

«SECOND LIFE», UN MONDE OÙ REFAIRE SA VIE

DANS CET UNIVERS VIRTUEL PERSISTANT, ON PEUT BÂTIR DES VILLES, NOUER DES AMITIÉS, AVOIR DES EXPÉRIENCES SEXUELLES INÉDITES ET MÊME CRÉER SON ENTREPRISE... UN NOUVEAU CONTINENT QUI COMPTE AUJOURD'HUI 300000 HABITANTS ET VOIT CIRCULER CINQ MILLIONS DE DOLLARS PAR MOIS.

par **MARIE LECHNER** et **BRUNO MASI** photos **MARCO CADIOLI**

Second Life est la dernière frontière à conquérir. Un Far-West numérique peuplé de pionniers en quête d'eldorado. Des hommes et des femmes à la recherche d'expériences inédites, venus bâtir un nouveau monde, commencer une nouvelle vie ou tout simplement réenchanter leur quotidien. En mars 2002, le développeur californien Linden Lab lance ce qui va rapidement devenir un phénomène explosant les carcans du jeu en ligne. *Second Life* (SL) comptait à peine 20000 habitants il y a un an. Ils sont aujourd'hui 300000, venus des quatre coins du monde. A ce rythme, le million devrait être atteint d'ici à la fin de l'année.

L'ULTRASEXY PURPLE TIGER DANS SA PISCINE.

A la différence des autres univers virtuels, au début de *Second* ●●●

●●● *Life*, il n'y avait rien: une simple grille informatique laissée à la disposition des internautes. Linden Lab procure le canevas et les outils. Aux joueurs de modéliser leurs fantaisies, de créer leur monde. Chacun est invité à y construire sa maison, des cinémas, des centres commerciaux, des piscines, des voitures, des îles à l'architecture folle, des chutes d'eau ou tout ce qui lui traverse l'esprit. Mais aussi toutes sortes de scripts, ces programmes qui permettent de donner vie aux personnes et aux objets.

LES CONTINENTS ÉMERGENT

On s'y promène sous les traits d'un avatar, un personnage que l'on compose de toutes pièces, au gré de ses envies. On peut être une femme, un homme, un lapin, un robot, un ange, avoir trois bras, se tatouer le torse, être obèse ou avoir des ailes... Car, ici, on n'incarne pas forcément des trolls sanguinaires ou des guerriers moyenâgeux menant d'interminables quêtes comme dans *World of Warcraft*, le plus populaire des jeux de rôle en ligne (avec plus de 6 millions d'inscrits). Pas de scénario pré-établi, de compétition, ni de mission à remplir. Mais une émulation collective: créer l'avatar le plus original ou élaborer le programme le plus dément pour épater la galerie. Ou simplement flâner à l'affût d'une rencontre. A l'aide des touches de son clavier, cliquant sur une mappemonde, on se promène à travers des continents à la beauté sidérante qui émergent au fur et à mesure que le nombre de résidents croît. Pour le webphotographe Marco Cadioli, qui immortalise les mondes virtuels, «*Second Life est un univers de bâtisseurs au développement in-*

fini et imprévisible, boosté par la créativité individuelle et le travail collaboratif». Plus qu'un jeu, un mode de vie.

Wagner James, écrivain américain engagé par Linden Lab, relate l'épopée de ce continent en 3D dans le blog New World Notes. En 2003, son personnage, Hamlet Au, s'est lancé dans la traversée à pied de *Second Life*: «*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. Il faudrait plus de deux jours pour en parcourir la moitié. Entre-temps, de nouveaux territoires auraient émergé. Cette utopie d'artistes est devenue un endroit énergique, chaotique, commercial, controversé, dynamique.*»

Pour s'y rendre, une seule solution: créer un personnage. Le nôtre s'appelle Pete Newcomb, un grand brun à la carrure de footballeur américain qui sera notre reporter dans cet univers de pixels. Après une inscription gratuite, Pete Newcomb débarque sur l'île des nouveaux arrivants (*newbies*) où il peut changer de physionomie à sa guise. Une large palette de mentons, cheveux, yeux, couleurs d'iris et de peaux sont à sa disposition: «*On arrive en jean et pull blanc dans une île vierge avec des collines, des beaux rochers, une brise légère et une rivière magnifique, se souvient avec émotion Camille, un jeune documentariste parisien, devenu Cehel Ree dans Second Life, une plantureuse et excentrique Noire. Des panneaux t'apprennent progressivement les règles et, à la fin du parcours, tu es prêt à t'envoler. Mais, quand il faut se lancer dans le vide, tu as quand même une petite hésitation.*» Dans *Second Life*, on marche peu mais on vole beaucoup. Et on se téléporte d'un lieu à un

autre, en quelques secondes.

A sa réception, Cehel a vécu l'épreuve du feu: un comité d'accueil l'a joyeusement bizutée en la faisant grimper dans un canon puis exploser au-dessus de la mer. D'habitude, les novices sont accueillis par des gens plus amènes. A l'image de Jen, que notre journaliste Pete Newcomb rencontre à son arrivée sur l'île de Waterhead. Dans la vie, cette mère célibataire de deux garçons, décoratrice d'intérieur, réside sur la côte Est des Etats-Unis. Ce jour-là, dans *Second Life*, elle a des cheveux bruns attachés dans le dos, de grands yeux bleus et danse le flamenco en robe à volants au milieu d'un troupeau d'hommes. L'un d'eux s'amuse à mettre le feu à ses habits et tourne comme une toupie devant ses copains hilares. Il y a un vieil hippie qui dit s'appeler Roger Book, dont les dreadlocks descendent jusqu'au bas du dos, un éphèbe aux cheveux jais et une Cléopâtre ailée qui snobe tous les garçons qui tentent de l'approcher. «*As-tu déjà vu un coucher de soleil dans Second Life?*» demande Jen à notre enquêteur en l'invitant à rejoindre le rivage.

LA NUIT RISQUE D'ÊTRE LONGUE

Dans *Second Life*, tout ce qui peut être imaginé peut être fabriqué, du quartier rouge d'Amsterdam au Mont-Saint-Michel, des plages paradisiaques d'Hawaii, au Walk of Fame d'Hollywood, d'un plant de cannabis à un cornet de glace volant, d'un baiser passionné à un boogie-woogie. Les résidents passent en moyenne un quart de leur temps à créer ce monde (1). En novembre 2003, Linden Lab a accordé aux habitants le droit de propriété total sur leurs créations virtuelles. Ce fait sans précé-

dent dans le monde du jeu a facilité les échanges commerciaux entre les joueurs.

Pour l'heure, Jen veut débarrasser le journaliste Pete Newcomb de cette allure d'étudiant puceau en lui offrant une séance de re-looking dans l'une des nombreuses boutiques de *SL*, A Here Comes Trouble. Des dizaines de tee-shirts, jeans, accessoires ou pièces de lingerie y sont en vente. Pete opte pour un maillot noir moulant et un treillis olive, sobre et classe, le tout pour quelques dizaines de Linden dollars (LD), la monnaie virtuelle qui a cours dans *SL*. Ici, tout s'achète et se vend. Les résidents s'échangent en monnaie locale l'équivalent de 5 millions de dollars américains par mois (2) dans l'achat de biens et de services. Les Linden dollars peuvent être convertis en billets verts dans des bureaux de change en ligne à un taux fluctuant (autour de 300 LD pour 1 dollar américain, soit 0,80 euro). Au début de l'aventure, les *newbies* n'ont en poche que 250 LD. Une misère. Mais la solidarité est un principe fort dans *Second Life*. Yadni Monde, un Breton de 38 ans, réceptionniste d'un hôtel la nuit et joueur le reste du temps, s'est taillé une réputation grâce à ses talents d'architecte (le Mont-Saint-Michel, c'est lui) mais surtout en créant son Junkyard, où il collecte depuis deux ans «des objets gratuits (freebies), comme des véhicules, des armes, des habits, des gadgets ou des scripts». Soit près de 5000 références que les *newbies* fauchés peuvent s'approprier.

Errant au milieu des rayonnages, Pete Newcomb reçoit une invitation pour assister au mariage d'un couple d'amis et se téléporte chez Purple Tiger, où toute une bande batifole dans la piscine et teste le plongeur aux onze sauts différents. La maîtresse

CEHEL REE (À DROITE)
ET SPIN MARTIN DEVANT SES STUDIOS CINÉ.

●●● pour en faire un business à plein temps, que cette New-Yorkaise complète par des projets éducatifs. En association avec l'Exploratorium Museum de San Francisco, elle a construit un planétarium dans lequel les joueurs flottent au milieu du système solaire. Actuellement, elle conçoit une boutique virtuelle pour la marque branchée American Apparel. «*SL a changé de façon drastique. 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*», constate Aimee. Ce qui ne l'empêche pas d'y passer «en moyenne quinze heures par jour. Ça fait peur!»

Pour certains habitants, *Second Life* a supplanté la vie réelle. Mattias Faulkner, 25 ans, est étudiant à Anvers: «*SL, c'est comme la vraie vie, mais sans les risques et les erreurs. Le monde est devenu tellement flippant que plein de gens trouvent refuge ici. Ma première motivation a été la construction, l'envie de devenir célèbre grâce à mes réalisations. Pour d'autres, SL permet de fuir le réel ou d'expé-*

des lieux, ultrasexy dans son string aux couleurs de l'Union Flag, organise, moyennant finances, des cérémonies nuptiales dans sa chapelle immaculée garnie de roses blanches. Vêtue d'une tenue plus adéquate, elle invite Dellakino Arizona, un petit blond empoté au nez en trompette, et Dellakino Omlet, une ravissante Japonaise, à renouveler leurs vœux au son d'une insupportable cornemuse. Mariés dans la vie réelle, Alain et Kaori, deux artistes établis à Paris (lire page 21), décident de convoler par avatars interposés. Alors que les jeunes époux se roulent d'interminables pelles sous les applaudissements, Pete se dit que la nuit risque d'être longue. Le flambeur Spin Martin invite tout le monde à prolonger la fête dans ses studios de cinéma.

«**LA VRAIE VIE, SANS LES RISQUES ET LES ERREURS**» A 30 ans, Eric Rice est le cofondateur de Hipcast.com, une société de podcast audio et vidéo. Ce jeune entrepreneur de la côte Ouest dont la vie réelle «est très connectée à celle de [son] avatar Spin» est à la tête de l'un des premiers labels de musique virtuels, Multiverse, qui aide les groupes indé du monde réel à se faire connaître en ligne. Pointant la scène, Spin annonce fièrement «organiser des concerts tous les lundis soirs et occasionnellement des opérations avec des maisons de disques comme Warner». Le 29 mai, les fans ont pu venir écouter en avant-première le dernier album de Regina Spektor dans un loft dont l'apparence changeait en fonction des titres.

Les frontières entre le monde réel et l'univers virtuel sont désormais poreuses. La BBC a retransmis dans *Second Life* le festival rock de Dundee, en Ecosse. L'avocat spécialiste de la pro-

menter tous les fantasmes, notamment sexuels. La plupart viennent ici pour se faire des amis et échanger sans a priori». Roger Book, ce vieil hippie famélique qui hante les prairies de *SL* depuis l'automne, était travailleur social à New York avant de partir à la retraite. «*J'ai complètement laissé tomber ma vie réelle, je passe tout mon temps ici, au point d'oublier de manger, de dormir ou de sortir. Cet après-midi, j'aurais dû aller manifester contre la guerre. Au lieu de quoi, je suis resté congelé devant mon ordinateur. Je vis seul, je n'ai pas d'amis, une vraie vie de merde. SL a tout changé. Dans le jeu, je peux me marrer avec des potes, fumer toute la dope que je veux. Hier, j'ai passé toute ma journée avec une Philippine, nous avons nagé, pêché, baisé comme des fous, on s'est bien éclaté.*»

Difficile de décrocher de *Second Life*, où les montées d'adrénaline sont aussi fréquentes que les fous rires. A bord du vaisseau de Spin Martin, sorte de péniche volante, Pete Newcomb, les jeunes mariés, Cehel et

Marco se font des frayeurs dans une zone de combat aux allures de *New York 1984*, où les résidents en manque de sensations fortes viennent s'affronter, avant de rejoindre *Midnight City*, la ville où le soleil ne se lève jamais, construite par Aimee Weber.

DE GAUCHE À DROITE ET DE HAUT EN BAS: LE MARIAGE DE DELLAKINO ARIZONA ET DELLAKINO OMLET DÉJÀ MARIÉS DANS LA VIE RÉELLE; LE FLAMBEUR SPIN MARTIN; LA CÉLÉBRITÉ AIMEE WEBER À CÔTÉ DE SON PLANÉTARIUM; SÉANCE SM ENTRE PETE NEWCOMB ET LA PLANTUREUSE CEHEL REE; LA NAVETTE DE SPIN MARTIN; BAINNADE AU SOLEIL COUCHANT; YADNI MONDE, CRÉATEUR DU JUNKYARD OÙ LES NOUVEAUX ARRIVANTS PEUVENT SE PROCURER GRATUITEMENT DES HABITS, DES ARMES, DES VOITURES...

priété intellectuelle, Lawrence Lessig, y a tenu une conférence et dédicacé des copies virtuelles de son livre *Free Culture*. MTV a recruté des mannequins dans *SL* pour son défilé de mode et des boutiques proposent des iPods avec des playlists intégrées. Les entreprises réelles investissent *Second Life* pour capter de nouveaux publics et tester des formes de collaboration inédites. A l'inverse, d'autres business, créés dans *SL*, se développent au-delà des frontières du monde virtuel. Un jeune Australien y a développé le très populaire jeu *Tringo*, hybride de *Bingo* et *Tertris*, adapté récemment pour les téléphones portables et la Gameboy Advance. Anshe Chung, l'avatar d'une Allemande d'origine chinoise, a, elle, fait fortune dans l'immobilier. La jeune enseignante possède un patrimoine virtuel estimé à 250000 dollars et dirige une société réelle, basée en Chine, où une dizaine de salariés l'aident en permanence à gérer ses avoirs. Elle fait partie des 3000 joueurs qui gagnent en moyenne 20000 dollars par an grâce à leurs activités dans le jeu (1).

Aimee Weber, autre célébrité locale, aux allures de Fée Clochette avec ses jolies ailes de papillon, est une designeuse emblématique de *Second Life*, l'une des plus anciennes aussi, créatrice de la marque de fringues Preen, dont les profits ont crû au rythme de l'expansion de ce monde virtuel. Suffisamment ●●●

Un Manhattan de poche où l'on circule entre les boutiques de fringues, un terrain de foot, des bars et une boîte SM dissimulée dans une ruelle mal famée. Cehel, en porte-jarretelles, un fume-cigarette au bout des doigts, entraîne Pete vers la Croix de Saint-André pour une séance de bondage. Chaude comme la braise, l'escouade rejoint la boîte voisine où Xaviar se fait consciencieusement sucer par Bobbi l'experte: «*Tu as bien fait de mettre ta combi en latex, Bobbi, tu te serais pris une de ces douches*», fanfaronne-t-il, grimaçant. Dellakino Arizona veut tenter l'expérience avec la toujours partante Cehel, ravie de tester son vagin tout neuf chèrement acquis (autour de 2000 LD). La faune présente éclate de rire en voyant que le Français a oublié de s'acheter une bite et se fait sucer dans le vide. «*Il y a beaucoup de sexe ici*, philosophe Aimee. *On peut créer ses propres animations et tester des positions défiant les lois de la physique, on peut explorer toutes les sexualités possibles, y compris les plus déviantes, comme chez les Goreans, adeptes des relations maître-esclave qui ont leurs propres territoires dans SL.*» Pour Peter Ludlow, alias Urezinus, observateur attentif des mondes en ligne, la prostitution existe aussi: «*Elle est même très présente, car c'est un jeu pour adultes seulement. Les sex-clubs, la cyberprostitution et le fétichisme sont parmi les traits les plus saillants du jeu. Les développeurs estiment que 30% de l'économie en ligne est "sale".*»

MARIE LECHNER et BRUNO MASI
(m.lechner@ecrans.liberation.fr et masi@ecrans.liberation.fr)

(1) www.hbsp.harvard.edu/hbrsa/en/issue/0606/article/R0606B.jhtml?type=F

(2) www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm

«DANS LES MONDES VIRTUELS, L'ÉPANOUISSEMENT DES RÉSIDENTS PASSE PAR LA RENCONTRE DE L'AUTRE.»

ALAIN DELLA NEGRA et **KAORI KINOSHITA** sont artistes et réalisent un documentaire sur les habitants de «Second Life».

Alain Della Negra, 30 ans, et Kaori Kinoshita, 35 ans, artistes et documentaristes, explorent les mondes virtuels et demandent aux joueurs de raconter la vie de leur avatar. Ils réalisent un documentaire sur les habitants de *Second Life*, qu'ils ont rencontrés dans la vraie vie lors d'un voyage aux Etats-Unis.

Qu'est-ce qui vous attire dans les mondes virtuels?

Les relations humaines se virtualisent. Dans les mondes virtuels (*Second Life*, *The Sims Online...*), l'épanouissement des résidents passe par la rencontre de l'autre. Nous voulions observer ce que la rencontre par avatar interposé ampute ou ajoute à une rencontre réelle.

D'où vient l'idée du documentaire?

D'un phénomène propre à ces jeux: la transformation du fictif en réel. Dans le documentaire, nous établissons des passerelles entre contexte réel et existence virtuelle. Plus que le

sensationnel, c'est le quotidien des résidents qui nous intéresse. Notre précédent court métrage, *Neighborhood*, présentait des portraits de joueurs de *Sims* filmés dans un environnement réel, racontant à la première personne la vie de leur avatar. Le spectateur, qui ignore la nature virtuelle des témoignages, est saisi par le doute à l'écoute des discours étranges tenus par les personnages du film.

Les joueurs que vous avez rencontrés ressemblent-ils à leur avatar?

Un avatar est en général une version idéalisée de son propriétaire. L'idée d'un avatar laid est très peu exploitée et les avatars sont souvent susceptibles quand on critique leur physique.

Quel rapport entretiennent-ils avec lui?

C'est parfois plus une extension qu'un double! De nombreux joueurs vont de jeu en jeu avec un avatar du même nom, et peut-être qu'un jour nous aurons un avatar universel capable de naviguer d'un jeu à l'autre... D'autres ne

jouent qu'à un seul jeu, mais avec plusieurs avatars. Cela permet de jouer plusieurs rôles, et de fréquenter différents milieux. Un avatar sur deux laisse son ASL (âge, sexe, localisation) et une photo. D'autres coupent tous les liens entre existences privée et virtuelle.

«Second Life» a-t-il remplacé la vie réelle pour certains?

Ça ne remplace pas la vie, puisque ça en fait partie. L'argent gagné dans le jeu peut être véritablement dépensé. Les résidents expriment leurs émotions propres à travers leur avatar. Ils se rassemblent en groupe ou se lient d'amitié. Ces réalités virtuelles sont des jeux pour ceux qui les abordent de cette manière, comme la vie en général finalement.

Quelle est l'histoire la plus troublante qu'on vous ait racontée?

Celle d'un ouvrier rencontré dans la banlieue de Chicago. Un jour, sa femme a disparu avec sa fille de 3 ans. Deux mois plus tard, il l'a re-

trouvée dans *Second Life*. Très investie dans la communauté Gorean, un groupe sado-maso très strict, elle avait décidé de vivre pour de bon la relation virtuelle qu'elle entretenait avec deux joueurs. Ils sont toujours ensemble. Le mari délaissé est tombé amoureux d'une autre femme rencontrée dans le jeu, qui a traversé les Etats-Unis pour s'installer chez lui. En attendant, la justice et les services sociaux mènent l'enquête afin de récupérer l'enfant.

Vous présentez un film sur «Second Life» au festival Scopitone (1)...

Les joueurs que nous avons vus nous ont souvent demandé à quoi ressemblaient les autres. Nous avons décidé de projeter une série de portraits au cinéma et d'inviter les avatars à assister à une séance où ils ont découvert le vrai visage de leurs propriétaires. C'est cette séance enregistrée qui est présentée au Scopitone à Nantes ce week-end.

Recueilli par M.L.

(1) www.scopitone.org