

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Une collision entre l'univers et le métavers ?

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : lundi 23 novembre 2009

Internet : Culture et Communication

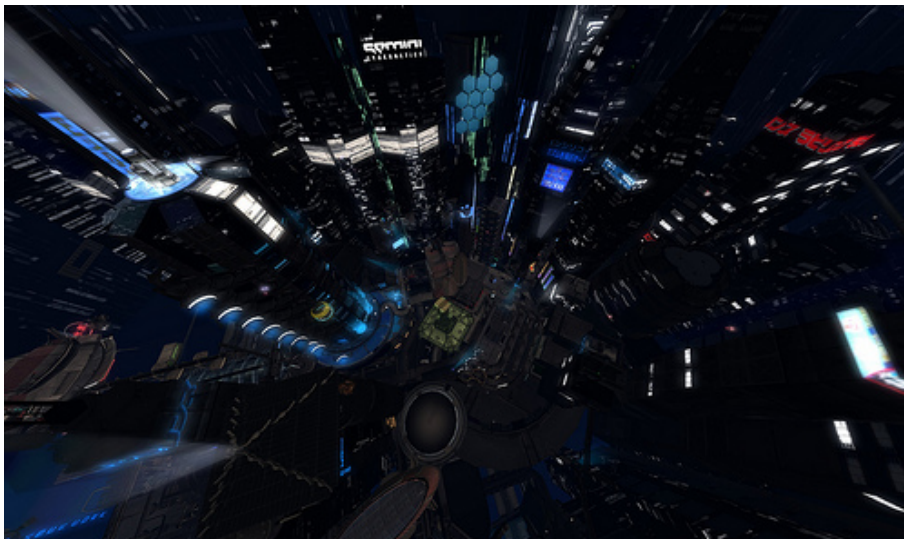
Imaginez un monde sans être humain. Où nous avons tous pris la forme d'un algorithme informatique complexe, incarné virtuellement par un avatar. Le web est notre univers. Est-ce qu'une telle perspective vous excite ou vous effraie ?

AT-43 : un acronyme qui ne vous évoque peut-être rien au premier abord, mais qui se trouve être le nom d'un jeu de stratégie futuriste avec figurines, édité par *Rackham*. L'univers dans lequel il prend place compte, parmi ses principaux figurants, les Therians, une race technologiquement très avancée, au point que chaque être est en fait une entité désincarnée, informatique et virtuelle, ayant pour seule enveloppe charnelle des machines contrôlable à volonté, et qui est connectée à tous les autres habitants via l'"EMI grid", une sorte de réseau internet ultra développé, semblable à une dimension parallèle virtuelle où chaque habitant peut interagir avec le monde qui l'entoure, l'altérant à volonté, pouvant créer, selon ses désirs les plus fous, des univers virtuels différents : des métavers, en somme.

Mais qu'est-ce qu'un métavers ? Ce terme a été inventé par Neal Stephenson dans son roman Snow Crash, et décrit maintenant les univers virtuels immersifs en 3D où chacun est incarné par un avatar. Cette définition ne vous évoque rien ?

Vous aurez compris où je veux en venir : les univers virtuels, et par extension, Internet sous toutes ses formes, prennent une place de plus en plus importante au sein de notre société, et plus le temps passe, plus ces réseaux s'étendent vite. Aussi, en spéculant à très long terme, en arriverons-nous à un point où, tels les Therians d'AT-43, nous ne serons tous que des avatars connectés les uns les autres, au milieu d'innombrables mondes virtuels ? Allons-nous assister à une collision entre notre univers et le métavers ?

Mais avant tout, concrètement, qu'est-ce que les univers virtuels nous ont apporté ?



Premièrement, l'un des avantages majeurs d'internet est de nous permettre de transcender les limites de lieu, de temps et de différences entre les êtres :

- de lieu, car il est possible d'envoyer des messages à n'importe qui, n'importe où (ce que permettait déjà plus ou moins le téléphone, mais de manière plus onéreuse).
- de temps, puisqu'un message peut-être envoyé à tel moment, et être lu plus tard par le destinataire, quand bon lui semble.
- et enfin de différences, pour certaines raisons exposées plus loin.

Une collision entre l'univers et le métavers ?

Une telle facilité de communication a, évidemment, rapidement débouché sur la création de communautés virtuelles d'utilisateurs, liées par des centres d'intérêt convergents : un moyen de contact avantageux aux États-Unis, au moment où internet se développe, alors qu'il est courant, pour de nombreux travailleurs, de devoir se déplacer souvent, pour des raisons professionnelles, empêchant la création de liens sociaux durables.

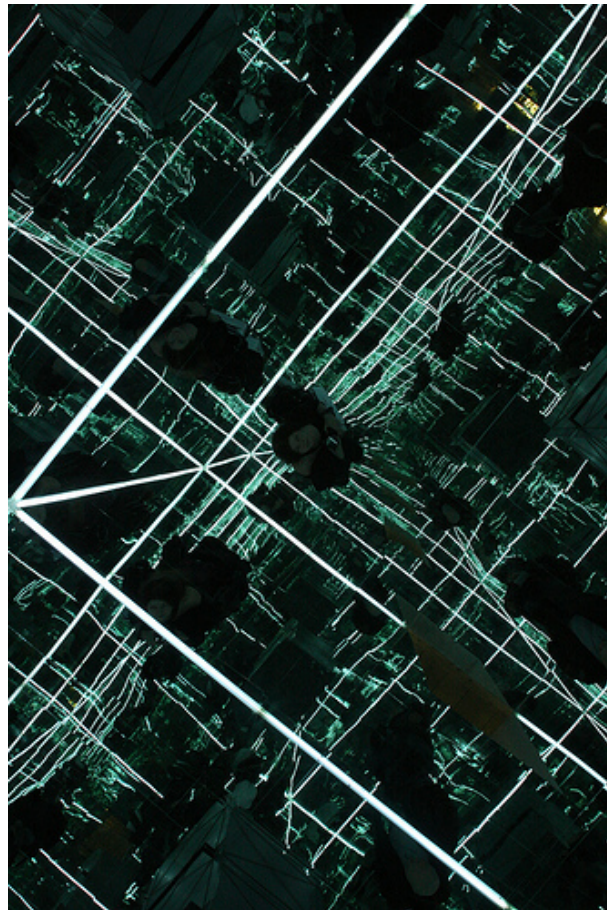
De plus, la possibilité, sur internet, d'être représenté par un avatar (plus ou moins semblable à la personne réelle), permet aux utilisateurs de s'affranchir des différences et déterminismes : classe sociale, sexe, âge, préjugés, etc, octroyant plus d'égalité, une personne étant alors définie par ses actes, ses paroles, et ses choix (les informations qu'elle a bien voulu partager). Une opportunité accrue par le fait que la majorité des discussions se font par écrit, permettant des paroles plus réfléchies, ainsi que la possibilité de valoriser les aspects de sa personnalité que l'on souhaite, sans crainte des caractéristiques physiques.

On voit ainsi se créer et se défaire de véritables communautés virtuelles, aussi riches que peuvent l'être des réelles, et suscitant un réel engouement, comme le montre le succès grandissant des blogs et des réseaux sociaux.

Toutefois, une telle aisance de communication en aveugle certains, qui n'hésitent pas à dévoiler des éléments privés de leur vie. D'un autre côté, la croissance de certains mondes virtuels permet à ces derniers de faire naître un réel système économique et social, interagissant parfois avec l'économie réelle, tel que dans [Second Life](#) : « *Ici, tout s'achète et se vend. Les résidents s'échangent en monnaie locale l'équivalent de 5 millions de dollars américains par mois dans l'achat de biens et de services.* » , [d'après Bruno Masi et Marie Lechner](#). Second Life a également la particularité d'être modelé selon les envies de ses habitants : il appartient à chaque joueur de modeler son monde (ou du moins, son morceau de monde), ses événements...

On peut également citer un excellent exemple de métavers, dont la popularité a rapidement cru ces derniers temps : les [MMORPG](#) (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). En plus de comporter les avantages d'internet, ils fournissent une interface graphique (tout comme *Second Life*, par ailleurs), facilitant l'immersion du joueur. Pour résumer, quelle que soit la plate-forme utilisée, les univers virtuels, et donc par extension, le réseau internet, a surtout permis aujourd'hui d'estomper une grande partie des différences de chacun, facilitant les relations sociales, faisant fi des divers déterminismes : qu'est-ce qui empêche maintenant un homme d'affaires américain et un ouvrier argentin de faire connaissance parce qu'ils aiment la même musique ? Des rapprochements facilités par la mise en commun des connaissances de chacun, comme le montrent les divers sites où chacun peut apporter un peu de ses connaissances, [Wikipedia](#) en tête, qui constituent de véritables filons de connaissances.

En bref, comme le dit [Barry Wellman](#), sociologue spécialisé dans le sujet d'Internet et de l'interaction homme-machine, « C est la relation qui est l'élément important, et non pas le moyen de communication ».



Une citation qui peut nous amener à la réflexion suivante : si les moyens de communication n'ont guère d'importance, ces derniers vont-ils évoluer de la même manière qu'ils l'ont fait ces dernières années, et va-t-on plonger vers la domination omniprésente d'un réseau virtuel ?

Certaines personnes en sont arrivées au point où elles délaissent totalement leur vie réelle, afin de se concentrer uniquement sur leurs relations virtuelles, comme le montre l'exemple de Roger Book dans [cet article](#) : « *J'ai complètement laissé tomber ma vie réelle, je passe tout mon temps ici, au point d'oublier de manger, de dormir ou de sortir. Cet après-midi, j'aurais dû aller manifester contre la guerre. Au lieu de quoi, je suis resté congelé devant mon ordinateur. Je vis seul, je n'ai pas d'amis, une vraie vie de merde. SL a tout changé. Dans le jeu, je peux me marrer avec des potes, fumer toute la dope que je veux.* » Heureusement loin d'être une généralité, ce cas montre qu'il peut être possible de s'oublier dans le virtuel ; considérant cet état de fait, ainsi que l'évolution exponentielle du web ces dernières années, il est tout à fait plausible de penser que nous pouvons évoluer vers une société entièrement cybernétique, même si un tel avenir se heurte aux polémiques idéologiques et éthiques : certains philosophes et sociologues considèrent la domination du virtuel comme tout à fait acceptable, et y voient même un moyen d'améliorer et de transcender le réel, tandis que d'autres prônent la prudence, voire un retour sur nos pas, considérant les univers virtuels comme de pâles copies du nôtre.

Toutefois, il ne serait guère étonnant de voir le virtuel prendre le pas sur le réel, de la même manière que la révolution industrielle a permis au milieu urbain de s'étendre, au détriment du milieu rural. Telle est donc la vision du premier camp, tandis que le second lui oppose une virtualité trop "déshumanisée", trop artificielle, et craignent la disparition des véritables relations humaines "organiques" et physiques.

Évidemment, il est bien sûr possible d'avoir une vision plus nuancée, où le réel et le virtuel coexistent équitablement : « *Certains auteurs s'insurgent toutefois contre ce qu'ils estiment être une dichotomie infondée entre le virtuel et le*

réel et proposent en quelque sorte une troisième voie », [rappellent deux chercheurs en communication de l'université de Montréal](#). Mais avec ce que nous montre l'actualité, les craintes des "anti-virtualité" ne seraient-elles pas fondées ? Même si nous risquons de tendre vers une société entièrement dématérialisée, à l'instar des Therians d'AT-43, il faut aussi savoir que les univers virtuels comportent de nombreux avantages : le succès qu'ils connaissent actuellement n'est pas dû au hasard !

Prenons un exemple concret : les MMORPG ([vous savez déjà ce que c'est, hein ?](#)), étant parmi les plus importants dispositifs où des millions de personnes s'immergent volontairement dans un environnement graphique virtuel, tout en interagissant entre eux sous formes d'avatars.

Premièrement, on observe donc des caractéristiques identiques à la communication par internet, ainsi que toutes les conséquences que cela entraîne. Toutefois, là où le web ne permet généralement aux utilisateurs que de s'exprimer, les MMORPG, de par l'incarnation sous formes d'avatars, permettent non seulement le choix d'une apparence particulière, mais aussi une liberté conséquente d'actes.

L'identité se base encore plus sur l'apparence que dans la vie réelle, puisque celle-ci est laissée à l'appréciation du joueur, permettant parfois de dépasser la réalité en choisissant son sexe, son âge, sa corpulence... ou même sa race, selon les univers. La liberté d'action, quand à elle, est la différence la plus importante entre ces univers virtuels et la vie réelle : dans un monde où chacun doit massacrer des dizaines de créatures pour survivre, des actions comme cracher sur quelqu'un, ou lui faire un câlin, n'ont rien de très choquant.

Face à des épreuves forçant les membres d'un groupe à coopérer afin d'atteindre un même but, les actions (héroïques ou surnoises) des uns et des autres, a, même inconsciemment, un impact sur l'image que l'on donne de soi auprès des autres, sachant qu'une personne peut agir très différemment de la façon dont elle agit quotidiennement, dans la mesure où son avatar est souvent confronté à des situations qu'on ne peut pas rencontrer dans la vie réelle ; ainsi, les réactions peuvent changer plus ou moins selon les personnes. Un fait qui se révèle évident pour, par exemple, deux personnes jouant en couple, ou bien un père jouant avec son fils : on peut voir l'autre agir dans un contexte n'ayant rien à voir avec celui dans lequel on se trouve habituellement, ce qui réserve son lot de bonnes ou mauvaises surprises, les similitudes et différences entre les personnes étant souvent mises en évidence.

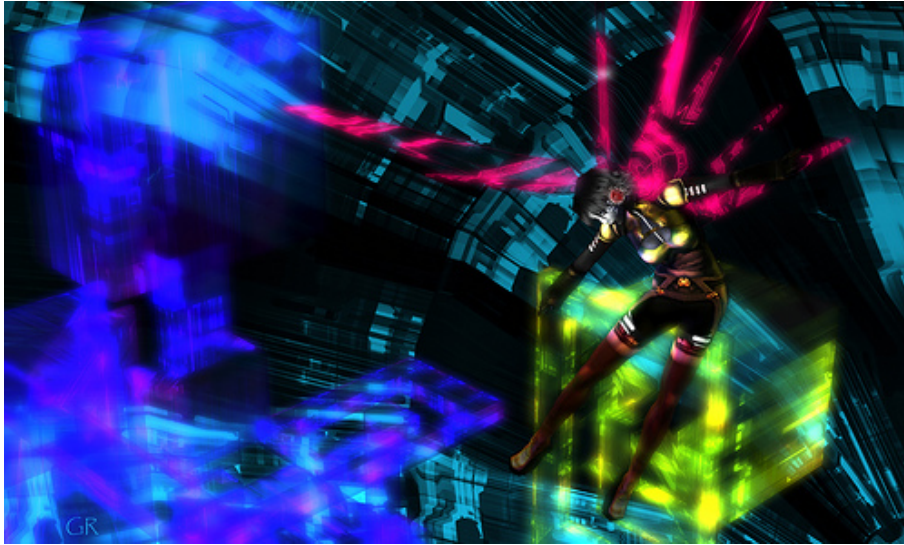
Toutefois, « *la majorité des utilisateurs indiquent que la façon dont ils interagissent avec les autres dans ces environnements [virtuels] est très proche de leur façon d'être et d'interagir avec les autres dans le monde matériel* » [d'après Nicholas Yee](#), chercheur américain en communication, qui a effectué plusieurs enquêtes auprès des joueurs de MMORPG.

Cela n'empêche pas, par exemple, certains parents d'être surpris par la capacité de leur enfant à gérer de manière tactique un groupe de joueurs, face à une situation délicate ; des événements qui permettent parfois à un parent et son enfant de se rapprocher, et de se considérer plus d'égal à égal, puisqu'en jeu, les différences entre les deux individus sont très minces. De manière générale, les MMORPG ne facilitent pas seulement la formation de nouvelles relations, mais constituent également des catalyseurs, des fenêtres sur les relations déjà existantes.

Bien entendu, les enfants ne sont pas les seuls à pouvoir développer des compétences de gestion tactique ou logistique relativement poussées. L'environnement d'un MMORPG, où, parfois, une seule erreur individuelle peut causer la mort de tout un groupe, fournit de multiples occasions de faire preuve d'autorité, d'autonomie, de capacité de gestion, de résistance au stress, à la frustration... Autrement dit, « *ces faits démontrent que des compétences de la vie courante peuvent être acquises ou améliorées dans ces environnements* », [comme le formule si bien Nicholas Yee](#).

Une collision entre l'univers et le métavers ?

Pour en revenir aux relations entre individus, elles ne font pas tout dans un MMORPG : si ce type de jeu est aussi addictif, c'est grâce à leur richesse : chacun peut y trouver son compte, que ce soit le goût du défi, ou simplement le plaisir d'aider autrui et de se sentir utile via des actions gratifiantes, en passant par le besoin d'évacuation du stress... Ces univers permettent, en somme, de combler virtuellement les lacunes que chacun peut ressentir : étant artificiels, créés par des humains, et donc approximativement parfaits, ils peuvent conférer, dans de nombreux cas, un sentiment de puissance, permettant de faire face aux diverses anxiétés que l'on peut ressentir. Un tel phénomène engendre bien sûr des cas de dépendances plus ou moins graves, bien que ces derniers demeurent exceptionnels (au sens littéral et étymologique du terme). Mais loin d'être totalement différents de la réalité, ces univers voient souvent se mettre en place de véritables systèmes économiques, dépendant du gameplay du jeu, mais pouvant offrir des possibilités d'enrichissement réel, comme le montre [cet article](#), floutant encore un peu plus la frontière entre réel et virtuel.



Pour conclure, il est inutile de faire un résumé de ce que vous venez de lire ; retenez en somme que, bien que la frontière entre univers et métavers se fasse de plus en plus mince, une telle collision n'a pas que des inconvénients. De plus, avant que nous n'ayons la technologie nécessaire pour en arriver au même point que les Therians d'*AT-43*, notre situation actuelle (qu'elle soit géopolitique, économique, environnementale, ou peu importe) aura largement le temps d'évoluer.

En attendant, il est toujours intéressant de constater à quel point l'apparition d'univers virtuels au sein de notre société peut changer la façon de chaque individu d'interagir avec les autres, et cette façon, elle, ne dépend souvent que du moyen de communication : comment la technologie de la communication va-t-elle évoluer, et vers quel aspect va-t-elle pencher ?