NTS : Vidéo Sociétale

Réalités Virtuelles : Sociétés parallèles ou phénomènes de société ?  
  
On parle d’un phénomène social car c’est une construction/innovation humaine.

1. **Naissance des joueurs « casqués » :**

Benoit Verdier : RV et Epita

On parle d’un courant communautaire idéologique plus qu’un courant technologique.

1980 – 1986 : Apparition du mot Réalité Virtuelle :

Définition de Réalité Virtuelle : La réalité virtuelles est une reproduction d’un environnement généré par une source informatique. Dans certaine mesure, il est possible d’interagir avec l’espace dans lequel on évolue.

Virtuel : Qui est seulement en puissance et sans effet actuel.

Du réel à l’imaginaire : Présence réelle avant d’être fictionnelle.

-> Exposition Universelle de 1900 : une balade en montgolfière virtuelle : 10 projecteurs sur l’écran, première démarche immersive et culturelle : ordre du loisir et culturel.

-> Le Sensorama : 1960 : une balade à moto à New York : Recherche d’un touché, d’un odorat, recherche des cinq sens.

Donner une vision du monde.

Héritage de la Pop Culture et du Cyberpunk :

Premier film qui met en scène la RV : Tron, Steven Lisberger : 1982

Roman inspirant les grands innovateurs de RV : Le Samouraï Virtuel (Snow Crash), Neal Stephenson, 1992. Culture Cyberpunk, création d’un monde nécessaire.

Film Récent et Livre : Ready Player One, Ernest Cline 2011, Steven Spilberg 2018.

Des appareils pour « voyager ».

Premiers casques, Mega Visor Display, Sega VR1 1994, Virtual Boy Nintendo 1995, Oculus Rift (Oculus VR / Meta Quest) 2014

Les concepts clés aujourd’hui :

**La réalité augmentée :** Principalement via Smartphone, Jeux, App culturuelles, industrielles

Concerne la majorité des initiatives, des financements et des starts up du secteur virtuel (grande base installée de smartphone). Des usages dans les mœurs (filtres Snapchat)

**La réalité virtuelle :**

- Plonge dans un monde artificiel créé numériquement

- Casques ou salles virtuelles, application ou mondes virtuelles (Metavers)

- Reproduction du monde réel ou bien d’un univers totalement imaginaire ? L’expérience est à la fois visuelle, auditive et parfois haptique (production d’un retour d’effet)

Les enjeux économiques et financiers :

**Utilisateurs toujours plus nombreux :**

* Vente de casque de RV : 11 millions de ventes dans le monde
* 3 millions de casques Quest en 2021 (6 millions pour l’iPhone 1)
* Un marché aussi bien grand public qu’entreprise (« jumeaux numériques »)

**Des entreprises en recherche de nouveaux marchés porteurs :**

* Economique de la promesse (« nouvelle vague »)
* Positionnement de leaders des réseaux sociaux du jeu vidéo

1. **La réalité Virtuelle : Ses acteurs et ses usages :**

Qui se cache sous les casques ?

Sociologie : Façon dont sont créés et fabriques les innovations, par qui et pourquoi ?

Acteurs dans la RV

* Constructeurs : Pas que du hardware (jeu vidéo, les éditeurs)
* Des investisseurs : parient sur des évolutions technologiques en forte croissance
* Industriels : Opportunités économiques notamment avec les jumeaux numériques
* Startups : Tentent leur chance (Mojang Studio, Epic Games)
* Des inventeurs/ Entrepreneurs : voient la RV un potentiel caché

Les usages possibles de la réalité virtuelle

* Industriels ; design de produits, prototypage, jumeaux numériques, architecture
* Culture : Visite de musées, voyages, sculpture
* Loisirs : Jeu vidéo, Réseaux Sociaux
* Commercial : Nouvelles expériences d’achats (luxe, immobilier…)
* Éducation : Apprentissages pédagogiques / Formations professionnelles.
* Santé : Opérations chirurgicales, thérapie des phobies, dépressions

Les piliers de l’innovation autour de la réalité virtuelle :

* Hardware : Innovation récentes : intégration de capteurs, scanner de contenu (capture 3D)
* Le contenu : Possibilité de créer son contenu, de l’acheter, place de marché
* Les communautés ! Jeux, réseaux sociaux, entreprises.

Les apports de la sociologie de l’innovation :

Norbert Alter : Sociologue

Une image contenant table

Description générée automatiquement

1. **La question identitaire et les paradis virtuels :**

Du projet communautaire d’internet aux premières communautés virtuelles :

Internet était premièrement communautaire : Ancêtre d’internet : Arpanet (1970), Hacké par une communauté « hippie ».

Internet est en soit une première volonté de « faire communauté »

Une invention ne peut devenir une innovation qu’avec l’appropriation culturelle de ses utilisateurs.

**Les fondements communautaires d’internet :**

* Innovation portée par la contre-culture Californienne ‘hippies)
* - Une recherche de l’émancipation individuelle
* Une recherche de régénération du lien social
* Rêve d’exil de refondation dans les échanges numériques
* Un esprit de bénévolat, de solidarité et d’entraide
* Une ouverture sans frontières sur le monde
* Un territoire indépendant.

**The Well :** Lectronic Link, alias The Well – 1985 (communauté célèbre aux origine d’internet)

* Un forum qui regroupe les déçus des mouvements Hippies
* Apparition du terme de communauté virtuelle
* Ils rêvent de rencontre avec l’inconnu, de l’effacement des statuts sociaux, du jeu avec l’identité
* Homogénéité sociale, virtuelle et politique (blancs, californiens, cultivés et très majoritairement masculins) -> Pas représentatif, paradoxe

L’expérience « Seconde Life » - l’ancêtre du métavers : (Influence sur Zukerberg, création du métavers)

**Second Life :** Linden Lab – 2003, Synthèse :

* Jeu vidéo en ligne
* Fondé par Philippe Rosedale (Linden Lab)
* Monde Virtuel en 3S
* Objectifs :
  + Avoir une deuxième vie en ligne, s’occuper de son moi numérique
  + Démontrer la viabilité d’une économie et une société virtuelle
* « We don’t see this as a game. We see it as a platform that is, in many ways, better than the real world » (Google TechTalks, March 2006)

**Enseignements sociologiques de Second Life :**

* L’utopie des premières communautés
* Une empreinte artistique et culturelle
* Une économie omniprésente
* Un espace / Temps
* La propriété, la clé du réseau ?
* La recherche de liberté
* 900 000 français connectés, retours sur le jeu durant le confinement.

Une question d’identité :

* Une identité réelle / Une identité Virtuelle (E. Goffman)
* Une identité pour Soi / Une identité pour Autrui (C. Dubar)
* Une dualité Psychique et Physique

Des innovations qui sources de phénomènes sociaux :

**Zygmunt Bauman :** Une société moderne « liquide » est celle où les conditions dans lesquelles ses membres agissent changent en moins de temps qu’il n’en faut aux modes d’action pour se figer en habitudes et en routine.

**Hartmund Rosa :** « L’accélération » est dans notre société la multiplication des possibles, des options et des choix, mais aussi de l’injonction moderne qu’une bonne vie doit être remplie. »

Quel cadre éthique pour les univers virtuels ?

* Une absence de commission de régulation sur les univers virtuels
* Des « Univers » pensés par des entreprises dominantes avec des enjeux économiques forts. Une logique territoriale du vivre ensemble.
* Une dualité persistante – Création de normes (Code is Law) et Monétisation (Cryptomonnaies NFT)
* Ces normes réinventent les liens sociaux (amitié)
* Responsabilité individuelle d’être en ligne ou hors ligne
* Un cadre éthique collectif qui reste à inventer