

CHALLENGES > TRIBUNES

Tribunes

# Métavers: ces lunettes connectées qui nous rendent aveugles

Par Challenges.fr le 27.04.2022 à 11h00

Lecture 6 min.

**TRIBUNE - Les lunettes connectées lancées par Facebook sont censées augmenter la réalité. Mais en réalité elles réduisent la perception et nous font regarder ailleurs. Le point de vue du philosophe Guillaume von der Weid.**



Guillaume von der Weid, philosophe



SUR LE MÊME SUJET

- Covid: le tri des patients à l'hôpital est déjà une réalité
- Ce que cache l'utopie martienne
- Smartphones, télévision... comment détourner les enfants des écrans

Vous allez voir le monde autrement: les lunettes connectées sont arrivées en France la semaine dernière. **Meta** (ex-Facebook) et **Ray-Ban** se sont associés pour produire des lunettes qui obéissent à la voix, filment, téléphonent et diffusent de la musique. Ce n'est là cependant qu'un avant-goût des lunettes augmentées qui fusionneront le monde réel et le monde numérique. S'intégrant à l'interface perceptive tout en restant extérieur au corps, cet accessoire d'"humain augmenté" sera une étape importante dans l'augmentation numérique de nos capacités biologiques. Mais face aux nombreux défis de ce que **Meta** baptise désormais le "projet Nazare", ce dispositif visionnaire ne devrait aboutir qu'entre 2024 et 2028.

## Un problème social et méta... physique

Le problème est toutefois moins technologique que cognitif, social, et méta... physique. Cognitif car la **réalité augmentée** n'est qu'une perception assistée, et donc une connaissance encadrée qui n'aura plus la main sur sa propre vérité. Sociale ensuite: si "les yeux sont le miroir de l'âme", comment saisir autrui à travers le reflet d'un écran? Métaphysique enfin, puisque altérer la vision, c'est instrumentaliser notre place dans le monde en nous situant dans un artefact virtuel, et donc nous soustraire à la question du tout. En voulant augmenter le réel, les lunettes diminuent l'univers. Alors, métavers ou métaveugle?

## Une perception réduite

Tout d'abord, pour "augmenter" le réel, les lunettes doivent préalablement tirer un rideau devant lui. Entre l'opacité de l'écran et la transparence de l'œil, la translucidité de la "réalité augmentée" réduit la perception à la faveur de la représentation. On perd de la donnée brute pour produire une information construite. Qu'y gagne-t-on? La signification de la représentation contre la confusion du réel, la clarté de la forme contre la véracité de la matière.

Cette opposition entre information et transparence peut être illustrée par une séquence de *Terminator*, le célèbre film de James Cameron où le spectateur est placé dans la tête du cyborg: il y voit des images monochromes, augmentées d'informations quantitatives précisant la nature des choses environnantes. Représentation contradictoire qui mêle une vision humaine, "à distance" au traitement informatique de données quantitatives. Car une machine ne "voit" rien, elle produit des opérations. Elle n'est pas *en face* d'une réalité augmentée, ce qui supposerait une intention qui tout à la fois la sépare et la relie au monde, mais elle capte, traduit et analyse des signaux émis par l'environnement. Il s'agit donc moins d'une *augmentation* que d'une *simplification*. Or cette simplification présuppose les choix des concepteurs d'applications. Au lieu de nous présenter le monde *tel qu'il est* - ce qui est une définition de la vérité -, les lunettes augmentées déploient des perspectives prédécoupées par des choix marketings, des normes sociales, des préjugés culturels, des logiciels idéologiques.

## Une forme appauvrie de communication

Monde schématisé qui menace également les relations intersubjectives. En fixant une toile de fond, les lunettes augmentées corrompent l'essence même de relations, qui consistent à définir leur propre cadre. Dans *Les cadres de l'expérience*, Erving Goffman montre ainsi que toute relation expose une grille de lecture commune que les individus sont libres de redéfinir par l'humour, l'émotion, le défi, l'autorité, etc. Sans cette liberté du cadre, la relation risque d'être réduite à un bavardage, une forme appauvrie de communication au service d'un référentiel global. Comme dans un jeu en réalité virtuelle, la relation n'est plus qu'un objet parmi d'autres au sein d'un mobilier préconçu, privée de l'adéquation absolue des regards par la compréhension, l'engagement ou l'amour. Le divertissement où l'on se perd a contaminé le monde où l'on se réalise.

## Renversement du handicap

Plus encore, entre ceux qui les portent et les autres, les futures lunettes augmentées conduisent à une asymétrie relationnelle. C'est ce qui avait condamné les Google Glass dès leur sortie en 2012, lorsque le public s'était scandalisé qu'on puisse le filmer à son insu. Rejet auquel Meta a voulu parer en intégrant dans leur monture une lumière qui s'allume automatiquement en cas d'enregistrement, les qualifiant d'avance de "socialement acceptables". Sauf que l'asymétrie de s'arrête pas à l'objectification possible d'une des parties: elle s'installe aussitôt qu'un élément quelconque vient s'intercaler dans la relation, de même qu'un corps sera déformé par toute interférence dans sa marche naturelle. On pourrait parler à ce sujet d'un renversement du handicap. Car où la morale interdisait de remarquer une infirmité signalée par une canne blanche, un fauteuil roulant ou une prothèse, elle recommandera au contraire de signaler l'augmentation d'un individu entravé par son propre choix, afin de dénoncer l'objectification réciproque à laquelle elle conduit, l'un observant l'autre depuis un monde dont il est exclu, l'autre voyant le premier absorbé enseveli dans sa carapace technologique.

## Matrix n'est pas loin

Pour finir, la véritable nouveauté des lunettes augmentées est sans doute de se hausser du monde des objets utiles (marteau, machine, écran) à l'arène des sujets agissants (esprit, organe, système perceptif). Elles ne sont plus un simple outil, mais une condition de possibilité. Si l'on peut encore les retirer, elles sont destinées à faire corps avec nous, c'est-à-dire à participer à notre inscription physique dans le monde. Elles ne sont pas *du* monde, mais *font* monde, un monde parfaitement ajusté, privé de l'écart possible d'un *alter ego*, du hasard ou d'une transcendance. Un monde vitrifié. Au lieu d'aider à répondre aux questions existentielles, la technologie peut ainsi faire comme si elle ne se posaient plus. On peut penser cette fois au *Matrix* des sœurs Wachowski, où des humains maintenus à l'état larvaire se laissent pomper leur énergie par une machine qui leur envoie, en échange, le rêve d'un monde parfait.

L'utopie n'est plus dès lors la promesse d'un changement vertueux du monde, pour reprendre Alain Badiou (*Que signifie changer le monde?*, Fayard, 2017), mais la réalisation virtuelle de nos désirs immuables. Plus de grands récits, mais seulement des jeux massivement multijoueurs.

## Un monde qui s'amenuise

Ainsi, les lunettes augmentées, en voulant montrer davantage, nous empêchent non seulement de voir le monde qui s'amenuise, mais de prendre conscience des lunettes que nous portons déjà, celles de la quantification, de la performance, de ces désirs ultra-normalisés qui précisément le dévorent. C'est pourquoi l'on observe aujourd'hui la coexistence de deux populations, l'une qui se perd dans les écrans, l'autre qui réclame le "droit à la déconnexion", au développement personnel, au zen, au *less is more*. Pour les réunir, il faudra désirer autre chose qu'une méditation qui ferme les yeux ou une technologie qui regarde ailleurs.

Par Guillaume Von der Weid, philosophe

BOURSE > LE 27/04 À 12H25

CAC 40 +0,88% 6470,94

RECHERCHER UNE VALEUR

NEWSLETTER CHALLENGES

Entrez votre E-mail

JE M'ABONNE

