

Mesdames, Messieurs,

Chers invités en vos titres et fonctions,

Chers amis du numérique et des jeux vidéo,

Cher public,

En l'espace de quelque deux mois, nous voilà rassemblés, réunis, ici à la bibliothèque, déjà pour la deuxième fois grâce à ce nouvel espace dédié à l'univers numérique.

Pour ce, nous, - toute l'équipe de la bibliothèque et moi-même-, vous remercions et tenons à vous exprimer le plaisir que nous éprouvons à partager ces moments avec vous.

Digital Kingdom nous fait l'honneur de présenter ici ce soir sa toute dernière réalisation « invisiballs », jeu créé dans son studio de Vevey, chaussée de la Guinguette.

Merci à Digital Kingdom et toute son équipe pour la passion et l'énergie dégagées dans leur travail !

Mesdames, Messieurs,

Vous n'êtes pas sans savoir que le monde numérique et moi-même sommes dans une relation plutôt compliquée, du moins intellectuellement.

Relation faite de tiraillement entre la fascination devant le champ des possibles et la crainte de se voir déconnecté de la réalité, voire du réel.

Cependant, il nous est donné, grâce à notre intelligence, la possibilité de contourner le piège de l'isolement, de la virtualisation tous azimuts, en créant des moments de rencontre, de partage réels - même autour du numérique. Comme ce soir.

Et là, Mesdames et Messieurs, le politique remplit parfaitement son rôle, celui de créer les conditions-cadres pour que chacun, chacune puisse trouver le moyen de son épanouissement propre, personnel.

Ainsi que nous l'ont appris les sociologues, l'on ne construit pas une ville, une société en fonction de soi ni de ses amis.

La finalité, n'en déplaise aux constructivistes, est de prendre tout le monde en considération, même les non-connectés.

Merci !