

« **Eduquer à l'écologie par la réalité virtuelle** » : voici le nouveau projet de HTC Vive, entreprise leader du marché de la réalité virtuelle¹. À l'occasion de la journée de la Terre, le 22 avril 2017, la société étasunienne a annoncé se tourner vers l'« éducation » en dédiant 10 millions de dollars à « la sensibilisation au développement durable et écologique ». Le but serait de contribuer à défendre les objectifs de développement durable de l'Organisation des Nations Unies.

« Nous pensons que la réalité virtuelle et l'expérience immersive qu'elle procure peuvent avoir un effet positif sur les plus gros défis auxquels l'humanité fait face » a déclaré son pédagogue, Rikard Steiber, au dernier World Economic Forum.

L'entrepreneur nous assure des merveilles de ses casques virtuels permettant de prendre conscience que « nous vivons tous sur la même petite planète bleue fragile, perdue dans l'immensité de l'univers ». On nous a déjà fait le coup avec la photo de la Terre depuis l'espace, censée nous faire prendre conscience que nous vivons sur une petite planète à préserver. Cette idée légitimait déjà voici un demi-siècle la conquête spatiale... On connaît le résultat.

L'industrie du virtuel se légitime pareillement : polluer pour dépolluer, ou nous enfermer toujours plus dans les écrans pour nous faire prendre conscience qu'il faut protéger la nature, dont nous sommes toujours plus coupés.

Un employé de cette firme nous promet ainsi que « de nombreux individus ont vivement réagi, alors qu'ils avaient encore le casque, et ont juré de prendre des mesures en faveur de la protection des forêts ». Bien sûr, HTC Vive affirme sur son site ne pas développer ces nouvelles technologies

d'abord pour en tirer profit, mais pour « un but supérieur » : afin de « créer l'un des superordinateurs les plus puissants au monde pour faire avancer la recherche sur les problèmes écologiques et environnementaux, et pour aider à trouver des remèdes à des maladies telles que le cancer et Alzheimer ». Rassurés ?

Au même moment, une campagne mondiale de publicité pour l'entreprise Samsung s'affiche partout sur les écrans. Le scénario est particulièrement intéressant : on y voit une autruche qui apprend à voler grâce à un casque de réalité virtuelle. Grâce à la réalité virtuelle, « vous pouvez faire ce qui n'a jamais été fait », nous assure le spot.

Dans son livre passionnant, *L'École flottante*², Frédéric Gobert observe : « Bien qu'éduquant à un développement durable a priori opposé au "gaspillage orchestré par le capitalisme de consommation", les établissements scolaires développent la technologie à outrance, multipliant les salles informatiques et les vidéoprojecteurs, proposant des tablettes, des

tableaux tactiles, dans une profusion consummatrice inconsciente du gaspillage des matières premières et des pollutions engendrées en amont et en aval. [...] Ici encore, le système éducatif se révèle en phase avec le capitalisme de consommation trans-esthétique : avec les outils informatiques et les écrans généralisés, c'est la quantité exponentielle d'achats au service des perceptions et des sensa-

tions qui est privilégiée. Paradoxalement, la place écrasante prise par une certaine écologie, sous le vocable de "développement durable", dans les programmes de l'enseignement secondaire, accentue cette atmosphère anxiogène. On la compense par un nouveau type de consommation. [...] Le capitalisme financier qui ne recule devant rien pour accroître son pouvoir et ses profits n'avait a priori aucune raison de prendre en compte l'impératif écologique et de transformer une contrainte économique et industrielle en un étendard confinant à la propagande : celui du développement durable. Pourquoi l'a-t-il fait ?

Précisément pour transformer en instrument de pouvoir le développement durable, auquel les enseignements primaire et secondaire sensibilisent les enfants année après année. »

Ce professeur de français montre bien la capacité fabuleuse du capitalisme libéral à tout retourner. Ainsi les voitures nettoient l'air, le nucléaire sauve la planète ou un animateur de TF1 qui prépare les cerveaux à vendre du Coca-Cola est nommé ministre de l'Écologie. Le symbole de l'autruche est particulièrement symptomatique car il représente cet animal qui enfouit sa tête dans le sable pour échapper au réel. « L'homme numérique croit avoir trouvé l'autonomie, souligne notre



collaborateur Cédric Biagini, en se débarrassant des pesanteurs du vieux monde matériel. "Enfin libre !", dit-il, alors qu'au contraire, il dépend de plus en plus de dispositifs technologiques. Pour rester dans la course et tenter de maîtriser un réel qui lui échappe, il multiplie les machines. Mais ce sont elles qui désormais le possèdent³. » Ainsi, à l'image de l'autruche de la pub Samsung, la fuite du réel dans les paradis artificiels numériques devient une promesse de sauver ce que l'on est en train de détruire justement à cause du monde industriel. Le monde numérique en est sa compositante la plus avancée, d'autant plus que le mot « virtuel » est particulièrement pernicieux : en effet, derrière chaque pixel qui s'allume devant les yeux piégés par le casque virtuel se trouve du pétrole, du gaz, du charbon, brûlé pour l'alimenter en énergie. Sans parler de toutes les ressources nécessaires au système technique lié à cet appareillage.

Nous vivons des temps radicalement nouveaux contrairement à la fable annoncée par les libéraux : jamais une population dans l'histoire de l'humanité n'a été projetée de telle manière dans un univers d'écrans (qui font écran). C'est tout notre rapport à la condition humaine, jusqu'au plus intime, qui en est bouleversé. Bouleversé pour ne pas dire perversi, car les pudibonds, les éphémères, qui tiennent le corps en horreur raffolent bien sûr de cet univers. Conclusion : pour l'éducation à l'écologie et plus simplement à la vie, le seul mot d'ordre sérieux est désormais, plus que jamais : « débrancher ».

1 - Numérama, 24 avril 2017.
2 - L'Harmattan, 2017.
3 - L'Emprise numérique, comment internet et les nouvelles technologies ont colonisé nos vies, L'Échappée, 2012.

