

Société **David Spring**

## **Second Life. Entrez dans votre deuxième vie**

Ouvert au public en 2003, l'univers virtuel «Second Life» abrite une foule d'habitants qui explorent ses boutiques, ses universités, ses musées et ses rues chaudes. Dans dix ans, certaines de nos activités se déplaceront dans ce monde de pixels.

A la mi-décembre, le deux millionième résident de Second Life (SL) a commencé sa vie artificielle. Il a poussé son premier hello à la cantonade puis déambulé, comme ses congénères, dans les villes du territoire numérique créé par la société Linden Lab, basée à San Francisco.

L'aventure commence en s'inscrivant sur le site [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) (en anglais). Le débutant choisit un nom, un sexe et une apparence générale à son avatar, c'est-à-dire à son personnage, sa représentation virtuelle. Ensuite, il faut télécharger le programme lui-même sur son ordinateur, et le lancer.

Automatiquement, le novice débarque sur une île baptisée Orientation Island. Là, il apprend à manipuler l'interface. Par exemple, à se déplacer à l'aide des flèches du clavier, à s'habiller, à modifier son apparence (de la longueur des jambes à la couleur des yeux, en passant par le tour de poitrine) ou à saisir des objets. Il vaut la peine de prendre le temps de s'habituer aux nombreuses possibilités offertes, qui n'ont rien de simple ou d'intuitif. Une fois cet apprentissage réalisé, le débutant part à la découverte de Second Life et de ses habitants.

Qui, représentés par leurs «avatars», babillent entre eux, se divertissent, traitent des affaires ou s'envoient en l'air, par clavier et souris interposés. Une véritable folie: après des débuts confidentiels, Second Life connaît aujourd'hui une véritable crise de croissance. Plus de 13 000 personnes s'inscrivent chaque jour afin de participer à ce que l'on ne saurait qualifier de jeu, mais plutôt d'un mélange de copie et d'extension de notre réalité.

## **Lieux familiers**

En effet, si les visiteurs retrouvent des lieux familiers comme des magasins de mode ou des discothèques, ils peuvent également voler dans les airs et faire facilement connaissance de gens installés à l'autre bout de notre planète (lire en p. 54).

Ce monde ressemble tellement au nôtre qu'il a été doté d'une monnaie synthétique, le Linden Dollar (L\$), que l'on peut néanmoins échanger contre des espèces sonnantes et trébuchantes (1 franc suisse = 230 L\$). Certains résidents de Second Life dépensent leurs L\$ pour acquérir des terrains virtuels, sur lesquels ils bâtissent leurs demeures. D'autres les claquent pour offrir à leurs avatars les fringues et les accessoires les plus extravagants. Comme sur Terre, le sexe tarifé constitue enfin une activité aussi répandue que rentable (lire en p. 58).

Attirées par ce nouveau marché, de nombreuses marques, comme IBM et Nissan, ont décidé d'investir dans ce monde. «Un bon moyen d'obtenir de la visibilité et de tester un nouveau média», note Paco Zagato (alias Frank Gaugel dans la vraie vie), au cours d'un entretien avec L'Hebdo qui s'est déroulé en Second Life. Sa société, Bluepill Group, conseille les entrepreneurs qui souhaitent être représentés dans les mondes artificiels. En effet, les spécialistes du marketing pensent qu'il s'agit d'un environnement favorable pour tester de nouveaux produits sur des clients économiquement intéressants. «Dans dix ans, vous utiliserez des univers de ce type pour faire vos achats ou travailler,» estime Paco Zagato. Tout aussi audacieux, son collègue Arnto Maginot (avatar d'Arnd Schöter) prédit que d'ici à une décennie, les progrès technologiques permettront à ces espaces de se substituer à des portions de la réalité que nous connaissons aujourd'hui. Nous les utiliserons pour rencontrer d'autres personnes, apprendre, nous informer ou... tester des formes insolites de sexualité.

## **Socialiser**

Comment rencontrer une biolo- giste finlandaise vivant au Japon depuis trois ans? Promenez-vous dans Second Life! Au hasard d'une visite à l'International Spaceflight Museum, ma route a croisé celle de Yoe May (alias Marylka Uusisaari). Cette jeune et rousse spécialiste des neurosciences, qui parle sept langues, parcourt SL à la recherche «de nouveaux moyens de communiquer les sciences». Elle s'inquiète du désintérêt des jeunes pour les branches techniques. Bien entendu, à côté de sa vie dans l'univers digital et de son laboratoire, elle tient un blog et publie des vidéos de vols en microgravité sur le site YouTube... La possibilité de deviser aussi simplement avec des scientifiques de ce calibre constitue l'un des aspects les plus épatants de ce monde digital. De nombreux universitaires participent à l'aventure, attirés par les

perspectives éducatives (lire ci-dessous). Mais tous les domaines sont représentés. Ainsi, en furetant dans une boutique de mode, vous tomberez peut-être sur Aimee Weber, une designer qui a créé les magasins de la chaîne American Apparel dans Second Life. Plus fort encore, des personnalités connues, comme la chanteuse Suzanne Vega, l'écrivain de science-fiction Kurt Vonnegut, le blogueur Cory Doctorow ou l'actrice Mia Farrow se sont plongés dans SL.

Bien entendu, une star ou un génie ne se cache pas derrière chacun des résidents. Dans les bas quartiers, les conversations peuvent être limitées à quelques mots simples, genre: «Wanna fuck?» Mais dans ce cas, et contrairement à la vie réelle, il est très facile de s'échapper, par exemple en se téléportant dans un lieu mieux fréquenté.

## Se former

Plus de 70 universités et hautes écoles, principalement américaines, sont installées dans Second Life. Ce monde «possède un potentiel énorme dans le domaine de la formation», soutient Kat Lemieux, fondatrice de l'International Spaceflight Museum (lire en page 56). Pourquoi? «Il permet de présenter l'information de manière innovante, et de se connecter entre elles, pour un coût très bas, des personnes situées au quatre coins de la planète», ajoute la scientifique.

Parmi les nombreux projets existants (visiter l'île «Campus» ou simteach.com pour une vue d'ensemble), celui de Bryan Mnemonic (alias Bryan Carter), professeur de littérature et de composition à l'University of Central Missouri. Une salle de classe virtuelle, située sur Glidden Island, accueille ses cours trois fois par semaine (lire en p. 58)! Ses murs portent des écrans qui présentent les thèmes de son séminaire, par exemple «Les communautés virtuelles» ou «La religion dans Second Life».

Pour leurs travaux rédactionnels, les étudiants, âgés de 21 à 25 ans, sélectionnent un sujet et accèdent à la donnée complète du devoir d'un seul clic. Ils se dispersent ensuite dans SL, à la fois pour observer et pour travailler leur plume. «L'écriture basée sur l'expérience constitue le but de ces ateliers de composition», précise l'Américain. Il complète par des présentations d'aspects plus techniques (les introductions, les transitions), toujours dans sa classe digitale. Ce local possède d'autres avantages. «L'autre jour, une tempête de neige a bloqué de nombreuses personnes chez elles. Mais j'ai pu tout de même donner mon cours aux avatars de mes étudiants,» s'amuse Bryan Mnemonic.

Plus largement, l'univers numérique permet la construction d'un réseau des hautes écoles à travers les frontières. En plein entretien avec Bryan Mnemonic, nous avons été rejoints par Melena Mitra (alias Andrea Seielstad), professeur de droit à l'Université de Dayton (Ohio). Cette enseignante s'intéresse à la médiation et à la résolution de conflits dans un territoire sans véritables lois, comme l'est pour l'instant celui de Second Life. Avec le soutien de sa hiérarchie, elle teste en ce moment les possibilités offertes par ce monde numérique, notamment en matière de jeux de rôle. Avec son collègue du Missouri, Melena Mitra prépare le projet «Virtual Harlem», qui vise à recréer une version virtuelle de ce quartier de New York, tel qu'il était dans les années 20. Tribunal compris.

Il existe des créations encore plus surprenantes. Sur une île numérique nommée Sedig, les résidents peuvent visiter «Virtual Hallucinations», un espace créé par l'Université de Californie et placé sous la direction de Peter Yellowlees, professeur de psychiatrie. «J'ai donné des enseignements sur la schizophrénie pendant des années, indique-t-il. Mais il est difficile de faire comprendre aux étudiants ce que c'est que de vivre avec les symptômes.»

Ainsi, le visiteur est invité à parcourir un appartement à première vue banal. Mais très vite, il entend des voix qui livrent des commentaires très négatifs sur sa personne. Dans un miroir, il peut apercevoir un visage ensanglanté. Dans un couloir, brusquement, le sol disparaît pour être remplacé par une étendue d'eau. Le texte d'un article de journal s'efface, pour ne plus laisser apparaître que le mot death. Cette expérience perturbante a été montée pour que le grand public endosse pour un temps la peau d'un malade. «Quelques personnes ont été très secouées. Une femme, par exemple, dont le fils schizophrène s'est suicidé six mois avant sa visite à Virtual Hallucinations, a soudainement réalisé les souffrances que son enfant avait endurées.»

## S'informer

Un univers sans téléphone portable n'est pas forcément un désert informationnel et les résidents peuvent se tenir au courant de l'actualité. Par exemple grâce à la chaîne de télévision NBC, qui diffuse des images en provenance du réel dans Second Life. L'agence de presse Reuters s'est également installée dans ce monde numérique. Un «atrium», accessible au public, accueille régulièrement des entretiens menés par Adam Reuters (alias Adam Pasick), correspondant local. A côté de cette activité, ce journaliste d'un nouveau genre effectue des reportages dans le virtuel et se tient à l'affût de toute nouveauté survenue dans ce monde. Si quelques médias traditionnels cherchent leur voie, Second Life a suscité ses propres productions. Ainsi, deux numéros de PixelPulse ont déjà paru. Ce magazine, vendu aux résidents pour 69 L\$ (30 centimes), ne

possède ni édition papier, ni forme internet! Son contenu? Le sexe dans Second Life, sous toutes ses formes.

## **S'envoyer en l'air**

Amsterdam, ou tout du moins sa déclinaison digitale dans SL, constitue l'un des lieux les plus populaires parmi les résidents. A certaines heures, la surcharge de trafic le rend même inaccessible. A qui la faute? Aux prostituées qui exercent leurs talents dans ses rues, et à leurs nombreux clients. Une visite de ce Luna Park des fantômes commence dans les chambres miteuses situées au-dessus de toilettes publiques - dont on se demande bien quel avatar les utilise. Ici, des couples de tout sexe et de toute apparence se livrent à des activités exigeant une souplesse étonnante.

Pour s'amuser vraiment, il faut se lancer à l'assaut de l'une des très nombreuses tapineuses. Compter 1000 L\$ (4 fr. 40) pour une demi-heure. La prestation? «Tout est possible ici, sans dommages ni conséquences», certifie Abe Ellison (son identité véritable reste un mystère). Comme la plupart de ses consoeurs, cette blonde vêtue de latex rouge emmène ses clients dans une «skybox», un baisodrome kitsch situé aux cieux. Là, grâce à des animations informatiques activables d'un clic, les partenaires pourront tester une kyrielle de positions ou de jeux sadomasos. Visuellement, le résultat est grotesque. Pour se consoler, le couple peut dialoguer. Hélas, en général, les textes relèvent du porno de bas étage («Oh yeeees» ou «mmmmmh»). Mais c'est précisément à cette occasion que les littéraires prennent leur revanche. En effet, la qualité d'un amant électronique ne se mesure pas à la longueur, en pixels, de son appendice, mais plutôt à sa capacité de susciter l'émotion grâce à des phrases évocatrices bien choisies.

Par le biais d'annonces, quelques «escorts» proposent de se livrer à des simulations de viol, ou de passer pour des mineures. De quoi s'inquiéter? «Je ne crois pas qu'une femme qui sache ce qu'est un viol s'amuse à en jouer un...» estime Abe Ellison. Ces propositions toxiques indiquent, pour qui sait les décoder, que de nombreux hommes se cachent derrière des avatars féminins. Autant le savoir avant de se lancer dans des dialogues torrides avec une sculpturale créature...

Envahi par le sexe, commercial, difficile à comprendre? Autant de critiques que mérite Second Life. Mais elles ne doivent pas faire oublier les espoirs que cette création ouvre dans le domaine de la formation. Ni gâcher le plaisir de rencontrer, au détour d'un musée artificiel, des Terriens passionnants.

Collaboration:

### **Natalie Bougeard**

Sur le sexe dans les mondes numériques: [www.igda.org/sex](http://www.igda.org/sex)

2mios de personnes sont déjà inscrites, et ce nombre croît de 13 000 par jour.

Club Arsheba De nombreux résidents dansent et draguent dans ce lieu fréquenté. Mais ils apprécient les plages de Laguna, la neige de Zermatt, le rêve écologique de Svarga, la reconstitution du Rockfeller Center de New York, le distributeur de voitures installé par Nissan ou encore le club de voile de Hollywood. 780 000 francs suisses dépensés toutes les 24 heures par les résidents de Second Life.

## Dans l'univers de second life

### IM

Cette messagerie instantanée permet de communiquer directement avec un autre résident de Second Life. Elle fonctionne de la même manière que son équivalent dans le monde réel.

### Moralité

Dans les zones «PG» (pour «Parental Guidance»), il faut se comporter de manière correcte et éviter des propos que l'on n'oserait pas tenir en présence de sa grand-mère. Le contrôle est réalisé par les autres résidents, qui peuvent se plaindre. Par contre, sur les terrains «Mature», tout est permis. Ici, le mot «fuck» sert de ponctuation.

### Zone de dialogue

Le moyen le plus simple mais le moins discret de discuter. Tout texte tapé dans ce champ sera lu par les personnes alentour. A contrario, vous pourrez espionner les conversations en traînant près des autres résidents.

### Fly

Voler dans les airs est à la portée de chacun. Très efficace pour effectuer une reconnaissance rapide d'une île, et profiter du décor. Comme il est impossible de mourir dans Second Life, les chutes sont sans conséquence.

### Snapshot

Tous les résidents peuvent prendre des photos, que ce soit des paysages ou des parties de jambes en l'air. Le grand jeu consiste ensuite à les publier sur l'internet, par exemple sur flickr.com.

### Search

Se repérer dans Second Life constitue l'un des soucis rencontrés par les débutants. Pour résoudre ce problème, une fonction de recherche (façon Google) permet de trouver les personnes et les lieux intéressants par leur nom. Indispensable.

### Minimap

Le plan des alentours immédiats. Les autres résidents y apparaissent sous forme de points verts.

### Inventory

La liste du matériel transporté par le résident, que ce soient ses habits, sa documentation, ses véhicules ou ses organes sexuels.

70 universités et hautes écoles sont installées dans Second Life.

### «Des représentants de la Nasa travaillent avec nous»

L'International Spaceflight Museum présente l'histoire de la conquête spatiale aux résidents de Second Life. Entretien avec Kat Lemieux (alias Katherine Cochrane), fondatrice.

Parmi les projets éducatifs les plus aboutis de Second Life figure l'International Spaceflight Museum (ISM). Installé sur Spaceport Alpha, ce lieu préfigure ce que les mondes virtuels pourraient proposer dans le domaine de la formation.

Kat Lemieux, qui êtes-vous?

Une scientifique, une linguiste, avec un intérêt pour l'intelligence artificielle. A la fin des années 80, j'ai travaillé dans ce domaine pour Boeing Aerospace, lors de la phase préparatoire de la Station spatiale internationale (ISS). Mais je m'intéressais déjà à l'espace bien avant, parce que mon père était ingénieur à Cap Canaveral lors de la période héroïque des vols habités américains, au début des années 60. Enfin, j'ai été très tôt en contact avec la science-fiction, un courant qui a fortement influencé la carrière de bien des gens actifs dans le domaine spatial.

Combien de personnes collaborent à l'ISM?

Environ 60. Nous avons développé ce projet complexe en quatorze mois, ce qui n'est pas très long. J'attribue notre succès à la présence de bénévoles de haut niveau, dont beaucoup ont travaillé des centaines d'heures juste pour le plaisir... Notre groupe a été constitué uniquement grâce à des rencontres dans Second Life, et, jusqu'à une date très récente, il n'existait aucune composante «réelle» à notre organisation.

Comment êtes-vous financés?

Presque exclusivement grâce à des dons, qui proviennent de nos bénévoles ou des visiteurs du musée. A un degré mineur, le National Physical Laboratory (Grande-Bretagne) nous aide à payer chaque mois la location du terrain virtuel. Aujourd'hui, nous sommes proches du moment où le gouvernement américain nous reconnaîtra comme organisation à but non lucratif. Cela nous permettra en particulier de recevoir des

subsidés de la Nasa, dont plusieurs représentants, actifs dans Second Life, travaillent étroitement avec nous. |

<http://slispaceflightmuseum.org>

Propos Recueillis par DS

Kat Lemieux Fondatrice.

International Spaceflight Museum Pour tout connaître sur la conquête spatiale.

10 % des résidents sont encore actifs au moins une fois par semaine, trois mois après leur inscription.

30 minutes de sexe avec une prostituée coûte 1000 L\$ (4 fr. 40).

### **Socialiser**

Rencontres Sur Kuula, des bénévoles de New Citizens Inc conseillent les débutants (en haut). Yoe May est une jeune Finlandaise, chercheuse en neurosciences (en bas à gauche). Pour des conversations moins élevées, les discothèques conviennent.

### **Se former**

Éducation Bryan Mnemonic, professeur dans le Missouri, donne des cours dans Second Life (en haut).

Harvard possède ses propres bâtiments (en bas à gauche). Patronné par l'Université de Californie, «Virtual Hallucinations» expose les symptômes de la schizophrénie.

### **S'informer**

Médias L'agence Reuters possède un espace luxueux dans Second Life (en haut). Les très chics locaux de la chaîne de télévision NBC (en bas à gauche). Le magazine PixelPulse (en bas à droite) n'est disponible que dans Second Life.

### **S'envoyer en l'air**

Sexe Tous les fantasmes sont accessibles, à condition d'y mettre le prix. De nombreuses prostituées attendent leurs clients, et des boutiques proposent toutes sortes de tenues et d'accessoires aux amateurs.

