

Mondes virtuels, Web de demain ?

Enquête. 1,7 million d'internautes jouent, achètent, s'informent, se rencontrent dans Second Life, espace virtuel en trois dimensions. D'autres univers se préparent. Un nouveau média émerge

C'est le dernier endroit à la mode. Le lieu branché où il faut être vu et qu'il faut aller voir. Un immense territoire d'environ 100 km² niché dans les entrailles du réseau Internet. En y déambulant, à l'aide des seules touches du clavier, on a pu assister à un concert virtuel de Suzanne Vega ou de Ben Folds. On peut aussi y faire du shopping, dans une boutique Adidas ou American Apparel. Surtout, on peut y croiser des amis, un voisin, ou des centaines de milliers d'inconnus, déjà adeptes de la place.

Bienvenue dans Second Life, la plus novatrice communauté virtuelle. Plus de 1,7 million de personnes gravitent déjà jour et nuit dans ce monde réticulaire lancé en avril 2003 par la société californienne Linden Lab. Des « résidents » matérialisés par leurs avatars, images fidèles ou sublimées de leur personnalité.

Chaque jour, des centaines de nouveaux membres affluent, attirés notamment par le bruit médiatique des derniers mois : ils choisissent un pseudo et habillent sur catalogue leur « représentation virtuelle » pour vivre une seconde existence par écran interposé. Le nombre de « résidents » a quintuplé depuis mai. Ils sont près de 20 000 en France. Certains se contentent de regarder ce qui se passe, d'autres achètent un « espace », y construisent leur maison ou leur boutique pour vendre des objets de leur création : costumes pour personnaliser un avatar, peintures, gadgets, jeux... D'autres cherchent l'âme sœur où l'aventure virtuelle d'un soir. Une véritable minisociété qui dispose même d'une monnaie : le Linden dollar (357 pour 1 euro). En octobre, plus de 230 000 euros ont été dépensés par jour à l'intérieur de Second Life, dont une version française est prévue pour fin 2006. Les adaptations chinoises, coréennes et japonaises sont en préparation.

Second Life est-il un simple jeu, à l'image de Word of Warcraft qui fanatise des millions d'adolescents devant leurs écrans ? Pas seulement. « *Même si la grande majorité des personnes viennent encore pour jouer, le profil des utilisateurs, en moyenne des trentenaires, est de plus en plus large, avec notamment l'arrivée de projets d'entreprises* », note l'Italien Giulio Prisco, consultant des mondes virtuels avec sa société Uvvy. « *Il n'y a pas un but ludique unique dans Second Life comme un monstre à tuer*, précisent Dan Benzakein et Nicolas Barrial qui préparent avec leur société Extralab la version française, *c'est avant tout un nouvel espace de communication et de navigation en trois dimensions.* »

L'expérience est en tout cas potentiellement assez lucrative pour que de grandes sociétés veuillent ne pas rater le coche. Nissan, Coca-Cola, Toyota, Reebok, les chaînes NBC, MTV y organisent des « événements ». Reuters y a ouvert un bureau de presse. Dell y propose de construire à la carte son ordinateur... L'objet, bel et bien réel, est ensuite envoyé à domicile.

IBM va déjà plus loin. Son PDG, Sam Palmisano, a annoncé vouloir investir 10 millions de dollars dans ce secteur. Le groupe mise sur l'essor futur du « v-business », le business virtuel, à l'image du « e-business » qui s'est développé, il y a dix ans, sur Internet. L'entreprise a acheté dans Second Life, il y a plus d'un an, une



Le photographe Denis Rouvre a réalisé une série sur l'addiction, ici celle à Internet et aux jeux vidéo. DENIS ROUVRE

demi-douzaine d'îles privées accessibles uniquement par code d'accès. Une sorte d'extranet géant, dans lequel des salariés se réunissent et observent de l'intérieur ces nouveaux territoires. La multinationale, qui réalise la moitié de son activité dans les services, veut notamment évaluer les possibles applications de cet outil dans des domaines aussi divers que la formation à distance, la médecine, le marketing, la finance...

« *Nous n'en sommes qu'aux prémices de toute ce qui peut se développer dans ces mondes* », estime Catherine Smith, directrice du marketing de Linden Lab. « *Comme au début des années 1990, quand personne n'avait imaginé le devenir d'Internet.* » Ces potentialités aiguïssent les appétits. Linden Lab a réalisé en mars une augmentation de capital auquel a participé... Jeff Bezos, le dirigeant d'Amazon.com.

La multiplication des univers virtuels est en marche. Ainsi, la start-up américaine Multiverse, fondée par des anciens de Netscape, veut « démocratiser » les mondes virtuels en créant une plate-forme technologique libre qui permette à tout un chacun de concevoir son monde et d'utiliser un navigateur unique pour visiter l'ensemble des espaces. « *Plus de 6 500 clients, du créateur dans son garage à*

des multinationales, se sont enregistrés. Et les projets ne sont pas seulement des jeux », explique Corey Bridges, cofondateur de Multiverse. Ainsi, Edward Castronova, professeur de télécommunications à l'Indiana University Bloomington, met au point Arden, un programme de formation virtuelle et ludique sur les œuvres de Shakespeare.

DEFINITION

Monde virtuel : créé par un programme informatique, il peut « héberger » une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars pouvant s'y déplacer et interagir : Second Life, Entropia Universe, There...

Jeux en ligne multijoueurs : accessibles sur Internet à un très grand nombre de joueurs simultanément. Ils se déroulent souvent dans des mondes virtuels : World of Warcraft, EverQuest, The Sims Online, Ultima Online, Guild Wars, ArchLord...

SUR INTERNET

Observatoire des mondes numériques
www.omnsh.org/
 Blog en anglais
terraanova.blogspot.com/terra_nova/

Michael Sellers, un des pionniers des jeux en ligne, réfléchit, lui, à une nouvelle génération de formation à distance et de technique de simulation. « *Ces mondes sont un nouveau média qui arrive au moment où les gens sont prêts à interagir entre eux dans un environnement virtuel*, estime M. Bridges. *Ils peuvent être utilisés pour le loisir, l'éducation ou le travail. Les usages sont infinis.* » Cette révolution programmée n'est possible que par le développement mondial du haut débit qui rend la navigation sur Internet beaucoup plus rapide.

Les promoteurs des mondes virtuels voient déjà plus loin. « *Aujourd'hui, ces espaces sont accessibles via un ordinateur. La multiplication des écrans et des supports va permettre dans la prochaine décennie de découpler les expériences immersives* », anticipe Giulio Prisco. Mais avant que des milliards d'avatars ne déferlent sur la Toile, les mondes virtuels sont rattrapés par la réalité. Le gouvernement australien aimerait bien taxer les transactions générées à l'intérieur de ces communautés. Les Britanniques et les Américains disent y réfléchir. Une commission d'enquête du Congrès américain est en cours. ■

LAURE BELOT ET GUILLAUME FRAISSARD