Second Life

Absurde, créatif et débauché : dix ans après, « Second Life » est toujours bien vivant

Par Morgane Tual



A quoi ressemble aujourd’hui ce célèbre jeu ? Contrairement à ce que l’on pourrait croire, il fourmille toujours de vie et de surprises. Immersion.

Le sable blanc, le bruit des vagues et une vieille carcasse de bateau. Une femme est assise sur un muret, vêtue d’un jean et d’un soutien-gorge noirs, silencieuse. Près d’elle, une indication « ne pas déranger ». Message reçu, j’évite de m’approcher. De toute façon, encore engourdie, je ne

parviens pas encore à me déplacer à ma guise sur cette plage abandonnée. Je réussis toutefois à me retourner : c'est soudain une cité futuriste qui s'élève à quelques centaines de mètres, rompant avec la tranquillité du rivage.

Je n'ai pas échoué sur une île déserte, mais sur *Second Life*. Comme moi, quelques débutants hagards et maladroits débarquent sur cette plage étrange pour découvrir ce qu'il reste de ce jeu qui occupait les gros titres il y a une dizaine d'années. Je m'attendais à trouver, une décennie plus tard, un univers déserté, une technologie vieillissante et quelques toiles d'araignées dans les coins. Ce fut exactement l'inverse.

« "Second Life" peut être un jeu pour toi. Ou une seconde vie »

A peine le temps de déambuler dans les lieux qu'un homme brun s'approche, vêtu d'une chemise à carreaux. « *C'est quoi ton truc à toi ?* », demande-t-il en guise d'introduction. « *Je ne te drague pas, je te jure. Je cherche de nouvelles personnes. Ici, les gens font différentes choses, comme rejoindre des clans et d'autres trucs.* » Il me propose de rencontrer le sien. Je n'ai pas vraiment confiance en ce type qui saute sur la première venue, mais j'adopte la stratégie de dire oui à tout et de voir où cela me mènera. Il m'enseigne quelques rudiments du jeu et me téléporte aussitôt dans son village.

Maisons à colombages, chemins de terre et poules en plein air : on dirait celui d'Astérix, mais la chanson de Barry White en toile de fond jure avec le paysage – tout comme le look de « hipster » de mon hôte. Une femme est présente. « *Laisse-moi une seconde pour lui parler.* » Il lui explique, en privé, qui je suis, et revient vers moi pour une visite du village : les maisons, la plage, la salle de cinéma (qui diffuse des épisodes de « The Walking Dead »), la grotte et le joli feu de camp autour duquel, me dit-il, il « *passe le temps* » avec ses camarades. Le design est soigné, les déplacements sont plutôt fluides. « *Ici, on cherche l'unité, l'amitié, certains couchent ensemble lol. Il y a de tout.* Second Life *peut être un jeu pour toi. Ou alors une seconde vie. C'est toi qui décides.* » Il me propose de rejoindre son clan, ce qui me permettra de bénéficier quelque temps d'un logement gratuit. J'élude maladroitement la question, il comprend mon malaise :

« Quand je suis arrivé sur Second Life, je me moquais des gens. Je trouvais qu'ils prenaient tout ce bordel bien trop sérieusement. J'ai vu des gens entretenir des relations, j'ai assisté à des mariages, et je me disais "LOOOSERS". Mais des gens m'ont fait entrer dans leur famille, et j'ai adoré, tous ces gens, toujours quelque chose à faire… »

« Aimerais-tu m'accompagner dans un lieu plus intime ? »

Second Life a été lancé en 2003 par l'entreprise américaine Linden Lab. Le concept tient dans son nom : proposer une « seconde vie » aux joueurs, qui peuvent y incarner qui ils veulent, en personnalisant à volonté leur avatar, et mener tout un tas d'activités. Entre 2006 et 2007, le jeu explose, fait la Une des médias et attire de nombreux curieux. *Second Life* est tellement à la mode que les marques s'y installent, tout comme certains partis politiques français qui s'en servent de plateforme de communication, en vue de l'élection présidentielle de 2007. L'agence de presse Reuters y ouvre même un bureau doté d'un envoyé spécial permanent. Mais le soufflé retombe

vite, au point qu'en 2010, Linden Lab licencie un tiers de ses effectifs.

Aujourd'hui, l'entreprise revendique tout de même 900 000 personnes se connectant par mois au jeu. Et, même si le nombre d'utilisateurs s'est largement étiolé, ceux qui restent sont extrêmement actifs. Parmi eux, mon hôte se voit rattrapé par sa « vraie » vie : il doit se déconnecter, mais propose que l'on se revoie afin qu'il m'aide à changer de look. « *Pour te rendre moins flippante lol* ».

Mais visiblement, mes faibles compétences en design d'avatar et mode virtuelle ne refroidissent pas tout le monde. A peine sortie du village, un homme m'aborde, et ses intentions sont on ne peut plus claires. « *Bonjour mon amour... Désolé mais je ne peux pas m'empêcher de demander... Aimerais-tu m'accompagner dans un lieu plus privé et intime pour faire l'amour ?* » Advienne que pourra.

Il me téléporte dans une pièce dégoulinant de clichés : oreillers de satin, couverture en fourrure et coussin léopard violet ornent le lit qui trône au milieu d'une pièce dépouillée. Il m'explique à la hâte quelques fonctionnalités de base, et se lance dans l'action. Difficile d'imaginer le nombre impressionnant de possibilités prévues par *Second Life* pour les relations sexuelles : un véritable festival du Kama-sutra. Tous les plans de caméra sont possibles, déplaçables à l'envi pour qui envisagerait de se prendre pour le nouveau John B. Root.

Le sexe est omniprésent dans le jeu. Si certains espaces ne sont accessibles – officiellement – qu'aux joueurs de plus de 18 ans, des publicités pour des services sexuels pullulent dans *Second Life*. Le jeu est ainsi devenu une porte d'entrée vers des échanges érotiques payants par voix ou par webcam. *Second Life* est aussi le lieu où s'expriment les fantasmes interdits : certains avatars s'adonnent ainsi à la pédophilie ou la zoophilie.

The Cat, the Reverend and the Slave

Un film de Alain Della Negra, Kaori Kinoshita. Un documentaire sur trois communautés emblématiques de Second Life.

https://www.youtube.com/embed/kw8j-A6qeCE

Révision #2
Créé 2021-05-19 22:21:47 CEST par yu-ting su
Mis à jour 2021-05-20 16:56:26 CEST par yu-ting su