



Lectures
Les comptes rendus

Thomas Michaud, *La réalité virtuelle. De la science-fiction à l'innovation*

Björn-Olav Dozo



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lectures/34216>

ISSN : 2116-5289

Éditeur

Centre Max Weber

Ce document vous est offert par Université de Liège



Référence électronique

Björn-Olav Dozo, « Thomas Michaud, *La réalité virtuelle. De la science-fiction à l'innovation* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2019, mis en ligne le 07 mai 2019, consulté le 13 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/34216>

Ce document a été généré automatiquement le 13 novembre 2019.

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors

Thomas Michaud, *La réalité virtuelle. De la science-fiction à l'innovation*

Björn-Olav Dozo

- 1 Le livre de Thomas Michaud commence par une accroche propre à capter l'attention du lecteur intéressé par les liens entre l'imaginaire technologique développé dans les cultures populaires et l'innovation scientifique. Cette vieille question de la science-fiction (quels liens entre l'imagination des auteurs et les découvertes technologiques ?), l'auteur se propose de la focaliser sur un point précis : quel imaginaire précède et accompagne la commercialisation et la diffusion de la réalité virtuelle dans le grand public ? La réalité virtuelle est entendue dans cet ouvrage comme la simulation par ordinateur d'un environnement en trois dimensions, auquel on accède généralement grâce à un casque dédié. Si le premier chapitre de l'ouvrage propose une description assez fournie des imaginaires de la réalité virtuelle dans le contexte de la science-fiction, l'enthousiasme qu'il a pu générer diminue au fur et à mesure de la lecture, à tel point que le dernier chapitre, sur la genèse des idées techniques, suscite une très grande perplexité.
- 2 L'ouvrage se divise en quatre parties, qui cachent assez mal une composition hétéroclite et bancale, faite notamment de notes de lecture et de contributions publiées ailleurs. La première partie est ainsi constituée d'une cinquantaine de présentations de romans et de films ayant pour thème plus ou moins central la réalité virtuelle. Composée à la manière d'une collection de fiches de lecture, cette partie cadastre l'imaginaire de la réalité virtuelle en décrivant les éléments qui le nourrissent. Elle aurait pu fonder une réflexion renseignée sur l'articulation entre réalité virtuelle et science-fiction. Malheureusement, ce repérage n'est plus mobilisé dans la suite de l'ouvrage, qui s'égaré dans trois voies peu (voire pas) articulées.
- 3 Ainsi, la deuxième partie, qui a pour titre « la normalisation de l'imaginaire du virtuel pour innover » (p. 99-140), propose en fait une sorte d'archéologie très succincte du motif du pirate au sein de la littérature de science-fiction, partant de l'œuvre de John Brunner (*Sur l'onde de choc*) et aboutissant au mouvement cyberpunk, avec l'auteur William Gibson ou encore le manga *Ghost in the Shell*. Cette archéologie débouche sur une description de l'accès au virtuel par le pirate au moyen d'un cybercerveau, c'est-à-dire une connexion

directe du cerveau à l'ordinateur. S'ensuivent alors quatre pages et demie sur le thème de l'innovation, qui serait la cause ou la conséquence d'une normalisation de l'imaginaire. On perçoit mal l'incursion trop brève de cette problématique dans un chapitre profondément descriptif. D'autant que l'auteur termine sur le thème d'une « nouvelle ère des identités virtuelles » et sur l'exemple du « Back to the Future day », célébration du jour d'arrivée dans le futur du héros Marty McFly par la communauté des fans du film. Tout cela reste assez éloigné de la thématique de la réalité virtuelle telle que conçue au début du livre.

- 4 La troisième partie reprend un article de l'auteur paru en 2017 dans *Innovations. Revue d'économie et de management de l'innovation*. Cette reprise fait sens dans le contexte thématique du livre mais la transformation de l'article en un chapitre du livre a fait disparaître toutes les références sources scientifiques mobilisées dans le texte initial. Cette perte affaiblit le texte et le rend parfois abscons (par exemple, des propos sont prêtés à Eugene Thacker, sans que cette personne ne soit présentée ni qu'aucun texte de référence ne soit cité). Dans ce chapitre, l'auteur se focalise sur le « rôle de la science-fiction dans le processus d'innovation dans le secteur des équipements de réalité virtuelle » (p. 141). Il soutient à deux reprises et à trois pages d'écart que « les entrepreneurs de la Silicon Valley revendiquent de temps à autres [sic] l'influence de la science-fiction sur leur activité » (p. 143 et 146). Il apporte néanmoins peu de preuves de cette revendication. Son argumentation se cantonne plutôt, d'après les éléments collationnés, à de brèves citations d'éléments anecdotiques d'œuvres de science-fiction, émaillant les discours de certains entrepreneurs. Michaud propose ensuite une lecture des deux ouvrages de science-fiction qui sont, d'après lui, les plus cités (mais il n'est pas dit sur quel corpus d'interviews l'auteur se fonde pour soutenir cette affirmation) : *Le Samouraï virtuel [Snow Crash]* de Neil Stephenson (1992) et *Player One [Ready Player One]* de Ernest Cline (2011). Un ajout inattendu complète l'article original : une sorte de résumé de quelques contributions concernant les métavers¹, tirées du livre dirigé par Julien Pequignot et François Gabriel-Roussel². Cet addendum ne semble justifié que par l'évocation des métavers dans ce chapitre et se retrouve ainsi juxtaposé au reste sans autre mention. Cette juxtaposition sans aucune articulation est à l'image de la composition générale de l'ensemble de l'ouvrage : l'auteur ne propose aucun assemblage d'un agrégat de matériaux sans doute intéressants et utiles, mais qui n'entrent jamais en dialogue.
- 5 La quatrième partie est beaucoup plus problématique, car elle s'affranchit à un moment de la démarche scientifique pour passer au régime discursif de la fiction, voire de la prophétie. Intitulée « La théorie des technotypes³ », elle entend s'intéresser à la genèse des idées techniques, qualifiées d'emblée de spécificité humaine (p. 169, ce qui pourrait déjà être discuté, en référence par exemple à un article de synthèse déjà daté sur le rapport des singes à l'outillage⁴). Michaud propose comme hypothèse « qu'une téléologie technoscientifique est présente dans l'esprit humain depuis plusieurs millénaires. Inconsciemment l'humanité travaille collectivement dans le but de réaliser un dessein universel » (p. 169). Pour soutenir cette hypothèse prophétique, l'auteur écrit que « la cartographie des technotypes et des sous-technotypes nécessite une méthode scientifique dont l'archéotypologie et la mythanalyse développées par l'équipe de Gilbert Durand constituent le fondement » (p. 171). S'ensuit une proposition de méthodologie pour cartographier les « technologies utopiques » des « récits futuristes », puis une réflexion sur l'imaginaire, à partir d'un livre de Gilbert Durand⁵, de la théorie du monomythe de

Joseph Campbell⁶ et d'un texte de saint Thomas d'Aquin, *L'unité de l'intellect contre les disciplines d'Averroès* (1270). C'est à ce moment du livre qu'intervient une courte fiction (« 30 mars 2068, *Le monde de la pensée* : L'origine de l'imagination détectée »), dont le statut dans l'ouvrage est incertain et qui se conclut étrangement : « En 2068, l'Humanité peut se réjouir de cette découverte majeure [la localisation de la zone du cerveau qui permet de recevoir des images de Dieu, justifiant l'apparition de nouvelles pensées] qui permettra peut-être de réaliser le rêve de milliards d'individus : avoir la preuve scientifique de l'existence de Dieu » (p.191-192). Suit un rapide plaidoyer pour la réintroduction de la religion et de la théologie dans les sciences humaines⁷, dont on peut interroger tant la forme que l'intention. Le chapitre se termine sur un questionnement de l'usage de la science-fiction, comme « mythologie créatrice », « métaphore critique » ou « prophétie industrialiste ».

- 6 D'après l'introduction du volume, ce chapitre devait considérer l'imaginaire comme « une manifestation spécifique de technotypes présents chez l'être humain depuis ses origines, et dont la connaissance passe par la libération de nouvelles représentations grâce à l'innovation ». Cette conception des « technotypes » nous paraît fort peu solide, se fondant sur des réflexions anhistoriques et essentialisées mais surtout sur des considérations à teneur religieuse ou théologique, extravagantes dans un ouvrage publié chez un éditeur de sciences humaines. De fait, le régime de discours de ce dernier chapitre (de tout le livre en fait, mais la dimension fortement descriptive des chapitres précédents rendait ce régime moins préjudiciable) s'éloigne fort de celui des sciences humaines et sociales : peu de références précises, des concepts flous et peu travaillés, pas de notes, des corrélations rapides et non maîtrisées entre des auteurs anciens, dont la postérité n'est pas prise en compte... Ces éléments sont autant de traces d'un travail au mieux inabouti, au pire inadéquat. Enfin, le lien avec l'imaginaire de la réalité virtuelle au sein de la science-fiction est ténu : cette quatrième partie semble plutôt destinée à dialoguer avec les essais précédents de l'auteur sur l'innovation. En somme, le volume est un objet non scientifique, qui dénote une certaine érudition sur la thématique, mais rend le thème confus plutôt qu'il ne l'éclaire.

NOTES

1. Les métavers sont des mondes virtuels persistants, développés grâce à internet. L'origine du mot se trouve dans le roman de Neil Stephenson, *Snow Crash*.
2. Julien Pequignot et François Gabriel-Roussel (dir.), *Les métavers. Dispositifs, usages et représentations*, Paris, L'Harmattan, 2015.
3. Ceux-ci seraient des archétypes techniques ou technologiques, existant comme préconception imaginaire d'un concept technique ou scientifique.
4. Andrew Whiten *et al.*, « Cultures in chimpanzees », *Nature*, vol. 399, n° 6737, 1999, p. 682-685.
5. Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, 1992.
6. Joseph Campbell défend l'idée que tous les mythes du monde racontent la même histoire (l'initiation d'un héros qui profite à la communauté), avec des variations.

7. « Ainsi, il est possible de développer des théories scientifiques de l'origine et de la circulation des idées dans une société humaine, sans pour autant imposer une conception religieuse de l'origine divine de ces dernières. La question de l'opportunité de réintroduire de la religion dans les théories scientifiques, et en particulier dans les sciences humaines, demeure posée, notamment à une époque dans laquelle le positionnement religieux constitue une donnée de plus en plus importante, après une phase de désenchantement du monde désignée par de nombreux théoriciens comme un fléau, voire la cause de nombreux dysfonctionnements individuels et collectifs, le mythe, et la religion, demeurant des structures cognitives immuables dans toutes les sociétés humaines » (p. 193).

AUTEUR

BJÖRN-OLAV DOZO

Logisticien de recherche principal en humanités numériques et cultures populaires à l'Université de Liège.