

Extrait du Internet : Cultures et Communication

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

Les univers virtuels et leur communautés : Interview du responsable du site web JeuxOnLigne

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -
Date de mise en ligne : dimanche 16 décembre 2007

Internet : Cultures et Communication

Interview d Aurélien Pfeffer, cofondateur du site web Jeux Online, responsable éditorial du portail généraliste Jeux Online, <http://www.jeuxonline.info/>, site d information généraliste sur les jeux en ligne et univers virtuels.

Bonjour, dans le cadre du cours Communiquer avec Internet, je dois réaliser une interview à propos des communautés sociales dans les mondes virtuels.

Tout d'abord, quels sont les univers virtuels existants actuellement ?

Ces univers virtuels sont relativement nombreux et l engouement médiatique actuel pour Second Life encourage les créateurs dans cette voie. Néanmoins, quelques uns se démarquent : outre Second Life et There (les pionniers du genre à avoir connu un certain succès), Kaneva ou Metaplace (le monde virtuel de Raphael Koster) ou encore prochainement Blue Mars (axés sur le tourisme virtuel) se distinguent en occident. En Asie, HiPiHi World ou UWorld font figure de clones de Second Life. Pour les plus jeunes, Habbo Hotel ou le Club Penguin se sont également fait remarquer pour leur succès commerciaux ou publics à travers le monde.

A quelle date est apparu le premier univers virtuel ?

Les premiers univers virtuels étaient sans doute des MUD, des mondes virtuels en mode texte uniquement. Dès le début des années 80. La plupart reposaient sur des concepts très sociaux et les principes communautaires qui les animaient ont largement inspirés leurs descendants. Mais l un des premiers « mondes virtuels graphiques » était sans doute le Deuxième Monde dès 1996, un projet français imaginé par Alain le Diberder avec Cryo, pour la chaîne Canal+.

Qui sont en général les personnes participant aux univers virtuels comme Second Life (Moyenne d âge, origine géographique, sexe, profession...)

Tout dépend essentiellement des univers. Les uns s adressent spécifiquement aux internautes les plus jeunes, d autres visent un public exclusivement majeur. Si l on considère Second Life comme référence, ce « metaverse » attire essentiellement de jeunes adultes, presque autant de femmes que d hommes (alors que les jeux en ligne traditionnels sont très largement peuplés de joueurs), résidant en occident. Pendant longtemps, les américains étaient les utilisateurs majoritaires de Second Life. Ce n est plus le cas aujourd hui (61% d européens à ce jour).

Y a t il une homogénéité dans les caractéristiques des membres y participant ou est-ce très hétérogène ?

Les motivations des internautes intéressés par ces mondes virtuels sont souvent très diverse (socialisation, intérêt économique, explorations, etc.). Mais les profils semblent relativement homogènes, proche de ceux des internautes en général.

Quelles sont les interactions possibles dans les univers virtuels (comme Second Life) entre les membres ?

Techniquement, Second Life apparaît de plus en plus comme un média à part entière. Le programme exploite donc les divers modes d interactions multimédia : textes, sons, vidéos. La représentation de l utilisateur par un avatar (un personnage) dans le monde virtuel permet également une forme d interactions corporelle, jusqu à la représentation d actes sexuels.

Il existe diverses communautés sociales dans cet univers. Quelles sont les caractéristiques sur lesquelles une communauté se fonde (l'appartenance religieuse, politique, même passion, etc.) ?

Par définition, une communauté sociale se fédère autour d'un même centre d'intérêt (les sociologues parlent de communautés d'intérêt). Celles que l'on trouve dans « vie réelle » ou sur Internet sont souvent présentes également dans les univers virtuels comme Second Life. On y trouve effectivement des mouvements politiques ou religieux, voire idéologiques (gothiques), des groupes ayant les mêmes centres d'intérêts comme l'écologie ou simplement des « résidents » en quête d'un espace de partage (des artistes considérant Second Life comme un lieu d'exposition accessible et offrant une importante visibilité).

Quelle est la motivation principale des personnes à venir s'inscrire et participer à ces mondes virtuels ?

L'image d'Épinal veut que les utilisateurs de mondes virtuels cherchent à fuir la réalité. C'est sans doute vrai pour certains d'entre eux. Mais plus largement, les motivations des utilisateurs de mondes virtuels recoupent généralement celles des internautes. Dans le cadre spécifique de Second Life, l'intérêt que les médias portent (ou ont porté) à ce monde virtuel a attisé la curiosité de nombre important des utilisateurs actuels. Aujourd'hui, on « visite » sans doute Second Life comme on fréquente un musée ou centre commercial.

Est-ce des individus en manque de relations sociales dans la vraie vie qui fréquentent ces univers afin de combler leur manque de relations ou bien est-ce des individus parfaitement intégrés à la société ?

Selon des études récentes, la majorité des utilisateurs de mondes virtuels et de jeux en ligne sont de jeunes adultes (26 ans en moyenne), ayant une famille et un emploi à temps plein. Ils sont donc généralement plutôt intégrés.

Globalement, ces univers virtuels sont-ils sources de désocialisation des individus dans la vraie vie, ou bien ces univers permettent-ils un enrichissement et une source de nouvelles relations sociales ?

En août 2006, deux Universités du Wisconsin et de l'Illinois ont réalisé une longue étude sur les mondes virtuels comme « troisième lieu de socialisation » (traditionnellement, les sociologues identifient deux principaux lieux de socialisation : le foyer et le lieu de travail, les espaces virtuels seraient le troisième). Les mondes virtuels sont essentiellement sociaux et l'étude défend l'hypothèse qu'ils ouvrent sur une socialisation différente de celle auxquelles nous sommes habitués dans la réalité. Les mondes virtuels permettent par exemple de « rencontrer » des utilisateurs venant des quatre coins du monde, qu'on ne pourrait pas rencontrer autrement, dans un contexte informel faisant tomber les inhibitions. En outre, il apparaît que les utilisateurs de jeux en ligne et mondes virtuels interagissent dans ces mondes, mais gardent contact à l'extérieur (sur Internet via des forums de discussions par exemple, mais se rencontrent aussi réellement). Et à la périphérie des mondes virtuels en ligne, il en va de même chez les plus jeunes. Au milieu des années 80, on stigmatisait le jeu vidéo pour en faire une cause de désocialisation des enfants. Des études sociologiques ont montré que le jeu vidéo était générateur de lien social et les enfants « ostracisés » étaient ceux ne jouant pas, car n'ayant pas les mêmes centres d'intérêt que la majorité de leurs pairs. Même le jeu vidéo solo peut être source d'interaction et générateurs de nouvelles relations sociales.

Interview réalisée en décembre 2007 par Eric Fortune