

<https://ricochets.cc/Metavers-Fuir-la-destruction-des-mondes-vivants-dans-une-societe-virtuelle-numerique-parallele.html>



# Metavers : fuir la destruction des mondes vivants dans une « société » virtuelle numérique parallèle ?

- Les Articles -

Date de mise en ligne : vendredi 17 septembre 2021

---

Copyright © Ricochets - Tous droits réservés

---

# Metavers : fuir la destruction des mondes vivants dans une « société » virtuelle numérique parallèle

**Les grosses entreprises du jeu vidéo et le techno-capitalisme des GAFAM et autres géants et du numérique ne vont pas s'arrêter au business de la 5G et de l'internet des objets.**

L'idée, vue dans des films de science-fiction (Ready Player One de Steven Spielberg), de créer des univers numériques parallèles (Metavers) où s'immerger complètement et durablement prend forme :

- ▶ [Qu'est-ce que le « Métaverse », l'univers parallèle qui fait rêver les géants du numérique ?](#) - Le patron de Facebook Mark Zuckerberg, qui le décrit comme le futur « Graal des interactions sociales », a décidé d'investir massivement dans le « métaverse ». Voici deux trois choses à savoir sur ce concept qui fait fantasmer tous les poids lourds du numérique.

(...)

Imaginez un monde numérique où vous pourriez mener une vie parallèle sans sortir de chez vous : bienvenue dans le « métaverse », un concept élaboré en 1992 par Neal Stephenson dans le roman de science-fiction *Le Samouraï virtuel*, un livre culte pour les entrepreneurs de la Silicon Valley.

Danser en boîte de nuit avec ses amis sous la forme d'un avatar, gravir le sommet de l'Everest à travers un casque de réalité virtuelle, ou encore faire une réunion entre collègues dans un bureau numériquement reconstitué à l'identique... Le « métaverse » promet de repousser les limites du monde physique jusqu'à ce qu'univers réel et virtuel finissent par se confondre.

Progressivement, les écrans, hologrammes, casques de VR et lunettes de réalité augmentée sont censés permettre des « déplacements » fluides d'univers virtuels en lieux physiques, comme des « téléportations », pronostique le patron de Facebook Mark Zuckerberg.

(...)



**Fuir la destruction du monde dans une « société » virtuelle numérique, et ainsi augmenter les désastres ?! La société entièrement numérique persistante promise est un cauchemar**

- ▶ et aussi :

- [LE METAVERSE : TOUT SAVOIR SUR L'UNIVERS FICTIF QUI AFFOLE LES GAFAM](#) - Actuellement, « Metaverse » est un terme très à la mode. Mais beaucoup ignorent que le Metaverse change l'industrie du jeu, l'industrie sociale, voire le mode de vie de tous les jours. C'est pourquoi il est devenu le macro-objectif le plus récent de la plupart des géants de la technologie au monde. Il intéresse Epic Games, fabricant de Fortnite et Unreal Engine. Il constitue aussi le moteur de l'achat par Facebook d'Oculus VR. Mais qu'est-ce que le metaverse ? Voici un dossier pour tout savoir.

- [Facebook va recruter 10 000 personnes en Europe pour créer le « métavers »](#)
- [On vous explique ce qu'est le métavers, « l'internet du futur » qui fait rêver la tech](#)

# HUMAIN AUGMENTÉ OU BÉTAIL CONNECTÉ ?

Quelle époque merveilleuse où l'humain en est réduit à l'état de bétail producteur de données. Dans un avenir proche, quand le chômage explosera suite à l'essor de la robotisation et de l'intelligence artificielle, l'État n'aura probablement d'autre choix que d'instaurer un revenu universel pour neutraliser l'instabilité sociale et politique. Ce revenu universel sera bien sûr distribué sous conditions, et il n'y a qu'un gauchiste lobotomisé par la religion du Progrès pour croire que l'État va sponsoriser l'oisiveté. On voit bien une indexation du revenu universel sur un système de crédit social à la chinoise, où l'État récoltera un maximum de données sur son cheptel pour optimiser les comportements et les faire tendre vers l'efficacité maximale. **L'esclavage technologique a de beaux jours devant lui.**

« En 2012, IBM a estimé qu'une personne génère en moyenne 500 mégabits d'empreinte numérique chaque jour. Imaginez maintenant que vous souhaitez sauvegarder sur papier la totalité des données produites par l'humanité en une journée, selon vous quelle taille ferait la pile de feuilles qui en résulterait ? Quatre fois la distance entre la Terre et le Soleil. En 2025, l'humanité produira quotidiennement 65 gigabits [1 gigabit = 1 000 mégabits] de données par personne. »

- *Michal Kosinski, scientifique des données et chercheur en psychologie sociale à l'université de Stanford.*

## Etre ailleurs virtuellement au lieu d'être présent réellement ?

En plus de transformer les humains en ectoplasmes, en zombies virtuels, ces "métaverse" pomperont un max d'énergies et de matières premières pour fonctionner, et ceux qui s'y abîmeront ne feront rien pour stopper la mégamachine. Ce qui permettra aux désastres climato-écologico-sociaux de se déployer sans entraves.

On voit ci-dessous que l'UNICEF, comme tous les organismes publics ou qui se veulent "modernes", s'intègre totalement dans cette injonction permanente à la numérisation et à la virtualisation de la vie.

On contempera de magnifiques paysages virtuels ou anciens dans un univers synthétique, tandis que dehors les robots règnent, les ruines s'accablent

Avec la disparition du travail inscrit dans la machine capitaliste, la disparition de la vie sociale, une météo devenant invivable, un monde naturel dévasté, les civilisés se réfugieront dans le « métaverse » vu qu'il n'y a pas de planète B où s'exiler malgré les délires de certains milliardaires à propos de Mars.

**Comme dans le film dystopique « Soleil Vert », on contempera de magnifiques paysages virtuels ou anciens dans un univers synthétique, tandis que dehors les robots règnent, les ruines s'accablent et les désastres qui nous emporteront avancent.**

Mais on aura le sentiment douillet de la sécurité, bercé d'illusions et de mondes sucrés, et on pourra éventuellement pédaler pour se maintenir en état de marche et aussi produire l'électricité qui inondera nos synapses vaseuses de

drogues virtuelles.

Débranchons-nous de la Machine, entrons en empathie avec les êtres vivants.



**Fuir la destruction du monde dans une Â« société Â» virtuelle numérique, et ainsi augmenter les désastres ?!** (film Soleil Vert) Dehors les ruines, la laideur, un climat invivable - Sous le casque des mondes chatoyants et libres

## Post de l'UNICEF (FR)

*La COVID-19 a exacerbé les inégalités profondes dans le secteur de l'éducation. Alors que les élèves s'adaptaient à l'école à distance, la fracture numérique est devenue impossible à ignorer.*

*Nous avons aujourd'hui une occasion unique de connecter chaque enfant et chaque école à Internet, et de mettre à disposition de nouveaux outils numériques pour les aider à acquérir les compétences nécessaires à la réalisation de leur potentiel, pendant et au-delà de la crise de la COVID-19.*

*Ensemble, nous pouvons combler la fracture numérique et réinventer l'éducation, pour chaque enfant.*

*Post-scriptum :*

► voir aussi sur Ricochets :

- [La pandémie covid-19 accélère le basculement en force dans le gouvernement cyborg hybridé aux multinationales et GAFAM](#)
- [L'élevage industriel et la biosécurité servent de modèle, désastreux, à la gestion de la pandémie covid-19](#)
- [Nul besoin de Terminator pour que règnent les Machines !](#)