

LES DANGERS RÉELS DU VIRTUEL

Les ventes de smartphones s'essoufflent. Les casques de réalité virtuelle deviendront-ils les nouveaux objets connectés de nos désirs? En attendant, ils peuvent causer des nausées, voire susciter des traumatismes.

Le futur de la technologie mobile passera par les casques de réalité virtuelle. C'est ce qu'affirme Sony, HTC, Oculus-Rift (filiale de Facebook), Google, Samsung, Apple... à longueur de conférence sur l'avenir des technologies mobiles. À force, ils ont réussi à susciter un véritable engouement. Les appareils déjà sur le marché se vendent comme des petits pains. Les autres enregistrent plusieurs dizaines de milliers de précommandes. Va-t-on troquer son smartphone pour une de ces grosses paires de lunettes? Ce qui est sûr, c'est que ces nouveaux produits connectés sont très séduisants. Pas seulement pour les adeptes de jeux vidéo qui, en posant un de ces casques sur leurs yeux, ne se contentent plus de contrôler des personnages, mais les incarnent. Les cinéphiles apprécient également. Ils peuvent maintenant se plonger littéralement dans leur blockbuster préféré, au cœur d'un documentaire aux paysages paradisiaques et même... vivre un film porno de l'intérieur! Le pied. Certaines chaînes de télévision font d'ailleurs le pari de voir cette nouvelle génération de téléspectateurs arriver en masse dans la décennie à venir. Dans le paysage francophone, le groupe Canal+ proposera "sous peu" des émissions en réalité virtuelle sur

sa plateforme numérique myCanal. Vous pourrez ainsi faire partie du public et visiter les coulisses du plateau sans bouger de votre canapé! Les usages ne se limitent pas au divertissement. D'après le centre d'expertises Louvain Bionics (UCL), cette nouvelle technologie pourrait guérir les phobies extrêmes. "Elle permet de confronter progressivement les agoraphobes à la foule et les arachnophobes aux araignées en diminuant la distance entre les patients et ce qui les effraie", illustre le coordonnateur du projet Benoît Herman. Mais aussi d'accélérer la rééducation kinésithérapique en plongeant les patients paralysés au cœur d'un univers où leurs membres fonctionnent. Autrement dit, il n'y aurait plus une minute à perdre avant de courir dans votre magasin high-tech ou sur votre site de vente en ligne favori et déboursier entre 100 et 1.000 € pour vous procurer un de ces casques! À moins que... Si les multinationales du numérique insistent tant sur cette "révolution", c'est surtout parce que le marché du smartphone est à bout de souffle. Sa croissance a chuté de 50 % entre 2014 et 2015. Et les tablettes numériques se sont également pris une grosse gifle. Voilà pourquoi les géants du high-tech veulent faire du casque de réalité virtuelle leur core business pour 2016 et brûler la politesse aux téléphones

intelligents. "Je n'y crois pas une seconde", avoue Thierry De Smedt, professeur de communication à l'UCL et membre de la classe "Technologie et Société" de l'Académie royale de Belgique. "Le smartphone est un outil de communication. Le casque VR est un appareil de perception, qui ne le remplacera pas."

En plus, la technologie n'est pas encore aboutie. "Elle cause régulièrement des nausées", confie le coordonnateur du Louvain Bionics. Sans parler des images qui peinent sérieusement à atteindre une qualité d'ultra haute définition, essentielle pour ne pas avoir mal aux yeux. Bien sûr, ces problèmes techniques pourraient être rapidement résolus. Mais ce n'est pas le cas du caractère ultra-immersif de ces lunettes. L'image de Mark Zuckerberg, le fondateur de Facebook, rejoignant la scène du Mobile World Congress à Barcelone en est l'exemple parfait. Son sourire jouissif face à ces individus revêtus de casques VR, physiquement proches mais pourtant tous plongés dans leur ailleurs personnel en est même inquiétant. Et quand l'homme au 1,5 milliard d'amis annonce l'avenir de Facebook dans cette technologie, il y a de quoi flipper. Les objets connectés et les réseaux sociaux ont déjà complètement bouleversé les rapports humains. Alors la réalité virtuelle... Elle risque de rendre tout contact physique superficiel!

À quoi bon se retrouver dans un bar pour prendre un verre entre amis si on peut créer le lieu parfait avec l'ambiance idéale et s'y rejoindre? Pourquoi continuer à se rendre au bureau si on peut reproduire un espace spacieux et agréable et y retrouver ses collègues tout en restant cloîtré chez soi en pyjama? Pourquoi se fatiguer à

LES RÉSEAUX ONT DÉJÀ BOULEVERSÉ NOS RAPPORTS SOCIAUX. LES CONTACTS PHYSIQUES SERONT-ILS BIENTÔT SUPERFICIELS?

se rendre à l'école pour écouter un prof parler d'histoire s'il suffit d'attraper sa paire de lunettes pour se plonger - littéralement - au cœur de la Seconde Guerre mondiale? Et quel est l'intérêt de lire la presse si on peut se rendre directement là où l'actualité se déroule? Ces exemples ont une saveur un peu futuriste, mais le but recherché est réellement celui-là. Et alors? Quel problème y a-t-il à utiliser la technologie pour se faciliter la vie? Eh bien, ça pourrait en désorienter plus d'un, surtout les enfants. *"Mettre un enfant de moins de 6 ans devant un jeu vidéo violent ou un reportage audiovisuel comme ceux auxquels nous avons été confrontés pendant les attentats de Paris est évidemment traumatisant, car ils n'ont pas la capacité de digérer ces images, alors il faut imaginer les dégâts s'ils en sont partie prenante"*, explique le psychiatre de l'ULg Jean-Marc Triffaux.

APPUYER... SUR LA DÉTENTE

Les adultes ne sont pas non plus à l'abri. Rien ne prouve un lien de causalité direct entre images et comportements violents. Sauf que *"les joueurs ou spectateurs placés en situation de s'identifier aux victimes peuvent, eux, développer un mal-être psychique"*, complète-t-il. Des dérives de ce type existent déjà avec les technologies actuelles. Et la réalité virtuelle accentue encore les risques. Elle va permettre au joueur de devenir le personnage de son jeu vidéo, de tenir son arme, de la pointer sur un ennemi (ou des innocents) et de véritablement appuyer sur la détente. *"Les réactions risquent d'être poussées à l'extrême en induisant chez les plus vulnérables une plus grande*

confusion entre le virtuel et le réel", ajoute Jean-Marc Triffaux.

Toujours envie de vous procurer un de ces formidables casques? Pour tout dire, même les multinationales high-tech semblent n'y croire qu'à moitié. Elles planchent d'ailleurs déjà sur une technologie plus avancée: la réalité augmentée. Plutôt que de se noyer complètement dans un environnement virtuel, cette innovation permet de compléter votre environnement réel en y ajoutant des informations. Également accessible via une paire de lunettes, cette technologie permettrait d'afficher votre recherche Internet au milieu de votre salon ou d'imaginer ce que donnerait votre nouveau carrelage avant de le placer.

Mais aussi de recevoir l'hologramme de vos proches chez vous. *"Sans oublier les belles prouesses médicales"*, termine Benoît Herman. *La réalité augmentée permettrait à ceux qui ont perdu un bras de visualiser leur nouveau membre métallique avant même sa conception ou bien d'aider les chirurgiens en leur montrant le chemin à suivre avec leur scalpel directement sur le corps humain sur lequel il faut intervenir."* Mais pour faire comme Tom Cruise interagissant avec son mur d'hologrammes dans *Minority Report*, il va falloir patienter, car cette technologie ne sera pas prête avant 5 ou 10 ans.

✕ Nicolas Sohy