

DANS UNE CAGE DE MÉTAVERS

Et si plutôt qu'un mode d'évasion, les mondes virtuels se révélaient des prisons dorées ? L'artiste visuel **James Bridle**, le chercheur à l'Inria **Stéphane Grumbach** et l'anthropologue de la consommation **Fanny Parise** nous mettent en garde.



L'avatar de Travis Scott se produisant en concert dans Fortnite.

Un événement survenu ce mois d'avril fera date parmi les chercheurs en quête de ces points de bascule signalant les changements sociétaux majeurs. Pour contourner la pandémie de Covid, 4 000 élèves de la préfecture de Niigata au Japon ont fait leur rentrée des classes dans un espace numérique – un métavers –, où ils ont pu interagir grâce à leurs avatars, ces représentations graphiques que l'on peut trouver sur le Web. Certes, cela fait longtemps que les industriels vidéoludiques conçoivent des mondes virtuels et des matériels permettant de s'y immerger. Tel le Virtual Boy, une console de jeux créée par Nintendo en 1995, qui associait un « visiocasque » et une manette de jeu. Au début des années 2000, de vastes communautés de joueurs sur plateformes en ligne, comme Second Life, Fortnite, Minecraft ou Roblox, ont multiplié les « méta-univers ». La grande nouveauté, c'est qu'aujourd'hui des événements extérieurs n'ayant rien à voir avec les jeux vidéo s'y produisent. En 2020, par exemple, cinq concerts virtuels du rappeur Travis Scott ont été suivis par plus de 27 millions de spectateurs sur Fortnite (350 millions de joueurs !)

LE « GRAND ENFERMEMENT » DANS LE VIRTUEL

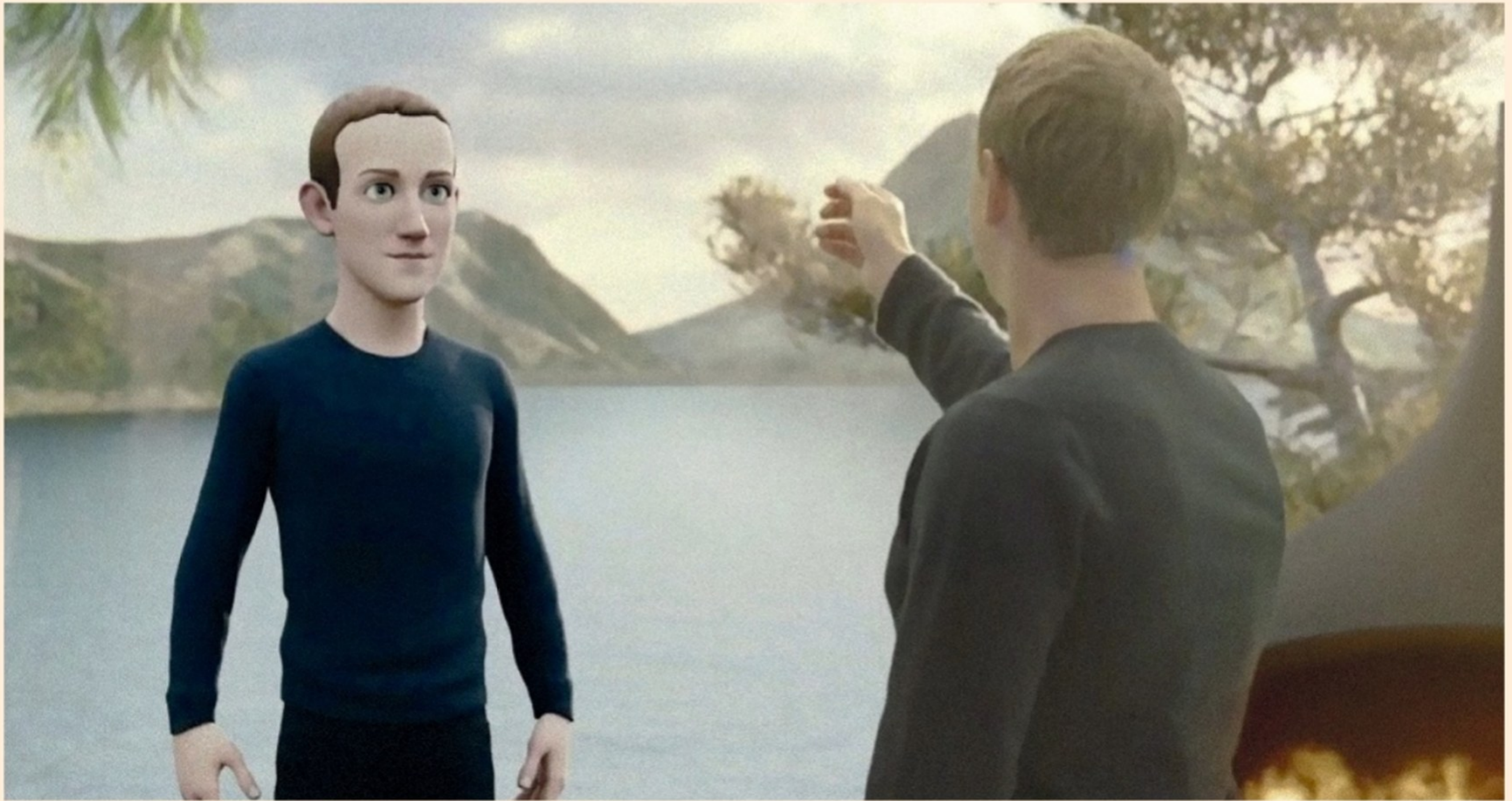
Passer du jeu vidéo à la vraie vie, tel est précisément l'objectif de Mark Zuckerberg, le président-directeur général de Facebook. En octobre dernier, il a rebaptisé sa plateforme « Meta » et s'est donné cinq ans pour « transformer son usage en une expérience immersive ». Grâce, notamment, à l'emploi des casques Oculus ou de la plateforme

Horizon Worlds, eux-mêmes conçus par le nouveau « Meta ». Un jour viendra, promet-il, où notre extension numérique fera nos emplettes en cryptomonnaie, négociera nos impôts, rencontrera des avatars d'amis, fera l'amour à distance, visitera des musées virtuels, dézinguera des faux aliens ou achètera des œuvres numériques authentifiées par des certificats de propriété, les fameux NFT. Pour lui, les enjeux des métavers sont purement techniques : il s'agit d'améliorer la qualité des décors, l'effet de réalité procuré par les casques ou la fluidité des déplacements virtuels. Pour le reste, ces univers constituent « *le Graal des interactions sociales* », déclarait-il en juillet dernier lors d'une interview pour le site techno The Verge.

Et si c'était l'inverse qui nous attendait ? Non pas une libération, mais un « *grand enfermement* » dans le virtuel, pour reprendre l'expression du philosophe Michel Foucault (*Histoire de la folie à l'âge classique*, 1961) ? La différence étant que le gardien du fameux panoptique, cette prison idéale imaginée par le philosophe anglais Jeremy Bentham, ne serait plus un humain, « *mais une intelligence artificielle fondée sur les préférences tacites de millions de spectateurs* », décrypte le jeune artiste et essayiste James Bridle dans un essai passionnant paru en avril, *Un nouvel âge de ténèbres*. Nourris par des algorithmes compilant les comportements, goûts, opinions et/ou décisions d'achats émanant d'avatars en action, ces métavers – car il faut imaginer l'existence de plusieurs mondes virtuels concurrents, nous apprend la journaliste Nina Xiang dans *Parallel Metaverses*, sorti en mars –, ces mondes clos donc jouiront un jour

AU JAPON, FACE À LA PANDÉMIE, 4 000 ÉLÈVES ONT FAIT LEUR RENTRÉE DES CLASSES DANS UN MÉTAVERS

« *d'un niveau de compréhension cognitive jamais vu auparavant* », prévient James Bridle. Ils n'ont pourtant en eux « *aucun bagage subjectif, aucune émotion* », poursuit l'auteur. Contrairement aux apparences, ils sont non pas guidés par la course au bonheur ou les joies de la création, mais par la « *loi du profit* ». Un exemple ? Mark Zuckerberg vient d'annoncer la création d'une nouvelle fonctionnalité sur sa plateforme Horizon Worlds : les créatifs les plus doués pourront y vendre leurs « *créations virtuelles* »... moyennant la rétrocession à Meta de 47,5 % du montant de la vente !



Mark Zuckerberg, créateur de Facebook devenu Meta, face à son double virtuel.

Car le Meta de Zuckerberg, tout comme les métavers en construction à travers le monde, est libre d'administrer comme il l'entend son petit univers : « Les plateformes ont acquis un pouvoir et une légitimité de facto qui leur permettent d'agir sur des territoires dont les lois sont en contradiction avec leurs règles ou à l'encontre des intentions politiques de leurs dirigeants », prévient le chercheur à l'Inria Stéphane Grumbach dans *L'Empire des algorithmes*, un essai paru en mai chez Armand Colin.

AU ROYAUME DU CAPITALISME DÉBRIDÉ

Des espaces virtuels privés structurés par des moteurs d'algorithmes auxquels personne n'a accès et gouvernés par les pures lois du profit : l'auteur de science-fiction William Gibson les avait déjà rêvés – ou plutôt cauchemardés, en 1984 dans son roman *Neuromancien*. Surnommé la « Matrice » (*the « Matrix », en V.O.*), le cyberspace dépeint dans son ouvrage menait à un capitalisme débridé gouverné par des « mégacorporations ». Quarante ans après, nous avons nos Gafam (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft) ! « La question essentielle est celle de la concentration extraordinaire de pouvoir de ces grands acteurs, écrit Grumbach. Une concentration jamais égalée, sans contre-pouvoir, et qui est, eu égard au risque, peu présente dans le débat politique. » À l'unisson de James Bridle, il n'y voit rien moins qu'« un danger majeur pour nos démocraties ».

L'anthropologue de la consommation Fanny Parise également. Participant à un ouvrage collectif, *L'Humain augmenté*, elle s'est interrogée sur les raisons qui poussent nombre d'entre nous à vouloir « exister » dans le métavers. Dans son ouvrage *Quartier rouge. Le Plaisir et la Gauche*, paru aux PUF en février dernier, le philosophe Michaël Fœssel évoquait déjà notre besoin croissant de sécurité dans un monde réel devenu incertain : « Le monde numérique a ceci de sécurisant qu'il est prédictible », y écrit-il.

Fanny Parise interroge le plaisir que nous éprouverions à nous métamorphoser en « une meilleure version de nous-même », notre avatar étant en quelque sorte « une figure du héros virtuel, variante de l'imaginaire de l'homme augmenté ». Un fantasme destructeur qui conduirait « au brouillage des frontières entre fiction et réalité ». Quel sens, en effet, donner à une vie qui se déroulerait dans la peau d'un soi fantasmé claquemuré à la fois chez soi et dans un méta-univers que Fanny Parise compare à un « Far West virtuel » ? Au Japon, les individus les plus connectés ne sont-ils pas les *hikikomori*, un mot japonais qui désigne ceux qui vivent coupés du monde et des autres, sans lien social, cloîtrés dans leur chambre ? La journaliste Nina Xiang se montre rassurante : « Les métavers reflétera probablement la nature désordonnée et chaotique de notre monde physique », déclarait-elle lors du lancement de l'ouvrage qui s'est tenu à l'intérieur de Decentraland, l'une des plateformes de métavers les plus populaires au monde. Autant nous préparer au pire : selon une étude de l'agence de conseil américaine Gartner, un quart des Occidentaux devrait passer une heure par jour dans le métavers dès 2026.

Jean-François Paillard

UN NOUVEL ÂGE DE TÉNÉBRES. LA TECHNOLOGIE ET LA FIN DU FUTUR (NEW DARK AGE. TECHNOLOGY AND THE END OF THE FUTURE)

JAMES BRIDLE

TRADUIT DE L'ANGLAIS (ROYAUME-UNI) PAR BENJAMIN SALTEL
320 P., ALLIA, 20 €

L'EMPIRE DES ALGORITHMES. UNE GÉOPOLITIQUE DU CONTRÔLE À L'ÈRE DE L'ANTHROPOCÈNE

STÉPHANE GRUMBACH

224 P., ARMAND COLIN, 22,90 €

L'HUMAIN AUGMENTÉ. CYBORGS, FICTIONS ET MÉTAVERS COLL. (AVEC FANNY PARISE)

88 P., L'AUBE/FONDATION JEAN-JAURÈS, 7,50 €. EN LIBRAIRIES LE 17 JUIN.