

Et s'il existait des jeux en exemplaire unique ?

<https://videonaute.fr/videos/embed/e6ebc0ec-d769-488a-a312-92cfcf965e44>

Il parle de web à partir de 3m32s

Jeu vidéo

Comparaison de l'industrie numérique ou rien n'est unique et éphémère à certaines démarches d'artistes.

Il présente un développeur de jeu vidéo qui vend des jeux qu'à la première personne qui l'achète, ne gardant pas lui-même de copie. Laisant les clients faire ce qu'ils veulent de la copie. La supprimer, la distribuer...

Un autre artiste a lui créé un jeu, disponible uniquement sur dix CD, caché dans des lieux secrets, attendant d'être trouvé ou détruit par le temps...

Web

Cette démarche de l'éphémaire lui fait énormément penser à celle du blog [lowtechmagazine](#), qui parle et réfléchit autour de la LowTech.

“ «C'est à dire des moyen de réduire notre consommation d'énergie avec la technologie, ou de comment favoriser le recyclage des appareils informatiques dans nos pratique et nos quotidiens»

Ils ont expérimenté l'adaptation de leur site dans une version la plus économique possible et ont documenté le tout dans [un article](#). Parmi la multitude de partit prix, il y a celui de la remise question de la disponibilité du site.

La plupart des hébergeurs qui annoncent utiliser l'énergie solaire dans leurs datacenter utilisent aussi le réseau électrique urbain quand leurs batteries sont vides. Lowtechmagazine a pris la décision de ne compter uniquement sur l'énergie solaire, rendant donc le site innacessible quand il n'y a plus d'énergie, jusqu'au retour d'une météo plus clémente.

Cette démarche recrée un lien matériel, une physicalité à un internet qu'on perçoit bien trop souvent comme seulement virtuel.

Conclusion

“ Ces questions et bien d'autres vont être cruciales dans les années à venir. Dans un contexte où la question de l'énergie et des ressources sera probablement centrale.

Revision #4

Created 6 May 2020 21:47:21 by AntoineD

Updated 6 May 2020 22:32:12 by AntoineD