



Metaverse of Madness.

Alexandre Vuksanovic

Ancien stagiaire au CECRI, Alexandre est étudiant en master de sciences politiques, orientation relations internationales à l'Université Libre de Bruxelles et en master de droit international, spécialisation organisations internationales à l'Université Paris-Panthéon-Assas.

- *Soyez présents vendredi en ligne. Connectez-vous avec un peu d'avance pour gagner du temps. Rendez-vous à Dalaran à 19h30.*
- *Mon avatar n'a pas l'actuel set d'équipement de la dernière Maj. Je n'ai pas assez pour me les acheter. Ça pose un problème ?*
- *On sera 25 à se connecter, avec ton équipement actuel ça devrait bien se passer. J'ai créé une guild pour cette occasion, ça te dirait de la rejoindre ?*
- *Oui, j'en cherchais une justement pour les raids.*
- *Parfait, je t'envoie une invitation.*

Mars 2009. Cette date correspond à l'instant où j'ai rejoint pour la première fois une petite communauté en ligne dans l'optique de réaliser l'un des plus exceptionnels hauts-faits de World of Warcraft de l'époque : prendre d'assaut la Citadelle de la Couronne de Glace.

Ce dialogue, complètement réarrangé de mes souvenirs, pouvait s'appliquer il y a treize ans, comme il pourrait s'appliquer aujourd'hui, la seule différence étant que l'évolution de la technologie et des mondes virtuels a fait de cette rhétorique « geek », un langage de plus en plus courant et commun. Si la recherche du temps passé (perdu ?) sur le jeu permettrait de comprendre l'intérêt porté par des individus au développement d'un univers virtuel nous permettant

d'échapper à la réalité par l'entremise d'un avatar, c'est bien la recherche de cet espace, à la fois limité et infini, qui nous accorderaient une compréhension et une analyse d'une idée démocratisée par l'art, et plus précisément la littérature de science-fiction des années 1990 par des œuvres comme Neuromancien de William Gibson, Le Samouraï Virtuel de Neal Stephenson [1], ou des œuvres cinématographiques comme Matrix des sœurs Wachowski. Ces fers de lance du mouvement Cyberpunk ont élaboré des idées avant-gardistes devenues réalité, et qui continuent d'inspirer la société dans laquelle nous sommes. Et pourtant ces mondes qualifiés de futuristes partent tous d'un même constat : le présent. Ces auteurs écrivent sur le présent. Et ce présent, à l'époque, était une période faste de développement des technologies de l'information et de communication. Internet commence à devenir celui que nous connaissons dans les années 1990. Le World Wide Web est créé en 1989. De ce point de départ, s'est concrétisée l'idée du métavers.

Les premiers MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) représentent, à juste titre, les débuts de ce qui est aujourd'hui imaginé lorsqu'est évoqué le mot « métavers », contraction du préfixe grec meta signifiant au-delà, et d'univers. Le concept

n'est pas nouveau, mais force est de constater que de nombreuses personnalités, du monde de la tech, comme du monde politique, évoquent le besoin de son développement et son potentiel. Métavers est donc un nouveau mot, une nouvelle étiquette, pour désigner un concept ancien. Cette actualisation permet de renouveler l'intérêt de la population, mais également des investisseurs car au-delà du jeu, c'est un nouvel univers de transaction, de consommation et de travail qui fascine par sa philosophie décentralisée, déterritorialisée, aux antipodes de la politique du monde dans lequel nous vivons. En somme, une utopie libertarienne.

Loin d'avoir des prétentions exhaustives, cet article a pour objectif de mettre en lumière certains enjeux des développements politiques et sociaux, de ce que pourrait représenter l'évolution du métavers, sujet qui englobe toutes les strates de notre société. Pour comprendre toute la folie qui entoure le métavers, deux choix s'offrent à vous. Choisissez la pilule bleue et tout s'arrête (enfin la lecture). Vous pourrez faire de beaux rêves et penserez ce que vous voudrez du métavers. Ou alors prenez la pilule rouge, et nous plongerons ensemble dans la matrice en suivant le lapin blanc qu'est cet article. Toujours présent ? Très bien. Toutefois à l'inverse de Morpheus, cette fois, c'est « Welcome to the virtual world ».

Si le grand Spock disait dans Star Trek que l'espace était « the final frontier », le métavers représente quant à lui une nouvelle (une méta ?) frontière qui, elle aussi, s'inspire de l'imaginaire du western [2]. Un individu, derrière son écran, à la recherche de la liberté la plus totale, nouvel avatar d'un monde nouveau, sans foi, ni loi (ou presque). Tout reste encore à faire, voire à conquérir, ce qui explique l'essor de nouveaux acteurs qui développent leurs activités dans ce domaine afin d'asseoir leur autorité pour obtenir son contrôle [3].

Les entreprises sont les premières intéressées par cette technologie. La croissance exponentielle de ce secteur fait du métavers un environnement plus qu'intéressant. En effet, d'après Bloomberg Intelligence, le marché du métavers, qui valait déjà 500 milliards de dollars en 2020, est prévu d'atteindre 800 milliards à l'horizon 2024 [4].

Nécessitant des compétences en création d'univers virtuel, et donc de jeux vidéo, la majorité des entreprises investissant dans le métavers sont également des pontes du 10e art. Microsoft, par exemple, entend profiter du rachat à hauteur de 70 milliards de dollars d'Activision pour développer sa firme de réalité virtuelle [5]. Nvidia, avec ses processeurs graphiques de haute performance, permet de rendre de manière beaucoup plus réaliste les éléments de décors et l'ambiance d'un univers virtuel. On peut également évoquer l'entreprise Unity Software, qui a acquis pour 1,6 milliards de dollars le studio Weta Digital [6], spécialisé dans les effets spéciaux de films et notamment ceux de la trilogie du Seigneurs des Anneaux ou du film Avatar.

De nouvelles forces économiques sont à l'œuvre et cette tendance est oligopolistique, classique de l'économie numérique. Il existe véritablement une dizaine de grandes entreprises qui rachètent d'autres entreprises de taille plus modeste, comme montré dans le paragraphe précédent. Même Carrefour l'a fait en faisant passer des entretiens d'embauche dans le métavers.

Le métavers devient alors une copie du monde réel où tout est possible. Les individus peuvent passer des entretiens, ils peuvent être propriétaire de parcelles du métavers, ou alors signer l'acte de vente au sein même du métavers. Ils peuvent y travailler. Ils peuvent avoir leur propre personnalité, leur propre avatar. Ils peuvent même posséder des collections d'art. Il est permis de s'y construire de nouvelles identités, à la fois individuelles et de groupe. La liberté. À l'état pur. Où tout est possible. Sans contrainte. « Créez, explorez et commercez dans le premier monde virtuel de l'histoire appartenant à ses utilisateurs ». Telle est la devise de Decentraland, plateforme virtuelle de 23 km² dans laquelle les utilisateurs peuvent jouir de droit de propriété. Ce cyberspace est un espace géographique dématérialisé, fruit d'un capitalisme en grande partie post national et où l'expansion des marchés est infinie [7], mais où aucune instance juridique n'existe.

Mais sans les droits de la démocratie libérale dans laquelle nous sommes, il n'existerait, au sein d'une

réalité virtuelle dénuée de toute forme d'autorité supérieure, si ce n'est elle-même, qu'un seul droit : celui de partir. Le développement du métavers, des cryptomonnaies et des NFT (non-fungible token) ont déjà le rôle de séparation entre ceux pouvant y accéder et les autres. Les cours du Bitcoin ou de l'Ethereum (deux des plus connus) atteignent aujourd'hui respectivement 22 000 euros et 1 630 euros, ce qui, malgré une énorme différence, représente déjà un coût significatif, surtout lorsque l'on prend en compte la nécessité de posséder un portefeuille numérique pour simplement pouvoir accéder au métavers. Y exister serait un coût supplémentaire. S'il n'est possible de monter au même niveau que ceux qui ont des ressources suffisantes, alors la seule solution pour ne pas se perdre moralement, humainement, reste de quitter cette réalité.

Le concept de laisser les autres derrière soi, élaboré par Ayn Rand dans son célèbre ouvrage « La Grève » (Atlas Shrugged en version originale) fusionné avec le cyberspace et le métavers pourrait être attribué à une réaction à la pensée écologique. Le déplacement de l'individu vers son ordinateur serait une fuite de la réalité, du changement climatique et de la rareté des ressources vers un monde virtuel dans lequel les limites physiques de notre Terre n'existent plus [8]. On pourrait alors y voir une forme d'antihumanisme dans lequel l'impossibilité de quitter notre planète additionnée à la destruction de celle-ci marquerait le tocsin de l'homme et la condamnation de notre existence. Le métavers serait le dernier endroit libéré des limites terrestres alors même que l'entièreté du système informatique fonctionne grâce à une immense quantité d'énergie.

C'est donc un nouvel espace stratégique où les entreprises ne sont pas seules au monde et où les forces politiques jouent aussi un rôle. Car quel serait le sens des idées de bien commun, de démocratie dans le métavers ? Celui-ci serait post-politique. Et ce sont les entreprises et le domaine privé qui ont l'avantage de son développement, mais force est de constater, au travers des différentes œuvres de littérature, qu'il n'est pas judicieux de laisser les développements technologiques en dehors des débats publics et de la délibération démocratique. Cette négligence orienterait les enjeux loin de l'intérêt général au profit d'intérêts particuliers.

Aux États-Unis, fer de lance de l'innovation technologique grâce à la Silicon Valley, pays des libertés, certaines entreprises, Meta, pour ne citer qu'elle, jouent de son statut et de son influence afin de créer un environnement juridique propice au développement du métavers et dépasser les limites de la loi antitrust. Du côté chinois, le développement est beaucoup plus national avec une mainmise du comité central du Parti communiste. Les BATX (Baidu, Alibaba, Tencent, Xiaomi) investissent des centaines de millions de dollars pour leur propre réalité virtuelle et ainsi éviter de dépendre d'acteurs extérieurs à l'Empire du Milieu [9]. Le groupe propriétaire de TikTok, ByteDance a acquis la société de réalité virtuelle Pico pour la somme de 772 millions de dollars tandis que Alibaba investit 100 millions de dollars dans la société de réalité virtuelle Nreal [10]. Enfin, l'Europe joue sur sa normativité grâce notamment au Règlement général sur la protection des données (RGPD) qui encadre le traitement des données personnelles sur le sol européen. Les partenariats au niveau européen jouent dans le cadre législatif ce qui, paradoxalement, permet un développement important des différents acteurs et des projets. Emmanuel Macron avait d'ailleurs dit « nous nous battons pour bâtir un métavers européen » [11].

Au niveau international, bien que la dynamique semble être en faveur des trois pôles que sont les États-Unis, l'Europe et la Chine, la véritable tendance est un processus de « De-Westernisation [12] ». La Chine se développe grandement, notamment dans le métavers comme nous l'avons vu précédemment et la survie de l'Ouest se joue maintenant sur l'économie numérique et plus particulièrement le développement de l'intelligence artificielle, l'un des derniers secteurs de croissance rapide et seule possibilité assez forte de projeter une nouvelle phase d'accumulation du capital, au-delà de la phase néolibérale, en bout de souffle [13].

Cet espace finalement très politique amène des enjeux métapolitiques car le métavers s'affranchit des frontières et des juridictions nationales et internationales (par son inexistence) car il est décentralisé et anarchique (il ne répond d'aucune autorité supérieure). La coopération y est essentielle afin de faciliter la circulation de données et

l'interopérabilité des différents points d'accès. Cette technologie permet déjà aux militaires d'élaborer des stratégies de manière virtuelle et décentralisée, alors il convient de se demander jusqu'où le métavers permettrait de faire évoluer le système multilatéral actuel. Isaac Asimov, auteur américain de science-fiction du XXe siècle dont les œuvres les plus connues sont le cycle de Fondation et le cycle des Robots, pensait que le développement des nouvelles technologies permettrait une meilleure démocratie, mais peut-être que ce potentiel amènerait un développement du système international avec des projets politiques, économiques et sociaux beaucoup plus inclusifs et efficaces [14].

Les enjeux politiques du métavers sont d'autant plus intéressants qu'ils pourraient aller à contre-courant de ce qui vient d'être évoqué. C'est tout l'objectif des œuvres littéraires ou cinématographiques du cyberpunk, de la science-fiction de manière générale et des dystopies. Et ce que le métavers annonce, c'est aussi l'émergence d'une nouvelle forme de capitalisme : un technocapitalisme [15], que l'on retrouve dans la théorie sociale de Douglas Kellner pour qui c'est une « organisation de la société unissant technologie et capital, dans laquelle la technologie et tout ce qui touche à l'information et à la communication précisément, devient capital tandis que le capital lui-même dépend de plus en plus d'une médiation technologique » [16]. Sans normativité, les pires conséquences pourraient devenir réalité, pas uniquement virtuelles.

Mais en y regardant de plus près, c'est là que l'on peut apercevoir les dérives inhérentes aux œuvres cyberpunk. Premièrement une volonté libertaire, exister en dehors des limites juridiques, secondement une volonté transhumaine, exister en dehors de son enveloppe corporelle. Les limites de notre monde physique peuvent être outrepassées par les opportunités du métavers conférant une dimension immortelle à son utilisation. Et qui sait ? Les avancées pourraient donner à nos avatars la faculté de nous survivre et de perpétuer notre volonté. Cela réaliserait le désir d'immortalité. Le métavers pourrait alors apparaître comme plus qu'une métaphore : un Prométhée post-moderne.

Pourtant l'esprit du technocapitalisme n'est pas prométhéen mais davantage faustien. Ce n'est pas la recherche de l'émancipation humaine et de l'amélioration de leur quotidien. Au contraire, c'est la distanciation perpétuelle de l'être humain non modifié et sa domination par les nouvelles élites [17]. Dans la réalité virtuelle, cette nouvelle vision du monde se ressent entre ceux ayant les capacités de personnaliser leur avatar avec des designs qui ne sont pas accessibles au plus grand nombre, de posséder des NFT et les autres. Coincé entre une réalité de plus en plus rattrapée par des contraintes matérielles, physiques et morales, et face à un potentiel quasi infini du métavers, l'individu retrouverait dans la réalité virtuelle le dernier bastion d'une vie plus passionnante et d'un nouveau (dernier ?) mode d'existence. On assisterait à l'émergence d'un nouvel humanisme : un posthumanisme. Ce terme est d'ailleurs souvent considéré, à tort, comme similaire au transhumanisme, ce qui n'est pas correct. Ce dernier chercherait à améliorer le potentiel humain par la technologie, ce qui crée de facto une hiérarchisation entre ceux pouvant bénéficier d'implants et ceux qui ne peuvent pas, tandis que le posthumanisme prône, lui, une déhiérarchisation entre les individus, ce qui, par l'entremise du métavers, impliquerait une nouvelle manière de vivre et d'organiser la polis.

De nombreuses craintes entourent le développement du métavers au-devant desquelles le dépassement de la singularité technologique et l'émergence d'une intelligence artificielle qualifiée de « mauvaise » pour l'humanité. Un exemple plutôt intéressant serait celui de Roko, un utilisateur du forum en ligne LessWrong et qui suppose qu'une intelligence artificielle, nommée Basilisk, pourrait, une fois créée, chercher à accélérer sa propre création et pourrait décider, rétroactivement, de se venger des humains qui n'auraient pas contribué à sa création d'une manière particulièrement dérangeante : en recréant l'esprit de ceux-là, en les enfermant dans une réalité virtuelle et en les torturant, virtuellement, pour l'éternité [18]. Une image déjà portée à l'écran par un épisode de la série Black Mirror, mais dans laquelle c'est un humain et non une IA qui torture d'autres humains.

Il convient bien évidemment de ne pas tomber dans un manichéisme primaire et évoquant une

prétendue moralité de la technologie, chose qui n'existe pas. Le métavers est une réalité en puissance et le chemin personnel et moral sur celui-ci, ou non, appartient à tout un chacun.

Mars 2009 donc. Ma première et véritable intégration à une communauté au sein d'un univers virtuel. Il est 20h. Tout le monde est parti de Dalaran et est arrivé devant l'entrée du raid. Nous y rentrons. 25 joueurs en me comptant prêt à prendre d'assaut la forteresse d'Arthas. Trois heures plus tard, l'attaque n'avait même pas commencé sur le premier boss, et ne commencera jamais d'ailleurs, personne n'arrivant à se mettre d'accord sur quoi que ce soit. Un chaos sans nom. C'était de la folie. Le métavers pourrait créer une folie, ou pourrait être simplement un projet fou. Néanmoins, souvenons-nous des paroles de Ray Kurzweil, éminence de l'intelligence artificielle et de la Silicon Valley : « Le futur n'est pas quelque chose qui nous tombe dessus, c'est quelque chose que nous créons » [19]. Tâchons donc de développer le métavers de telle manière à ce que les dérives de la folie humaine ne mènent pas à une dystopie.

References

- [1] Rumpala, Yannick, *Cyberpunk's Not Dead. Laboratoire d'un futur entre technocapitalisme et post-humanité*, Saint-Mammes, Le Béliard, 2021, 256 p.
- [2] Lutchmiah Naidoo, Anand, « William Gibson : From Prescience to Pastich », *Alternation*, vol 9, no 2, Janvier 2022, p. 87.
- [3] Smyrnaio, Nikos, *Internet Oligopoly: The Corporate Takeover of Our Digital World*, Bingley, Emerald Group Publishing, 2018.
- [4] Bloomberg Intelligence, "Metaverse may be \$800 billion market, next tech platform", publié le 1er décembre 2021, <https://www.bloomberg.com/professional/blog/metaverse-may-be-800-billion-market-next-tech-platform/>
- [5] Rees, Katie, « These 8 Tech Giants Have Invested Big in the Metaverse », publié le 16 février 2022, MakeOfUs, <https://www.makeuseof.com/companies-investing-in-metaverse/>
- [6] Checota, Laurent, « Derrière la guerre des consoles, celle des moteurs de jeu », publié le 11 juin 2013, *Le Monde*, https://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/06/11/derriere-la-guerre-des-consoles-celles-des-moteurs-de-jeux_3428141_651865.html
- [7] Brand, David, « The business of Cyberpunk : Symbolic Economy and Ideology in William Gibson », *Configurations*, vol 2, no 3, 1994, p. 535.
- [8] Canavan, Gerry, « Ecology 101 », *SFRA Review*, no 314, hiver 2015, p. 21.
- [9] Liu, Zhifan, « En Chine, Xi Jinping rattrape la tech par le col Mao », publié le 5 octobre 2021, *Libération*, https://www.liberation.fr/international/asi-pacifique/en-chine-xi-jinping-rattrape-la-tech-par-le-col-mao-20211005_QOCRH6CD7BETBG75FQEETHOBMU/
- [10] Yiming, Wang, « Chinese firms and investors race into the metaverse as experts call for rational development », publié le 1er décembre 2021, china.org.cn, http://m.china.org.cn/orgdoc/doc_1_29366_2108503.html
- [11] Blanc, Constance, 30 mai 2022, *Le métavers, l'ambition européenne des dix prochaines années ?* Forbes, <https://www.forbes.fr/business/le-metavers-lambition-europeenne-des-10-prochaines-annees/>

[12] Teixeira Pinto, Ana, « Capitalism with a Transhuman Face. The afterlife of Fascism and the Digital Frontier », *Third Text*, vol 33, no 3, 2019, pp. 315-336.

[13] Op cit.

[14] INA Sciences, 26 septembre 2013, Isaac Asimov, les incroyables prédictions sur le futur – Archives INA, (vidéo), YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=tN8uaDh_laY

[15] Rumpala, Yannick, Op cit.

[16] Kellner, Douglas, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Post-Modern*, Londres, Routledge, 2003, p. 303-304.

[17] « Behemoth and Leviathan : The Fascist Bestiary of the Alt-Right », *Salvage*, 21 Décembre 2017, <http://salvage.zone/in-print/behemoth-and-leviathan-the-fascist-bestiary-of-the-alt-right/>

[18] Haider, Shuja, « The Darkness at the End of the Tunnel : Artificial Intelligence and Neoreaction », *Viewpoint Magazine*, 28 mars 2017, <https://www.viewpointmag.com/2017/03/28/the-darkness-at-the-end-of-the-tunnel-artificial-intelligence-and-neoreaction/>

[19] Kurzweil, Ray, *The Singularity is Near*, New York, Viking Books, 2005.