des clins d'œil depuis l'intérieur de l'écran. L'anti-Julien n'était pas à son image ; cette image, il l'était.¹⁵

Dans ce contexte, François Perea analyse la notion d'identité personnelle, en identifiant trois dimensions de cette notion :

[la] dimension personnelle, subjective [...], résultant d'une construction visant un « effet » d'unité dans la complexe hétérogénéité de la personnalité, permettant

¹³ *Ibidem*, p. 92.

¹⁴ *Ibidem*, p. 85.

¹⁵ *Ibidem*, p. 71.

l'identification à/de soi dans la permanence [...], [la] dimension interpersonnelle [...], co-construite dans la relation à Autrui [...] [et la] dimension sociale [...] en référence aux statuts et rôles préparés dans la société.¹⁶

Tous ces types d'identités construisent l'*identité civile* (notre vraie identité), à laquelle s'ajoute l'identité numérique, ce que François Perea nomme l'*identité-écran*. Celle-ci est tellement différente de l'identité civile qu'on peut parler d'un *personnage-écran* (une construction absolue de l'espace numérique). Malgré qu'il ait sa source dans un être réel, ce personnage-écran représente une présence sans corps, une *présence* immatérielle. L'interface numérique offre ainsi à l'être moderne l'alternative d'un *alter ego* idéal (ou de plusieurs). Julien choisit donc la voie la plus simple et surtout la plus rapide. En choisissant de créer son avatar (Vangel), il explore la frontière entre son identité réelle et sa représentation digitale. Il se construit donc une *identité-écran*. Or nous remarquons une nuance essentielle ici, un renversement à la fois identitaire et implicitement ontologique : « L'anti-Julien n'était pas à son image ; cette image, il l'était ». Julien perçoit son avatar, qui finalement est un personnage numérique, non comme une extension de lui-même, mais comme sa véritable identité. Plus encore, son identité est construite à partir de son avatar, et non l'inverse. L'idée que l'avatar « lui lançait des clins d'œil depuis l'intérieur de l'écran » ajoute une dimension vivante et interactive à cette représentation, brouillant encore plus la ligne de démarcation entre le réel et le virtuel et accentuant davantage cette inversion ontologique. Les choses deviennent encore plus complexes lorsque Julien achète un casque Bluetooth et une combinaison haptique équipée d'un moteur vibrotactile, ces dispositifs lui permettant de ressentir ce que ressent son avatar, Vangel. Le transfert est ainsi complet, ce qui rend possible une nouvelle naissance de Julien¹⁷.

L'avatar de Julien cache non seulement son identité civile, mais la remplace par une nouvelle identité virtuelle, qui devient finalement plus réelle que sa véritable identité. Mais cet avatar, c'est un anti-moi, tout comme l'*Antimonde*, c'est le contraire du réel :

¹⁶ François Perea, « L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1/2010. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-1-page-144.htm> (dernière consultation : 30.06.2024).

¹⁷ Ce qui n'est pas sans rappeler l'univers d'*Alternance*, le roman d'Andrei Makine (publié sous le pseudonyme Gabriel Osmonde), où les gens peuvent expérimenter tout ce qu'ils désirent, sans conséquences dans le monde réel, simplement en se connectant à un dispositif. De la même façon, l'avatar de Julien lui permet d'explorer ses désirs ainsi que de communiquer avec d'autres avatars, y compris ceux des célébrités comme Serge Gainsbourg, apparemment sans conséquences évidentes dans l'univers réel.

Ces aspirations, bien sûr, revenaient à inventer un monde sens dessus dessous, une Terre qui avait la tête en bas, un univers où les zones d'ombre de chacun remontaient à la surface – où les choses, toutes les choses, devenaient le contraire d'elles-mêmes. Là-bas, les utilisateurs eux-mêmes se révélaient chiraux : ils existaient à l'envers.¹⁸

Cependant, Julien est conscient de ce double identitaire, il se réfère à lui-même comme à une autre personne. Il « contemplait Vangel comme on regarde un téléfilm avant de s'endormir »¹⁹. Cet *alter ego*, construit et mis en scène par lui-même, le personnage le préfère à sa propre identité. Tout son voyage dans l'Antimonde devient finalement un refus de vivre et de donner un sens à sa vie, de construire son destin. Julien saisit le danger, mais il choisit néanmoins de vivre dans l'Antimonde, car c'est uniquement là qu'il peut retrouver son identité idéale. « L'avantage dans l'Antimonde, c'était que tout allait très vite, les plus petits désirs s'enchaînaient sans laisser de place à l'ennui »²⁰. De plus, l'Antimonde se trouve là, virtuellement, à portée d'un clic : « Tout était là, aussi "là" que dans une rue authentique, avec la même profusion de détails inutiles, d'objets presque palpables et de reliefs en trompe-l'œil »²¹.

En accédant à ce jeu, Julien renonce à l'idée de se forger son propre chemin et de composer son album de musique. Finalement, il n'y a aucun processus de création, ni identitaire ni artistique. Son immersion dans l'Antimonde est l'expression d'un *pacte* qu'il signe avec le diable (Adrien Sterner), même s'il n'est pas conscient au départ de ses conséquences fatales. Adrien Sterner n'est pas un dieu qui a façonné un monde parfait, idéal ; il est plutôt l'expression du Tentateur qui entraîne Julien sur le chemin de l'autodestruction, qui crache sur son réel lui offrant l'alternative d'un monde plus simple, dépourvu d'épaisseur²². Adrien Sterner n'est pas un créateur, mais un destructeur : il instaure l'actualité pure et le primat de la télécommande (que l'on peut assimiler, par analogie, à un simple clic dans l'espace numérique) : « la totalité, elle, est déjà là depuis le

¹⁸ N. Devers, *Les Liens...*, *op. cit.*, p. 120.

¹⁹ *Ibidem*, p. 82.

²⁰ *Ibidem*, p. 84.

²¹ *Ibidem*, p. 82.

²² Dans la *La Matrice*, Néo doit lui-même choisir entre deux pilules : la pilule rouge qui ouvre la porte vers un monde potentiellement dangereux, mais qui prépare l'homme à être *déconnecté* de la Matrice, et la pilule bleue, qui force l'individu à rester dans l'ignorance, dans le monde construit par La Matrice.

début »²³. Cédric Lagandré insiste sur cette question et parle du *primat de la commande* :

Le procédé technique trouve son parfait aboutissement dans la *commande*. La succession des causes y a été tout à fait résolue, ramassée dans le seul geste d'appuyer sur un bouton. La commande instaure la simultanéité des causes et des effets, puisque tous les effets sont déjà contenus dans la première cause (la pression du bouton). Elle édifie ainsi le règne de l'instant comme dimension privilégié de l'existence.²⁴

Le prix de cette actualité pure, c'est la privation de l'expérience : « On ne fait pas l'expérience d'un événement, on le détruit sous la forme parfaite, parachevée, on l'assimile sans reste et d'un seul coup. Possession totale et instantanée »²⁵. Julien vit sans réellement vivre. L'empreinte de ses actions est irréelle, puisqu'elle est purement virtuelle. Ici, il n'y a pas d'ouverture vers le monde, il n'y a pas de communication, car il n'y a pas de *Dasein*, au sens heideggérien, car le *Dasein* signifie justement : « être-au-monde ; être-avec-un-autre ; être-ensemble au monde comme dans la parole *je suis, être-mien* [...] »²⁶. Paradoxalement, ce monde virtuel, l'Antimonde, suffit à *consommer* la vie de Julien, le privant ainsi de la matérialité du réel. L'interface illusoire du dispositif acquiert une valeur ontologique. Le virtuel devient pour lui plus réel que le réel lui-même ou bien *hyperréel*²⁷, un simulacre du réel, « un réel sans origine ni réalité »²⁸. La vie de Julien est dominée par des représentations virtuelles qui remplacent la réalité elle-même.

Ainsi, nous ne parlons plus d'imitation, mais d'une substitution du réel par ses signes. Julien souhaite se créer de manière absolue une nouvelle identité à travers son avatar, il veut accéder à un monde parfait, dénué des complications du réel. Il désire se soustraire aux contraintes du réel et à sa propre identité, mais il reste bloqué dans le virtuel.

Julien devient une sorte de Narcisse à l'envers : il déteste son identité réelle, mais il adore son identité virtuelle, avec laquelle il s'identifie pleinement. Cependant, les images reflétées sur l'écran sont fugaces, éphémères. Ce que Julien veut en fait, c'est transcender l'essence même du réel et du virtuel à travers ce

²³ Cédric Lagandré, *L'Actualité pure. Essai sur le temps paralysé*, Paris, Presses Universitaires de France, 2009, p. 9.

²⁴ *Ibidem*, p. 25.

²⁵ *Ibidem*, p. 57.

²⁶ Bernard Stiegler, *La Technique et le temps. 1. La Faute d'Épiméthée 2. La Désorientation 3. Le Temps du cinéma et la question du mal-être* suivis de *Le nouveau conflit des facultés et des fonctions dans l'Anthropocène*, Paris, Fayard, 2018, p. 246.

²⁷ Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 10.

²⁸ *Idem*.

dernier. Il veut transgresser l'espace même du profane, l'espace confiné du monde. Mais les images reflétées dans l'eau (ou, dans notre cas, sur l'écran) sont, comme le dit André Gide dans *Le Traité du Narcisse*, « imparfaites, puisqu'elles recommencent toujours et toutes s'efforcent et s'élancent vers une forme première perdue, paradisiaque et cristalline »²⁹. Tout comme Narcisse, Julien aspire continuellement à la perfection de cette forme, à sa pureté absolue. Et tout comme Narcisse, qui ne peut toucher son reflet sans le détruire, Julien ne peut *expérimenter* son *soi* désiré que sous la forme immatérielle de l'interface d'un dispositif. Il s'agit « d'une quête d'évasion, d'une soif profonde, pour ainsi dire métaphysique »³⁰ ; le personnage désire accéder à un *ailleurs*, à un espace indéfini, un espace non-référentiel, onirique, qui ne peut être repéré de façon concrète.

Cédric Lagandré insiste à son tour sur ce rapport réel-virtuel. Ainsi, toute chose réelle ou toute réalité extérieure (un livre, des lettres, le corps lui-même, le langage, le temps, etc.) aurait un équivalent immatériel, virtuel, numérique :

Mais ce temps mort ne coûtait rien à Julien, d'autant que cette promenade dans un quartier dont la monotonie l'eût pourtant ennuyé en temps normal lui procurait un plaisir indéniable. Sans doute était-ce le fait de marcher assis, d'être dehors – dedans et debout – allongé qui provoquait en lui cette sensation troublante. Les yeux ouverts, il rêvait en dehors du sommeil.³¹

Julien préfère donc ce double du réel, car il lui manque justement la « saleté », « l'usure » du réel. La perfection vers laquelle il tend ne peut porter la salissure du réel. Il lui préfère la facilité que lui offre le dispositif automatique, en dépit de l'effort exigé par l'expérience, car cette dernière implique justement cette usure du réel. Julien ne peut donc pas redevenir celui qu'il était au début : il doit rester Vangel. C'est pourquoi il se suicide à la fin du roman, en ligne, sous les yeux des internautes, dans un acte qu'il qualifie de « symbolique », devenant ainsi partie prenante du dispositif.

Le périple de Julien dans le numérique et dans l'Antimonde ne constitue pas seulement un parcours singulier, mais aussi l'expression de l'homme hypermoderne et de son aspiration à vivre la vie d'un autre et à fuir le réel ainsi que son identité civile, en quête d'un *ailleurs* idéal. *Les Liens artificiels* est l'expression d'un manque profonde de foi en Dieu et dans l'ordre intrinsèque et naturel du monde, ce qui prépare l'homme hypermoderne à se déconnecter véritablement du réel, moment qui peut marquer « le début d'un autre commencement »³², selon les mots de Vangel. Entre-temps, dehors, la vie continue.

²⁹ André Gide, « Le Traité du Narcisse », *Romans et Récits*, Paris, Gallimard, 2009, p. 167.

³⁰ N. Devers, *Les Liens...*, *op. cit.*, p. 192.

³¹ *Ibidem*, p. 83.

³² *Ibidem*, p. 314.