

Introduction

Le 28 octobre 2021, le PDG du groupe Facebook, Mark Zuckerberg, rebaptisait cet empire des médias sociaux : Meta. Un préfixe qui provient du grec μετά, et dont la traduction, “après”, “au-delà”, exprime par ailleurs la réflexion, le changement, ou encore le fait d’aller plus loin, vers un monde inconnu.

Une nouvelle appellation qui en dit beaucoup sur l’entrepreneur habitué à acheter des entreprises et des technologies dans le but de dominer le marché des réseaux sociaux présent et à venir.

Avec cette marque innovante, M. Zuckerberg propose une nouvelle expérience utilisateur sur le “métavers”. Ce monde virtuel, cet espace numérique connecté, dans lequel on pénètre par des dispositifs de réalité augmentée¹ et de réalité virtuelle. Une innovation qui entraîne une transition d’un réseau social dit “classique”, vers un réseau social qui recherche davantage de réalités et d’interactions. Ce dernier s’inscrit dans une logique de dépassement des barrières physiques et géographiques, via l’intégration même de l’utilisateur dans cet espace virtuel.

Cette utopie ou dystopie selon les points de vue, semble nous proposer un monde à la *Matrix* plus tôt qu’on ne l’imaginait. Mais, l’entrepreneur va encore plus loin dans l’altération des sens, en proposant un prototype de gant pour ressentir des objets dans les univers virtuels. Des avancées technologiques impressionnantes qui ne manquent pas de soulever des questions éthiques, sociales, juridiques et politiques.

La récente apparition médiatique du métavers², suscite déjà autant d’intérêt et d’enthousiasme, que d’inquiétudes et de réticences. Nous voilà face à une innovation disruptive³ avec Internet, à travers une technologie plus avancée et immersive. Ce chamboulement technologique réveille notamment certains biais cognitifs, comme

¹ Définition selon le site Futura : “désigne une interface virtuelle, en 2D ou en 3D, qui vient enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires.”

² Définition selon le site Futura : des univers parallèles au nôtre dans lesquels nous évoluerons et interagirons comme dans la vie réelle, nous livrant à de la sociabilisation, des jeux ou même à un travail.

³ Une innovation de rupture, dont le concept, à travers un nouveau produit ou de nouveaux services, change radicalement les pratiques actuelles

le biais de statu quo. Théorisé par deux économistes à la fin du XX^e siècle, William Samuelson et Richard Zeckhauser, il souligne la difficulté pour un individu d'accepter des changements qui lui seraient potentiellement bénéfiques. Inquiet de modifier sa posture, il préfère maintenir sa situation actuelle.

Avec Meta, c'est tout un ensemble de fondements judéo-chrétiens qui sont notamment remis en question, en évolution.

Depuis près de trente ans, nous avons basculé dans un monde numérique qui bouleverse et réinvente nos sociétés, nos usages et perceptions de l'information.

Si la révolution industrielle a marqué un tournant dans le développement de l'économie et de la logistique, les révolutions technologiques, comme les ordinateurs et Internet, affectent considérablement nos vies, nos cultures et mettent nos capacités physiques à l'épreuve.

À travers les métavers, nous découvrons un monde dans lequel l'information et les médias synthétiques sont rois. Désormais, il est de plus en plus compliqué de distinguer le vrai du faux, le réel de l'illusion, la copie de l'original et la vérité du mensonge. Mais, comment définir ces médias synthétiques qui nous fascinent autant qu'ils nous terrorisent ?

Dans son rapport sur les tendances technologiques de 2022, la futuriste Amy Webb les définit de la façon suivante : *“Les médias synthétiques sont des contenus numériques générés par des algorithmes, qui incluent notamment des contenus audio, vidéo, des deepfakes, des personnages et des environnements virtuels, etc.”*

Ces “médias synthétiques” ou “manipulés”, sont donc ici un type de contenu numérique, qui aurait subi une manipulation ou synthèse de leur aspect original, par une intelligence artificielle⁴.

⁴ Définition selon le dictionnaire Le Robert : “Ensemble des théories et des techniques développant des programmes informatiques complexes capables de simuler certains traits de l'intelligence humaine (raisonnement, apprentissage...)”

Ce terme récent et très peu utilisé en France, dispose d'une petite notoriété auprès des anglophones. Propice à plusieurs définitions et interprétations, nous avons souhaité en construire notre propre détermination, qui n'implique pas toujours la présence d'une Intelligence Artificielle ou autre réseau neuronal dans la conception de ces médias.

Nous concevons donc le "média synthétique", comme un média artificiel (dans le sens de médium, de support) pouvant intégrer du texte, du son, de la photo, de la vidéo et autres actifs numériques. Ce dernier est généré ou manipulé de manière significative par ordinateur, et cherche à imiter une réalité portée par l'homme, qui peut parfois être difficile à identifier comme fausse par son audience.

En résumé, ces médias reposent sur la vraisemblance de fausses représentations. Alphonse Esquiros, poète et écrivain du XIX^e siècle, écrivait d'ailleurs dans son ouvrage *L'esprit des Anglais* : *"Un [bon] menteur commence par faire que le mensonge paraisse une vérité, et il finit par faire que la vérité semble un mensonge."* Cette citation souligne à la perfection la problématique à laquelle les médias synthétiques nous confrontent. Cette technologie, capable d'imiter le "vrai" à la perfection, suscite autant de méfiance que de conviction envers tous les messages que nous recevons. Les médias synthétiques diminuent, par leur multiplication dans le paysage médiatique, la frontière entre le vrai et le faux. Souvent, il se présente sous les appellations d'hologrammes et deepfakes⁵, ces contrefaçons numériques qui imitent la réalité à un haut niveau de vraisemblance.

Amy Webb, déclarait une fois de plus à leurs propos : *"Cette technologie deviendra une partie intégrante des futures expériences dans le métavers."*

Dans le métavers, cela ne fait aucun doute. Mais, dans notre

⁵ Définition de Gerald Holubowicz sur le site Journalism.design : "Le terme deepfake désigne un type de contenu numérique, souvent un document vidéo ou audio, synthétisé ou modifié à l'aide d'un procédé reposant sur l'intelligence artificielle. Cette manipulation repose sur l'emploi de G.A.N (réseaux adverses génératifs), une classe d'algorithmes d'apprentissage non supervisé structuré comme un réseau de neurones artificiel. Ceux-ci permettent de créer, sans employer de méthodes traditionnelles, des images (ou des sons) démontrant un fort de degré de réalisme."

monde actuel, celui du réel, n'est-ce déjà pas le cas ? En novembre 2022, l'entreprise Open A.I, spécialisée dans la recherche et le développement du raisonnement artificiel, bouleverse le monde par sa mise en ligne de ChatGPT. En quelques jours, cet agent conversationnel surpuissant utilisant l'intelligence artificielle est sur toutes les lèvres. Capable de générer des réponses à diverses questions, de rédiger des contenus éditoriaux, de traduire des textes dans plusieurs langues, de proposer des algorithmes et coder des interfaces complexes, ChatGPT est "le" générateur de médias synthétiques par excellence.

En quelques jours, près d'un million d'internautes l'utilisent, et seulement trois mois plus tard, c'est 123 millions d'utilisateurs actifs mensuels qui questionnent cette machine incroyable. Un record de la croissance la plus rapide du nombre d'utilisateurs, jusqu'alors détenu par le réseau social chinois TikTok, qui avait atteint ce chiffre en neuf mois. Mais attention ! Cette version de ChatGPT n'est pas pour autant "intelligente". Si vous lui demandez de vous expliquer pourquoi la Terre est ronde, il sera tout aussi capable de vous expliquer pourquoi elle ne l'est pas. ChatGPT fascine par son aptitude à traiter une quantité impressionnante de données et de les restituer à grande vitesse. Cela ne veut pas dire qu'il raisonne ou tire des conclusions logiques de son apprentissage.

En mars 2023, Open A.I ne ralentit pas sa course à l'innovation et présente GPT-4, la version largement améliorée de l'outil que l'on pensait déjà indétrônable. Désormais, l'agent conversationnel ne se limite plus au texte. Le voilà multimodal, capable d'interpréter des images, et de présenter de longues analyses complexes allant jusqu'à 25 000 mots. Ces avancées technologiques qui dépassent les compétences humaines suscitent une inquiétude telle, que le mercredi 29 mars, quelque 1 100 experts, dont Elon Musk, appellent tous les laboratoires d'IA à suspendre pendant au moins 6

mois leurs recherches sur le domaine.

Quant à la prédiction d’Amy Webb, elle ne manque pas de soulever une multitude de problèmes sur la législation de ces actifs numériques, mais également face aux dérives éthiques et sociales qu’ils génèrent.

Il y a près de 2000 ans, le Nouveau Testament présentait l’ensemble des écrits relatifs à la vie de Jésus et à l’enseignement de ce dernier auprès de ses premiers disciples. Un texte fondateur pour de nombreuses civilisations, né de trois crises majeures :

Tout d’abord, la mort de Jésus, puis la persécution de certains de ses disciples et enfin la destruction du temple de Jérusalem par les Romains en 70.

Ces crises ont alors eu pour résultat une fidélité ébranlée qu’il fallait reconquérir. Ainsi, on observe à travers cet ouvrage un ensemble de textes qui confrontent le lecteur à sa foi, en faisant notamment appel à ses sens. C’est le cas de Saint-Thomas, dit l’incrédule.

Tandis qu’il est absent la semaine où Jésus⁶ était venu, il refuse de croire ce que les autres apôtres affirment avoir vu, la résurrection de Jésus. L’esprit scientifique et rationnel de Saint-Thomas le conduit à n’accepter que les informations qu’il a vérifiées. Il est ainsi l’homme “qui ne croit, que ce qu’il voit”.

Cette expression de l’incrédulité ou du doute scientifique, ne manquera pas de traverser les siècles, et il est aujourd’hui courant de s’entendre dire lors de débats : “ je ne crois que ce que je vois” ou encore, “ je demande à voir ”.

Une mise en avant de la sensorialité à laquelle nous recourons quotidiennement. Puisque pour comprendre ce qui nous entoure, il nous faut le voir, le toucher, l’entendre, le sentir, le re-sentir. En somme, nous recherchons des preuves sans artifices. Ce besoin permanent de la vérification, du “checking”, souligne donc une confiance perdue, ou du moins insuffisante face aux multiples informations que nous percevons. D’autant plus, à l’ère du

⁶ (Le Nouveau Testament, Évangile selon Saint Jean (20,19-31), Proclamation de la Parole de Dieu, vers 80-110 après J.-C.)

numérique où les médias et réseaux sociaux ne cessent de propager des informations immédiates, faciles d'accès et souvent non (ou mal) vérifiées. Désormais, il est difficile de discerner le vrai du faux, l'authentique de l'imitation.

Pouvons-nous encore nous fier à nos sensations corporelles comme un scanner de vérité ?

Si l'on se limite à notre apprentissage, nous disposons de cinq sens distincts : la vue, le toucher, le goût, l'ouïe et l'odorat. Théorisé par Aristote, il y a plus de 2300 ans, dans son traité *De Anima* (De l'âme), "un sens" se définit comme une capacité du corps à détecter de l'information à propos de notre environnement. Les sens sont donc les liens qui nous mettent en relation directe avec le monde et ses réalités, afin d'en tirer des connaissances, des enseignements sensibles, indispensables à notre survie et la possibilité de pouvoir établir des vérités.

Mais, au fil des siècles, nous avons défini, au-delà des sens externes, des sens dits internes au nombre de quatre. La proprioception, par exemple, est notre disposition à détecter la position de certains membres de notre corps. À laquelle s'ajoutent : l'équilibriception⁷, la thermoception⁸ et la nociception⁹.

L'ensemble de ces informations perçues par notre corps nous offre ainsi un sentiment de maîtrise important afin de trouver un équilibre et une stabilité dans notre environnement.

Voilà donc pourquoi il était difficile pour Saint-Thomas de croire en quelque chose qu'il n'avait pas vérifié. Cette croyance aurait remis en cause ses fondements premiers, son équilibre de vie, influencé ses choix d'une façon incertaine et ébranlé sa maîtrise à définir les vérités qui l'entourent.

Cependant, malgré notre disposition à percevoir des stimuli sensoriels, nous tirons surtout des conclusions suite à l'ajout d'une phase de sensation, d'interprétation puis de compréhension. C'est

⁷ Ou sens de l'équilibre, désigne un sens physiologique. Il aide à prévenir et à anticiper toute chute chez les humains et animaux lorsqu'ils sont en équilibre.

⁸ Est le sens de perception de la chaleur et de l'absence de chaleur (froid) par la peau.

⁹ Est une fonction défensive, d'alarme. C'est l'ensemble des phénomènes permettant l'intégration au niveau du système nerveux central d'un stimulus douloureux via l'activation des nocicepteurs (récepteurs à la douleur) cutanés, musculaires et articulaires.

notre analyse qui confirme le message.

Parfois, ces perceptions par nos sens sont altérées ou faussées. C'est notamment le cas lorsque nous sommes face à des illusions d'optiques (mirage, hallucination, trompe-l'œil) ou auditives. Malgré le fait que nous soyons convaincus par ce que nous percevons, nos sens nous trompent et nous nous sentons souvent désemparés. C'est ce que le docteur en neurosciences et psychologue, Albert Moukheiber, explique lors d'une conférence TedX de 2016, pour démontrer que nos pensées peuvent nous induire en erreur.

Notre cerveau utilise donc des récepteurs sensoriels afin de recevoir des informations sur ce qui nous entoure, interpréter des situations et prendre des décisions. Au quotidien, le nombre d'informations est si important qu'il se doit d'être rapide et efficace dans ses actions, et utilise ainsi une technique approximative, mais pertinente : les heuristiques.

Introduites par l'économiste et sociologue américain Herbert Simon¹⁰ en 1955, les heuristiques de jugement sont des raccourcis cognitifs. Les individus y recourent afin de simplifier leurs opérations mentales et répondre aux exigences d'une situation. Cependant, elles ne sont pas pour autant toujours optimales. Ces actions rapides, effectuées par notre cerveau, nous permettent d'éviter de calculer chaque mouvement que nous engageons, et d'agir avec un maximum de rationalité. Avec de l'entraînement et l'âge, nos heuristiques s'améliorent afin de réduire les probabilités d'échecs lors d'une prise de décision. Mais, parfois, notre cerveau se trompe (lorsque l'on se cogne contre un meuble par exemple), et laisse place à des biais cognitifs. Le psychologue et économiste Daniel Kahneman évoque ainsi dans ses travaux, une dichotomie entre deux modes de pensée : un système rapide utilisé dans nos heuristiques et un système lent, qui repose sur des pensées plus rationnelles. Ce dernier système est malheureusement plus facile

¹⁰ Publication dans un article intitulé "A behavioral model of rational choice" publié dans le Quarterly Journal of Economics

à tromper par une multitude de biais cognitifs, comme le biais de cadrage, démontré en 1981 par Daniel Kahneman. En psychologie, ce biais souligne le fait que la manière de présenter un problème ou un sujet, implique des conséquences sur le raisonnement qui s'enchaînent. L'exemple donné ici par Albert Moukheiber est que pour une même quantité de nourriture dans des assiettes de différentes tailles, le sujet percevra différentes proportions du plat. Notre cerveau vient donc nous manipuler. Ce mécanisme est aussi fortement utilisé par des acteurs extérieurs qui ont conscience de la flexibilité de notre organe : les marques, les politiques, ou un parent voulant biaiser l'imaginaire de son enfant pour l'inciter à manger des légumes.

Il arrive même parfois que notre cerveau "invente un sens" lorsqu'il ne comprend pas ce qu'il rencontre ou ne dispose pas de suffisamment d'informations pour obtenir un raisonnement logique, allant jusqu'à concevoir ses propres a priori perceptifs et nous induire en erreur. C'est exactement ce procédé qui s'opère lorsque nous regardons l'illusion créée par le web designer Nobuyuki Kayahara de la danseuse en rotation, *The Spinning Dancer*. Une illusion bistable, qui propose deux manières différentes de voir l'image proposée.

Dans ce type de situation, il nous faut accepter que nos pensées et nos intuitions ne sont pas toujours fiables et que notre cerveau est naturellement soumis à de multiples biais cognitifs.

Cet exemple synthétise notre pensée : les sens humains servent notre quête de vérité dans le monde qui nous entoure, mais sans pour autant être infaillibles.

Il est donc naturel de se demander quel sera l'impact de ces médias synthétiques sur nos sociétés. Aujourd'hui, nous savons qu'ils jouent un rôle clef dans la prolifération de fake news et provoquent ainsi une désinformation massive notamment dans le secteur politique. Cependant, les médias synthétiques incarnent,

par leur présence dans un grand nombre de secteurs d'activité, des opportunités marketing et communicationnelles infinies. Si pour certains, ils représentent une menace, pour d'autres, il s'agit d'un véritable levier d'actions innovantes, d'un nouvel outil créatif qui n'en est qu'à ses débuts.

Il est donc naturel de se demander d'où viennent ces médias et quelles seront leurs évolutions ? Vont-ils dépasser les capacités humaines dans le but de créer une espèce augmentée ? S'agit-il d'un nouvel outil de communication et de créativité pour les artistes ? Ouvrent-ils la voie vers un art universel ? Comment peuvent-ils enrichir notre héritage culturel, sans nuire à notre Histoire ? Devons-nous accepter un monde submergé par la synthèse, par le faux ?

Une multitude de questions qui s'accompagnent de sentiments partagés. Car la question des médias synthétiques, du deepfake, est certainement l'une des interrogations les plus préoccupantes depuis l'arrivée d'Internet.