Mesdames, Messieurs,

Chers invités, en vos titres et fonctions,

Chers joueurs, Chères joueuses,

Je vous remercie de votre présence ici ce soir.

Merci d'avoir franchi la porte de la bibliothèque municipale de Vevey, bibliothèque qui se veut être - à côté du domicile et de la place de travail - un troisième lieu.

C'est-à-dire un lieu de rencontres, de culture, de vie, un espace d'information, d'apprentissage et de loisirs condensés.

Ce soir, l'inauguration de cet espace dédié aux jeux vidéo participe à enrichir ce concept afin d'offrir à toute une catégorie d'habitants de Vevey et de la région des possibilités d'épanouissement propre, personnel.

La montée en puissance de l'internet et du numérique fait basculer nos sociétés dans un autre rapport interhumain.

Les mutations sociétales produisent à leur tour un chambardement du moins de certains principes que l'on croyait acquis. Notamment celui de la transmission des connaissances et des savoirs, dus à l'expérience et/ou à l'évolution plutôt linéaire du progrès scientifique.

En effet, nous assistons pour la première fois dans l'histoire de l'humanité à un phénomène particulièrement troublant : lorsque ce sont les petits-enfants qui apprennent aux grands-parents le maniement des outils du monde actuel, le monde numérique.

Est-ce une nouvelle façon de vivre l'intergénérationnel ?

Puisse la transmission des savoirs se faire dans les deux sens et que par le truchement du numérique des relations humaines se tissent et que de vraies valeurs se transmettent aussi.

A vous jeunes et moins jeunes, amateurs de jeux vidéo, ou aspirants joueurs, je vous souhaite beaucoup de plaisir, comme dirait l'autre, des plaisirs sans mélange.

Avant de terminer, je voudrais particulièrement remercier l'ensemble des collaborateurs et collaboratrices de la bibliothèque pour leur total engagement dans cette institution, pour l'accueil toujours chaleureux, pout tout ce que vous faites, en somme.

La parole maintenant au directeur de la bibliothèque, M. Yan Buchs.

Merci !

Et à tantôt …

Peut-être … à l'espace Pixel, devant une console !

MAG, 16.02.2018