

l'entretien

Une seconde vie dans le virtuel

Une vie plus facile, c'est la promesse de **Second Life**, un jeu rassemblant 2 millions d'internautes. L'éclairage de Stéphane Koch, expert en technologies de l'information.

Second Life offre un monde numérique calqué sur le nôtre avec des villes, des habitants, des voitures, des magasins, de l'argent. Pourquoi pareil engouement, avec chaque jour quelque 13 000 nouveaux joueurs?

Tout d'abord par la possibilité de se créer un personnage virtuel à sa convenance, grand, mince, musclé, avec de beaux habits, un super look, de manière à obtenir l'image idéale de soi. C'est un monde où tout est possible, voler, se téléporter, se fabriquer une voiture, créer des objets fous. Enfin, les possibilités de rencontres sont très étendues.

La monnaie utilisée, le linden, est même convertible en dollars...

Oui. 300 linden valent à peu près 1 dollar. Le linden est coté en bourse virtuelle. Son cours s'effondre si des événements créent une perte de confiance, comme n'importe quelle autre monnaie.

Des joueurs gagnent-ils leur vie grâce à Second Life?

Certains y parviennent, même s'ils ne représentent pour l'instant qu'une minorité. Mais de nombreuses entreprises ont compris l'enjeu économique et ont ouvert des plateformes sur Second Life: CNN, Dell, IBM, Reuters, etc. Les politiques ne sont pas en reste. Le gouvernement des Etats-Unis y a récemment tenu une conférence de presse et Ségène Royal invite à la suivre dans ses «Désirs d'avenir».

Et l'industrie automobile?

Je pense qu'elle se trouve devant un grand défi: actuellement, tout un chacun peut se procurer une Porsche, une Ferrari ou une Mercedes virtuelle. Cela est dommageable à la réputation de ces marques de luxe car, en devenant accessible à tous, l'objet de luxe perd son prestige et sa réputation.

Comment les marques peuvent-elles réagir?

La solution serait une loi sur la propriété intellectuelle d'un objet virtuel dans le monde virtuel. Mais apparemment, ce n'est pas pour demain.

Développe-t-on un lien affectif avec cet univers numérique?

Et comment! L'émotion est la même que dans le réel. Ce qui me fait craindre le pire si d'aventure Linden, la société créatrice du jeu, faisait faillite ou décidait de fermer Second Life. Des dépressions et des suicides à la chaîne seraient à craindre. **Propos recueillis par Jacques-Olivier Pidoux**

Infos: www.secondlife.com

profil

Formateur en Suisse et à Paris, le Genevois Stéphane Koch, 41 ans, intervient également comme consultant en cybercriminalité et protection des marques sur internet.

