







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, séquenceur, fiction, réel, survol, Kansas City, Los Angeles, New York, San Diego, Lexington, 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 remédiation, 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 dynamique¹. »

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

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

(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 bout². » 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 instant³. »

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

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 terrain⁵, 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 virtuels⁶.

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,

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>

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 *kawaiï* 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 minijeu 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 Wiremaisies). 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

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 compagnie⁷. 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 *wasps* 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, fufoune 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 mortels⁸ ».

Au mois de mai 2007 pourtant, Linden Lab porte une première entrave au libéralisme 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 Life⁹ ? »

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*

11. <http://www.unrealstockholm.org>

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 résidences¹². 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 brillant *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,

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 Diberder¹³, « 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.