

Mourir à soi dans le métavers ?

Marc Atallah

Le métavers, cet univers virtuel persistant dans lequel nous pourrions vivre une autre vie, se présente comme un monde où tous nos désirs peuvent se réaliser et où il n'y a plus guère de limites. Or, en nous emprisonnant dans un narcissisme puéril, ne nous mène-t-il pas à oublier qui nous sommes ? Plus encore : au-delà des fantasmes qu'il génère, le métavers ne serait-il pas l'outil absolu pour aliéner la volonté humaine et le choix individuel ? Les récits de science-fiction nous servent de mise en garde salutaire contre les dérives de la réalité virtuelle.

Il y a certes des nouvelles plus alarmantes que d'autres : la crise de la COVID-19 ou la guerre entre la Russie et l'Ukraine, par exemple. Cependant, malgré la tristesse véhiculée par ces nouvelles, elles n'en demeurent pas moins

des actualités, c'est-à-dire des événements qui, bien que révoltants, ne dureront pas – la COVID-19 recule un peu partout sur la planète, la guerre russo-ukrainienne continuera de toute façon trop longtemps, mais jamais éternellement.

Englué dans un flot continu d'informations chocs et d'images mortifères, notre horizon mental se restreint au présent et peine à questionner d'autres annonces, moins extrêmes, mais peut-être plus profondes, en cela qu'elles risquent bien de modifier durablement notre être-au-monde et notre rapport à nous-mêmes. Je pense ici notamment aux déclarations de Mark Zuckerberg, faites le 28 octobre 2021, concernant l'apparition imminente de ce nouveau monde utopique nommé, de manière sibylline, le métavers : un univers virtuel persistant dans lequel nous pourrions vivre une autre vie, rencontrer nos amis, décorer nos appartements, découvrir des lieux culturels et... être assaillis par des publicités ciblées !

Cette nouvelle technologie, eldorado des financeurs (Mark Zuckerberg parle d'un investissement de 10 milliards de dollars sur plusieurs années), paraît sortir tout droit d'un roman de science-fiction ; sauf qu'en général les romans – en particulier *Le Samouraï virtuel* de Neal Stephenson (1992) – cherchent davantage à critiquer les déviances aliénantes de ce progrès qu'à en louer les vertus épanouissantes



Cassandra Complex, *Cyberpunk*, 1990,
(Play It Again Sam Records).

Une régression puérile de l'être humain...

Fermez les yeux et imaginez : vous rentrez du travail, mangez rapidement un plat dont le goût vous importe peu et mettez un casque de réalité virtuelle sur la tête qui, outre son habileté à vous couper du monde, sera votre porte d'accès vers un univers lumineux construit à votre image, où l'espace sera aboli, où l'ubiquité sera reine, où vos choix seront des ordres, où vos amis ne se réduiront plus à des lettres numériques sur une application de discussion, mais à des avatars ressemblant comme deux gouttes d'eau à vos véritables connaissances et avec qui vous jouerez aux cartes, boirez des bières en

pixels ou partagerez vos douleurs et vos joies... Le paradis ? Pour les technoprophètes de la Silicon Valley, oui ; pour les publicistes, oui. Mais pour moi, simple citoyen, un monde – qu'il soit virtuel ou non – où tous nos désirs peuvent se réaliser et où la notion de limite n'est plus qu'un lointain souvenir, cela ressemble davantage à une prison : celle du narcissisme.

En effet, et à bien y réfléchir, qu'est-ce que le méta-vers au niveau symbolique ? La régression vers l'enfance, à ce moment de nos vies où nous ne faisons qu'un avec le réel – nous étions ici et là, nous étions notre mère – et où tous les objets pouvaient être ingérés, puisqu'ils faisaient intégralement partie de nous. Repus de cette pleine félicité et de notre toute-puissance, nous n'avions pas besoin d'être libres, puisqu'aucun choix n'avait de raison d'être – jusqu'à ce que nos parents, infâmes individus pervers, commencent à nous dire non, à poser des limites, à nous sevrer, à nous obliger à être nous-mêmes. Quelle horreur !

Les récits de science-fiction comme laboratoires de nos sociétés

Le fantasme du métavers se comprend aisément ; sa concrétisation laisse en revanche songeur. Les récits de science-fiction, qui plongent leurs personnages dans des métavers – certes bien plus évolués que celui dont nous parlons ici –, nous montrent, par le biais de la distance fictionnelle, à quel point cette innovation technologique est un danger : un nœud fantasmatique dans lequel nos singularités démocratiques risquent de s'uniformiser et de s'aseptiser. Le résultat de ces récits cauchemardesques – de ces « dystopies » – serait un refus de la responsabilité de la liberté, au point d'y préférer l'aliénation d'une prison virtuelle, par peur de suffoquer du plein air.

Ce n'est pas tout. Ces récits rappellent aussi que nos technologies sont les cristallisations matérielles des idéologies qui nous gouvernent, en particulier l'utopie consumériste, celle qui nous fait croire que l'acquisition – soit la capacité à « ingérer », symboliquement, ce qui est hors de nous et que nous cherchons à faire entrer en nous – est signe de bonheur, de plénitude.

Raconter les déboires d'un individu du futur auquel nous ne souhaitons pas ressembler est une stratégie salutaire, puisqu'elle nous permet de repérer, puis critiquer ce qui, dans notre quotidien, est à l'origine des technologies de demain. Le métavers des fictions n'est pas celui de Mark Zuckerberg, il est en revanche un motif que nous saisissons à l'aune de notre présent, puisqu'il est formé, de manière conjecturale, par l'agrégation de nombreux ingrédients que nous connaissons bien : l'individualisme, la fuite du corps dans le virtuel, la fascination libidinale pour les machines, la nécessité de tout consommer, et tout de suite. Pour le dire autrement, la science-fiction est une technique narrative qui, par le biais d'une rhétorique de la distanciation, vise à problématiser notre réalité quotidienne, toujours trop opaque car toujours trop immanente.



Douglas Trumbull,
Brainstorm, 1983, (MGM).

Zusammenfassung

Im Oktober 2021 kündigte Mark Zuckerberg eine neue utopische Welt an – das «Metaverse»: ein beständiges virtuelles Universum, ein Ort, wo alle unsere Wünsche in Erfüllung gehen und es kaum Grenzen gibt. Ein Virtual-Reality-Helm ist unser Tor zu diesem Universum, das nach unseren Vorstellungen gebaut wurde, in dem der Raum abgeschafft ist, in dem Ubiquität herrscht, in dem unsere Entscheidungen Befehle sind, in dem unsere Freunde – Avatare, die unseren echten Bekannten gleichen wie ein Ei dem anderen – immer verfügbar sind, für einen Aperitif oder ein Kartenspiel.

Das Metaverse, ein Paradies? Nein. Science-Fiction-Geschichten zeigen uns, wie gefährlich diese technologische Innovation ist und dienen in diesem Sinne als heilsame Warnung vor Auswüchsen der virtuellen Realität. Das Metaverse erweist sich vielmehr als ein Gefängnis, das uns in einer narzisstischen Regression gefangen hält und uns vergessen lässt, wer wir sind, ein Werkzeug zur Entfremdung des menschlichen Willens und der individuellen Wahl, die unerträgliche Fantasie einer wiedergefundenen Kindheit. Nur dass es diesmal nicht unsere Eltern sein werden, die uns wohlwollend beobachten, sondern Algorithmen, die programmiert wurden, um unsere Daten zu sammeln und uns gezielte Werbung anzubieten, damit wir weiterhin konsumieren, bis zum Letzten, bis zum Tod des Organischen – des Lebendigen – zugunsten von Pixeln.

Mourir à soi ?

Le métavers est présenté comme paradisiaque, alors que, nous l'avons rapidement esquissé, c'est le paradis de l'enfance qu'il cherche à concrétiser. Pourtant, Mark Zuckerberg n'est pas un doux rêveur et l'importance de la société Meta sur la place économique mondiale ne procède pas de la naïveté d'un éternel adolescent : son patron est un homme d'affaires qui a bien compris que la plus-value de demain, ce sont les data ; et que nous n'avons aucun problème à les offrir à condition d'obtenir, en échange, l'impression de réaliser nos désirs. Le métavers n'est donc rien d'autre que le pas de plus, car, lorsque nous serons pris dans nos casques de réalité virtuelle, nos amis, conjoints ou enfants ne pourront plus nous déranger ; notre attention sera intégralement captée par la simulation dans laquelle nous serons plongés.

Je ne parle évidemment pas ici de la simulation numérique – ça, c'est la partie visible de l'iceberg –, mais d'une autre simulation : celle qui nous donnera l'illusion de vivre la seule vie qui mérite d'être vécue ; celle qui, comme dans le film *Clones* de Jonathan Mostow (2009), nous enferme dans des caissons technologiques – des métaphores du cercueil, donc – pour déléguer à notre avatar le soin de réaliser nos désirs ; une simulation qui nous permettra, comme

le dit Alain Damasio dans sa nouvelle *C@ptch@* (2012), de « conjurer le mouvement par la trace ; l'événement par sa prédiction ; l'écart par les normes. Vouloir saisir et capter, compulsivement, les gestes, les pensées et les actes. Collecter et cumuler ce qu'on prélève. Vouloir surveiller, observer, entendre – partout, tout être, toute chose et tout le temps – être dieu. Aimer tisser, aimer corrélérer et relier, tout couvrir et tout interconnecter, ne pas laisser de trou ni d'espace, n'être plus jamais seul. [...] Tenir le monde et en dresser la carte ; l'immobiliser dans la capture et dans la trace pour enfin le maîtriser. Faire que tout bouge sans que rien n'arrive. »

Le métavers ? Le fantasme intolérable d'une enfance retrouvée. Sauf que, cette fois-ci, ce ne seront plus nos parents qui nous observeront avec bienveillance, mais des algorithmes programmés pour récolter nos données et nous offrir des publicités ciblées, afin que nous continuions à consommer nos désirs jusqu'au dernier, jusqu'à cette mort de l'organique – du vivant – au profit du pixel.

*Ce texte est paru dans sa forme originale sur le blog « décodage » de l'ASSH le 21 avril 2022.
www.assh.ch/blog*

DOI

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7057916>

L'auteur

Marc Atallah est maître d'enseignement et de recherche à la section de français de l'Université de Lausanne depuis 2011. Il dirige en outre la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains. Ses axes de recherche portent sur les littératures conjecturales (utopie, dystopie, science-fiction) et sur les théories de la fiction.

