

SECOND LIFE SIMULATION TOTALE



LA BOURSE OU LA VIE

Où peut-on acheter un terrain pour 250 euros, y construire une villa, se téléporter pour rejoindre des amis et se faire éventuellement sodomiser par un corps sans bite ? Pas dans un remake porno de Star Trek sponsorisé par Century 21, mais dans *Second Life*. Cette simulation créée en 2003 propose d'incarner un avatar dans un univers en ligne en trois dimensions. Plus d'un million de personnes à travers le monde y ont ouvert un compte. L'absence de but et l'impossibilité pour l'avatar de mourir font qu'il ne s'agit pas d'un jeu vidéo.

"Supermarchandisation"

C'est immense. On s'y sent vite seul si on n'y va pas en bande. On peut même s'ennuyer sévère. Ça ressemble beaucoup à Internet : on prétend qu'on s'y rend pour rencontrer des gens et découvrir des choses nouvelles et on se retrouve au beau milieu d'une partouze virtuelle en moins de deux. Le jeu, le sexe et le commerce dominant d'ailleurs les activités des résidents. En marge de cette "supermarchandisation" massive fleurissent des champs de

création prometteurs, mêlant aussi bien des expériences de vie artificielle, comme l'île de Svarga et son eco-système autonome, ou les cours dispensés gratuitement de l'université de Harvard.

La mort simulée en vie

Le multimédia dévore sous nos yeux les médias traditionnels un à un. Le jeune public, qui migre massivement vers les écrans numériques, est pourchassé par les annonceurs et cherche des contenus de qualité sur le Net. En naviguant en trois dimensions, le télé-spect-audi-lecteur est

devenu un avatar. Avec *Second Life*, on a franchi une étape dans l'immersion virtuelle annoncée par certains comme l'avènement d'un homme nouveau, et par d'autres comme le signal de la mort simulée en vie. Peut-on vivre en ligne et sans corps ? La simulation en ligne est-elle le triomphe absolu du capitalisme ou un nouvel outil d'échange et de partage ? Ou les deux ? Un dossier exploratoire pour aider chacun à trouver son beat numérique. ■

Pierre Cattan

Mode d'emploi
Comment construire sa nouvelle vie



Décryptage
Le média total d'après demain



Points de vue
Technophile vs technophobe



Pouvoirs
La géopolitique de *Second Life*



Photographies : Nick Rhodes