

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Second Life entre virtualité et réalité

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 17 novembre 2009

Internet : Culture et Communication

On peut définir les réalités virtuelles comme des simulations informatiques interactives, visuelles, sonores, d'environnements réels ou imaginaires. Leurs buts est de permettre à une personne une activité sensori motrice et cognitive dans un monde artificiel, créer numériquement. La réalité virtuelle ou simulation par ordinateur d'un environnement virtuel, révolutionne la façon dont nous percevons et analysons le monde qui nous entoure.

Tout d'abord voici quelques définitions qui nous seront utiles par la suite : "Un monde virtuel est un monde créé artificiellement par un logiciel informatique et pouvant héberger une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars ayant la capacité de s'y déplacer et d'y interagir. La représentation de ce monde et de ses habitants est en deux ou en trois dimensions."

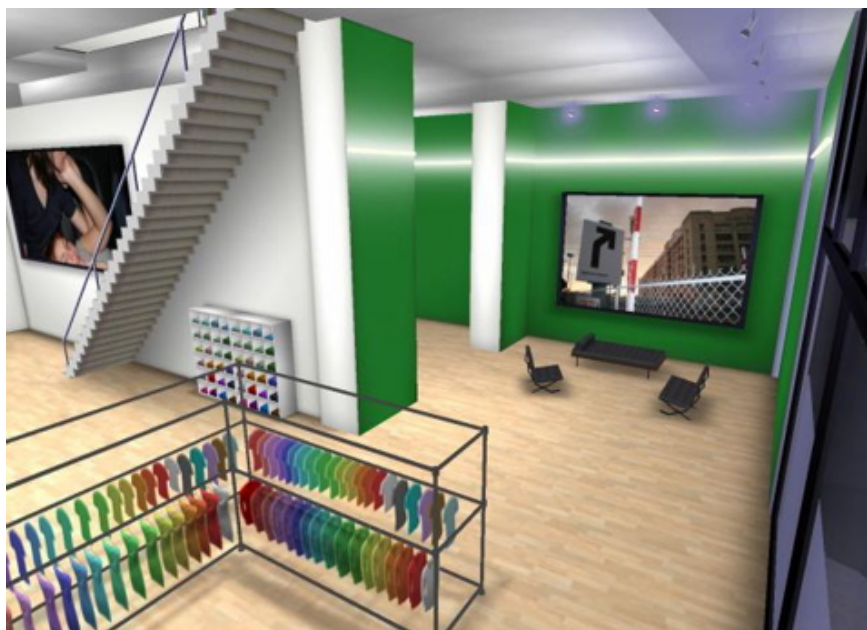
"L'avatar est la représentation virtuelle d'un utilisateur, de forme humanoïde qui peut être modifié en taille et en proportions, habillé librement, et animé à l'aide de fichiers d'animation de base intégrés à *Second Life* ou créé dans un outil externe."

"La simulation informatique est l'un des outils permettant de simuler des phénomènes réels."



Le jeu *Second Life* vous dit sûrement quelque chose, ou peut être vous en faite vous partie. Ce jeu est une simulation sociétale virtuelle qui permet de vivre une "seconde vie" sous la forme s'un avatar dans un univers virtuel géré principalement par les joueurs. Actuellement, plusieurs millions de joueurs résident dans l'univers de *Second Life*. Ce jeu créé par une société située à San Francisco Linden Lab tire son succès en partie pour l'aspect social. Contrairement à beaucoup d'autres jeux, il n'y pas forcément besoin de combattre pour progresser desn le jeu. Cette espace de jeu permet aux utilisateurs de s'exprimer sur des concepts sociaux ou politiques de manière libre. Le monde est ainsi alimenté par des débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages qui sont des activités courantes du monde réel. Ce jeu attire différents publics qui semblent trouver dans ce jeu une sorte de "nouvelle vie" leur permettant de combler un vide de leur vie réelle. On constate facilement que les nombreuses interactions sociales permises par l'univers de *Second Life* rassemblent plus de 9 millions de personnes de toutes catégories. Vous pouvez ainsi créer, à partir de ce jeu, un avatar, des vêtements, bâtiments, objets,

animations mais aussi l'acquisition de parcelles de terrain. Ce métavers (ou univers virtuel) possède également une économie qui lui est propre le dollar Linden. Tout a été créé pour permettre aux joueurs de s'identifier à leur avatar et ainsi de se confondre entre réalité et virtualité.



Comme le montre Andreas Kaplan et Michael Haenlein les utilisateurs considèrent plus *Second Life* comme une extension de leur monde réel que comme un simple jeu vidéo. En effet, les utilisateurs ont la possibilité de modifier leur apparence autant qu'ils le désirent ce qui peut leur permettre de réaliser des souhaits qui ne peuvent être réalisés dans la vraie vie. Chaque joueur peut ainsi vivre sa "seconde vie" de manière différente, il peut faire des rencontres et interactions sociales ou le développement d'un rôle à part entière dans une communauté spécifique etc... Il se rapproche d'autant plus de la réalité par les investissements des entreprises qui souhaitent ainsi créer un marketing alternatif qui leur permet de tester l'intérêt des utilisateurs pour un produit. Les utilisateurs participent à la création du produit. Ainsi les entreprises ont la possibilité de faire des sondages auprès des utilisateurs afin de peaufiner quel produit lancer sur le marché.

L'univers de *Second life* permettrait ainsi à ses utilisateurs de se créer une "seconde vie" dans laquelle tout est possible. Ils peuvent ainsi exprimer leurs envies, leurs désirs de vie, changer de visage, de personnalité à travers le jeu. Toutefois, il ne faut pas confondre réalité et virtualité ce que beaucoup de joueurs oublient.