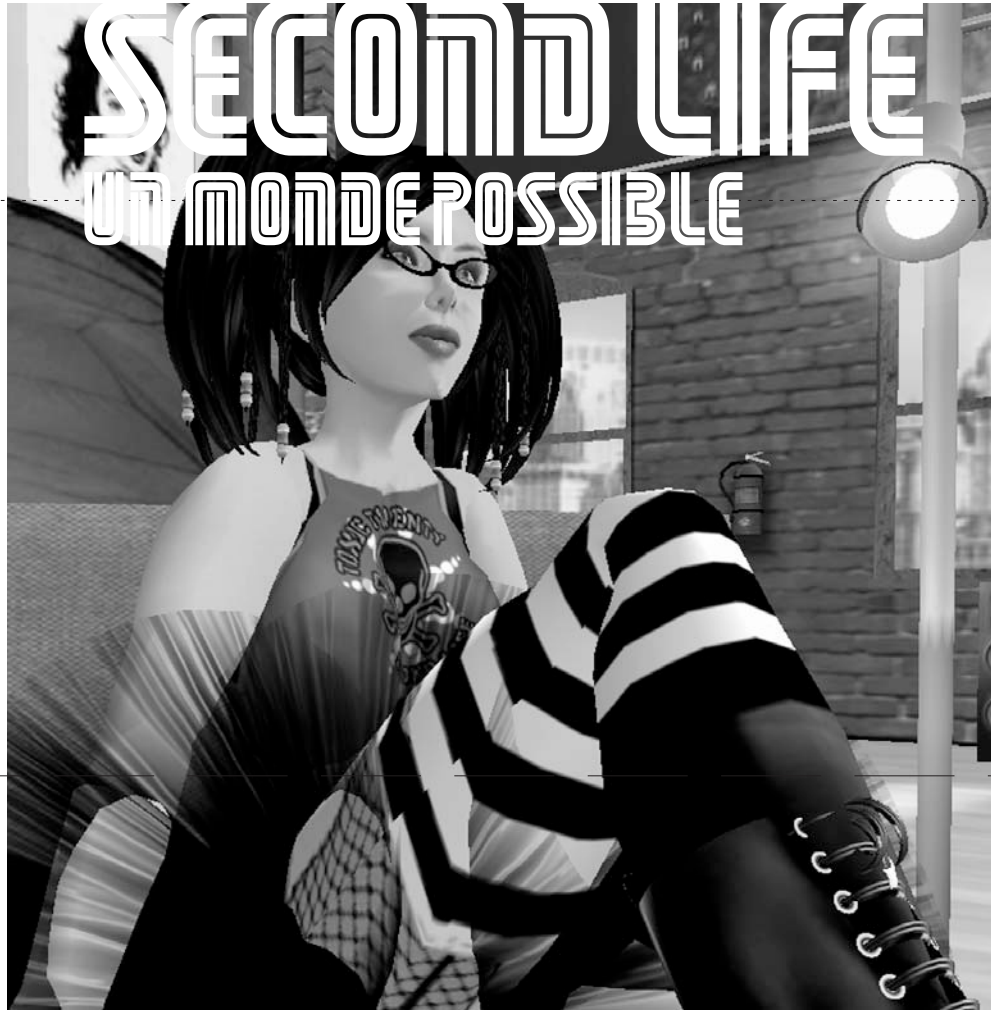
DEMAIN
NE SE FERA
PAS
SANS TOI


SECOND LIFE
UN MONDE POSSIBLE

SECOND LIFE
UN MONDE POSSIBLE

essai

{LES Petits matins}

Sous la direction
d'Agnès de Cayeux
et Cécile Guibert

Conception graphique et direction artistique de la collection : **Labomatic, Paris**
Maquette : **Jean-Luc Lemaire**
Photographies : © **Marco Cadioli** pour la couverture et les pages intérieures, à l'exception de celles présentées dans le chapitre Persistant Suburbs.

© Les petits matins, 2007

146, bd de Charonne
75020 Paris
http://www.lespetitsmatins.fr
ISBN : 978-2-915-87930-8
Diffusion en France CED
Diffusion en Belgique Interforum Benelux

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

onze **La double vie du deuxième monde**
Marie Lechner, Annick Rivoire
Marcher, voler, nager, danser, balayer, téléporter, acheter, vendre, louer, investir, *chatter*, crier, embrasser, enlacer, se marier, dormir, exister, habiter, créer.

vingt-neuf **Persistant Suburbs**
Alain Della Negra et Kaori Kinoshita
Avatars, séquencier, fiction, réel, survol, Kansas City, Los Angeles, New York, San Diego, Lexinton, Ron, Vanessa, Peter Ludlow, Dave, Rebecca, Darron, Smoken, Alyssa, Franck, Herlinda, Krista, Matthew, Caroline, Stephan, Drew.

quarante-neuf **Second Life, le pari du libre**
Une stratégie centrée sur les utilisateurs-contributeurs
Xavier Antoviaque
Stratégie, contribution, utilisation, confiance, logiciel libre, propriété des créations.

cinquante-neuf **L'économie politique de Second Life**
Gregory Kapustin
Un marché immense, un capital virtuel, un territoire annexe, votre futur produit, un dieu tout-puissant, un œil omniscient, le respect de la vie privée, un droit naissant, un niveau de réalité.

soixante-dix-neuf **Second Life, un genre de gouvernance**
Nathalie Magnan
Les premiers univers virtuels, la gouvernance, la discussion, la redéfinition des mondes virtuels, les prises de décision, une possibilité d'assise féminine, un genre.

quatre-vingt-neuf **Comme si...**
Carole-Anne Rivière
Les pulsions et les désirs, une réalité possible, le plaisir émotionnel, la jouissance première, leur monde fantasmatique interne, son monde idéal.

cent un **Locataire d'un dispositif sensoriel**
Nicolas Thély
Une seconde vie, autoscopie, l'image de soi, notre corps, le corps à l'œuvre, un corps immobile, un paysage d'expériences possibles.

cent onze **Second Life, une mise en jeu des médias**
Annie Gentès
Des médias, de la remédiatisation, du Jeu fondamental, de cette théorie globale, d'une opposition, d'un procès de sens, du sérieux, du divertissement, d'une nouvelle forme de jeu, du virtuel.

cent vingt-trois **Glossaire et liens**

Il y a un monde calme et reposant. C'est ainsi que je suis entrée pour la première fois dans Second Life.
Puis a surgi l'autre, un visage sans expression, un corps qui se dirige vers quelque chose hors écran. L'autre comme un monde possible, comme la possibilité d'un monde effrayant. Et l'autre se met à écrire, à parler, à employer le « je ». C'est ce monde réel que nous avons souhaité observer, ces nouveaux contours que nous avons désiré interroger et cette nouvelle manière d'exister que nous avons choisi de regarder.

A. de C.

LA DOUBLE VIE DU DEUXIÈME MONDE

Marie Lechner, Annick Rivoire, journalistes

Pas un jour ne s'écoule sans que le monde réel, le nôtre, physique, tangible, rond et mondialisé, ne s'intéresse à l'autre, celui de Second Life, cet univers en trois dimensions qui réunit des milliers d'internautes de la planète. Les informations les plus farfelues, les points de vue les plus invraisemblables sont développés, brassant à chaque fois la même terminologie étrange, comme si les mots avaient du mal avec cette duplication du réel dans l'espace des réseaux informatiques. Un jour, c'est une ambassade qui ouvre un bureau dans Second Life (mais pour y faire quoi, se demande le péquin ?) ; un autre, c'est le quotidien britannique *The Guardian*, qu'on ne peut soupçonner de légèreté, qui lance avec Secondfest un festival mélangeant les groupes de pop les plus connus et les « bandes virtuelles » (et le péquin de se gratter la tête en se demandant à quoi ça ressemble). Et si les informations n'étaient qu'intrigantes… C'est qu'elles inquiètent, aussi, avec ces affaires de pédophilie virtuelle révélées par un reportage allemand (mais qu'est-ce que ça peut bien être, la pédophilie virtuelle, reprend le péquin ?).

Né en 2003 dans les bureaux de Linden Lab, société californienne, Second Life a immédiatement retenu l'attention des internautes, américains d'abord, européens depuis 2006 seulement. Les attire cette promesse d'un monde vierge, à coloniser, à peupler, à développer et à construire ensemble. Pour la première fois, en effet, dans l'histoire des mondes 3D que l'on découvre et arpente dans la peau d'un avatar (sorte de double à personnaliser), rien n'est bâti à

l'avance et aucune règle n'est prédéfinie. Du coup, on peut aussi bien s'y trémousser sur une piste de danse en *furry*, sorte d'homme-animal entre renard et doudou régressif, que faire les boutiques en costume trois-pièces, y construire une reproduction de Paris 1900 ou encore un jardin de sculptures sonores. C'est à Peter Ludlow, universitaire américain spécialiste des mondes virtuels (il a passé quelques années sur les Sims Online, la version multijoueurs exclusivement américaine du jeu de simulation de vie de Will Wright), que revient la meilleure définition de Second Life à ce jour : « Un environnement social imprévisible et dynamique[1]. »

Cette imprédictibilité dynamique, c'est précisément ce qui fait tout le sel de Second Life. Du coup, le point de vue que l'on adopte, catastrophiste ou optimiste, détermine largement ce qu'on en raconte : d'un côté, la duplication aseptisée du cauchemar américain ; de l'autre, l'idée du laboratoire expérimental inventant une socialisation au jour le jour. Alors quoi, Second Life est-il un jeu ou le nouvel eldorado du commerce électronique ? Comment le qualifier ? Qui s'y connecte et pour quoi faire ? Est-ce un territoire sans foi ni loi, un lieu de débauche et d'échanges non régulés ou bien une zone d'autonomie et d'expérimentation débridée préfigurant de nouvelles façons d'habiter socialement les réseaux ? Second Life est-il un monde du nivellement des désirs et des plaisirs ou bien au contraire un monde en construction permanente, où rien, pas même les règles du jeu, n'est figé ? Est-ce un nouveau leurre pour pousser à la consommation ou un écosystème où interagiraient le commerce et l'art, la technologie et l'enseignement ou la politique ?

Après la phase d'envoûtement médiatique qui faisait plutôt pencher les analyses du côté des adeptes de cette *New Frontier*, commencent à apparaître critiques et attaques en règle, y compris des « résidents » de Second Life (également appelés *slifers*). Comme si, quatre ans après son apparition, Second Life devait faire face à une sérieuse crise de croissance, révélatrice des problèmes de gouvernance (qui décide, qui contrôle ?) et de choix techniques (fréquence des *bugs* et plateforme privatisée).

Exemple de cette évolution chaotique, quand Wagner James, écrivain américain (identité dans le jeu : Hamlet Au) engagé à l'origine par Linden Lab pour en chroniquer l'histoire, décide en 2003 de traverser Second Life à pied : « La balade m'a pris trois bonnes heures. Six mois plus tard, il m'en a fallu neuf. Ce serait impossible de réitérer l'expérience aujourd'hui : on ne pourrait en venir à bout[2]. » Entre-temps, la grille sur laquelle le monde se construit est passée de 1 km² à plus de 650 000 km². Contrairement à la géographie euclidienne, l'espace de Second Life – qui se déploie sur trois continents et un archipel d'îles – est exponentiel. Tout comme sa population : les résidents étaient quelques centaines à la création du monde. Il y a un an tout juste, le chiffre atteignait les 300 000. En 2007, Second Life affiche plus de 7,5 millions d'inscrits… Un chiffre en trompe-l'œil, puisqu'à peine 10 % d'entre eux y retournent après leur première inscription, les autres étant déçus ou rebutés par une interface confuse. Linden Lab évalue à 500 000 le nombre de résidents « actifs », c'est-à-dire ceux qui y ont passé plus d'une heure par mois. Et le nombre de personnes connectées simultanément dépasse rarement les 40 000, ce qui provoque une curieuse impression de vide. « On peut s'y sentir incroyablement seul », note Warren Ellis, écrivain de science-fiction et chroniqueur de Second Life pour l'agence Reuters. « La vérité, c'est qu'il n'y a guère que l'équivalent de la population d'un petit village se promenant dans un endroit grand comme dix Manhattan à chaque instant[3]. »

Entrer dans Second Life relève quasiment du rite d'initiation. Y pénétrer exige une certaine patience : son fondateur Philip Rosedale reconnaissait dans une interview au *Guardian*[4] que l'entreprise devait faire des efforts pour simplifier la première prise en main, qui exige

1. Entretien avec Henry Jenkins, spécialiste de la « culture convergente », http://www.henryjenkins.org/2007/02/the_news_from_second_life_an_i.html

2. Wagner James, nom d'avatar Hamlet Au, chronique désormais l'actualité de Second Life de manière indépendante sur son blog New World Notes, http://nwn.blogs.com.

3. http://secondlife.reuters.com/stories/category/second-life/warren-ellis

4. http://technology.guardian.co.uk/weekly/story/0, 2080906,00.html

encore quatre heures en moyenne. L'application est gourmande en mémoire et nécessite une machine plutôt puissante. Une fois le module téléchargé gratuitement depuis le site web de Second Life, l'internaute est convié à patienter avant que s'affiche le monde. Des pans d'île apparaissent, et le double virtuel générique n'attend qu'une chose, qu'on lui attribue un nom et un genre, et qu'on le modèle à son goût. Comme dans beaucoup de jeux vidéo, il faut d'abord passer par une phase d'apprentissage, un didacticiel plutôt sommaire où l'on apprend à se déplacer (en volant, principalement, mais aussi en tournant, en reculant, etc.), à communiquer avec les autres résidents, à attraper des objets, à acheter, à prendre des photos… Avant de prendre son envol, façon saut de l'ange limite mystique.

Après ces premiers pas, les nouveaux résidents, surnommés *noobs* ou *newbies*, ont souvent le sentiment de ne rien avoir à faire, déstabilisés par l'étendue des possibilités. Car Second Life n'est pas un jeu : le résident n'a pas de mission à accomplir, aucun troll à dégommer ou d'or à ramasser selon un scénario préconçu. C'est un monde ouvert, entièrement fabriqué par ses utilisateurs, grâce aux outils de modélisation 3D mis à leur disposition. On y vient pour « maçonner », s'acheter un bout de terrain[5], faire des rencontres et discuter, gagner de l'argent ou simplement s'amuser. « Second Life est un univers de bâtisseurs au développement infini et imprévisible, boosté par la créativité individuelle et le travail collaboratif », résume le webphotographe Marco Cadioli, qui immortalise les mondes virtuels[6].

Le *newbie* commence généralement par arpenter le territoire en cliquant sur une carte et en se téléportant d'un lieu à l'autre, d'une belle reconstitution d'Amsterdam au quartier romain de Parioli, d'un New York des années 1930 aux pubs de Dublin. Second Life abrite aussi une théorie d'espaces fantaisistes. On passe des égouts de Suffugium, univers rétrofuturiste à l'ambiance *steampunk*, au luxuriant paradis végétal de Svarga, qu'on visite à bord d'une capsule, les plantes exhalant leurs spores au passage. On peut aussi batifoler dans les tasses de Nakama, à l'architecture pop évoquant les sculptures *kawaï* d'un Murakami, explorer les fonds sous-marins aux coraux multicolores dans la région de Rua, ou se risquer sur une étroite passerelle suspendue au-dessus d'une faille impressionnante, The Great Fissure, désert postapocalyptique à la Mad Max.

Une fois passée la phase contemplative, s'offre au *newbie* un éventail d'activités. Un petit tour dans le quartier rouge d'Amsterdam pour s'encanailler et passer de l'autre côté des fameuses vitrines, en s'agrippant lascivement à une barre. Une téléportation plus loin, et c'est un club sélect où des couples en apparat dansent des slows au rythme d'un piano bar sous des tourbillons de cœurs. Pour participer, il suffit d'activer un script, un petit programme qui animera l'avatar (il danse, embrasse, couche…).

Au menu des réjouissances : concerts de musique live, meetings politiques, débats, colloques, performances d'artistes, sans oublier les nombreux minijeux de rôle comme Transylvania. En juillet dernier, 7 000 résidents ont assisté au Secondfest du *Guardian* sur cinq scènes, où se produisaient des avatars et de vrais groupes (les Pet Shop Boys, Simian Mobile Disco ou d'illustres inconnus comme les Wiredaisies). Les habitués, tranquillement installés à fumer des joints sur la pelouse, contemplaient avec consternation la nuée de *newbies* en fin de téléportation, s'écrasant sans grâce à l'atterrissage.

Évidemment, côté activités, Second Life propose aussi mille et une façons de dépenser son argent. Ici, la monnaie s'appelle Linden dollar, qu'on peut échanger contre de vrais billets verts (compter environ 270 Linden dollars pour 1 dollar américain, mais le taux de change fluctue). Les boutiques en tout genre pullulent, duplication du monde réel ou créations originales, proposant tous les styles, du plus classique au plus exubérant. « Tout ce que vous pouvez imaginer, vous pouvez l'acheter, et même ce que vous n'imaginez pas », écrit Warren Ellis. Il cite en vrac un phallus artificiel calqué sur l'anatomie d'un ours

5. L'inscription gratuite donne le droit à la création d'un avatar, à la jouissance des lieux et à la possibilité de construire des objets dans les zones autorisées *(sandbox)*. Pour être propriétaire d'une parcelle ou monter un business, il faut souscrire l'offre Premium (10 dollars par mois).
6. http://www.internetlandscape.it

brun, des peaux qui vous donnent l'apparence d'un zombie anémié ou vous transforment en Justin Timberlake, des scripts pour faire du kung-fu ou avoir l'air bourré, des seins en forme d'obus, et surtout des « montagnes de cochonneries sans intérêt, y compris des meubles dont vous ne voudriez pas dans votre vraie maison ».

D'où cette impression prégnante d'un vaste *mall* criard, truffé de publicités agressives et de casinos clinquants. Où les services ne sont pas en reste. Comme dans la vraie vie, on peut faire appel, moyennant finances, à un organisateur de cérémonies de mariage, à un guide touristique, à une escort-girl ou à un agent immobilier. Voire à des services plus farfelus, comme Protester's r'us : Second Life étant le théâtre de multiples rassemblements publics anti-G8, pour le Darfour et contre la pédophilie (en vrac), Frankie Antonioni loue des manifestants à des groupes, quels qu'ils soient et quelle que soit la cause qu'ils défendent...

L'économie dans Second Life n'a plus grand-chose de virtuel : tous les jours s'y dépensent 1,6 million de dollars selon l'éditeur Linden Lab, qui a la haute main sur les statistiques. Une martingale largement due à la décision de Linden Lab, dès novembre 2003, d'accorder un droit de propriété totale aux résidents sur leurs créations (biens et services). Un fait sans précédent dans le monde du jeu, qui a ouvert les vannes des transactions commerciales entre utilisateurs. Au point qu'une frange marginale y a fait fortune, à l'instar d'Anshe Chung, une Chinoise émigrée à Francfort, devenue millionnaire en revendant maisons et terrains.

Au point aussi d'attirer nombre de marques du monde réel, venues ouvrir succursales et boutiques 3D, alléchées par la promesse de nouveaux marchés. Plus de 150 entreprises, dont Coca-Cola, Reebook, American Apparel, Toyota ou IBM, y ont installé des devantures, le plus souvent pour dupliquer leurs produits dans le monde virtuel. Une réussite, au moins du côté médiatique, puisque chaque annonce de leur entrée dans Second Life était complaisamment relayée par la presse. Zone d'expérimentation marketing, Second Life ? Lacoste a par exemple organisé un casting d'avatars et sélectionné, après vote en ligne, six d'entre eux pour une séance photo dans Second Life, revêtus de la

nouvelle collection. Le groupe hôtelier Starwood a tenté un autre genre de coup en proposant aux résidents de tester un prototype de sa nouvelle chaîne Aloft. Un outil qui a permis à Starwood de recueillir des suggestions sur le design du futur hôtel qui sera construit en dur en 2008 à Rancho Cucamonga (Californie).

En revanche, côté revenus, les retombées sont plus modestes. Adidas, qui a ouvert sa boutique en septembre 2006, n'aurait vendu que 23 000 paires de chaussures d'un modèle inédit lancé pour l'occasion (pour tester son pouvoir d'attraction avant sa mise en vente dans le vrai monde), soit l'équivalent de 1 million de Linden dollars (2 700 euros). Une broutille. De même, les résultats d'American Apparel, qui a ouvert en juin 2006 son premier magasin virtuel, seraient « insignifiants » selon le directeur du développement Internet de la compagnie[7]. Il faut dire que ces boutiques n'attirent que le temps de la nouveauté et se retrouvent très rapidement désertées par les résidents. Quand il ne s'agit pas d'une hostilité manifeste. Des groupes comme la Second Life Liberation Army (SLLA), qui critique la dérive autoritariste et exige des droits pour les avatars, s'emploient à poser des bombes contre des marques emblématiques. Des attaques d'un nouveau genre : elles sont graphiques et ne détruisent pas réellement le bâtiment, mais ralentissent ou plantent le serveur dans le meilleur des cas.

L'arrivée de l'économie réelle dans cette économie indigène a-t-elle introduit le ver dans le fruit ? Second Life serait-il en passe de se transformer en gigantesque banlieue américaine peuplée d'avatars *wasp* à l'apparence ultra-normée (minces, jeunes, blancs et beaux), infestée de panneaux publicitaires, de boutiques et de centres commerciaux, où tout est fait pour pousser à la dépense ? « Second Life a changé de façon considérable, estime Aimee Weber, célébrité locale et designeuse emblématique de Second Life (Midnight City, Preen et American Apparel). La population n'est plus seulement faite de *geeks* affûtés qui veulent construire quelque chose de cool, une grande partie est composée dorénavant de consommateurs. »

7. Selon le magazine américain *Forbes* (2 juillet 2007).

L'imagination aurait quitté la scène, l'utopie politico-artistique tournerait à la caricature : duplication de l'existant, avec des musiciens qui jouent sur scène comme dans la vraie vie, des galeries qui exposent des images d'œuvres sur des cimaises virtuelles (comme c'est original !), des maisons avec des toits, alors qu'il ne pleut ni ne neige, des voitures et des routes totalement inutiles puisque les avatars volent la plupart du temps. Pire, le sordide prendrait le pas sur le laboratoire social : le sexe et tous ses dérivés sont de plus en plus présents dans Second Life, au point que l'économie « sale » représenterait 30 % des échanges. Les endroits les plus populaires affichés dans le moteur de recherche du jeu sont d'ailleurs des bordels et des casinos.

Lorsqu'il pénètre dans Second Life, l'avatar est asexué. Pour goûter au plaisir de la chair siliconée, il faut qu'il mette la main à la bourse. Pour une poignée de Linden dollars, il peut s'offrir un organe dans les rayonnages infinis : sexe érectile, foufoune gémissante, lots de seins et de vagins de toutes tailles, pubis fluo… Toutes les déviances sont florissantes. SM, *goreans* (communautés où les femmes sont des esclaves) et *furries* y trouvent les lieux de leurs pratiques, de salles d'orgie en maisons closes et autres cellules sadomaso. Les escort-girls et les prostituées battent le pavé. Pour pratiquer le sexe virtuel, des scripts permettent les positions les plus acrobatiques. Pipe, *bukakke* et autres enculades passent ainsi par la case script. Le tout se pratique entre adultes consentants. En théorie, puisque Second Life est *a priori* réservé aux majeurs (il existe une version *« teen »* pour les ados).

En mai 2007, un scandale a braqué les projecteurs sur le côté obscur de Second Life : un documentaire allemand montrait les échanges sexuels de deux avatars, l'un d'apparence adulte, l'autre enfantin. Pornographie infantile ? Derrière les avatars, un homme de 57 ans et une femme de 27. Mais Linden Lab, sous la pression des médias, les a immédiatement bannis de la plateforme. N'empêche, le reportage montrait aussi combien il est facile de se procurer des photographies pédophiles bien réelles, elles, dans Second Life.

En parallèle au développement du commerce, la criminalité s'est elle aussi davantage manifestée dans Second Life. De nouvelles escroqueries sont apparues, débouchant sur d'authentiques dépôts de plainte. Kevin Alderman, alias Stroker Serpentine, entrepreneur dans Second Life, créateur de la fameuse réplique d'Amsterdam ainsi que d'Eros Llc, société spécialisée dans les *sex toys*, a lancé des poursuites pour violation de copyright contre un avatar qui copiait et vendait illégalement des contrefaçons bradées de son produit phare, Eros SexGen, un lit virtuel aux cent cinquante positions. Kevin Alderman exigeait que Linden Lab révèle l'identité réelle de l'avatar contrevenant (nom, adresse, historique des *chats*, transactions financières…). Linden Lab s'est contenté de lui conseiller de remplir un formulaire afin de signaler l'abus pour éventuellement bannir le fraudeur. En novembre 2006, c'est le Copybot qui a créé l'émoi parmi la communauté des résidents. Ce programme permettait de dupliquer avatars, objets et textures du monde virtuel, sans la permission de leur créateur et propriétaire, menaçant très sérieusement toute l'économie des échanges dans Second Life. Plusieurs entrepreneurs ont menacé de fermer leurs boutiques tant que Linden Lab ne neutralisait pas Copybot. Finalement, le développeur a déclaré qu'utiliser Copybot ou des outils similaires violait les *« Second Life's Terms of service »*, les conditions générales de vente.

L'attitude de Linden Lab face à ces deux épisodes a déclenché une vague de protestations des *slifers*, déterminés à obtenir de Linden Lab, le « dieu » du second monde, une parade technique et réglementaire. De fait, à mesure que les conflits d'intérêts augmentent et que le business virtuel ne l'est plus tant que ça, les résidents s'accommodent de moins en moins du chaos. Et réclament une régulation de cet univers, qui tenait jusque-là du bac à sable autogéré joyeusement anarchique. Selon Peter Ludlow, l'universitaire américain le plus affûté sur les univers persistants, la position de Linden Lab est ambiguë. Ses membres se comportent un peu comme « les dieux grecs sur l'Olympe. Ils n'ont ni le temps ni l'envie de se mêler des problèmes de nous autres mortels[8] ».

Au mois de mai 2007 pourtant, Linden Lab porte une première entrave au libertarisme ambiant. Le 4, il annonce le renforcement de la vérification de l'âge et de l'identité des résidents. Le 31, en réaction au

8. Entretien avec Henry Jenkins, *op. cit.*

documentaire sur la pédophilie, un communiqué, *Keeping Second Life safe* (« Pour le maintien de la sécurité dans Second Life »), incite les résidents à signaler les contenus et les comportements « non conformes », pour mieux bannir les contrevenants à l'ordre virtuel. Cet appel à la délation déclenche des vagues de protestation. Pétitions anti-censure et manifestations s'organisent dans Second Life. Et Linden Lab se trouve pris entre deux feux : les uns critiquent son interventionnisme dictatorial erratique pendant que les autres réclament davantage de régulation.

Ken Reynolds, du blog ludologique Terranova, résume la question en ces termes : « La relation de Linden Lab avec la notion de gouvernance a toujours été vague. Le slogan de la page d'accueil proclame que "Second Life est un monde en ligne et en 3D, imaginé, créé et possédé par ses résidents". Posséder Second Life signifie-t-il que les résidents sont les seuls qui ont le droit de le gouverner ? La question reste ouverte. Après tout, si Linden Lab est effectivement propriétaire de rien ou de peu de chose, d'où lui vient l'autorité morale de gouverner les affaires de Second Life[9] ? »

À ce défaut de gouvernance s'ajoutent les problèmes techniques de plus en plus insupportables aux résidents. Fin avril, une lettre ouverte signée par de nombreux bâtisseurs de Second Life, dont Aimee Weber, Stroker Serpentine et Anshe Chung, est envoyée à Linden Lab pour exiger la fixation des *bugs*[10]. La croissance exponentielle du monde a amplifié certains défauts de la plateforme. « Il y a des problèmes persistants qui ne font que s'aggraver lorsque le nombre de connexions explose, ils ne sont pas seulement irritants, mais causent des pertes financières dans la plupart des cas, ce qui est inacceptable », écrivent-ils. Parmi les défauts pointés, des objets acquis qui disparaissent des inventaires, des problèmes d'affichage et de connexion, de stabilité de la grille, des soucis avec les outils de construction et les transactions… L'avenir de la plateforme s'assombrit

9. http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/06/the_state_of_se.htm
10. http://www.projectopenletter.com/Letter.aspx

à mesure que les connexions progressent. Comme si, passé l'enthousiasme de la découverte, se produisait l'inévitable retour de bâton.

Au-delà de cette crise de croissance, Second Life reste pourtant un lieu fascinant d'expérimentations artistiques, politiques, architecturales et éducatives. La région virtuelle de Neufreistadt cherche par exemple à implémenter de nouvelles formes démocratiques à l'intérieur de Second Life. Outre son charmant look de village bavarois, son château, son église et son *Bier Garten* souvent noyés dans la brume, la région s'est dotée d'une constitution, d'un gouvernement, d'une assemblée représentative élue, de lois et d'une institution judiciaire. Neufreistadt est partie prenante d'un laboratoire politique plus vaste, la Confederation of democratic simulators (Confédération des simulateurs démocratiques), regroupant plusieurs outils de simulation où les citoyens participent au gouvernement et influencent l'évolution de leur ville par le biais d'élections.

En outre, c'est par le débat politique que les Français ont intégré massivement ce monde en ligne. Après l'avoir boudé au démarrage, ils en sont aujourd'hui la troisième nationalité, derrière les États-Unis et l'Allemagne. Plus que la perspective de faire fortune dans Second Life, c'est la campagne présidentielle française déportée dans l'univers virtuel qui les a attirés : le Front national d'abord, puis le Parti socialiste, suivi de près par les sarkozystes, y ont ouvert une permanence de campagne avec « débats participatifs », tee-shirts aux couleurs du candidat et retransmissions en direct des soirées électorales. Dans cet univers ludique, le débat politique a pris des formes tout à fait inédites. Ce sont de loin les locaux du FN qui ont drainé le plus de monde : les groupuscules anti-FN ont d'abord manifesté pacifiquement avec des panneaux montrant un Le Pen affublé d'une petite moustache. Puis les choses ont pris un tour plus musclé. Coups de feu, sirènes, feuilles de marijuana tourbillonnant dans l'air et explosions de grenades en forme de cochon, assortis d'un déluge d'insultes par *chat* interposé, ont émaillé la vie du QG, créé par le Front national jeune mosellan. Pas de quoi s'affoler cependant : ici, les armes font des étincelles mais guère de dégâts.

Si ces bureaux virtuels n'ont eu que peu d'impact sur la campagne présidentielle réelle, « créer une présence dans Second Life est inévitable parce que les politiques, comme les entreprises et les organisations, se démènent pour capter une audience qui se détache des médias traditionnels », estime Hamlet Au dans son blog New World Notes, qui informe sur l'actualité du second monde (parmi d'autres comme *l'Avastar,* tabloïd en PDF, ou encore le francophone *SL Observer)*. Mais il ne suffit plus d'apparaître simplement dans Second Life pour espérer un impact politique. Le citoyen n'est plus surpris d'apprendre qu'à l'occasion de la campagne présidentielle américaine, l'avatar de Barack Obama a déjà fait son apparition et qu'Hillary Clinton y a installé un bureau. Pour parvenir à dépasser la simple présence virtuelle, le politique doit réellement s'y investir et inventer de nouvelles formes d'interaction et de débat.

C'est sans doute du côté de l'éducation que les expérimentations s'avèrent les plus concluantes. Derniers à prendre place dans le monde virtuel, les universités et les campus voient SL comme une plateforme éducative idéale pour le travail collaboratif à distance. Princeton, Harvard… plus d'une centaine d'écoles s'y sont déjà implantées. Des étudiants du Royal Institute of Technology de Stockholm ont ainsi fondé en 2006 le groupe LOL architects[11] pour installer dans Second Life un étonnant laboratoire voué à l'architecture virtuelle. « The Office » expérimente les architectures de demain à l'aide des outils de modélisation 3D. Séminaires, ateliers et performances liant monde réel et virtuel s'y déroulent régulièrement, qui examinent les limites et les potentialités pour la production d'architecture dans un monde où les frontières entre représentation et réalité sont de plus en plus floues. « Un bâtiment dans Second Life a la possibilité de voler ou de bouger, pourtant la plupart des maisons sont recouvertes d'une texture en bois et sont figées au sol. Au lieu de façonner un monde propre aux possibilités du virtuel, les utilisateurs de Second Life ont créé une copie du globe. L'architecture de Second Life est étonnamment ordinaire », relève l'un des étudiants. The Office permet de mettre en place des idées plus originales, à l'instar de ce projet d'architecture évolutive et malléable signé Erik Andren, qui utilise des scripts où les pièces disparaissent dès lors qu'on les quitte, ou encore ces greffes mobiles venant parasiter des architectures préexistantes, intitulées 3D graffiti, de Raplaa Lozano.

Second Life est aussi le lieu rêvé pour les artistes, qui y explorent de nouveaux dispositifs et y animent des résidences[12]. Ainsi cette sculpture sonore immersive de Juria Yoshikawa. On clique sur une petite boule qui active un script et fait basculer l'avatar cul par-dessus tête. Flottant en apesanteur, il plonge entre les colonnes d'une architecture translucide et mouvante, enrobé d'une musique atmosphérique. Le groupe de performeurs Second Front, inspiré par les Situs et Fluxus, a fait de Second Life la scène rêvée de ses interventions absurdes, dont la désormais fameuse Pizza Sluts. Un déluge de pizzas volantes braillant *O Sole mio* s'est abattu sur l'une des bourses virtuelles de Second Life, perturbant la très sérieuse réunion d'investisseurs encravatés et de journalistes. Les net-artistes italiens http://0100101110101101.org multiplient les incursions dans le monde synthétique, en y organisant des « doubles » de performances passées. Ainsi des *7 000 chênes* de Joseph Beuys, performance originale à la Documenta de 1982, qu'ils proposent cette fois aux *slifers*: chaque participant est invité à disséminer l'un des 7 000 arbres, assortis d'une colonne de basalte, dans l'univers en ligne.

Second Life est aussi un espace précieux pour l'innovation. Les outils de navigation permettent de voler mais également d'observer le macro et le micro grâce à un zoom puissant, un excellent outil d'observation de phénomènes d'ordinaire difficiles à visualiser ou à comprendre. L'agence fédérale américaine d'observation des océans et de l'atmosphère (National Oceanic and Atmospheric Administration, NOAA) y a implanté un parc d'attractions à vocation éducative permettant d'observer des phénomènes météorologiques. Au menu, des simulations de tsunami et une carte météo dynamique en 3D des États-Unis,

11. http://www.unrealstockholm.org

12. http://www.theartnewspaper.com/article01.asp?id=678

qui permet de savoir quel temps il fait en direct. Autre belle réussite, l'International Space Flight Museum, voué à l'exploration spatiale, offre la possibilité de décoller à bord d'une fusée pour découvrir tout le système solaire en se téléportant d'une planète à une autre, de marcher sur la Lune ou encore de voler autour des stations spatiales et des satellites dont l'orbite est synchronisée sur les données du monde réel.

L'expérimentation est aussi sociale. Certaines entreprises du monde réel testent par exemple de nouvelles formes de recrutement en organisant des entretiens d'embauche par avatars interposés. En juin 2007 s'est tenu le premier salon virtuel de recrutement, Neo Job Meeting, qui réunissait candidats et recruteurs de plusieurs grands groupes comme L'Oréal ou Alstom. Près de 700 entretiens ont eu lieu, dont certains ont débouché dès le lendemain sur des rendez-vous réels. La banque BNP Paribas leur a emboîté le pas quelques jours plus tard. Il est encore trop tôt pour déterminer si l'avancée est réelle ou s'il ne s'agit que d'un habile coup de communication.

« Cette utopie d'artistes est devenue un endroit énergique, chaotique, commercial, controversé, dynamique », se réjouit Wagner James. Le défi auquel fait face aujourd'hui Second Life est de taille : restera-t-il une plateforme de niche ou prendra-t-il une part essentielle dans la nouvelle génération du Net, en s'imposant comme le standard du futur Web 3D ? Les pythies du Web y voient en effet la préfiguration de la manière dont nous surferons tous demain, par avatar interposé. C'est bien l'ambition affichée par Linden Lab, qui vient d'ouvrir ses secrets de fabrication à ses résidents en passant son serveur client en *open source*. Stratégiquement bien vu, même si cette concession à la mouvance du logiciel libre, appel du pied à une communauté active, n'empêche par la concurrence de s'agiter. Une cinquantaine de mondes virtuels 3D seraient actuellement en développement, s'appuyant sur l'expérience de Second Life, son succès et ses limites aussi.

« Your world, your imagination », proclame le slogan de Second Life. Comment ce monde façonné par des amateurs résistera-t-il ?

Après tout, en France, l'éphémère et précurseur Deuxième Monde, lancé en 1997 par Canal +, permettait déjà de naviguer dans un Paris reconstitué, de discuter via des avatars à personnaliser, d'écouter des extraits de musique et de les acheter en ligne, ou même de décider de son évolution grâce à un système de vote électronique. Le Deuxième Monde a été débranché par la chaîne en 2001. Pour ses créateurs, Alain et Frédéric Le Diberder[13], « il n'est pas suffisant de créer de superbes décors en 3D avec des interactions. On peut attirer les technophiles au début, mais par la suite ils s'en iront vers d'autres lieux encore plus modernes, nouveaux. Le but n'est pas de faire le salon virtuel de la 3D. Pour bâtir une communauté virtuelle en 3D, il faut raconter une histoire à son visiteur, qu'il ait la possibilité d'y jouer un rôle, et qu'il voit le monde changer. À partir de là, tous les bénéfices des communautés virtuelles peuvent se dégager : développement de lien social, plateforme de commerce électronique, échanges ».

Aujourd'hui, l'aventure de Second Life peut aussi se lire comme une métaphore de l'Internet, ce média que les pionniers avaient imaginé innovant, révolutionnaire et utopiste, favorisant l'intelligence collective et réhabilitant la participation, les communautés, la démocratie, l'éducation et l'art à la portée de tous. Puis vint la nouvelle économie, à l'instar du commerce florissant dans Second Life, et l'explosion de la bulle en 2000. Après l'inflation de projets délirants, les sommes astronomiques placées sur des ébauches de futures nouvelles activités, après l'inflation du vocabulaire, qui faisait rois les millionnaires de cette économie virtuelle, est venue la phase de pénitence : moins d'argent, désengagement des institutions, fuite des cerveaux et des initiatives… L'eldorado ne faisait plus rêver. Avec Second Life, ce sont les premières transactions immobilières couronnées de succès qui ont été (trop) relayées par les médias, ainsi que les promesses de nouveau monde. À l'explosion de la bulle « nouvelle économie », Internet a eu sa traversée du désert, les médias pointant désormais davantage ce qui ne tournait plus rond dans le monde fabuleux des

13. Interview réalisée en 2002 par Web3D, un site spécialisé sur la 3D, à lire intégralement sur : http://www.web3d-fr.com/articles/Portraits/2002-LEDIBERDER/2m.php

nouvelles technologies. Aujourd'hui, aussi bien *Forbes,* aux États-Unis, qui critique les revenus peau de chagrin des entreprises versés dans Second Life, que *Chronic'art,* en France, qui fait sa une d'été sur Second Life pour critiquer un « cauchemar beaufisant », se font les apôtres du *backlash*, le fameux retour de bâton. Pour filer la métaphore jusqu'au bout, Internet n'est pas mort de l'explosion de la bulle : la crise de croissance était plutôt une crise d'adolescence, aujourd'hui jugulée. C'est tout le mal que l'on souhaite à Second Life.

PERSISTANT SUBURBS
Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, plasticiens

Ce texte reprend les premières pages du séquencier d'un documentaire de création. Construit à la manière d'un film choral, à travers les destins croisés d'une vingtaine de personnages, ce film permettra au spectateur d'avoir une vision concrète de Second Life, à travers son fonctionnement, ses habitants, les liens qu'ils tissent entre eux, les paysages...

Les joueurs présentent autant leur vie virtuelle, puisqu'ils ne parlent que de Second Life, que leur vie réelle, puisque c'est dans ce cadre qu'ils seront filmés.

Le repérage a été effectué en avril 2006. Les images, pour la plupart, sont issues du même voyage.

Certains noms, réels ou d'avatars, ont été changés.

Personnages

Zoo Bunyip

John (Zoo Bunyip) a 37 ans. Il est ouvrier dans une usine au sud de Kansas City. Son ex-femme (Texa Purple) a rencontré un autre homme dans Second Life en fréquentant le milieu *gorean*, une communauté BDSM (Bondage, discipline, domination, soumission et sadomasochisme), où les relations sont fondées sur un jeu de rôle entre maître et esclave. Elle s'est enfuie en Californie avec cet homme et l'enfant qu'elle a eu avec John, ainsi qu'avec Rose, une femme d'une quarantaine d'années qui joue le rôle de l'esclave (Shelley) dans SL.

Sole Gorham

Vanessa (Sole Gorham), 36 ans, gagne sa vie (environ 16 dollars par jour) en commercialisant différents objets dans SL : distributeurs de boissons ou accessoires pour bébés. Elle est souvent aidée par son plus vieil ami sur le réseau, Raphael Deeb, handicapé physique dans la vraie vie. Malgré son agoraphobie, elle a traversé les États-Unis pour s'installer chez John, rencontré trois mois plus tôt dans SL.

Urizenus Sklar

Peter Ludlow (Urizenus Sklar) est professeur et chercheur en philosophie à l'université du Michigan. Il a pris l'apparence d'un journaliste virtuel, Urizenus, pour vivre et enquêter dans les mondes virtuels. Son webzine (www.secondlifeherald.com), conçu pour montrer l'émergence de structures politiques, économiques et sociales dans ces espaces, est devenu peu à peu la vitrine des déviances de SL : sadomasochisme, vol, prostitution, etc. Peter Ludlow est classé sur la liste des dix joueurs les plus influents de tous les temps par MTV.

Tad Skoch

Dave (Tad Skoch) a 45 ans. Il vit à Los Angeles où, sans voiture, il se déplace en bus. Acteur dans la vraie vie, il enregistre des voix off pour la télévision et la radio. Il est l'un des rares résidents à avoir séjourné à la prison de Second Life car il avait laissé son neveu, mineur, utiliser son avatar.

Lanai Jarrico, Darron et Smoken

Rebecca (Lanai Jarrico), 25 ans, a deux enfants. Elle est la créatrice du journal *SL Enquirer* (http://slenquirer.com/), relatant l'actualité de SL. Mariée à un carrossier latino, elle vit très différemment sur le réseau, où elle est connue et courtisée. Attirée par les mauvais garçons, elle s'est mariée sur SL avec Darron, qui a disparu du jeu pour exécuter des travaux d'intérêt général au Texas. En son absence, Lanai a rencontré Smoken, un célibataire. Ils forment aujourd'hui un ménage à trois sur SL. Il est impensable pour elle de les rencontrer réellement.

Aimee Weber

Alyssa (Aimee Weber), 24 ans, est l'une des créatrices de mode les plus célèbres de SL. Elle y gagne sa vie et y passe le plus clair de son temps. Elle vit dans l'État de New York.

Nala Galatea et Trinity Serpentine

Frank (Nala) et Herlinda (Trinity), 30 et 37 ans, vivent à San Diego. Il est installateur de réseaux câblés, elle est vendeuse. Nala appartient à l'une des communautés *furry* (animaux anthropomorphes, très répandus dans SL ; les *fursuiters* portent des costumes de *furry* dans la vraie vie). Trinity et Nala se sont rencontrés dans SL. Frank et Herlinda ont alors décidé de s'installer ensemble en Californie pour vivre au même endroit, afin d'animer leur émission de radio, très populaire dans SL, *The Trinala Show* (tous les vendredis à 21 heures dans SL et en podcast). Nala et Trinity se sont récemment mariés en grande pompe dans SL.

Lisa Yohogania

Krista (Lisa Yohogania) est transsexuel. La trentaine, il vit dans un petit village au sud de Louisville, dans le Kentucky. Il explique avoir utilisé Second Life pour expérimenter le corps féminin avant d'entamer cette transformation sur lui-même. Il cherche principalement le contact avec des joueuses proches de chez lui afin d'organiser avec elles des séances sadomasochistes.

Jack Von Jackalope et Carlee Cummings

Matthew (Jack Von Jackalope) et Caroline (Carlee Cummings), la vingtaine, se sont rencontrés à l'université de Los Angeles, où ils sont toujours étudiants à temps partiel en théâtre et performance. Le reste du temps, ils enchaînent les petits boulots. Jack est le premier à avoir hanté les clubs de Second Life où Carlee danse régulièrement aujourd'hui pour quelques Linden dollars. Il est de plus en plus actif au sein de la communauté *furry*.

Moira Stern

Stephan (Moira Stern), 38 ans, célibataire, vit à Dallas, où il travaille pour la hotline de Macintosh. Par la pratique de son avatar, il a changé son attitude dans la vie. Réservé et timide de nature, il intervient désormais régulièrement dans le *Trinala Show* pour une chronique érotique et humoristique.

Tree Dubois

Drew (Tree Dubois), 34 ans, est une femme au foyer, mère de deux petits garçons. Elle vit à Lexinton, dans le Kentucky, dans un quartier résidentiel chic.

Séquencier

Générique

Séquence 1. Extérieur fin de jour – *Golden hour*

Vue aérienne, à la manière d'un survol sur Second Life. Le soir. Un quartier résidentiel. Lotissement de maisons de plain-pied, construites à l'identique, avec jardin privatif. Lumière de la *golden hour* californienne. Paysage irréel. Passage de jardin en jardin, de rue en rue. Barbecues, garages, piscines, chiens qui aboient. Voix qui s'élèvent des maisons. Un homme arrose sa pelouse. Scènes de banlieue. Bruits de télé et musique mexicaine. Le plan se termine sur une garden-party.

Séquence 2. Extérieur fin de jour – Garden-party

Parmi une trentaine de convives avec un badge autour du cou, une personne parle fort. C'est Herlinda, embonpoint et poitrine opulente. Elle accuse Stephan, l'un de ses invités, d'être arrivé saoul à son émission de radio et d'avoir été la risée des autres participants. Rires dans l'assistance. Tout le monde semble connaître cet épisode.

On circule parmi les personnages.

Dans un coin, Dave, 45 ans, se confie à Erik. Il lui raconte ses trois jours de détention. Sa cellule consistait en un champ de maïs à perte de vue, sans aucune possibilité de contact. Pour seule distraction, il ne disposait que d'un tracteur et d'une télévision noir et blanc.

Séquence 3. Intérieur nuit – Appartement d'Herlinda et de Frank

Herlinda fait la navette entre la cuisine et l'ordinateur. Elle commente ce qui s'affiche sur son écran.

Tandis que Frank, assis dans le canapé, coud un costume de dragon en fourrure, Herlinda met des écouteurs et s'assoit devant le micro. Frank rejoint son ordinateur et s'équipe également. L'émission peut commencer.

Décompte : 5, 4, 3, 2, 1… Herlinda et Frank, de concert : *« Hello Trinity, hello Nala, hi everybody !* Nous sommes vendredi, il est 21 heures ! Le *Trinala Show* peut commencer ! »

Séquence 4. Intérieur nuit – Un immeuble locatif. Quelques lumières aux fenêtres.

Alyssa, installée devant son ordinateur, travaille des patrons de robes sur Photoshop. Elle écoute le *Trinala Show*.

Séquence 5. Intérieur nuit – Maison bourgeoise de Drew

Dans sa cuisine, Drew, jolie femme, écoute le *Trinala Show* en rangeant la vaisselle. Deux enfants en pyjama entrent en trombe dans la cuisine, puis ressortent aussitôt. Drew prend une dernière gorgée de vin rouge et leur emboîte le pas.

On entend Nala et Trinity faire la chronique du dernier livre de Peter Ludlow, *Only a game*, qui évoque la question de l'autogestion des espaces virtuels par leurs résidents.

Séquence 6. Intérieur jour – Usine de boulons

John travaille à la chaîne. Il porte un bleu de travail.

Séquence 7. Extérieur jour – Rue

John est au volant de sa voiture. On découvre des rues désertes, semblables à celles du prégénérique. On voit un gros lapin gonflable devant une maison.

Séquence 8. Intérieur jour – Appartement de John

John rentre chez lui. Une jeune femme corpulente est au téléphone. C'est Vanessa, qui parle à sa mère. Elle lui raconte qu'ils récupéreront le fils de John le week-end suivant et que leur mariage à Las Vegas est retardé. Elle passe le bonjour de John à sa mère, et réciproquement, puis raccroche.

Séquence 9. Intérieur jour – Appartement de John

John s'apprête à manger. Vanessa lui raconte qu'elle s'est bien amusée avec Raphael, en construisant un distributeur de préservatifs. En riant fort, elle explique qu'elle en a déjà vendu deux, et seulement dix minutes après les avoir placés dans le *mall* (centre commercial).

Toujours aussi excitée, elle apprend à John qu'elle a trouvé dans le *mall* deux tétines miraculeuses pour les jumeaux : quand on les leur met dans la bouche, ils arrêtent immédiatement de pleurer ! Elle a eu ses jumeaux après avoir acheté un patch et vécu six semaines de grossesse. John, l'esprit ailleurs, s'inquiète du peu de revenus de Vanessa.

Cessant de sourire, elle lui reproche d'avoir fait un mauvais investissement avec ses machines à sous, qu'il a payées plus de 6 000 Linden dollars. Ils parlent de l'île qu'ils ont achetée 1 000 Linden dollars et des bungalows qu'il faudrait maintenant louer pour la rentabiliser.

Séquence 10. Intérieur jour – Appartement de John

John repart au travail après déjeuner. Il met sa veste par-dessus son bleu de travail. Vanessa lui adresse un *« See you tonight, honey ! »*. Lui, bougon, sort et s'éloigne dans son vieux pick-up.

Séquence 11. Intérieur jour – Maison de Krista

On sonne. Krista, la trentaine, vient ouvrir. On découvre Drew à la porte. Avec un sourire complice, Krista dit : *« Hello mistress ! »* et lui donne un *hug*, la prend dans ses bras. Elles se dirigent vers le salon.

On retrouve Krista en tenue sexy, attachée sur une chaise. Pendant qu'elle la bâillonne, Drew lui parle comme si Krista était un animal.

Séquence 12. Intérieur jour – Devant la maison de Krista

Krista et Drew discutent près de la voiture. Elles évoquent le propriétaire d'un club peu scrupuleux qui aurait détourné de l'argent, puis d'une amie disparue de SL depuis trois mois.

Séquence 13. Intérieur jour – Bus

Assis à l'arrière du bus, Dave, bonhomme, prend des notes et dessine des paires des chaussures sur un carnet.

Séquence 14. Intérieur jour – Chez Rebecca

Chat entre Rebecca, blonde platine, trentenaire, et Nathalie, l'une des journalistes du *SL Enquirer*.

On découvre les messages qu'elles s'envoient : Rebecca commande à Nathalie un texte sur le designer Tad pour la une du *SL Enquirer*. Excitée, Rebecca décrit Tad comme « l'homme qui a fait de la prison ».

Séquence 15. Extérieur jour – Rue devant chez Rebecca

Bel après-midi. Plein soleil. Rebecca rejoint son mari et ses deux enfants en train de laver une Mercedes blanche et une Datsun sport rouge. La petite fille, qui s'appelle Lanai, tient le tuyau d'arrosage.

Séquence 16. Intérieur jour – Maison de Rebecca

Retour de Rebecca à la maison. Elle reprend le *chat* avec un certain Smoken : *« Hello darling, have you seen Darron lately ? I really need him to take care of the Enquire's update… »*

Séquence 17. Intérieur jour – Maison de Smoken

La quarantaine, blond, habillé comme un adolescent, Smoken *chatte* avec Rebecca. La conversation a pris un tour sentimental. Jaloux, il ne comprend pas pourquoi Rebecca s'est mariée avec Darron en son absence. Elle répond qu'avec Darron ce n'est pas sérieux, mais qu'elle aime son côté *bad boy*. Elle souhaite que Smoken reste pour elle un petit frère.

Séquence 18. Intérieur jour – Chambre d'un grand hôtel

Herlinda, Frank et Matthew s'habillent. Ils endossent des costumes d'animaux en peluche de *furry*. Frank explique à Matthew ses difficultés à fabriquer un costume de dragon qui ressemble à celui de son personnage. Ils se demandent si d'autres résidents seront là.

Séquence 19. Extérieur jour – Le Califurs festival, convention des *furries*

Sur la terrasse d'un immense hôtel sont regroupées deux ou trois cents personnes déguisées en animaux en peluche. On recon-

naît le dragon de Frank et le lapin de Matthew. Ils s'approchent d'un loup qu'ils pensent avoir reconnu et lui demandent s'il est bien Uroahs de Second Life. Le *furry* semble ne pas comprendre et s'éloigne en dodelinant de la tête.

Séquence 20. Intérieur soir – Grand hall d'hôtel

Défilé de *furries*, poses, petites chorégraphies puis fête costumée, lumière flash, gros plans, visages de peluches, musique, enlacements.

Séquence 21. Intérieur jour – Pick-up de John

John et Vanessa discutent dans la voiture.

John est en instance de divorce. Un procès est en cours pour la garde de son fils. Il est très remonté contre son ex-femme et angoissé par l'influence que la communauté *gorean* pourrait avoir sur l'enfant. Il se demande à quel point les membres de cette communauté reproduisent réellement ce qu'il a observé sur SL. Vanessa approuve et en rajoute. Elle parle de règles de vie particulièrement surréalistes et inquiétantes.

Séquence 22. Intérieur jour – Aéroport de Kansas City

John et Vanessa attendent l'arrivée d'un vol. Un petit garçon apparaît enfin. John le prend dans ses bras.

Séquence 23. Extérieur jour — Maison de John. Plan séquence du jardin à la terrasse

Vanessa observe le fils de John, une épée fluo de *Starwars* à la main, en train de s'amuser avec le chat au fond du jardin et de courir pour faire voler sa cape noire. John prépare un barbecue, un œil sur son fils.

Installée dans un fauteuil, Vanessa est en discussion avec Becky, sa voisine. Elle lui raconte sa rencontre avec John dans Second Life, le soir de Thanksgiving. Pour retrouver sa femme disparue, John a créé un avatar féminin et est parti à sa recherche dans SL. C'est durant cette enquête qu'il a rencontré Sole, dont il est tombé amoureux. Elle explique également qu'une fois mariés dans leur deuxième vie, leur vie virtuelle, ils ne se quittaient plus. Ils laissaient leur webcam branchée pour pouvoir s'endormir ensemble, elle dans l'Illinois, lui à Chicago, jusqu'à ce que John vienne la chercher.

Après le divorce et un procès contre son ex-femme, John a obtenu la garde alternée de son fils Daniel. Pour payer l'avocat, le couple a dû revendre seulement 900 Linden dollars une île payée 1 200. Vanessa finit par expliquer qu'elle a accouché de jumeaux dans SL. Ces jumeaux sont parfois manipulés par un autre joueur, Josh Tani.

Séquence 24. Intérieur jour – Bar à cigares

Deux hommes dans un bar new-yorkais.

L'un, en costume noir, la cinquantaine, fume le cigare. C'est Peter Ludlow. L'autre, Alex (Reed Bourne dans SL), la trentaine, est plus *casual.*

Ludlow présente Alex à la styliste Alyssa comme son adjoint et enquêteur principal pour le *Second Life Herald*. Alex est l'un de ses anciens étudiants. Ludlow le décrit comme un champion de l'investigation, capable de retrouver n'importe quel *scammer* (escroc ou hacker) pour réaliser un entretien. Ludlow commence à interroger Alyssa. Assez provocant, il l'attaque sur les contrats qu'elle a remplis pour American Apparel et d'autres sociétés de marketing qui s'implantent dans SL. Pour sa défense, Alyssa rappelle qu'elle a organisé dans SL le concert de charité des Nations unies contre la pauvreté.

Ils évoquent ensuite la trajectoire fulgurante de la première millionnaire de Linden, qui est allemande et s'appelle Anshe Chung. Elle a monté sur Second Life une agence immobilière virtuelle. Peter Ludlow la connaît depuis longtemps. Il est le premier à en avoir parlé.

Séquence 25. Intérieur jour – Couloir d'une université

Peter Ludlow se fraie un chemin parmi les étudiants.

Séquence 26. Intérieur jour – Amphithéâtre de l'université

Cours magistral de Peter Ludlow devant ses étudiants. Il décrypte l'interview apocalyptique qu'Anshe Chung a donnée dans Second Life sur CNET Network afin de célébrer son premier million de dollars. Elle a été attaquée par des phallus en baudruche fabriqués par des hackers et une avalanche de photos d'elle en ouvrière chinoise armée d'un sexe.

Il évoque également le procès contre X qu'elle mène pour atteinte à avatar. Images à l'appui, il prend la défense de la star de Second Life. Un débat s'ensuit avec les étudiants sur les droits des avatars et la citoyenneté dans Second Life.

Séquence 27. Intérieur jour – Café Starbuck

Caroline révèle à Matthew qu'elle se prostitue, et que les affaires marchent bien. Elle danse au Barbie Club et verse 10 % de ses recettes au propriétaire. Un client lui a demandé de jouer une fillette de 12 ans. Si elle acceptait ce genre de déviances, elle pourrait gagner des sommes considérables, mais elle risque de se faire coincer par un Linden – nom des avatars travaillant pour Linden Lab – et d'être exclue. Matthiew rit et la taquine. Il lui conseille de se déguiser en animal afin d'éviter ce genre de questions.

Séquence 28. Intérieur nuit – Club de strip-tease

Très extraverti, Stephan encourage l'un de ses amis, Jayk, à mettre des billets dans la culotte d'une danseuse. S'avançant vers l'estrade, il montre l'exemple, puis revient très fier vers son groupe d'amis. Il affirme à Frank que, sans les soirées qu'il a passées dans les *strip clubs* de Second Life, il serait resté un *nerd*, asocial accro à son ordinateur, comme Jayk.

Séquence 29. Intérieur nuit – Chez Dave

Dave *chatte* devant son ordinateur. Il demande à son interlocuteur comment fabriquer du LSD. On lui répond par un discours très scientifique.

Séquence 30. Intérieur nuit – Maison de John

John est au téléphone avec son ex-épouse. Il négocie, semble jaloux et profère des menaces.

Séquence 31. Intérieur jour – Maison de John

Souhaitant infiltrer la communauté *gorean*, Alex (Reed Bourne) rencontre Vanessa et John pour connaître leur histoire. John lui raconte comment sa femme s'est enfuie avec leur fils pour rejoindre son amant et leur esclave Shelley en Californie. Il explique comment, en cherchant sa femme dans Second Life, il a rencontré Vanessa, alias Sole. Il s'inquiète de savoir si son fils sera présent à leur mariage.

Séquence 32. Intérieur nuit – *Chat* entre Alex et un Gorean

Alex, avant de pouvoir poser ses questions, doit écouter les consignes que lui assène son interlocuteur. Il doit s'équiper d'un titre de visiteur et, si on le tolère, c'est à l'unique condition qu'il n'intervienne pas dans les conversations. Alex s'impatiente et perd un peu les pédales, l'autre est impassible.

Séquence 33. Extérieur jour – Église

Vanessa et John se marient à Las Vegas. Daniel, le fils de John, sort le premier de la limousine. Il y a la queue devant la chapelle, plusieurs femmes sont en robe. Nous sommes le 7 juillet 2007, c'est un chiffre porte-bonheur et il est facile de s'en souvenir, explique Vanessa à Daniel, c'est pourquoi il y a tant de monde.

SECOND LIFE, LE PARI DU LIBRE

Une stratégie centrée sur les utilisateurs-contributeurs

Xavier Antoviaque, consultant en gestion de communauté

Internet ne se résume pas à la simple mise à disposition d'informations et de services, mais entraîne également une redéfinition du rapport entre une entreprise et ses clients. Aux antipodes de l'image lisse et contrôlée que cherchent à donner bon nombre d'entreprises, Linden Lab a fait un pari, celui de l'ouverture. La confiance témoignée aux utilisateurs par les initiateurs de Second Life, la possibilité de l'accession à la propriété des biens virtuels ou encore les appels du pied au monde du logiciel libre expriment une stratégie de développement largement centrée sur les utilisateurs-contributeurs. Sur Internet, les clients ne sont plus isolés, ils interagissent désormais, se constituent en communautés, approuvent et contestent de manière plus manifeste et efficace les agissements de ceux dont ils dépendent. Et, forts d'une connaissance et d'une compétence collectives, une partie de ces utilisateurs veulent à leur tour aider, participer et créer.

Une vision réaliste des logiques communautaires

Pendant que l'effet de mode du Web 2.0[1] donne à certains une vision angélique des communautés, Linden Lab a su ici être réaliste. Si, effectivement, les communautés sont d'une grande aide pour de

1. Cf. définition de l'auteur du terme, Tim O'Reilly, sur
http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html (en anglais),
ou sa version française : http://web2rules.blogspot.com/2006/01/what-is-web-20-par-tim-oreilly-version.html

nombreux points cruciaux (marketing par bouche à oreille, rétention des utilisateurs[2], valeur ajoutée et force de travail des utilisateurs-contributeurs), il serait illusoire de considérer qu'elle est sans contrepartie. De manière plus ou moins consciente, les utilisateurs attendent de l'entreprise une certaine attitude. Ainsi, Linden Lab a pris en compte le fait qu'ils ne sont plus simplement des clients, mais des acteurs à part entière du développement et de l'offre de service. Pour cela, l'entreprise a su développer une porosité importante entre l'équipe de développement et les utilisateurs : publications fréquentes sur le blog officiel, présence en jeu de l'équipe à heures fixes et sur divers espaces de discussion (IRC, forums, mailing-lists…), prise en compte des revendications des utilisateurs[3]… La communication à double sens avec les utilisateurs est particulièrement développée.

Une communication à visage humain

Une telle attitude volontariste ne permet évidemment pas le même niveau de contrôle que lorsqu'une entreprise se réfugie derrière le bouclier protecteur d'une communication lisse et sans défaut apparent. Dans ce contexte, l'image de Linden Lab possède de multiples facettes, et les employés n'étant pas tous des professionnels de la communication, des disparités de ton et des informations contradictoires apparaissent parfois. En février 2007, Rob Lanphier s'expliquait à ce sujet : « De nombreuses personnes ont une vision irréaliste de Linden Lab, le voyant comme une structure monolithique à la Borg, ayant une vue complètement unifiée du monde et de son rôle. C'est une erreur compréhensible, étant donné que beaucoup d'entreprises prétendent qu'elles fonctionnent de cette manière. Cependant, aucun

2. Il s'agit du fait de conserver des utilisateurs actifs plus longtemps. Ainsi, si les utilisateurs nouent des relations amicales dans un univers virtuel, cela permet à l'éditeur de les garder davantage. S'ils se lassent, ils seront toutefois tentés de rester pour continuer à côtoyer leurs partenaires de jeu.

3. Lire la réponse apportée par Cory Ondrejka, directeur technique de Linden Lab, au *Project Open Letter* : suite à une série d'ennuis techniques, un groupe de joueurs s'est constitué pour pointer du doigt certains de ces problèmes. Le site du projet : http://www.projectopenletter.com/. La réponse : http://blog.secondlife.com/2007/05/02/cory-linden-town-hall

groupe de deux personnes ou plus ne fonctionne ainsi ; les enfants du monde entier l'ont d'ailleurs bien compris, lorsqu'ils utilisent leurs parents l'un contre l'autre ("Mais maman a dit que je pouvais !"). Linden Lab ne prétend même pas que c'est le cas, vous verrez donc de nombreux *posts* dans le blog, provenant de nombreuses personnes ici à Linden Lab, chacune avec sa propre voix. Il est difficile d'avoir un ton humain et authentique lorsque tout est neutralisé et mis sur le mode "corporate" à travers des consensus et des filtres de validation, et nous considérons que la qualité et l'authenticité sont bien meilleures que de s'assurer que tout ce que l'on dit est représentatif à 100 % de tout employé de Linden Lab[4]. »

Les utilisateurs, une fois constitués en communautés d'intérêt, sont particulièrement habiles à déceler les erreurs, les imprécisions, les promesses non tenues. Linden Lab se prémunit des difficultés que cela entraîne en adoptant une posture radicale, qui tire parti d'une vérité simple : il est toujours plus facile de pardonner à un « M. Honnête », qui vient à nous avec ses réussites et ses échecs, qu'à un « M. Parfait », qui n'admet que très rarement ses erreurs.

Une confiance radicale

Cette politique d'ouverture se retrouve à de nombreux niveaux, y compris dans le jeu lui-même, où la richesse des créations des contributeurs a fait la réputation de Second Life. Les concepteurs ont su témoigner d'une « confiance radicale » envers leurs utilisateurs, pour reprendre le terme employé par Darlene Fichter. Ils ont perçu que ce que l'on désigne traditionnellement sur Internet par « la communauté », celle qui se forme autour de l'univers virtuel, relevait davantage d'une société au sens de Tönnies[5]. La diversité des intérêts et des motivations des sous-groupes la constituant ne saurait se satisfaire du contenu fourni par une entité centrale. En déléguant les rênes de la

4. http ://lists.secondlife.com/pipermail/sldev/2007-February/000419.html

5. Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft*, Darmstadt, 1887.

création (avatars, vêtements, objets, scripts, mobilier, maisons…), en reconnaissant aux utilisateurs la propriété de leurs œuvres, en leur laissant la plus grande latitude possible, et en n'intervenant qu'*a posteriori*, lorsque les mécanismes d'autorégulation ont échoué[6], Linden Lab a su inclure l'utilisateur-contributeur au centre de sa démarche et de ses procédures de développement.

« Les mécanismes d'initiative de création de la part des joueurs sont sensiblement identiques à ceux décrits par Eric S. Raymond concernant les hackers – au sens de programmeurs amateurs –, c'est-à-dire que l'initiative d'un programme provient généralement d'un désir d'améliorer ou d'ajuster l'existant à ses besoins. C'est donc premièrement par affinité que les processus qui vont mener à des créations par les joueurs s'entament. Ces dernières viennent pour combler un manque, contourner une contrainte, ou aller piocher dans l'inventaire acquis par le joueur des éléments qui transforment le concept originel du produit, profitant au passage des ressources que celui-ci propose, dans une sorte de bricolage, vecteur d'innovation[7]. »

Propriété sociale

Sur l'aspect plus particulier de la propriété des créations, il est intéressant de souligner le caractère atypique de Second Life. La plupart des univers virtuels intègrent des possibilités de création par les utilisateurs[8], mais pratiquement aucun ne reconnaît à l'utilisateur la propriété de celles-ci. Le système pourrait être comparé au régime féodal : les terres et les richesses produites sont la propriété d'une entité toute puissante, qui ne consent qu'un droit d'utilisation. Dans ce cadre, l'attitude de Linden Lab est résolument moderne : en reconnaissant la propriété privée, elle renforce la posture de l'individu, qui a alors plus de latitude pour se défendre et s'exprimer.

Mais la propriété privée n'est pas sans inconvénient ; tout comme la France post-révolutionnaire du XIX^e^ siècle l'a découvert, cette forme individualiste de la propriété perpétue ou renforce certaines inégalités. Certains tirent leur épingle du jeu et sont capables de capitaliser, mais nombreux sont les laissés-pour-compte. Entre l'égoïsme de la propriété privée et un collectivisme volontiers autoritaire, le compromis s'établit dans la notion de propriété sociale décrite par Robert Castel[9] : une partie de cette propriété privée est mise en commun, de manière à garantir une existence digne à chacun.

Pour la classe ouvrière, cela a donné la sécurité sociale ou la retraite. Pour le citoyen numérique, cela donne le logiciel libre ou les biens communs informationnels[10]. La nature immatérielle des créations numériques rend particulièrement efficace le mécanisme d'appropriation sociale ; elles sont copiables à l'infini, il suffit donc de placer une infime partie des richesses de chacun sous ce régime pour que l'ensemble des internautes puisse en profiter. Car laisser à tous la possibilité de copier un bien, c'est en rendre virtuellement propriétaire l'ensemble des utilisateurs : la propriété devient sociale. Second Life intègre d'ailleurs déjà des fonctionnalités et des usages à ce niveau, même si le système est très peu encouragé et que cette facette est souvent occultée dans les articles traitant de Second Life : des « magasins » regroupent d'innombrables créations librement copiables, modifiables et redistribuables… De quoi s'équiper et s'habiller de pied en cap sans bourse délier.

6. Pour illustrer ces mécanismes d'autorégulation, on peut prendre en exemple le fait que les créations d'utilisateurs ne sont pas modérées par Linden Lab ; chacun est libre de créer ce qu'il souhaite sans avoir à le faire valider avant de l'intégrer à l'univers. Cependant, construire un gros bloc de béton au milieu d'un quartier soigné est susceptible d'attirer l'ire de vos voisins. Même si ce n'est pas interdit par Linden Lab, on vous fera comprendre qu'il vaudrait mieux revoir vos prétentions architecturales, pour éviter de dévaluer la valeur foncière du quartier.

7. Vinciane Zabban, *La Dynamique utilisateurs-concepteurs dans le domaine du jeu vidéo*, http://overcrowded.anoptique.org/JeuVideo.

8. Certains MMORPGs proposent par exemple à leurs utilisateurs de créer des *lieux virtuels* ou des *quêtes* que les autres utilisateurs pourront visiter ou avec lesquels ils pourront jouer (la création de bases dans City of Vilains ou l'éditeur de scénario Ryzom Ring).

9. Robert Castel, Claudine Haroche, *Propriété privée, propriété sociale, propriété de soi*, Fayard, 2001.

10. « Bien communs qui peuvent être créés, échangés et manipulés sous forme d'information, et dont les outils de création et le traitement sont souvent eux-mêmes informationnels (logiciels). Il peut s'agir de données, de connaissances, de créations dans tous les médias, d'idées, de logiciels. Les biens communs informationnels sont des biens publics parfaits au sens économique, contrairement aux biens communs physiques, qui gardent toujours une part de rivalité ou d'excluabilité. » Philippe Aigrain, *Cause commune : l'information entre bien commun et propriété*, Fayard, 2005.

Mais la notion de propriété a des ramifications plus profondes que la simple mise à disposition de quelques objets : « Il faut qu'il y ait une assise, ou une matrice, ou un socle, sur lequel l'individu puisse s'appuyer et qui lui donne consistance. Pour le dire autrement – car toutes ces métaphores sont approximatives –, il lui faut occuper une certaine surface, occuper un certain espace dans la société pour développer des capacités d'être un individu. [...] Le vagabond n'a pas de place dans l'espace social. Il est complètement coupé des rapports de travail comme toute inscription dans une communauté. Il est l'être de nulle part, ou "demeurant partout", ce qui veut dire la même chose, et en ce sens il est surexposé parce qu'il n'a pas d'assises. [...] Ce qui manque au vagabond, c'est moins la propriété que la territorialisation, l'encastrement dans cette société hiérarchique d'ordres, d'états, de statuts. On comprend ainsi que, lorsque ces assignations se desserrent, la propriété privée devient l'assise privilégiée qui permet à l'individu de ne pas "flotter" comme flottait le vagabond[11]. »

C'est le territoire lui-même, à savoir le logiciel et le serveur, que la « propriété sociale » doit garantir. Cela, Linden Lab l'a semble-t-il bien compris : les utilisateurs doivent pouvoir acquérir une sorte de « droit opposable au territoire », et exercer le plus grand contrôle possible sur leurs terres. L'utilisateur doit pouvoir, ne serait-ce qu'en dernier recours, s'affranchir de la tutelle de Linden Lab ou de la législation américaine.

Du libre au standard

En janvier 2007, Linden Lab a publié un article sur son blog intitulé *Embrasser l'inévitable*[12]. La nouvelle que cet article annonçait a fait vibrer les fibres optiques du réseau mondial. Car, à nouveau, le pari de Linden Lab a surpris : la société a mis à disposition le code

11. *Ibid.*, p. 36-37, Fayard, 2001.
12. http://blog.secondlife.com/2007/01/08/embracing-the-inevitable/.

source du client de Second Life sous une licence libre, la GPL. Ce n'était pas la première fois qu'une entreprise transformait un logiciel dit propriétaire (dont elle avait seule le contrôle) en un projet libre ; on se souvient notamment de Netscape Communicator[13], qui a depuis donné naissance à Firefox. Mais, à l'époque, Netscape répondait à des difficultés face à la concurrence. Linden Lab n'est pas, dans l'immédiat, menacé, et connaît une croissance exceptionnelle. Le geste était donc une première.

En réalité, l'opération nourrit une ambition colossale : Linden Lab a comparé cette étape à celles qui ont précédé la naissance et le succès du Web. En faisant le choix du libre, c'est la standardisation que vise Linden Lab. À terme, au lieu de fournir un produit, Linden Lab veut ouvrir un marché entier, celui du « Web 3D[14] ». En permettant à chacun d'héberger ses propres bouts d'univers sur ses propres serveurs, et en laissant chacun l'adapter à ses propres besoins, Linden Lab perdrait un monopole, mais arriverait en situation de force sur un nouveau pan d'Internet, car l'entreprise l'aurait elle-même créé. Elle aurait l'expertise et la notoriété pour être le plus gros hébergeur, prestataire de services et moteur de recherche d'un large marché, par opposition au caractère spécialisé de Second Life, qui ne touche qu'une petite portion d'Internet.

Second Life pourrait ainsi être directement intégré dans le navigateur Internet ou s'y substituer, et chacun pourrait créer son bout d'univers comme on crée aujourd'hui un site web. Par exemple, au lieu de taper http://www.senat.fr pour obtenir des informations sur le Sénat français, il serait alors possible de taper sl://sl.senat.fr, et d'arriver devant une représentation en 3D du Sénat, que l'on pourrait visiter en compagnie d'autres internautes s'y trouvant au même moment, avant de se rendre à la bibliothèque pour y consulter les archives, ou dans l'hémicycle afin d'y suivre une représentation des débats en cours.

13. *Netscape Announces Plans To Make Next-Generation Communicator Source Code Available Free On The Net,* 22 janvier 1998, http://wp.netscape.com/newsref/pr/newsrelease558.html
14. L'idée du Web 3D, déjà ancienne, consiste à remplacer le texte des pages web – planes – par un environnement en 3D, dans lequel le visiteur évoluerait en compagnie des autres internautes.

Le pari est audacieux, et ne fait visiblement pas l'unanimité en interne, si l'on en croit les déclarations contradictoires quant à la deuxième phase de ce virage stratégique, à savoir la publication du code source du logiciel serveur – mais il a été confirmé à plusieurs reprises[15].

L'adéquation au média

Bien qu'à contre-courant de nombreuses conceptions des entrepreneurs en nouvelles technologies, la démarche de Linden Lab s'inscrit dans une cohérence globale. En misant sur les utilisateurs-contributeurs, en personnifiant sa communication, en décentralisant les processus de décision éditoriale, en prenant en compte l'aspiration à la propriété sociale et en s'ouvrant au libre, Linden Lab exploite l'ensemble des mécanismes induits par la nature même du média Internet. Et, l'innovation n'étant jamais que l'incarnation de l'imaginaire humain, Linden Lab pourrait ainsi s'offrir une place de choix au sein de la société numérique.

15. Lire la discussion entre la Virtual Citizenship Association et Cory Ondrejka sur http://www.virtualcitizenship.org/forums/viewtopic.php?p=2875#2875, ou les déclarations faites à l'occasion de la conférence Virtual Worlds 2007 sur http://www.3pointd.com/20070328/platforms-and-technologies-panel-at-vw07/

L'ÉCONOMIE POLITIQUE DE SECOND LIFE

Gregory Kapustin, journaliste spécialiste des nouveaux médias

Second Life est un marché immense, aujourd'hui équivalent au 200e PIB mondial. C'est aussi un marché vierge prêt à honorer toutes les stratégies marketing possibles, un marché ultralibéral et particulièrement inégalitaire, un lieu de transaction d'objets virtuels, un marché du travail foisonnant. Second Life est un marché à prendre au sérieux, participant à l'économie mondiale.

Aujourd'hui, 30 millions de dollars américains transitent chaque mois *in-world*, c'est-à-dire au sein du monde virtuel Second Life, et ceci par le biais d'une monnaie créée par la société Linden Lab : le Linden dollar. Ainsi, il ne suffit que d'une carte bancaire pour acheter des Linden avec de vrais dollars. Linden Lab a peut-être créé une monnaie : son cours est indexé sur le dollar et varie chaque jour en fonction de la quantité d'argent en circulation. 40 000 utilisateurs connectés chaque soir échangent vêtements, maisons et services virtuels ; aujourd'hui, le territoire de Second Life a un PIB équivalent à celui de l'archipel Kiribati, situé dans l'océan Pacifique (640 millions de dollars). Toutefois, la majorité des utilisateurs ont une activité financière négligeable, comme sur Internet à ses débuts.

Une nouvelle monnaie est née, et elle n'est pas le seul lien économique entre SL et l'économie mondiale. La création de richesses dans Second Life est effective et ses interactions avec l'économie réelle sont en pleine évolution. Vous pouvez vous constituer un capital virtuel, mais financièrement réel puisqu'il vous procurera un revenu. En effet, votre bien, votre terrain gagnent de la

valeur lorsque vous y construisez quelques immeubles ou maisons individuelles. Nous parlons de marché[1] parce que les biens virtuels de SL prennent, dans l'économie réelle, une valeur supplémentaire au fur et à mesure d'améliorations qui leur sont apportées *in-world.* C'est ainsi qu'Anshe Chung, une jeune Allemande d'origine chinoise, est devenue multimillionnaire par le biais de la spéculation immobilière : elle découpe ses régions en parcelles et les loue ou les vend à des avatars.

Dans le contexte d'une économie mondiale, comment doit être considéré un achat d'objet virtuel ? Si un utilisateur français achète un objet dans Second Life, est-il considéré comme un touriste, et cette transaction est-elle implicitement une importation en France ? Second Life est-il un territoire annexe aux territoires économiques du monde ? Et comment cette transaction s'inscrit-elle dans notre balance commerciale ? La localisation territoriale de ce marché doit être envisagée et discutée, afin que les questions liées aux taxations d'activités et de revenus produits dans Second Life puissent être abordées.

Le marché du travail

Cette question de la localisation territoriale est fortement posée par la situation particulière du marché du travail dans SL, où, instantanément et sans y prêter attention, un Canadien peut vendre un produit ou un service à un Allemand en rémunérant un Marocain sur un serveur hébergé aux États-Unis… Le jeu en réseau World of Warcraft avait révélé ce problème à travers l'expérience de jeunes Asiatiques travaillant des jours entiers pour que l'avatar d'un Européen gagne des points d'expérience ou de l'argent. Mais, en ce qui concerne ce jeu, la monnaie proposée n'est pas convertible – officiellement – en vrais

1. « On peut parler de système économique […] quand il y a création de valeur […] et que la possibilité existe de créer dans le réel et de vendre dans le virtuel et inversement. C'est en ce sens que l'économie de Second Life fait partie de l'économie réelle », Michel Gensollen, chercheur à l'ENST, *Libération*, « Les questions de droits ne vont pas tarder à se poser », http://www.ecrans.fr/spip.php?article1072, 2 avril 2007.

dollars[2]. Dans Second Life, trouver un travail pour votre avatar, et lui (donc vous) faire gagner de l'argent est très simple. Il existe de nombreux emplois de « camping ». Linden Lab a pris une initiative, anodine à l'origine, qui s'est finalement avérée grave. La popularité d'un lieu et son ordre d'apparition dans l'outil de recherche, équivalent au *ranking* Google, sont fonction de sa fréquentation. Chacun cherche à appâter, par tous les moyens, le nouvel utilisateur en échange de quelques piécettes. Pour valoriser son bien – casino, dancing… – et y attirer de nouveaux clients, le propriétaire doit faire valoir la popularité de son lieu. Il propose ainsi des emplois de laveurs de verres, de balayeurs, de danseurs, de chanteurs… La méthode est très simple. Votre avatar arrive dans le lieu donné, vous cliquez sur une des petites boules de « camping », ce clic assujettit automatiquement votre avatar en un employé modèle. C'est-à-dire qu'informatiquement et visuellement, votre avatar lave seul, balaye seul, danse seul, chante seul à l'écran, vous n'avez plus besoin de l'activer, vous pouvez vous éloigner de votre clavier. Un seul clic a suffi pour que votre avatar travaille dans Second Life et gagne de l'argent. Votre compte d'utilisateur sera crédité tous les quarts d'heure grâce au programme informatique réalisé par le propriétaire du lieu, votre nouvel employeur. Ces rémunérations sont très modiques, quelques centimes d'euro de l'heure.

Dans d'autres cas, et pour des sommes plus importantes, un contrat tacite est passé entre l'employeur et l'employé, par le biais d'une *notecard* (un fichier de texte échangé sur SL). Juridiquement, ces contrats ne sont pas valables, car ils ne stipulent pas de tiers de confiance, aucune autorité de référence à qui l'une des parties pourrait se plaindre en cas d'abus ou de rupture de contrat. Linden Lab a choisi ici de ne prendre aucune responsabilité quand un conflit se produit entre un employé et un employeur – trop fréquents, trop complexes, et une décision aurait trop d'enjeux.

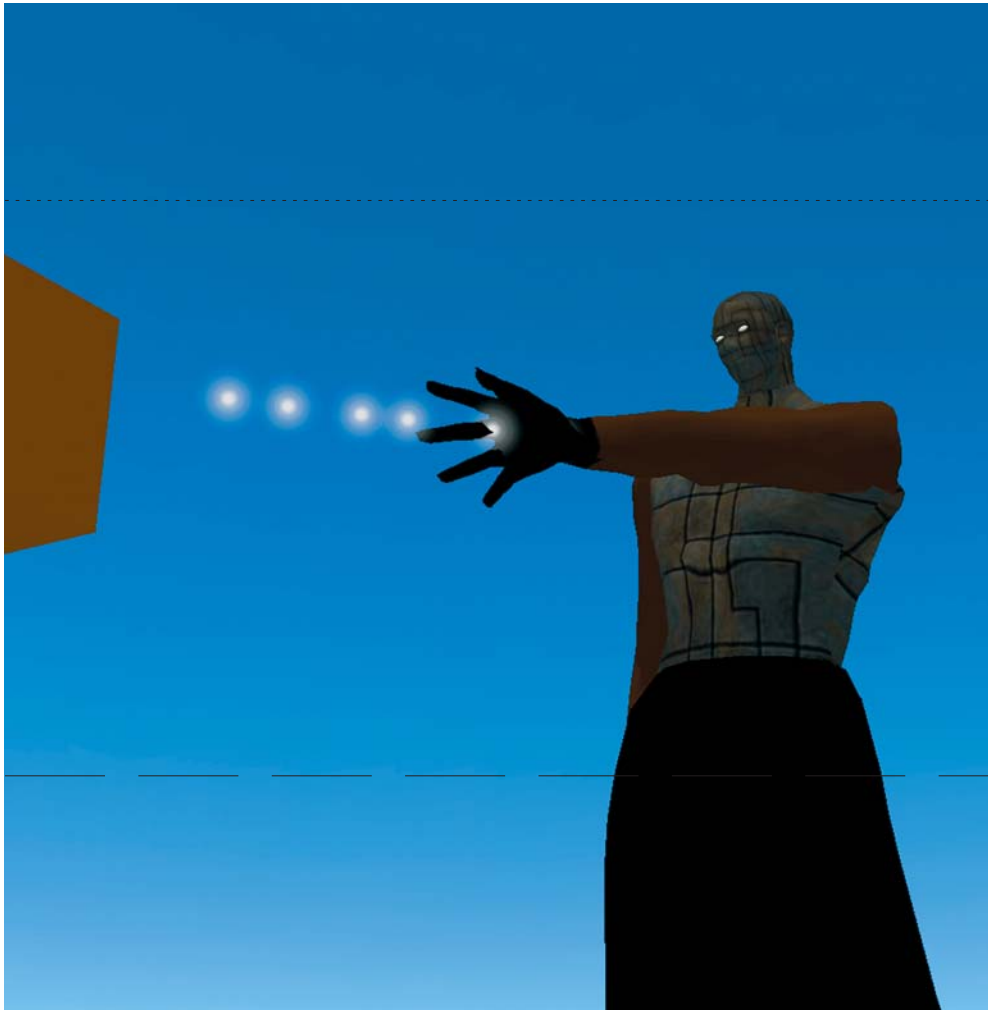
2. Les joueurs de World of Warcraft se rattrapent en vendant, notamment sur eBay, des avatars riches ou très forts.

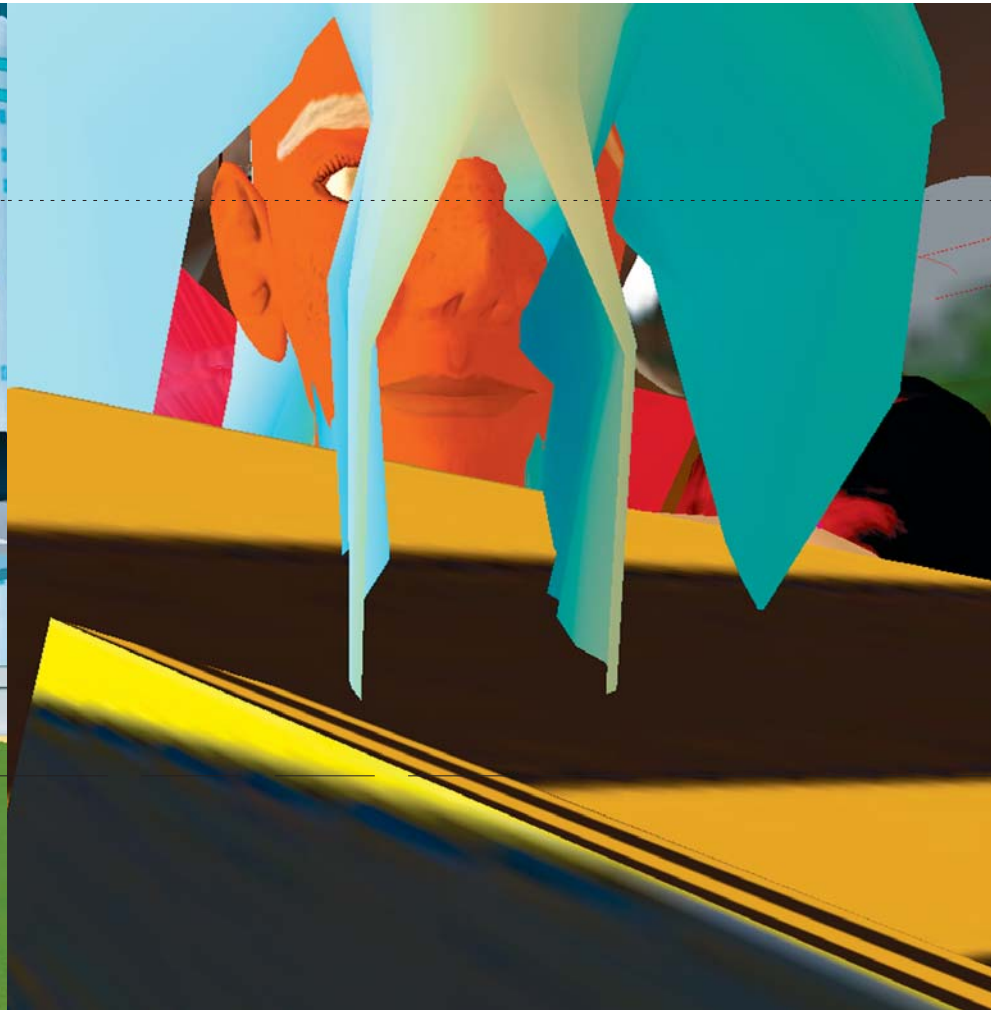
Et Second Life devint le Web 3.0

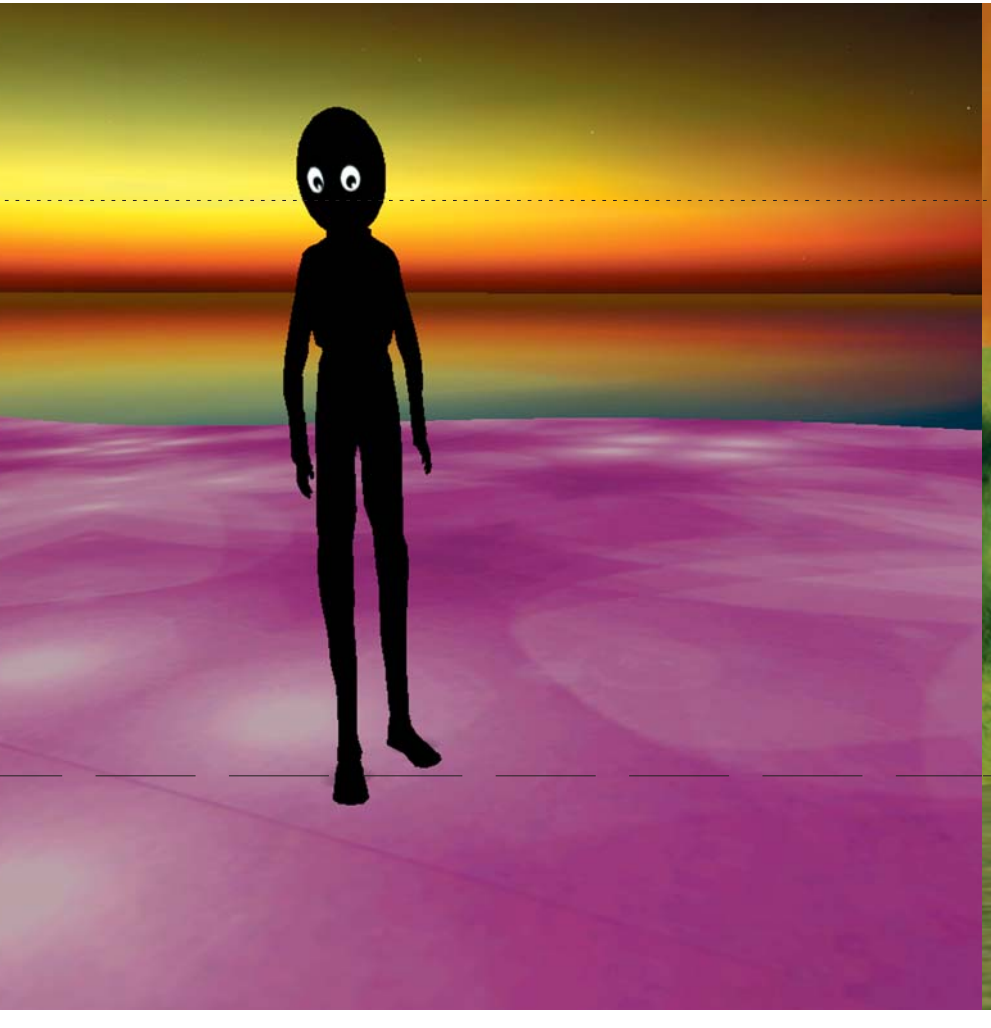
Si ce marché grandit financièrement de jour en jour, il s'octroie aujourd'hui une place non négligeable sur le réseau Internet en offrant des services existants. Nous pouvons envisager le fait que tous les services du Web puissent être transposés et effectifs dans Second Life, et que la nouvelle facture graphique 3D de ce monde puisse plaire au grand public. Ainsi, la matérialité possible des rapports humains en 3D : cette amélioration n'est pas si importante comparée à la matérialité 3D ; après un siècle de téléphonie, ces nouvelles manières d'être en relation avec l'autre incitent l'utilisateur à choisir Second Life comme interface, de préférence aux services classiques de *chat* en ligne. Faire voler son avatar d'une région à une autre, d'un lieu à un autre, semble également plus agréable à l'utilisateur que la balade abstraite menée de site web en site web, de lien en lien. La visualisation 3D de ces boutiques ou de ces immeubles virtuels offre une exception que le web-design actuel ne peut livrer. Puis la réalisation par les utilisateurs-créateurs de maisons personnelles dans SL pourrait prévaloir sur celle des blogs et autres sites personnels. Enfin, le conseil délivré par de vrais avatars lors de la vente de produits peut remplacer les services d'une hotline conçue par e-mail ou par *chat* ; de plus, sur SL, vous pourrez tester virtuellement votre futur produit avec votre avatar avant de l'acheter réellement. Cette proposition de monde 3D peut aussi plaire et prendre des parts de marché à la vente en ligne conventionnelle. Second Life deviendrait alors un standard à part entière, celui du Web 3.0.

Les dangers de ce jeune outil

Ce jeune outil est dangereux parce que la société Linden Lab, en dehors de son rôle de banque centrale, détient tous les pouvoirs et centralise toutes les informations sur ses propres serveurs :







Un dieu tout-puissant

Linden Lab a la possibilité d'exclure un joueur contrevenant en bannissant son avatar, son adresse IP (adresse physique de la machine de l'utilisateur) ou sa carte bancaire, c'est-à-dire que Linden Lab peut refuser à un utilisateur l'accès à Second Life. Le cas de Marc Bragg[3] en est un premier exemple. Sans discussion avec l'intéressé, Linden Lab a supprimé le compte de ce dernier, son avatar et tous ses biens numériques, qui avaient une valeur financière réelle. Marc Bragg est allé en justice – non pour se dédouaner mais pour critiquer le procédé – et a perdu en mai 2007.

Un dieu créateur

Linden Lab, seul propriétaire foncier du monde virtuel Second Life, peut augmenter à loisir la taille du monde, devenant ainsi l'unique garant de la stabilité des cours immobiliers. Lorsque la société décide d'ajouter des serveurs et donc des terrains, la valeur des autres terrains peut s'effondrer instantanément.

Un législateur singulier

La loi anti-*harassment* dans SL (plaintes à Linden Lab si vous êtes menacé ou harcelé par un avatar) est une transposition d'une loi américaine. La communauté des utilisateurs n'est pas consultée, Linden Lab décide seul. En réaction à cette manière de légiférer, un groupuscule terroriste virtuel s'est composé, le SLLA, Second Life Liberation Army ; ses membres revendiquent pour les résidents de SL un pouvoir législatif.

Un œil omniscient et gardien de *logs*

Nos *logs*, c'est-à-dire nos parcours, nos conversations et nos transactions financières, sont mémorisés par Linden Lab dans ses bases de données, et centralisés sur ses serveurs.

3. Marc Bragg est un avocat pennsylvanien, utilisateur de Second Life. Il déviait les adresses web de ventes aux enchères de terrains par Linden Lab pour être seul enchérisseur et acheter des terrains à un prix dérisoire. Il les revendait ensuite avec une plus-value importante.

De la création du droit ?

Face à une précarité délocalisée sur ce territoire très libéral, une entité omnipotente et un outil liberticide, les besoins de création du droit se révèlent au travers de cas isolés. Mais, pour déclencher une conscience collective et préciser ses besoins, c'est certainement le fait de défendre l'intégrité physique et morale de l'avatar qui primera. Ces besoins peuvent se distinguer au travers de la certification, de l'homologation, de l'uniformisation et du respect de la réputation.

La certification

Aujourd'hui, l'utilisateur-créateur d'objets virtuels sur SL peut choisir l'une de ces quatre possibilités pour sa création : vendre son objet non duplicable (l'acheteur obtient une copie et une seule), vendre son objet duplicable uniquement par l'acquéreur (l'acheteur obtient une copie et peut en faire d'autres), créer un objet gratuit librement duplicable, créer un objet gratuit et non duplicable. Les questions liées aux droits d'auteur, à la propriété intellectuelle, aux brevets, au *Registered Trademark* ne sont pas prises en compte. La certification d'authenticité s'avérera nécessaire lorsque des œuvres intellectuelles ou artistiques seront en circulation marchande.

L'homologation

L'homologation d'objets est aussi un besoin qui apparaît lorsque ceux-ci mettent en danger l'intégrité physique de l'avatar, son inventaire ou son argent. Cette intégrité est peu menacée à ce jour, mais il existe des cas de vol, de viol ou d'assujettissement sur un avatar. Récemment, une entreprise allemande d'homologation de marchands et de fournisseurs de services financiers (la TÜV du monde réel) s'est implantée dans Second Life, proposant de tester vendeurs et producteurs et d'apposer son sceau sur ceux répondant à de nombreux critères de qualité.

L'uniformisation

L'uniformisation des pratiques commerciales peut devenir un besoin. Une uniformisation tacite est déjà pratiquée dans l'activité de prostitution. Les boîtes de nuit dans Second Life prennent une commission à peu près équivalente à celle des danseuses et escort-girls qui trouvent leurs clients dans ces lieux : 5 % sur les pourboires aux danseuses et 20 % sur les bénéfices des prostituées.

Le respect de la réputation

Le respect de la vie privée et les problèmes rencontrés dans d'autres médias surviennent. L'interdiction de l'insulte et de la diffamation, déjà proposée par Linden Lab, pourrait être rapidement intégrée à un code de la presse.

Les différents « niveaux de réalité » de cette création du droit

Nous pouvons nous poser de nombreuses questions sur la création du droit naissant au regard de ces besoins : séparation des pouvoirs, cadre de législation, actes coercitifs en correspondance, etc. La première d'entre elles est celle du « niveau de réalité » où ce droit se crée, c'est-à-dire où se trouve l'autorité à laquelle recourir en cas de conflit. Quels sont les « niveaux de réalité » possibles ? Les législations nationales et internationales appliquées à Second Life ? Le droit à l'hébergeur ? Ou la politique *in-world* ?

Les législations nationales et internationales appliquées à Second Life

Comment un pays doit-il considérer les revenus provenant de Second Life pour l'un de ses citoyens, à l'heure où des entreprises réelles s'y implantent ? Que se passe-t-il lorsqu'un individu décide de se plaindre à la justice de son pays pour un événement qui s'est déroulé *in-world* et concerne les avatars de personnes étrangères ? Les États feront-ils pression auprès de Linden Lab en cas de non-libéralisation de l'application serveur ? Ou, dans le cas d'une décentralisation des

serveurs, le droit international sera-t-il *a minima* transposé dans Second Life ? Et dans ce cas, comment, et par qui ? Quels tribunaux seront compétents ? Le territoire de SL n'étant à proprement parler nulle part, si ce n'est sur des serveurs informatiques aux États-Unis, nul ne doute que le droit international ne suffira que rarement pour résoudre des conflits nés dans SL.

Le droit à l'hébergeur Linden Lab

On peut imaginer que la politique et les lois seront établies et appliquées, c'est-à-dire contrôlées, telles qu'elles le sont actuellement dans Second Life, par la force omnisciente et omnipotente de Linden Lab. Si Linden Lab passe l'application serveur en logiciel libre, de nouveaux serveurs pourront se créer avec d'autres lois, plus ou moins restrictives. Second Life se développerait alors politiquement à l'instar du Web, où aucune législation n'est vraiment applicable, du fait de l'hébergement de certains sites web off shore[4].

La politique *in-world*

À l'instar de la politique telle que nous la connaissons sur nos territoires réels, où il revient à des agents humains d'établir les lois et d'en contrôler les applications, les sanctions se feraient de la même manière que dans le champ de la réalité : emprisonnement de la personne physique ou sanction financière. Ce concept pourrait s'étendre dans Second Life : une politique *in-world,* où les avatars décideraient des lois dans une assemblée *in-world*, votes d'avatars, police d'avatars et sanctions sur les avatars. Bref, la citoyenneté se ferait *in-world*.

Cela se pratique déjà dans SL à une moindre mesure : ainsi, il existe de nombreuses foires ou brocantes d'objets gratuits. Les propriétaires de ces foires demandent aux clients de s'inscrire à leur « groupe », ce qui en augmente la popularité, avant de se servir gratuitement dans les étals. Lorsqu'un client tente de prendre un objet sans être inscrit au groupe, il est instantanément emprisonné dans une petite boîte et éjecté à des kilomètres du lieu. Sur son terrain, le propriétaire fait sa loi.

L'industrie du droit

Il est certain que le droit SL sera un mélange plus ou moins flou de ces trois niveaux de réalité, chacun étant choisi selon le type et l'ampleur du conflit à trancher.

Concernant ce droit SL, il est d'ores et déjà compliqué à concevoir, et le sera d'autant plus si l'application serveur est déposée en licence libre, puisque Linden Lab ne sera plus législateur tout-puissant. Dans le cas présent, on peut donc imaginer une Assemblée de joueurs incarnant un pouvoir législatif, qui sera plus ou moins consultatif, au bon vouloir de Linden Lab ; c'est un sujet à surveiller de près. Linden Lab incarnera, lui, le pouvoir exécutif. Notons en outre que Linden Lab est une entreprise qui brasse de plus en plus d'argent et que ses actionnaires, à terme, peuvent être particulièrement influençables ; à ce sujet, le groupe terroriste SLLA a aussi pour revendication que les joueurs aient automatiquement des actions de Linden Lab.

Concernant l'espace économique de Second Life, on peut imaginer, en plus d'une politique *in-world,* une industrialisation du droit. Des entreprises elles-mêmes, à l'instar de la TÜV évoquée plus haut, vendront des contrats ou homologueront des objets. Elles-mêmes seraient homologuées par les pouvoirs politiques, comme l'Assemblée ou Linden Lab. C'est la voie que prend le droit SL actuellement.

Dans ce marché novateur en science économique qu'est Second Life, on peut imaginer un autre danger pour les masses laborieuses, n'ayant pas les moyens, le temps, la formation ou les contacts pour se lancer dans un entreprenariat sérieux : ne pas avoir accès au droit. Le droit se créant avec une industrie, il risque donc bien d'être payant…

4. Dans des contrées lointaines, centre-américaines par exemple, peu regardantes sur les sites hébergés par les serveurs, et qui ne divulguent pas l'identité de leurs propriétaires.

SECOND LIFE, UN GENRE DE GOUVERNANCE

Nathalie Magnan, cyberféministe et tacticienne des médias

C'est amusant, cet engouement récent pour Second Life, cette découverte soudaine des mondes virtuels, car, depuis leur apparition dès la fin des années 1970, ceux-ci n'ont cessé de soulever des questions comme celles de la gouvernance, de l'identité, du réel ou de l'économie du logiciel libre. Si les premières expérimentations ont été élaborées sous forme textuelle et non graphique, SL et consorts sont une continuité de ces premiers mondes. Cette communication spécifique en réseau a été initiée par les BBS *(Bulletin Boards System)*[1], qui organisaient leurs interfaces par thème, initiant des fils de discussion potentiels et mettant en jeu l'élaboration collective d'un monde utopique. Dans cette lignée, se sont élaborés les premiers « mondes virtuels textuels, multi-utilisateurs et extensibles », dont le principe était d'offrir aux participants la sensation de se déplacer dans un espace physique. Il s'agit des MUDS *(Multi-User Dungeon)*[2], mondes inspirés des jeux de rôles aux thèmes de légendes fantastiques et des MOOs *(Mud Objet Orienté)*, dont le plus connu est LambdaMOO[3], une vaste cité architecturale modifiée et étendue par ses utilisateurs-contributeurs, ces premiers avatars. Second Life est le dernier-né de ces mondes virtuels.

1. http://gautier.ntic.fr/definition-bbs.htm
2. Cartographie des MUDS, http://www.nicolas-guillard.com/cybergeography-fr/atlas/muds_vw.html
3. LambdaMOO est un MOO créé par Pavel Curtis, lorsqu'il était chercheur au Xerox PARC, http://wiki.crao.net/index.php/LambdaMoo

En 1985, j'étais étudiante à l'université de Californie de Santa Cruz[4], où je reçus simultanément lors de mon inscription une carte d'étudiante et un numéro de compte informatique. Dotés d'un modem et d'un *dumb terminal* sans souris (un écran et un clavier qui ne servaient à rien, à moins d'être reliés à un réseau), nous nous connections à distance sur la *main frame*, le serveur central, de l'université. Nous étions en réseau, et donc inscrits dans un nouvel environnement social « virtuel ». Nous découvrions, tous et toutes, ces mondes aux dimensions variables, plus ou moins peuplés, dont nous définissions le cadre social et interrogions les limites, nous les habitions de nos nouveaux moi possibles. Nos personnages virtuels, clones ou fantastiques, pouvaient se décliner à l'infini, et ceci uniquement grâce au temps que nous y consacrions. Si le temps est une marchandise dans ce monde dominé par le spectacle où l'économie se révèle par la captation de notre attention, la formulation d'un personnage nécessite un investissement conséquent destiné à l'apprentissage et à l'élaboration de ce nouveau moi. Ainsi, combien de notre temps[5] désirons-nous consacrer à une deuxième vie ?

Comme bien souvent, c'est au début des premières expérimentations que les questions se posent le plus clairement : quelles sont les limites de ce qui est permis ? Que se passe-t-il si l'on « dépasse les bornes » ? Quelles sont les modes de prises de décision ? Sont-elles collectives ? Jusqu'à quel point pouvons-nous, simples utilisateurs, influencer la structure de l'environnement collectif ? Le code informatique du programme est-il accessible ?

En 1978, Communitree[6], l'une des premières formes de communication en ligne (BBS), se met en place dans les montagnes de Santa Cruz, en Californie. Ses concepteurs, des *geeks*[7] tendance techno-hippies, inspirés de la science-fiction et de la philosophie orientale, s'engagent dans la définition d'un monde utopique. Communitree était un programme libre de toute forme de censure, manipulable et transformable par tous les utilisateurs, les serveurs étaient ouverts et recevaient de manière libre toutes les données des participants. Au même moment et plus au sud, la société Apple distribue des ordinateurs dans quelques lycées. Rapidement, les lycéens « se branchent » sur ce premier monde virtuel Communitree et réalisent ce que font tous les enfants : ils testent avec des « gros mots », des insultes, ils appuient sur tous les boutons, ils manipulent et transforment le programme, heureux de trouver une résistance à l'autre bout du fil. Et en quelques semaines, les serveurs se bloquent, les ingénieurs de Communitree se lassent d'avoir à vider les machines de ce chaos de données. Alors, le monde virtuel Communitree abandonne son utopie, victime de ce que l'un des participants nomma « les conséquences de l'expression libre ». Ce n'est qu'un des nombreux incidents s'inscrivant dans l'évolution des modes de communication homme/machine et incitant certains à brider les serveurs et à sécuriser les programmes.

Le programme natif de Second Life est propriétaire, on ne peut pas y entrer, on ne peut pas l'étudier. Et, bien que le récent positionnement de la société Linden Lab annoncé en février 2007, qui consiste à proposer l'application cliente (et non le serveur) en sous-licence GNU, exprime une utilisation *a priori* libre d'une partie du programme, c'est l'entreprise qui met en place le système, qui en garde la propriété, qui en a le contrôle et qui en récolte les bénéfices. Ainsi, le programme à partir duquel tout pourrait sembler possible est contrôlé *in fine* par les dirigeants de Linden Lab. Ce sont les principes du Web 2.0 (principes qui ont toujours été à l'œuvre sur l'Internet)[8], l'augmentation collective et l'utilisateur comme contributeur, qui sont développés au profit de SL. Par ailleurs, cet environnement ressemble beaucoup à notre espace

4. UCSC http://www.universityofcalifornia.edu

5. « Libre comme l'eau, l'air, le savoir... », Bruce Sterling, in *L'Anthologie du Libre*, Éditions de l'Éclat. Paris, 2000. http://www.freescape.eu.org/eclat/index.html.

6. Analyse du cas de Communitree par Rosanne Stone, « In Control : Mensch-Interface-Maschine », symposium Kunstlerhaus, Graz, Autriche, mai 1993. http://gender.eserver.org/what-vampires-know.txt http://www.lumbroso.fr/lionel/03_Plume/VC/VC_Ch04b.htm
« Le corps réel pourrait-il se lever ? », Sandy Stone, in *Connexion Art Réseaux Média*, Annick Bureau, Nathalie Magnan, eds. ensb-a 2002.

7. Geek : une personne passionnée d'informatique ou d'Internet consacrant tout son temps à cette pratique.

8. « Concept d'agent réseaux » définis par Bruno Latour in *Connexion Art Réseaux Média*, *op cit.*

public : il y a des jardins, des musées, des boutiques, des lieux de rencontre et également des espaces dont l'accès est restreint ou interdit. Au sein de notre espace public et dans la vie réelle, nous élisons nos représentants ; dans SL, la gouvernance est régie par les dirigeants de Linden Lab. Pourtant, les décisions à prendre révèlent souvent une dimension sociale et politique. Ainsi, qui doit policer, ou plutôt à partir de quel point décisionnel les espaces virtuels doivent-ils être policés (utilisateurs, programmateurs, associations qui font autorité dans la vie réelle sur un sujet) ? C'est un débat auquel la communauté des précurseurs s'est consacrée et qui n'est toujours pas résolu.

Dans l'histoire des prises de décision liées au formatage informatique de Second Life, prenons un exemple apparemment anodin : la façon de s'asseoir par défaut pour un avatar M. ou F. Le codage par défaut proposait une seule façon très masculine de s'asseoir : les mains de l'avatar posées sur ses cuisses écartées. Les personnes – hommes ou femmes – détentrices d'avatars féminins ont soulevé ce problème, et la discussion[9] qui s'est tenue est très révélatrice. La réponse proposée par Linden Lab a été la mise en place d'une posture spécifiquement féminine : les jambes croisées, les pieds se touchent. Cette posture est technologiquement assez complexe, le profil et la face de l'avatar jouent de vecteurs croisés. Ce nouveau codage informatique a été déterminé comme une posture par défaut pour les avatars féminins. Ne pas choisir cette posture par défaut proposée par Linden Lab voulait dire acheter ou écrire de nouveaux scripts pour son avatar, autrement dit, y passer du temps. Certaines n'ont pas été satisfaites car elles n'avaient plus le choix de l'assise, d'autres n'avaient pas envie de cette apparence exagérément féminine et sage, tendance années 1950, car elle est très mal adaptée à une autre féminité possible, celle d'un avatar de dragon féminin par exemple. Depuis cette seconde décision, une bio-femme, dont l'avatar est anthropomorphe, mène la discussion sur les forums de Linden Lab et a réussi à faire avancer les choses… Linden Lab propose

9. http://nwn.blogs.com/nwn/2004/02/sitting_pretty.html

aujourd'hui la possibilité de choisir entre la posture « féminine » et ce qu'ils considèrent être la posture « neutre ». La posture déclarée neutre est celle du premier codage par défaut : le stéréotype masculin aux jambes écartées. Cette histoire aussi anodine que celle d'une manière de s'asseoir devient implicitement politique. Le codage par défaut du genre ne peut pas être neutre, précisément puisque le genre ne l'est pas. Cette expression du genre universel démontrerait-elle un désintérêt de Linden Lab pour la question ou bien serait-elle révélatrice d'une masculinité aveugle et sourde ? Qui a pris la décision de normaliser l'action de s'asseoir ? Qui a décidé de ce formatage, de ce stéréotype ? Un ingénieur ? Une équipe d'ingénieurs ? Des employés de Linden Lab ? Les dirigeants de Linden Lab ?

Sur la question du genre, le *Guide officiel* de SL nous livre le témoignage de Jennifer : « Dans SL, les femmes sont beaucoup plus égales aux hommes que dans la vie réelle. L'avantage primordial que les hommes ont sur les femmes dans la vie réelle est la force physique, ici je suis aussi forte qu'un homme. »

La question de l'égalité ne peut pas se résumer à la force physique, c'est même un aspect presque négligeable du problème que soulève l'inégalité structurelle entre les sexes. Parler de force physique pour les questions d'inégalité, c'est nous renvoyer à nouveau à la case départ, à ce fantasme préhistorique. Les assauts en tout genre, sexuels y compris, ne sont pas rares dans Second Life. La lecture des mains courantes reçues par la police de Second Life en témoigne[10]. La question ici n'est pas de savoir si un viol dans l'espace virtuel est plus ou moins douloureux que dans l'espace réel : nous le savons, les mots peuvent blesser. Un viol, qu'il soit perpétré par du texte, de l'animation ou des scripts pervers demeure une agression, c'est une expérience traumatisante, et celle-ci peut avoir des effets dévastateurs.

Jennifer témoigne encore : « Le réseau des "vieux copains d'abord" n'existe pas, les hommes n'ont pas plus d'avantages simplement parce qu'ils sont des hommes. »

10. http://secondlife.com/community/blotter.php

Si la question est aussi simpliste, c'est précisément parce qu'elle n'est pas posée. Linden Lab exprime, à travers ces propos choisis, un monde éloigné de toute forme de socialisation. Pourtant, nous parlons un langage qui a une longue histoire, qui porte en lui l'état des rapports de force. Nous appartenons à des moments historiques précis, et ce n'est pas parce que le point de vue est porté par un simulacre qu'il n'en est pas moins réel, et parce que la géographie change que nous sommes des avatars sans passé. Au contraire, certains suggèrent que cette absence de corps fait disparaître les différences, et que chaque humain assume une certaine homogénéité, puisque « l'enveloppe » *(skin)* est si facile à changer ou à télécharger.

Cette expression simpliste soulève deux questions qui ont été clairement posées dans un article qui date de plus de quinze ans : « Un viol est-il possible dans l'espace cyber ? », de Julian Dibbell[11].

Oui, quelle est la réalité d'un viol en ligne ? Ceux et celles qui ont été victimes de telles agressions témoignent qu'elles ont eu un réel impact dans leur vie réelle, bien que matérialisées seulement par quelques lignes de script. L'auteur de l'article, Julian Dibbell, écrit justement : « Ce qui se passe dans un corps réel et ce qui se passe dans un monde virtuel n'est pas forcément réel, mais n'est pas non plus du "faire croire", du semblant. La signification émotionnelle est très importante. Le sens est dans l'émotion. » Dans la « vraie vie », le corps est une très bonne limite, car il y a notre peau. Mais la chair n'est qu'une des limites de notre intégrité. Les mots peuvent tuer. Comme le rappelle Julian Dibbell, citant Foucault, « la sexualité n'est pas tant un échange de fluides qu'un échange de signes ». Et sur Second Life les signes sont la seule chose que l'on échange.

Julian Dibbell soulève aussi la question des mesures à prendre dans une communauté où cet événement a eu lieu. Que se passe-t-il lorsqu'un avatar – textuel, graphique ou animé – nuit à la communauté et entrave les règles du monde établi, lorsqu'il endommage les relations sociales et sensibles, lorsqu'il agresse de manière récurrente

11. « My Tiny Life », chap. 1, 1998, Julian Dibbell (première publication, *The Village Voice*, décembre 1993), http://www.juliandibbell.com/texts/bungle.html

et signifiante un autre avatar ? Doit-on exclure l'utilisateur de ce monde, le bannir temporairement ou définitivement, quelles règles sociales peut-on appliquer ici ? Qui doit en décider ? Quels droits détient l'avatar, ce citoyen virtuel ? Dans la « vraie vie », les États ont construit des prisons, ont mis en place une législation et des peines à purger, ils ont inventé pour cela des exclusions de toute nature, parce que l'autre est identifiable, possède un seul corps et une seule vie. Mais, dans nos mondes virtuels, l'utilisateur a la possibilité de se construire plusieurs vies, de disparaître puis de réapparaître et de revenir nuire, réitérer des actes violents sous une autre figure, un autre avatar. Toutes les procédures liées au repérage de la connexion (et donc de la localisation de l'utilisateur d'un avatar) peuvent en effet être très simplement détournées par la personne en question, il suffit juste pour elle d'ouvrir un autre compte chez un nouvel hébergeur, et ainsi de s'octroyer une nouvelle vie, une nouvelle peau d'avatar, une nouvelle identité réseau. Cette situation nous invite à penser d'autres solutions pour neutraliser la violence.

Julian Dibbell discerne plusieurs positions. La position légaliste, qui implique des règles explicites, mais aussi la mise en place de structures avec des cyber-juges, des cyber-flics et des cyber-prisons. La position royaliste, pour qui les sages déclarés des mondes virtuels, les *wizards,* décident (dans Second Life, il s'agit de Linden Lab). La position des techno-libertariens[12], qui prônent des solutions via le code. L'agresseur pourrait ne plus être visible par l'agressé, ou encore ne parler qu'à lui-même, pensant parler à tous. Ou bien il s'agirait de construire des zones de rééducation dont il serait compliqué pour l'agresseur de sortir. Ou encore choisir le bannissement total pour l'agresseur avec l'oblitération de toute trace et donc l'annulation de l'histoire, mais cela reviendrait à une condamnation à mort, et peut-être pire encore puisqu'il n'y a plus de trace d'existence… une seconde mort. La solution de la poubelle ou de la prison s'avère ici inefficace.

12. http://www.uzine.net/breve415.html
http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9909/msg00046.html
http://pages.globetrotter.net/charro/HERMES5/barbrook.htm

Ces choix de formatage posent un problème récurrent. Linden Lab décide seul, sans discussion collective, et met en place des paramètres qui révèlent des questions d'ordre politique. Tous ces paramètres par défaut devraient pouvoir être pensés, discutés et argumentés avant d'être imposés comme des normes laborieusement discutables. Pour cela, il est nécessaire de pouvoir étudier tout le code informatique du programme et pas uniquement celui de la partie cliente. Comment trouver une solution pour que précisément les employés de Linden Lab ne prennent pas de décisions politiques ou ne les prennent pas seuls mais avec des personnes compétentes et des utilisateurs.

Le monde normatif de Second Life doit pouvoir être redéfini et renégocié en permanence. C'est ce que revendique d'ailleurs le Second Life Liberation Army, « un mouvement national de libération luttant pour que les citoyens de Second Life aient des droits sur l'évolution de SL », fondé en avril 2006[13]. « Plus réformiste que révolutionnaire », le SLLA souhaite également l'entrée en bourse de SL, afin de pouvoir bénéficier des efforts fournis dans la vie réelle pour un travail effectué dans l'espace virtuel.

Second Life est un fantastique laboratoire où nous pouvons mener quelques observations, avant que Sony, Google, France Télécom et leurs futures propositions répondent à nos capacités de consommation en tout genre, mâle ou femelle, sans même nous demander notre avis, mais après avoir étudié nos profils et nos pratiques avec attention.

Second Life est simplement la dernière version des mondes virtuels, il est perfectible. Arrivera-t-il à devenir un standard du Web 3D comme Google l'est aujourd'hui pour les moteurs de recherche ? La figure du consommateur formatée, désirée par Linden Lab et ceux qui mettent en place des environnements propriétaires et marchands, dont l'enjeu est la captation des utilisateurs, est une figure indésirable ; d'autres mondes libres, eux, sont très certainement en marche.

13. « Anarchy in the Second Life, Dans le "deuxième monde", on ne joue plus », Laurent Checola, *Alterludes*, février 2007. http://www.alterlude.com/article-5818554.html

COMME SI...

Carole-Anne Rivière, docteur en sociologie

« Les nouvelles technologies activent en chacun l'illusion que les pulsions et les désirs n'ont aucun obstacle à franchir pour être gratifiés » (J. Chasseguet-Smirguel, 1999). En ce sens, Second Life offre un exemple d'espace de perception de la réalité qui rencontre une trace profondément enfouie et oubliée dans les représentations d'un plaisir sans limites. Ce n'est pas un hasard si Internet est devenu en quelques années un objet d'addiction. Ce nouveau média propose des formats de communication et de recherche d'informations sans clôtures, les plus accros témoignant du sentiment de liberté, d'autonomie, de puissance, de bien-être extraordinaire qu'Internet leur procure.

Second Life appartient à ces univers offerts par les nouvelles technologies qui, dans la continuité des *chats,* conjuguent la virtualité des dimensions matérielles physiques (l'espace et le corps) avec l'actualité du temps réel et des conversations écrites. Dans l'environnement d'un monde multimédia en trois dimensions, l'avatar mime les comportements de la vie quotidienne, se déplace et dialogue à deux ou à plusieurs, ce qui augmente les sensations d'être en présence d'autres participants. Cela favorise également, pour l'individu derrière son écran, un sentiment de continuité entre ce qui est vu et projeté sur l'écran et ce qui est ressenti au même moment dans la réalité. Car ce qui caractérise l'expérience sur Second Life, c'est de ressentir les mêmes émotions que dans la vraie vie, comme en témoigne Anne : « On a les mêmes problèmes, le *fun*, les engueulades, les ruptures. » Cette perception « d'un être ensemble » (on a par exemple le sentiment de

s'être amusé dans une ambiance de fête en boîte de nuit) augmente les possibilités « d'hallucination » des effets sensoriels et contraste avec la solitude physique et parfois morale qui accompagne la vie en dehors de Second Life.

Comme dans un rêve, on se voit dans une réalité sensible dédoublée, ce qui pose la question de l'imaginaire et du désir au cœur des relations entre jeu et réalité, perceptions et représentations, dedans et dehors. On interprétera de différentes façons le plaisir émotionnel que ressentent les accros sur Second Life.

La trace oubliée

Le désir se définirait comme la recherche psychique et pulsionnelle d'origine interne, qui vise à retrouver la jouissance première dont la trace est inconsciemment fixée. Dans cette perspective, « l'originalité de la réalité virtuelle est justement de proposer pour atteindre cet objectif un frayage [...] qui réédite trivialement la perception interactive des actions psychomotrices originales d'un "moi-corps" jouissivement restauré » (S. Missonnier, 2003). Ce qui est frappant dans l'addiction à Internet et particulièrement dans la rencontre addictive de l'internaute avec Second Life est que ce monde virtuel offre une perception de la réalité qui restaure des sensations, des émotions agréables que les véritables accros ne ressentent plus dans d'autres contextes.

Ces perceptions pourraient plonger leurs racines dans l'unité duelle de la mère et du nourrisson. Dans ce monde dont on a perdu le souvenir conscient, l'unité du moi-mère constitue l'horizon de notre univers infini, où les besoins n'ont pas à s'exprimer, qu'ils sont déjà satisfaits, sources d'un plaisir perceptif et sensoriel illimité. Cet état du monde indifférencié, où n'existe ni dedans ni dehors, est porteur d'un idéal de bonheur absolu dans un présent éternel. Il creuse les sillons du désir et du manque quand, arraché à ce sentiment de béatitude, cet état de nirvana, disait Freud, le moi sujet se découvre séparé

de la mère objet. Dès lors, le moi devenu un parmi d'autres, solitaire, ne cessera plus d'aspirer à retrouver, quitte à l'halluciner, cette présence enveloppante à l'origine de la jouissance de notre être au monde.

En ce sens, Second Life semble être une métaphore intéressante de l'expérience de communication sensorielle originelle qui fonde le lien à l'objet de dépendance et plus quotidiennement le plaisir et l'envie d'y retourner afin de jouir sans fin des sensations et des émotions qu'il procure. La théorie de Freud montre que toutes les représentations sont issues de perceptions, qu'elles en sont des répétitions. On s'interroge alors sur le pouvoir d'un monde comme Second Life d'offrir un potentiel puissant de réactivation inconsciente d'une matrice contenant-contenu. Ce monde virtuel offre en particulier une surface de projection à l'imaginaire qui n'est autre qu'un trait d'union entre le dedans et le dehors, entre le moi et l'autre enchevêtrés, sans que la réalité extérieure vienne barrer le désir impossible de fusion ou de confusion. La posture devant l'écran elle-même met finalement en relation la vue (le lien visuel rivé à l'écran), la main (au contact du clavier et de la souris) et plus indirectement la bouche comme organe érotique de satisfaction et de désir de communication. Pour les plus accros, cette posture fonctionnerait comme une mémoire corporelle oubliée qui se rejoue dans le besoin de connexion permanente.

Durant toute la vie, l'apprentissage de la réalité et son acceptation consisteront en des tentatives de domestication du désir de retrouver le sentiment de complétude hérité des premières sensations dans la vie intra-utérine et de la toute première relation à la mère, où le bébé n'existe pas encore comme sujet séparé du monde. L'expérience addictive aide à mieux comprendre l'enjeu et la nature du plaisir à vivre sur Second Life, où le fait d'être connecté en permanence peut figurer le plaisir de « retrouver » inconsciemment une représentation du maternel oublié. Symbole d'une matrice « contenante » autorisant une infinité de possibilités, Second Life recréerait les conditions d'un lien de dépendance à une seconde peau à laquelle on s'accroche, de laquelle on se débranche difficilement, qui nourrit le sentiment d'exister et figure l'excitation du plaisir qui engage tout

l'être. En proposant un monde où chacun est représenté par un avatar, l'imaginaire y est fortement sollicité et ouvre la voie au désir de retrouver son double, reflet de son propre moi. Dans Second Life, les interactions entre avatars, leurs sollicitations, leurs réactions, leurs demandes, leurs invitations à parler, à partager et à créer dans l'immédiateté du temps réel donnent une réalité visible au plaisir d'exister et de communiquer dans lequel se rejouent aussi l'excitation et le plaisir de la première rencontre.

Une aire transitionnelle

Les enfants inventent facilement des scénarios de jeux où l'on fait comme si. Comme si c'était vrai. On joue à se marier, on a des enfants, on est marchande, on est aviateur, on est une figure héroïque ou ordinaire, on est un animal, il y a les batailles, les aventures, on est seul, on est à plusieurs, on est abandonné, on est le sauveur, on est sauvé, on vole, on a des pouvoirs magiques, on tue, on casse, on revit, on pleure, on rit, etc. Et dans cet espace de jeu où tout est possible, où tout est inventé, les enfants n'ont pas de limites, le temps n'existe pas. Ils mettent en scène, de façon imaginaire, des situations, des figures virtuelles, et peuvent ainsi s'approprier, vivre et éprouver, pour de vrai, toute la richesse des sentiments, des perceptions, des expériences qui résonnent avec leur monde fantasmatique interne.

C'est cette même réalité virtuelle, c'est-à-dire une réalité définie comme possible, potentielle (par opposition à une réalité actuelle plutôt que réelle), tissée par la toile de l'inconscient et des désirs du monde interne, qui anime l'expérience ressentie par les fidèles de Second Life et les enchante, parce qu'elle offre des possibilités de satisfactions immédiates sur un modèle inédit.

En effet, avec Second Life, le potentiel de création imaginaire est poussé très loin avec des possibilités infinies de représentation de soi et du monde, de construction et de déconstruction. Mais de quel monde s'agit-il ? La création de l'avatar comme prolongement de soi,

« c'est un concentré de soi, c'est le meilleur de soi-même », raconte Anne, qui participe également à la construction et à la gestion d'une île exotique sur laquelle elle loue des maisons, gère ses employés et envisage la création d'un centre de thalassothérapie. Son engagement en temps, en émotion et en énergie dans la construction d'une véritable organisation sociale et professionnelle témoigne du sérieux de son investissement psychique « en jeu » dans ce registre de l'imaginaire créatif. Second Life constitue ainsi un univers extrêmement élaboré de projection de ses mouvements fantasmatiques internes. On pourrait presque dire que ce que font les fidèles et les mordus de Second Life tisse la trame de leur histoire singulière, subjective, qui plonge ses racines dans leurs désirs intérieurs et inconscients plus ou moins enfouis. Pour Anne, SL lui permet d'obtenir des satisfactions à des désirs qu'elle ne satisfait pas dans la vie réelle. Elle est particulièrement attentive à l'apparence de son avatar, et le plaisir du shopping lui permet d'exister sous les mille facettes de sa garde-robe gigantesque. Son prochain mariage est pour elle l'occasion de rêver à sa bague de fiançailles et de faire appel à des *wedding organizers* ainsi qu'à des relookers. Rien n'est assez beau pour elle : l'appartement qu'elle partage avec son futur mari, qu'elle ne connaît pas dans la vie réelle, mais avec qui elle discute par téléphone quotidiennement, demande un travail de décoration important. Celui qui ne sait pas créer, c'est-à-dire scripter et programmer les objets et les mouvements sophistiqués dont son avatar a besoin pour bouger dans une circonstance précise, peut louer les services de personnes compétentes et se contenter de veiller à la bonne marche des travaux. Second Life offre un espace où domine le sentiment que tous les désirs peuvent être exaucés. Mais est-ce que cela n'a pas un prix exorbitant ? Quant aux cartes bleues sur SL, Anne explique : « C'est mon futur mari qui paie. » Et si on jouait au prince charmant ?

Si l'on questionne plus avant la relation entre virtualité et jeu en général en poursuivant l'analogie entre les jeux spontanés des enfants qui jouent « à faire comme si » et le plaisir retrouvé « à faire comme si »

qu'éprouvent les adultes sur Second Life, les travaux de Donald Winnicott sur « l'aire transitionnelle » apportent un éclairage intéressant sur l'expérience que vivent les fans de Second Life. Il désignait par là, en 1971, l'aire du jeu chez l'enfant ou l'aire de création chez l'adulte comme expérience intermédiaire à laquelle contribuent simultanément la réalité psychique intérieure et la réalité extérieure. Chez l'enfant, dit-il, elle participe à la construction et à la reconnaissance progressive de la réalité en lui permettant d'extérioriser et de manipuler à sa guise la perception intérieure qu'il a des choses et de les répéter par le jeu, en y projetant ses angoisses, ses désirs, ses attentes, jusqu'à ce qu'il distingue la réalité imaginaire liée à son monde « du dedans » et la réalité du monde externe imposée « du dehors », faite de règles et de plaisirs accessibles sur un mode beaucoup plus frustrant et contraignant.

Chez l'adulte, il s'agit d'une aire de repos qui se poursuit avec plus ou moins de force selon les moments et selon chacun, sous la forme de ressource personnelle, de capacité à créer, c'est-à-dire d'une capacité à mobiliser l'imaginaire que ce soit sous forme d'expérimentation personnelle, d'œuvre d'art, de croyance religieuse, en vue de redonner à la réalité extérieure une dimension acceptable accordée avec les exigences internes. Dans cette « aire de repos », l'individu recrée les conditions d'un être au monde apaisant, où ses difficultés d'acceptation de la réalité objective trouvent une voie plus adaptée à l'expression de ses sentiments intérieurs. Second Life n'offrirait-il pas une « aire de repos » permettant d'être à l'abri du monde réel ou de l'aménager à l'image de son monde idéal ? La mise à distance virtuelle permet de nouer des liens interpersonnels certainement moins frustrants, moins décevants ou moins douloureux que des liens établis dans la vie réelle, que l'on interpréterait comme un compromis idéal entre le désir d'aller vers les autres et le désir de s'en protéger. Dans des situations de solitude ou de déception affective, SL fonctionnerait comme un recours qui évite une réalité extérieure potentiellement trop difficile à supporter au bénéfice d'un univers qui offre les mêmes sensations d'appartenance au groupe et de soutien relationnel sans en supporter les conséquences douloureuses.

Que se passe t-il finalement lorsque cette réalité, supposée être « transitionnelle » ou temporaire, devient envahissante, ou investie au même titre que la réalité externe, comme ce peut être le cas sur SL, où beaucoup de « fidèles » font l'expérience, comme Anne, d'une « deuxième vie plus intéressante que la première », une vie « qui lui manque » si elle ne se connecte pas tous les jours ? Le lien de dépendance offre de multiples visages. Il interroge toujours le désir dans sa rencontre avec la réalité, à la frontière du moi et de l'autre. Les objets virtuels créés sont autant de figures, de situations d'interactions et de rôles auxquels on s'identifie, par lesquels on répète sans fin des situations et des comportements désirés. À l'image des scénarios dans les rêves, tout objet devient porteur d'une symbolique évocatrice d'un contenu psychique modulable et manipulable selon ses souhaits. On est loin du *chat,* qui renvoyait uniquement un écran de dialogue textuel, on est loin du jeu, comme les Sims, offrant un monde limité et sans dialogue. Avec Second Life, on est plutôt dans la co-création d'un espace d'intersubjectivité où l'on dialogue tout autant avec soi-même, son propre inconscient, qu'avec les autres, ce qui pose aussi la question des nouvelles formes d'altérité offertes par les technologies.

Un espace anonyme

Second Life appartient aux nouveaux modes de communication créant des espaces de socialisation qui utilisent l'anonymat comme opérateur de lien social. En donnant à chacun la possibilité d'exprimer son identité en dehors des codes traditionnels d'identification (le nom, le physique et l'inscription sociale), un espace est créé qui articule l'intime et le social de manière très différente. L'entrée en contact passant par une parole « mise à distance » via une réalité virtuelle, un avatar ou un pseudonyme, chacun peut devenir à la fois proche et lointain, à l'image de « l'étranger » que décrit le sociologue et philosophe Georg Simmel en 1979. Figure emblématique de celui auquel on se confie facilement parce qu'il définit « une synthèse de proximité et de distance »,

qu'il apparaît libre de tout préjugé et d'engagement ou de respect des valeurs du groupe auquel on appartient habituellement, l'étranger possède des caractéristiques transposées aux interlocuteurs de Second Life, auxquels on se confie facilement. Cette entrée en contact anonyme protège et libère un désir de parole authentique qui fait le succès des rencontres virtuelles.

À l'opposé, l'anonymat ne favoriserait que désinhibition et libération d'une parole irresponsable dans un monde virtuel où les contours de l'autorité se diluent, favorisant les transgressions en tout genre. Comme modèle d'un espace-temps hors du contrôle social, hors de ses conséquences punitives, SL n'échappe pas au risque d'être un lieu où se déverse tout ce qui ne peut habituellement pas se dire sous peine de transgression d'interdits sociaux et de sentiments de culpabilité. Le rôle de l'anonymat a été questionné par Freud en 1921 dans son analyse des phénomènes de foule. Il constatait que, dans la foule anonyme, l'individu se retrouve dans des conditions où la levée des inhibitions permet aux manifestations des pulsions inconscientes de s'exprimer librement. Parmi ces pulsions originelles, deux grandes tendances contraires coexistent : la haine primordiale, à l'origine du mythe de la horde sauvage et de la destruction du père ; et la pulsion d'amour, au sens large, d'origine sexuelle, réparatrice et organisatrice du lien social. Sans entrer dans le détail des analyses psychanalytiques, il apparaît intéressant de les considérer pour éclairer la disparition de la responsabilité morale sous l'effet de l'absence de la peur du châtiment ou du contrôle social perçue sur Second Life, et ses effets sur la perte de contrôle de soi pouvant aller jusqu'au meurtre et au viol virtuels.

Si les pratiques observées sur Second Life laissent entendre que certaines dérives sont toujours envisageables, elles semblent rester marginales. Second Life n'est pas un espace hors de tout contrôle social. Les administrateurs offrent des possibilités d'organiser l'espace public visant à bannir les comportements agressifs. Une communauté se crée avec des règles de fonctionnement et des chartes de bonne conduite qui puisent leurs modèles dans les codes

et le droit des sociétés. La levée des inhibitions en raison de l'anonymat se traduit souvent par une libération de la parole dans le sens de la recherche du contact et du lien d'amitié ou d'amour avec l'autre.

De ce point de vue, l'anonymat concourt finalement au développement de formes d'altérités plurielles : désir de communication dans un espace de parole perçu comme authentique, levée des inhibitions et accès à une parole autre, plaisir de la transgression, effet d'étrangeté et parole irresponsable voire antisociale. Mais, surtout, Second Life traduit un rapport au monde et à l'imaginaire original, qui fait écho à un désir profondément humain de communication et d'élaboration d'une réalité à l'image des aspirations de chacun à vivre dans son monde idéal.

BIBLIOGRAPHIE

J. Chasseguet-Smirguel, 1999, « Les stades prégénitaux de l'organisation sexuelle infantile : une question de vie ou de mort pour la psychanalyse », *in* B. Grunberger et J. Chasseguet-Smirguel (coord), *Les Stades de la libido de l'enfant à l'adulte*, Tchou, « Les grandes découvertes de la psychanalyse ».

S. Freud, 1930, *Le Malaise dans la culture*, PUF, Quadrige, Paris, 2002.

S. Freud, 1921, *Psychologie des foules et Analyse du moi*, Petite Bibliothèque Payot, 2002.

H. Lisandre, S. Missonnier, *Le Virtuel, la présence dans l'absence*, EDK, Paris, 2003.

S. Missonnier (dir.), 1996, « Le virtuel, les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et la santé mentale », Dossier spécial *Carnet/Psy*, archives sur le site Internet www.carnetpsy.com.

R. Roussillon, « La dépendance primitive et l'homosexualité primaire en double », *Revue française de psychanalyse,* n° 68 , « Addiction et dépendance », vol. 2.

G. Simmel, « Digressions sur l'étranger », dans *L'École de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, collectif traduit par Yves Grafmeyer et Isaac Joseph, 1979, éditions Aubier, Paris, 1984.

D. W. Winnicott, 1971, *Jeu et Réalité*, Folio Essais, Gallimard, Paris, 2002.

LOCATAIRE D'UN DISPOSITIF SENSORIEL

Nicolas Thély, maître de conférences à l'UFR d'arts plastiques et sciences de l'art de l'université Paris I

Comment mieux aimer notre présence au monde[1] ? De manière implicite, voire insidieuse, c'est cette question que pose Second Life. Service Internet mis au point par la société Linden Lab depuis 2003, il propose d'offrir à ses usagers les moyens d'accéder à une seconde vie. Mais une seconde vie pour quoi faire ? Ou plutôt : comment interpréter l'opportunité de cette seconde vie possible ? Comme une double vie ? Une autre vie ? Il ne semble pourtant plus approprié aujourd'hui de penser les pratiques liées au réseau comme des activités radicalement coupées du cours de la vie ordinaire. Au contraire, il semble nécessaire d'interroger l'articulation, voire la coordination entre les propositions hédonistes et les plaisirs immédiats de ces nouveaux mondes et ceux d'un quotidien structuré par le travail, la vie personnelle et les affaires familiales. En effet, comment une seule et même personne peut-elle être conduite à composer avec sa situation ou une situation donnée et à opérer des choix ? Ses choix sont toujours différents si elle est seule ou en groupe, et en l'occurrence sur le réseau. S'inscrire au service Second Life, c'est étendre son champ d'action au-delà d'une condition humaine *hic et nunc* vivant certes au quotidien des temporalités différentes par le truchement des médias de masse, mais avec une temporalité et une spatialité souvent convenues et ennuyeuses, chargées de contraintes, et que l'on peut difficilement dominer. Second Life promet de donner les moyens d'améliorer notre manière d'être, de la

1. Pierre-Damien Huyghe a formulé cette question dans *Faire Place* (éditions Mix, Paris, 2006). Je me permets de la reprendre à mon compte dans le cas de cette étude de Second Life.

rendre plus vivable qu'elle ne l'est. Faussement gratuit, ce service Internet mise sur l'image d'un bonheur à portée de main, permettant à ses clients d'en contrôler les paramètres, d'ajuster l'équation entre s'accepter et faire des rencontres.

Les premiers pas sur Second Life procèdent d'une « logique de la sélection » qui passe par l'établissement d'un acte de naissance, dont le choix d'un pseudonyme, et conduit à des manipulations d'autoprocréation assistée par ordinateur menant à la création d'un avatar. La technique de procréation de soi, de création de son avatar, correspond à des codes préétablis, inscrits dans les menus déroulants toujours très politiquement corrects, correspondant à des normes et des critères peu discriminants : il s'agit de donner naissance à un autre soi, préparamétré et paramétrable. Une des premières questions esthétiques à laquelle est confronté le futur résident de Second Life est de savoir si son avatar doit être à son image : c'est de fait se confronter à l'image mentale que nous construisons au fil des années, des expériences, et qui se formalise en une image fixe, comme le remarque Paul Schilder : « À l'époque de mes recherches sur les phénomènes d'autoscopies (se voir soi-même), j'ai fait une série d'expériences sur des sujets normaux. Je leur demandais de fermer les yeux et de s'imaginer debout ou assis en face d'eux-mêmes. Je leur donnais pour seconde consigne de s'imaginer eux-mêmes, mais sans image optique venant s'ajouter au corps senti. Ils devaient s'imaginer tel qu'on se voit quand on regarde son corps, mais avec en plus le visage. J'en ai conclu que tout le monde peut s'imaginer soi-même. On se représente plutôt comme une photo, quelques fois un peu plus petite que la réalité, et en tout cas pas très plastique. Elle n'est pas très différente de toutes les autres images que nous sommes capables de nous présenter[2]. »

Le passage par la manipulation d'un logiciel 3D propre au service Second Life favorise la malléabilité, la plasticité de l'image de soi : si certains avatars sont d'apparence vulgaire, d'autres ressemblent

2. Paul Schilder, *L'Image du corps*, Gallimard, « Tel », Paris, 1980, p. 104.

davantage à des sculptures de Takashi Murakami (des super-héros élancés et sexy) qu'à des représentations synthétiques, scrupuleusement mimétiques, de notre propre image. Les avatars ne sont pas des clones ou des répliques synthétiques de soi, ni des images capturées par des appareils de vision et grossièrement stylisées comme le font, par exemple, Benjamin Moreau et Samuel Boutruche, les artistes du groupe Kolkoz qui s'appliquent à reproduire en 3D une partie de leurs films de vacances. Il y a un côté *Freaks* dans Second Life : il conviendrait mieux de parler de « monstres », dans le sens où le corps de l'avatar est difforme par rapport à celui de son créateur. L'utilisation des fonctions des logiciels 3D, si elle conduit à une idéalisation de soi, à une manifestation de l'imaginaire personnel colonisé par les canons de beauté dominants, ne concurrence pas le recours à la chirurgie esthétique dans la vraie vie, pour laquelle les logiciels 3D sont mis au service d'un effacement de l'identité plutôt qu'à celui de son affirmation : comme le remarque Sander L. Gilman, la chirurgie esthétique manifeste une volonté de se fondre dans la masse, de passer inaperçu, de « rendre la différence invisible[3] ».

Second Life nous conduit à la reconsidération de notre corps et de l'image que nous en avons, à la fois comme le lieu d'une expérience et comme ce qui nous permet de construire et d'affirmer notre identité. Toutefois, l'intérêt accordé à Second Life ne porte pas sur la possibilité de multiplier les identités, les vies, mais plutôt de penser l'utilisation de ce service Internet comme une extension du champ des possibles de l'action. C'est pourquoi il faut considérer les avatars comme le gage, le produit tangible, la production d'une action sur le réseau Internet.

Le service Second Life est une interface graphique hyperréaliste qui permet de se déplacer sur Internet, univers *a priori* impalpable, composé de séries de chiffres binaires, et cela de manière moins abstraite et plus consistante que la navigation

3. « Le canon mondial, c'est le nôtre, l'occidental », entretien de Sander L. Gilman, propos recueillis par Jean-Sébastien Stehli, *L'Express*, 28 août 2003.

actuelle à travers les pages web. Second Life contribue à accorder à l'internaute, son usager devenu « résident », une puissance d'action et de décision dans un environnement de données, lui permettant de ne pas avoir recours à la programmation, au langage informatique, limitant ses savoir-faire à quelques notions de création multimédia afin de composer des ensembles architecturaux. D'où les questions suivantes : quelle expérience du monde Second Life nous invite-t-il à découvrir ? Quelle conscience des données de notre époque nous engage-t-il à avoir ? Quel imaginaire libère-t-il ?

Pour Françoise Choay, historienne de l'architecture et des formes urbaines, le recours à la 3D et à la création assistée par ordinateur soulève la question de notre condition d'homme : « Nous vivons de moins en moins par notre corporéité[4]. »

Comme l'affiche le logo de Second Life (un œil dans la paume d'une main ouverte), l'échelle d'action ou le degré d'amplitude d'action de l'usager d'un ordinateur connecté au réseau et inscrit à Second Life se résume au pouvoir des doigts qui tapent sur les touches du clavier et des yeux qui regardent ce qui se joue sur l'écran de l'ordinateur. De fait, les potentialités du corps de l'usager de Second Life sont mises en sourdine : le corps est atrophié, réduit à la posture de l'internaute, dont la seule gymnastique possible est une variation de position entre le clic, l'attente, et la frappe sur le clavier[5]. Pour Françoise Choay, on retrouve cette posture chez certains architectes qui projettent dans la réalité un monde d'images virtuelles : ils ne font plus appel à tous leurs sens, à leur corps entier, oubliant leur main qui dessine, négligeant la sensibilité de leur peau, les mouvements de leurs jambes, de leurs bras. C'est là le drame pour Françoise Choay, « car nous n'accédons à la condition d'hommes, au statut de vivants dotés de la parole et du pouvoir symbolique, que par la médiation de cet objet naturel qu'est notre corps[6] ».

4. Françoise Choay, « La condition d'homme passe par cet objet naturel qu'est notre corps », *Les Inrockuptibles*, supplément « Monaco Dance Forum », décembre 2006, p. 12.
5. Cf. *Lire, écrire, récrire, Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, sous la direction d'Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle le Marec, BPI, Paris, 2003, p. 105.
6. Françoise Choay, *Ibid*, p. 12.

Par ailleurs, si les commentateurs de Second Life (journalistes, bloggeurs) concentrent leur attention sur l'interprétation du nom de ce service, Second Life ne promet pas et ne permet pas de basculer physiquement dans un monde de données : cela n'est pour le moment que le privilège de certains dispositifs de réalité virtuelle (*World Skin* de Maurice Benayoun) ou d'œuvres dites interactives qui permettent de le suggérer (*Le Veau d'or* de Jeffrey Shaw). Mais, dans Second Life, ce qui est sidérant, c'est la puissance de déplacement de l'avatar : en plus de marcher, il peut voler et se téléporter. Ces capacités héritées du jeu vidéo permettent de découvrir et de percevoir différemment un environnement composé de données. Là s'arrête l'analogie, car Second Life n'est pas un jeu vidéo ; très vite les déplacements de l'avatar s'inscrivent dans les modèles esthétiques du cheminement, de la déambulation, de l'errance et de la flânerie. Le corps à l'œuvre sur l'écran de l'ordinateur n'est qu'une représentation anthropomorphique et customisée du curseur de la souris. Rassurant, amical et clinquant, il n'est que le vecteur du point de vue de l'internaute. Et si, dans la rencontre avec les autres, il paraît utile, c'est-à-dire un élément déterminant de la communication, il est franchement encombrant quand il s'agit de visiter des espaces dits artistiques ou de regarder des tableaux. Il est impossible de trouver la distance juste pour les apprécier.

L'image est-elle habitable ? C'est l'une des questions que soulevait l'exposition de Nikola Jankovic en 2002 au Centre pour l'image contemporaine de Saint-Gervais à Genève[7]. En s'intéressant notamment à des propositions de Décosterd & Rahm et de R & Sie, le commissaire de l'exposition entendait montrer que l'architecture passe par un moment de conceptualisation, un moment virtuel, qui doit être retraduit dans l'espace pour en faire un espace de vie, de sociabilité : là où se jouent les relations humaines. Infléchissant le point de vue de

7. *L'Image habitable*, exposition de septembre 2002 à janvier 2003, Centre pour l'image contemporaine de Saint-Gervais, Genève.

Françoise Choay, Nikola Jankovic, pour qui « on se projette dans l'image autant qu'elle nous habite », ne cède pas à l'irrépressible désir d'habitabilité de l'image et du réseau : « Pour habiter il faut un sol, un territoire dans lequel "avoir sa demeure", dans lequel on "vit". Or, comme le disait Augustin Berque il y a plus de dix ans de la réalité virtuelle, on n'y séjourne qu'en tant qu'on y "entre" et qu'on en "sort" : on n'y reste pas, on n'y demeure pas, on n'y vit pas. Cela est donc d'autant plus vrai pour l'Internet où, si on y va "sur", on y "reste" en réalité sans y "être". Par contre, le transport de l'image ou la métaphore littéraire peuvent nous faire imaginer une habitation : ce ne sont pas "la technologie" ou le "numérique" qui le permettent mais ce que leurs stimuli peuvent induire sur notre corps, sur nos sens ou sur notre pensée. Stimulation, modélisation, simulation, autant de modifications qui permettent d'abuser notre corporéité organique ou sociale[8]. »

Le réseau Internet et les services qui lui sont associés, comme Second Life, interrogent la puissance de déplacement du corps immobile de l'internaute et notre capacité à se projeter dans la représentation d'un autre monde. En ce sens, Second Life correspond à une autre échelle d'aménagement et de déplacement : c'est une simulation en soi. Mais que ressentons-nous ? Qu'éprouvons-nous ? Comment s'articulent avec cet univers synthétique nos goûts et nos préférences, formés et inscrits dans d'autres activités telles que les activités culturelles et artistiques ? Parce qu'on devient locataire de ce dispositif sensoriel qu'est Internet, et plus précisément du service Second Life, la question du goût devient caduque : on ne sait plus très bien ce qui est une œuvre, un produit, une image, un média. L'expérience esthétique devient incertaine. La seule certitude consiste alors en l'exploration et l'activation de dispositifs présents à faire advenir : l'internaute – le résident – n'a plus qu'à apprécier ou à zapper, à juger, en accord avec son humeur du moment. Second Life remet-il en jeu notre présence, notre manière d'être au monde et dans le réseau ? Que cherchons-nous ? Que pensons-nous trouver sur Second Life ?

Que reste-t-il de cela ? Déjà, des sociétés se proposent de fabriquer des prototypes des avatars, et des photographes font de Second Life leur champ d'action. Cet univers qui représente un monde de données réclame à son tour des représentations : des preuves de son existence, des témoignages d'histoires vécues. L'ordinateur apporte avec lui un paysage double : un paysage modélisé fait d'une autre matière, synthétique, et un paysage d'expériences possibles. Dans Second Life, il y a des corps qui sont des enveloppes corporelles énigmatiques et mystérieuses, entourées pour la plupart de constellations d'informations. Le corps de l'avatar est une enveloppe mobile mais, ce qui est passionnant dans ce monde persistant, c'est que, contrairement au jeu vidéo, ces enveloppes corporelles possèdent une dimension psychologique complexe et trouble. Cela offre un paysage d'individus, d'altérité, de comportements à défricher. Le langage (en anglais principalement) devient un moyen de perception esthétique permettant d'éprouver au mieux ce monde. Dès que le dialogue s'établit, le mystère de la rencontre humaine se joue.

8. Nikola Jankovic, « Habiter l'Internet », *in* catalogue *Habiter l'Internet*, Workshop de Reynald Drouhin, Rennes, 2003, p. 16.

SECOND LIFE, UNE MISE EN JEU DES MÉDIAS

Annie Gentès, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'École nationale supérieure des télécommunications et chercheuse associée au centre d'histoire de l'art contemporain Pierre-Francastel de l'université Paris X - Nanterre

Soit le monde virtuel[1] Second Life n'est pas assez sérieux et il est envisagé comme un jeu[2], soit il est trop sérieux parce qu'il intègre une dimension économique, ce qui l'empêche de se qualifier comme jeu. Soit il est un simulacre et il reprend ainsi une place du côté des jeux, soit il n'est pas suffisamment fictionnel et il est à nouveau disqualifié[3]. Cette problématique ne tient pas tant à la difficulté de définir ce qu'est Second Life qu'à celle de définir ce qu'est un jeu[4]. Certaines discussions ou réflexions attachées à la nécessité d'élaborer une définition possible de ce monde virtuel se fondent sur l'accusation historiquement portée sur les jeux, à savoir qu'ils divertissent, au sens pascalien, et s'opposent à l'activité sociale responsable. Le jeu serait un abri qui nous permettrait d'échapper aux contraintes des adultes engagés : la vraie vie. On est ainsi perpétuellement confronté à cette tautologie : la vraie vie, c'est ce qui n'est pas le jeu ; et, réciproquement, le jeu, c'est ce qui n'est pas la vraie vie. Ce qui ne répond pas à la question : qu'est-ce que le jeu ? (ni, d'ailleurs, à la question corollaire : qu'est-ce que la vraie vie ?).

1. Sur le site de Linden Lab, une rubrique intitulée « What is Second Life ? » propose la définition suivante : *« Second Life is a 3-D virtual world entirely built and owned by its residents »* (Second Life est un monde virtuel 3D entièrement construit par ses résidents, qui en ont la propriété), http://secondlife.com/whatis.
2. Usborne S., *« Some would call it a virtual sanctuary for those who can't cope with the real world »*, *The Independent*, 26 janvier 2007.
3. Peillon L., « Second Life n'est pas un jeu. Il n'y a pas de scénario, pas de début, et la fin n'est pas programmée. C'est ce que l'on appelle un monde "persistant"», *Libération,* 2 avril 2007.
4. Sosogao, résidente de Second Life : « Finalement, si Second Life n'est pas un jeu comme je l'ai dit dès mon arrivée, et encore moins maintenant, quel plaisir de pouvoir créer soi-même un objet, une fleur, un vêtement... » « Second Life est un univers virtuel à la limite entre un *chat* 3D et un jeu de rôle comme le fameux World Of Warcraft », *SLobserver.com.*

Un média

Pour éviter de tomber dans ce système binaire jeu/non-jeu, réalité/virtualité, il faut tout d'abord envisager Second Life comme un espace de création et de communication, autrement dit comme un média auquel les utilisateurs, les *lifers*[5], contribuent. Second Life, parce qu'il est en cours de définition, constitue un lieu privilégié pour observer la naissance d'un média et les pratiques créatives au cœur de cette expérience.

Le concept de média est fondé sur la question du médium, autrement dit du matériau que l'on façonne, qui a en lui des potentiels à accomplir, entre la matière brute et l'objet finalisé. Il est ainsi un terme dynamique dans le temps, un devenir. Le média est aussi intermédiaire social entre des personnes, et c'est ainsi que l'on étudie aujourd'hui l'ensemble des formes et des outils de la diffusion d'informations et de la communication. Dans le glossaire critique de la « société de l'information », Valérie Patrin-Leclère propose une définition qui regroupe « anciens » – presse, radio, télévision – et nouveaux médias de communication – Internet, téléphone mobile, réseaux *ad hoc*. « Un média est un support de médiation d'un public restreint vers un public large, que cette médiation soit immédiate ou non. [...] Un média est un objet investi par des stratégies de communication. » Les médias peuvent donc être analysés en termes économiques, politiques ou sociaux, d'acteurs du marché, de structures de pouvoir, de rites de sociabilité, etc. D'un point de vue économique, les médias, et notamment ceux de masse, sont l'outil indispensable de la promotion des produits et des services. L'économie de ces médias repose largement sur les revenus publicitaires fournis par les annonceurs : achat d'espace (au propre comme au figuré dans Second Life), événementiel, vitrine, applications marketing de tests, de sondages, observation des tendances. Pour Linden Lab, il s'agit d'attirer le maximum d'utilisateurs

5. Le terme *« lifers »* (ou *« second lifers »* ou *« slifers »*) est utilisé dans la presse indifféremment pour parler des résidents ou utilisateurs de Second Life. Dans le monde anglo-saxon, il a une connotation politique forte dans la mesure où il se réfère aussi aux *lifers*, prisonniers condamnés à perpétuité, et aux *pro-lifers*, militants contre l'avortement et pour « toutes les formes de vie ».

qui doivent acheter des prestations. Pour les annonceurs, c'est-à-dire les entreprises qui paient pour apparaître dans Second Life, l'enjeu réside dans la puissance de ce média à faire connaître leurs produits et leurs services, ainsi qu'à trouver des clients. Second Life est un média habité par les stratégies de communication des différents acteurs qui y contribuent et y consomment. Reuters, l'une des plus importantes agences d'information, installe un bureau dans Second Life, y rémunère un journaliste, précisant que l'agence réalise 90 % de son chiffre d'affaires sur des produits de gestion financière, pour notamment faciliter les activités de *trading*. Cette présence de Reuters dans Second Life est une veille technologique et commerciale identique à celle que l'agence mène sur l'ensemble des médias.

Ce média, cette remédiation

Si le geste de Reuters a initié la volonté pour tant d'autres entreprises de développer au sein de ce monde virtuel une stratégie de communication signifiante, il contribue aussi paradoxalement à la présence systématique de Second Life dans les autres médias, et participe de la « remédiation » des médias entre eux. Revenons à la définition conceptuelle et dynamique du mot média. S'appuyant sur une histoire des médias, Jay David Bolster et Richard Grusin[6] remarquent qu'une des raisons du succès des nouveaux médias tient à la façon dont ils « s'approprient les techniques, les formes et le rôle social des autres médias et tentent de rivaliser avec eux en les réinventant au nom du réel[7] ». Ce qu'Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier qualifient de métamorphoses médiatiques – angle de vue qui permet de repérer les emprunts, les reformulations et les glissements – est aussi un phénomène compétitif entre médias. Dans leur lutte pour une audience, Internet, la télévision et la presse sélectionnent et définissent « l'actualité », mettent en

6. Bolster J. D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, MIT press, 2000.
7. *Ibid.*, p. 65.

place « l'agenda médiatique » et contribuent ainsi aussi bien aux débats de société qu'aux phénomènes de mode. Le monde virtuel Second Life ne fait pas exception. Il entre en concurrence avec les autres sites d'information et de communication qu'il « remédiatise » au point que certains considèrent qu'il anticipe une nouvelle forme de diffusion de l'information. Second Life devient un média au sens stratégique du terme. Un article du *Figaro on line* exprime la situation ainsi[8] : « L'agence est prête à relever un défi majeur de Second Life : la génération de trafic. » Le directeur de DraftFCB explique : « Gérer une audience est notre métier. Nous allons mettre en place divers mécanismes et envisageons notamment une rétribution en Linden dollars des internautes qui participeront à nos tests. Nous proposerons un plan d'animation sur l'île qui sera relayé sur Internet et par d'autres espaces et bâtiments de Second Life qui nous intéressent. » Le jeu de l'agence est double : comprendre les comportements des utilisateurs de Second Life et dans ce même temps élaborer des stratégies adéquates de communication commerciale. Autrement dit, les agences, Reuters comme DraftFCB, n'ont aucune certitude. Elles proposent de mettre un pied dans Second Life « au cas où » et de participer simultanément à la définition (dans le sens de finaliser, fermer des possibles) de ce que pourrait être ce monde virtuel. L'agence Reuters développe ouvertement ce principe de remédiation et tente de relayer l'information au travers des nouveaux médias tels les sites et blogs sur Internet et des médias plus « anciens » comme la presse.

Le monde virtuel Second Life fait partie du système médiatique. Les acteurs économiques et politiques ne l'envisagent pas en dehors des interrelations possibles ou réalisées avec l'ensemble des autres médias, y compris celles du mail puisque l'on peut être ainsi « invité » à des événements précis, ce qui ressemble à s'y méprendre à du marketing viral. Clay Shirky, contribuant à cette observation de la remédiation provoquée par Second Life, souligne que le phénomène de buzz qui l'entoure est très différent de celui qui a assis la renommée de World of

8. Beuth M.-C., « L'agence DraftFCB utilise Second Life comme laboratoire », *Le Figaro,* 16 avril 2007.

Warcraft[9]. La plupart des « histoires », sous forme de témoignages, articles, etc. racontant Second Life portent sur son adoption par des annonceurs, que ce soit Reuters, IBM ou American Apparel (marque de vêtements).

Apparition d'une technologie

Ce monde économique aux stratégies déclarées est complexe, car il est aussi un dispositif technique détenteur d'une question esthétique. Second Life explore les potentiels de la 3D en réseau. C'est dans une large mesure un univers sémio-technique qui mûrit sous nos yeux. Le philosophe Pierre-Damien Huyghe[10] parle de deux étapes dans l'apparition d'une technologie. La technologie est dans un premier temps inventée, elle emprunte aux techniques antérieures. Dans un deuxième temps, elle est découverte, c'est-à-dire qu'elle explore ses propres codes esthétiques. Autrement dit, on passe d'une mimesis illusoire (parce que, bien sûr, on voit la différence entre une peinture et une photo, entre un magasin réalisé graphiquement dans un univers virtuel et un magasin construit dans la rue) à l'affirmation pleine et entière d'un mode de fonctionnement esthétique spécifique.

Second Life apparaît comme cette technologie qui emprunte aux expériences antérieures de la 3D en réseau (aux jeux vidéos, à Habitat ou au « Deuxième Monde » de Canal +, par exemple), puis se découvre au travers de cette exploration qui vise à la définition de codes esthétiques spécifiques. Ni tout à fait en rupture, ni tout à fait dans la lignée, cette apparition de Second Life est un moment précieux pour l'observation de ce qui est en jeu, pour ceux qui y participent.

9. Shirky C., *A story too good to check,*
http://valleywag.com/tech/second-life/a-story-too-good-to-check-221252.php.
10. Huyghe P.-D., *Art et Industrie, philosophie du Bauhaus,* circé, 1999 ; « Pierre-Damien Huyghe, Au-delà de l'écran, le numérique », interview par Anne Bonin, *Revue d'art contemporain,* hiver 2004-2005.

Jeu global et jeu particulier

Le succès de Second Life n'est pas seulement lié à la possibilité pour les internautes d'accéder à un nouveau média de diffusion, il repose sur le plaisir de jouer sur l'ensemble des paramètres esthétiques et relationnels de ce média.

Tenter d'élaborer une définition de ce que pourrait être ce monde virtuel est un exercice complexe, puisque précisément ce monde-ci se transforme en temps réel sous notre regard. Et si cette métamorphose était celle du jeu à redéfinir ? Et si, dans la filiation de Nietzsche et de Heidegger, la proposition de Derrida[11] et de Kostas Axelos[12] d'une autre signification du verbe jouer s'appliquait au fonctionnement de Second Life ? Oui, l'on peut dire des pièces d'une machine qu'elles jouent, parce qu'elles se déplacent dans les limites d'une marge étroite : ce qui permet ainsi à l'engrenage de fonctionner mais qui, dans le sens de la porte qui joue, annonce également une absence de clôture sur le dispositif. Le jeu est donc initialement conçu par ses auteurs comme le Jeu fondamental, le jeu qui permet le procès de sens. À ce jeu aucun sujet, si ce n'est le hasard. « Le jeu s'exprime par le chaos *et* la possibilité de l'organiser[13]. » La prise de risque, un « coup » pour utiliser le vocabulaire de Wittgenstein, permet de remettre en jeu ce qui nous semble un état des choses. Jouer, c'est alors effectivement cette possibilité de remettre en jeu, possibilité offerte par Second Life à ses résidents, ses utilisateurs, ses *lifers* ou ses joueurs. Remettre en jeu son identité sociale et choisir d'être une femme, un homme, un anthropomorphe. Déterminer son statut social et choisir d'être un propriétaire, un employeur, un employé, un consommateur ou un simple passager. Choisir aussi de mourir et de réapparaître sous un autre nom, un autre pseudo, une autre identité. Choisir de nuire ou de contribuer à un monde en perpétuelle redéfinition.

Ces mutations de Second Life, comme une possible expression du « Jeu fondamental », n'échappent pas aux traits de son expression spécifique, et ainsi, comme l'analyse Thierry Wendling, s'articulent en instances particulières. « Il serait néanmoins préjudiciable de ne plus pouvoir rendre compte du fait qu'un billet de Monopoly n'est, par exemple, en aucune façon étalonnable avec la monnaie émise par la Banque de France[14]. »

De cette instance particulière, la mimesis

Et cette instance particulière du jeu Second Life serait liée peut-être à cette question fondamentale de la mimesis. Dans ses notes préparatoires à *L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité*, Walter Benjamin décrit ainsi l'interrelation entre apparence et jeu dans la mimesis : « Les deux versants de l'art, l'apparence et le jeu sont comme en sommeil dans la mimesis, étroitement liés l'un dans l'autre, telles les deux membranes du règne végétal… Dans les œuvres d'art, ce qui est entraîné par le flétrissement de l'apparence, par le déclin de l'aura, est un gain formidable pour l'espace de jeu[15]. » Benjamin se réfère à la double théorie de la mimesis héritée de Platon et d'Aristote. Chez Platon, l'accent est mis sur la dimension picturale et sur la question de la ressemblance. Chez Aristote, c'est le domaine du théâtre et de la danse qui définissent le concept comme représentation. « Ces deux filiations déterminent en effet deux manières différentes d'envisager l'objet de la mimesis. La première, qui ouvre sur l'espace du jeu et de la fiction, amène à rapporter l'activité mimétique plutôt à son produit, à cet objet que Dupont-Roc et Lallot appellent l'objet effectué, celui qui se donne à voir et à entendre dans sa présence réelle – comme dans la représentation théâtrale. La seconde, qui ouvre sur le monde des images, la rapporte au contraire à son modèle, à ce qu'ils appellent l'objet affecté, un objet dont la

11. Jacques Derrida, *De la grammatologie,* Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1967.
12. Kostas Axelos, *Le Jeu du monde,* Éditions de Minuit, coll. « Arguments », 1969.
13. J. Ehrmann, « Jeu et rationalité », *Encyclopaedia Universalis.*
14. T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, PUF, coll. « Ethnologies », 2002, p. 37.
15. Walter Benjamin, notes pour le second essai « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité », *in Gesammelte Shriften,* 7:2 : 667. Sur la ressemblance, « Les affinités électives de Goethe », *in Œuvres* T. I, Gallimard, Folio, 2000. « Sur le pouvoir d'imitation », *Œuvres* T. II, Gallimard, Folio Essais, 2000. Et pour une présentation de cette problématique, l'article de Myriam Bratu Hansen, « Benjamin and Cinema », *Critical Inquiry*, 1999.

peinture redouble la présence sur un mode illusoire – comme dans l'imitation picturale[16]. »

Certains soulignent ce caractère mimétique de Second Life et comparent les réalisations de ce monde virtuel à celles du monde « réel ». Les partis politiques ouvrent des bureaux sur Second Life « comme » dans la « vraie » vie. Les entreprises ouvrent des vitrines de leurs produits « comme » dans leur magasin. Nul n'est dupe de la transposition, l'univers visuel de Second Life n'est pas photo-réaliste et la 3D graphique sur un écran n'est pas particulièrement immersive. Ce qui trouble la réflexion est attaché à la transposition des activités possibles de notre monde réel à cet autre monde virtuel.

Ce qui rend Second Life jouable, c'est précisément cet espace entre les formes de représentation et les actions de ses *lifers*. Linden Lab a créé un espace virtuel avec des caractéristiques techniques et graphiques qui cadrent à la fois les représentations et les activités (des règles du jeu au sens large), mais laissent une marge de manœuvre importante. On peut jouer avec talent à Second Life, c'est-à-dire être un virtuose de la création d'avatars, d'objets et de lieux. Yadni Monde, un des plus célèbres *lifers* de Second Life, est ainsi connu non seulement pour son adresse mais aussi parce qu'il met à disposition des objets, voire des pas de danse qui peuvent être modifiés. Dans ce cas, les créations ne sont pas intouchables, elles sont un prétexte à participer. Alexandre Piquard, journaliste au *Monde,* écrit même que cette mise à disposition part d'une envie de « susciter des vocations. Cet appel à la créativité est aussi un hymne au mérite[17] ».

Mais comme n'importe quel jeu, Second Life contient son propre risque. Le témoignage de Sosogao dans *SLObserver.com,* « Vivre et/ou mourir » dans Second Life[18], est me semble-t-il révélateur des enjeux : faire jouer Second Life ou rigidifier le dispositif au point de le transformer en média de masse intimement lié à la consommation. L'objection

16. J. Lichtenstein, E. Decultot, article « Mimesis », dictionnaire *Le Robert*, Seuil, 2003.
17. A. Piquard, K. El Hadj (son), J. Baruch (image), « La Vie rêvée des joueurs », *lemonde.fr,* 14 août 2006.
18. Blog tenu par des joueurs de SL, *SLObserver.com,* 23 mai 2007.

la plus fréquente est d'ailleurs la duplication d'activités commerciales de grandes marques sur Second Life. Ce que l'on peut traduire par le fait que le média Second Life est rapidement occupé et exploité par les entreprises. Celles-ci peuvent bien sûr être innovantes, mais les *lifers* s'inquiètent de répliquer les enjeux de la société de consommation qu'ils connaissent bien. « Pire encore… dans les dernières semaines, l'arrivée intempestive de grandes marques du marketing. […] Avatars, achetez vous en avant-première la future paire de Nike ou la dernière Mercedes que vous ne pourrez pas vous payer dans Real Life… » Or, les *lifers* échappent-ils eux-mêmes à cette répétition rigide ?

Au sujet des escort-girls de Second Life[19], il apparaît que les postures sexuelles proposées sont déclenchées automatiquement par des programmes dotés d'un tableau de commandes. La mécanique est ainsi manifeste dans ces formes de pornographie répétitives et sans surprise. Les postures proposées remédiatisent celles qui se trouvent banalisées dans les supports vidéos pornographiques, elles ne présentent plus aucun défi de création. La question de la mécanique du vivant est ainsi au cœur du jeu. Ce qui peut l'emporter, c'est une répétition sans variations, une absence d'écart entre la main et l'esprit, l'aliénation d'une liberté, celle de remettre en jeu.

Le choix pour Linden Lab pourrait être celui de ne pas envisager Second Life sous l'influence de ses partenaires économiques ou bien sous celle de certaines pratiques de ses utilisateurs. Second Life apparaîtrait alors comme un monde possible, où nous pourrions déambuler et créer. Un monde où notre imaginaire serait confié à l'errance dans ces espaces vides et silencieux. Un mode d'engagement différent à l'ère de la distraction par suréquipement, surprésence, surévénements, un monde éloigné paradoxalement de la surmédiatisation.

19. Étude menée sur les escort-girls dans le cadre du projet de recherche « Video in Disguise », contrat GET-ENST, avec Matthew Marrino, Denis Pellerin et Grégroy Lacoua, ENSCI, Annie Gentès, Nicolas Auray, Michel Gensollen et Serge Proulx, ENST, 2006-2007.

GLOSSAIRE ET LIENS

GLOSSAIRE

Absent (away) – Un avatar est paramétré *away* par son utilisateur lorsque ce dernier est AFK *(away from keyboard)*. L'avatar signalé absent est présent dans Second Life et visible à l'écran par les autres utilisateurs.

Abuse report – Un *abuse report* dans SL est une procédure qui permet à un utilisateur dont l'avatar est menacé de porter plainte contre l'avatar agresseur, et ceci auprès de Linden Lab et du propriétaire de la région dans laquelle l'acte s'est perpétré.

Agression physique – Une agression physique dans SL est l'acte d'utiliser une arme, de bousculer ou de violer un avatar. Une agression physique est aussi le fait de créer et d'utiliser des scripts qui assujettissent un avatar de manière répétitive, lui ôtant ainsi toutes ses fonctionnalités.

Ami – Un ami dans SL est un avatar qu'un utilisateur paramètre comme tel. Un utilisateur peut ainsi se constituer une liste d'amis. L'accès direct par la liste à un autre avatar simplifie le mode de mise en relation simultanée.

Apparence – L'apparence de son avatar dans SL est transformable de manière quasi illimitée par l'utilisateur, soit en utilisant l'outil de modélisation proposé, soit en créant son apparence sur d'autres outils de modélisation 3D. Pour les non-intiés à ces pratiques spécifiques et parfois complexes, la possibilité dans SL d'acheter des couleurs de peau, des parties de corps déjà modélisées, des tatouages ou des coiffures permet à l'utilisateur de composer son apparence de manière personnalisée. L'apparence de son avatar dans SL peut prendre une forme anthropomorphe.

Avatar (av ou avie) – Selon les résidents de SL, un avatar est la représentation humaine ou animale dans SL de son utilisateur.

Caméra – La caméra dans SL est un outil doté de fonctionnalités permettant à l'utilisateur de choisir et de contrôler son point de vue de manière distanciée et relative au positionnement de son avatar. Par défaut, l'utilisateur voit son avatar au-devant de la scène. Il en contrôle ainsi les déplacements et les gestes. Le point de vue de la caméra est bien celui de l'utilisateur et non celui de l'avatar, un point de vue cependant toujours relatif à ce dernier.

Camping – Camper dans SL est une activité rémunératrice qui équivaut à positionner son avatar sur une piste de danse ou un *« camping chairs »* afin de valoriser la fréquentation d'un endroit.

Cartes – Les cartes dans SL, la mini-carte et la carte du monde, sont des outils qui permettent à l'utilisateur de savoir où il est localisé, de maîtriser son déplacement, d'être informé de la localisation et du déplacement des autres utilisateurs. Ces cartes, que l'on peut afficher à l'écran, sont des outils qui permettent également à l'utilisateur de téléporter son avatar vers une autre localisation de la région.

***Chat* –** Le *chat* de SL a une portée de 20 mètres lorsque l'avatar parle normalement et de 100 mètres lorsqu'il crie.

Clic droit – Le clic droit dans SL donne accès à des fonctions relatives au comportement de son avatar (produire des gestes, payer…) et à des fonctions relatives aux actions que les objets proposent (une piscine et son action de nager, un canapé et son action de s'y allonger, un objet et la possibilité de le modifier…). Le clic droit est également un raccourci vers les nombreuses fonctions, commandes ou possibilités offertes à son avatar (rejoindre un groupe, se déplacer, avoir accès à sa liste d'amis ou à l'outil de modélisation de son apparence…).

Compte – Il existe aujourd'hui deux propositions de comptes pour utiliser SL : le compte Free (gratuit) et le compte Premium (10 dollars par mois). Le compte Premium offre la possibilité d'être propriétaire de surfaces.

Escort-girl – Une escort-girl est un avatar du genre féminin qui se prostitue *in-world.*

Événements *(events)* – De nombreux événements sont répertoriés dans SL sous les rubriques suivantes : débats, sport, musique live, commercial, nuit/divertissement, jeux/concours, concours de beauté, éducation, arts et culture, groupes caritatifs/de soutien, divers…

***First life* –** Selon les résidents, la *first life* est la vie réelle de l'utilisateur. Dans SL, une fiche de profil permet à l'utilisateur de livrer une photographie de sa personne « réelle » ainsi que des informations qui en disent plus sur sa *first life*. Ses fiches sont accessibles par tous les résidents.

Forum – Un forum est un espace de discussion sur un site web, où des personnes échangent des messages en différé.

***Furry* –** Un *furry* est un avatar anthropomorphe créé par un utilisateur. Il existe des *furries* organisés en groupe qui se réunissent dans SL et mènent ensemble des expériences ludiques.

***Geek* –** Une personne passionnée d'informatique ou d'Internet consacrant tout son temps à cette pratique.

Gestes – Une série de gestes est proposée par défaut dans SL pour faire vivre et réagir son avatar : fumer, danser, crier, exprimer un refus, pointer de l'index un autre avatar… Les utilisateurs avertis créent des scripts personnalisés pour étendre les possibilités du programme et se distinguer du nouvel arrivant (le *noob*).

Grille – Second Life, monde formé par l'ensemble de ses régions, est appelé grille *(grid)*. Il existe deux grilles, la grille adulte *(main grid)* et la grille réservée aux mineurs *(teen grid)*.

Groupe – Les groupes se constituent autour d'intérêts divers, il est possible de rejoindre un groupe et d'en devenir un membre actif selon des règles écrites par les initiateurs.

IM (Instant Message) – Message privé délivré à un avatar ou à un groupe d'avatars par un utilisateur.

Inventaire – Chaque utilisateur de SL possède son inventaire qu'il gère et fait évoluer. Un inventaire contient les éléments de l'apparence de l'avatar que l'utilisateur a créés ou achetés. L'inventaire contient les objets acquis, les repères liés à des localisations de régions ou des notes personnelles.

***In-world* –** Opérer *in-world* signifie opérer dans SL et par le biais des outils proposés. Aujourd'hui, un avatar employé est licencié *in-world*, c'est-à-dire que l'avatar employeur utilise les possibilités offertes par Linden Lab, la simple communication écrit**e.**

IRC *(Internet Relay Chat)* – Salon de discussion où un groupe de personnes échange des messages textuels en temps réel.

Lifer – Les résidents se nomment parfois entre eux par ce terme.

Linden dollars –Le Linden dollar est la monnaie utilisée dans SL. La société Linden Lab convertit les Linden dollars en dollars américains.

Linden Lab – Linden Lab est une société américaine fondée en 1999 par Philip Rosedale, l'un des précurseurs des médias diffusés en *streaming* sur Internet. Installée à San Francisco, elle emploie une équipe de programmateurs dans des domaines variés (physiques, graphisme 3D, réseaux).

LSL *(Linden Script Language)* – Le LSL est le langage de programmation développé exclusivement pour le programme Second Life. Il permet d'animer des objets, de définir des codes d'accès, de programmer et de personnaliser l'interactivité des créations des utilisateurs.

MMOG – *Massively Multiplayer Online Game*, ou jeu en ligne massivement multijoueurs. Le terme désigne les jeux se pratiquant exclusivement par le biais d'Internet, et dans lesquels un grand nombre de joueurs sont immergés dans un même univers. Celui-ci est actif en permanence, ce qui signifie qu'il continue d'évoluer, qu'un joueur donné y soit connecté ou non.

MMORPG –*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Il s'agit d'une sorte spécifique de MMOG, restreinte aux jeux qui incluent des mécanismes d'avancement et de persistance des personnages : au fur et à mesure, un joueur capitalise des acquis, tels que des pouvoirs magiques, des objets, des points d'expérience.

Noob – Un *noob* est un nouvel utilisateur. Dans SL, les résidents reconnaissent un *noob* à son apparence très peu personnalisée et à son manque d'expérience dans certaines situations.

Logiciel libre – Un logiciel libre est un programme dont la licence autorise la libre utilisation, étude, modification et redistribution. La société Linden Lab a choisi en février 2007 de positionner son programme client en logiciel libre. C'est-à-dire que chaque personne ou chaque entreprise peut utiliser et personnaliser l'application cliente pour des fins privées ou commerciales.

Mailing-list – Liste d'adresses e-mail. Lorsqu'une personne veut écrire sur une mailing-list, elle envoie un e-mail à une adresse générique ; un robot reçoit le message et se charge de l'expédier à l'ensemble des inscrits sur la liste.

Parcelle – Une parcelle est une surface de 512 m^2 dans SL.

Primitive *(prims)* – Une primitive est une forme simple (un cube, une sphère, un cône…) permettant la création d'objets complexes : une assise, un bâtiment… La totalité des créations sont réalisées par les utilisateurs à partir de ces primitives. Une maison de 8 pièces construite sur 3 étages peut nécessiter l'utilisation de 3 000 primitives, un canapé en nécessite une moyenne de 14. L'utilisateur propriétaire dispose d'une primitive pour 4 m^2 de terrain acquis, et ainsi de 117 primitives pour une parcelle de 512 m^2.

Propriétaire – Pour devenir propriétaire d'une parcelle, d'une région ou d'une île, l'utilisateur de SL doit dans un premier temps posséder un compte Premium qui lui coûtera 10 dollars par mois. La plus petite surface accessible est une parcelle de 512 m^2. À partir de cette première acquisition, l'utilisateur peut acheter des terrains dont le prix de vente est officiellement fixé à 1 Linden dollar le m^2, soit 2 dollars le terrain de 512 m^2. Être propriétaire au-delà d'une première parcelle de 512 m^2 implique un investissement supplémentaire sous la forme de frais mensuels, allant de 5 dollars pour une parcelle de 512 m^2 à 195 dollars pour une région entière de 65 536 m^2. Ces chiffres sont officiels, car la loi du marché dans SL est tout autre.

Propriété intellectuelle – Linden Lab cède aux résidents de SL la propriété intellectuelle de leurs créations. Les utilisateurs peuvent ainsi commercialiser les bâtiments, les meubles, les accessoires ou les autres objets qu'ils ont programmés.

Région (ou SIM) – Le monde Second Life (la grille) est composé de régions représentant une surface de 256 sur 256 mètres soit 65 536 m^2, elles-mêmes composées de 128 parcelles. Un serveur peut accueillir de 1 à 4 régions.

Résident – Un résident est un utilisateur de SL. Ce nom a été choisi par la société Linden Lab.

SIM – Cf. région.

Slurl – Une Slurl est une adresse Internet qui permet la téléportation de son avatar vers une localisation précise dans SL.

Téléportation (TP) – La téléportation est le mode de déplacement dans SL permettant à l'utilisateur de mener son avatar d'une région à une autre, d'une localisation à une autre.

Voler *(flying)* – Voler est, avec la marche et la téléportation, un mode de déplacement de l'avatar, d'une région à une autre.

Web 2.0 – « Web 2.0 » est, depuis 2004, l'appellation du World Wide Web marqué par l'apparition de nouveaux services et de nouvelles applications en ligne et désignant l'évolution des pratiques contributives des utilisateurs.

Web 3D – Le Web 3D (appellation déjà ancienne) consiste à remplacer le texte et les images des pages planes du Web actuel par un environnement en 3D dans lequel le visiteur évoluerait en compagnie des autres internautes.

LIENS

http://www.secondlife.com
Site officiel de Second Life

http://teen.secondlife.com
Site officiel de la version de Second Life pour mineurs

http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php
Statistiques économiques de Second Life

http://www.slprofiles.com
Site des membres de Second Life

http://sl-escorts.com
Site de référencement des escort-avatar de Second Life

http://www.secondstyle.com
Magazine de mode

http://www.secondlifeherald.com
Webzine de Peter Ludlow, chercheur en philosophie et joueur influent

http://www.the-avastar.com
Site de « L'Avastar », le tabloïd de Bild

http://nwn.blogs.com
Blog de Wagner James, avatar Hamlet Au

http://slenquirer.com
Journal *Enquirer* créé par Lanai Jarrico

http://www.aimeeweber.com
Site de l'avatar Aimee Weber

http://www.internetlandscape.it
Site de Marco Cadioli, reporter sur Second Life

http://slobserver.com
Actualité de Second Life, blog francophone

http://www.metaversemessenger.com
http://www.secondlifeinsider.com
http://terranova.blogs.com
Actualité de Second Life

http://metalab3d.blogspot.com
Metalab3D, partage de connaissances et d'expériences sur le web 3D et les métaverses

http://www.fing.org
Fondation Internet Nouvelle Génération, « Culture d'Univers - Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique »
FYP Editions, sous la direction de Frank Beau, 2007

http://slfront.blogspot.com
Groupe de performeurs Second Front

http://0100101110101101.org
http://www.gazirababeli.com
http://destroytv.com
Artistes performeurs dans Second Life

http://www.hipihi.com/index_english.html
Site du Second Life chinois

Achevé d'imprimer en septembre 2007 sur les presses de la Nouvelle Imprimerie Laballery - 58500 Clamecy
Dépôt légal : octobre 2007 - Numéro d'impression