



Second Life vu par ses résidents...

● Contexte de l'étude

Cette étude exploratoire, composée de questions ouvertes, a été menée du 16 au 19 novembre auprès de 137 résidents de notre panel Repères Second Life.

Nous leur avons demandé quelle était leur définition de Second Life, sa force, ses valeurs, l'ambiance qui y régnait, l'état d'esprit, ainsi que ce qui les mettait à l'aise ou mal à l'aise.

● Synthèse

Le constat majeur que l'on peut faire est que la perception de Second Life propulse celle-ci bien au-delà de sa première raison d'être. Le slogan "*your world, your imagination*" annonçait une liberté totale et toute puissante qui pouvait laisser craindre des effets négatifs d'égoïsme, d'isolement ou de transgression. Or ces phénomènes apparaissent bien minoritairement. On assiste à l'inverse à l'émergence d'une démarche et d'un univers très constructif.

Voici les deux dimensions majeures et quasi unanimes qui définissent Second Life aux yeux des résidents qui ont répondu :

- Second life est perçue comme **la plus grande communauté jamais créée** : En effet loin de conjuguer liberté avec individualisme, Second Life est avant tout un espace de rencontre. Cette dimension peut même être la raison d'exister pour certains avatars. Cette rencontre ne consiste pas seulement à chatter mais à :
 - découvrir l'autre dans toute sa diversité et étrangeté : un véritable enthousiasme est manifesté à pouvoir sortir des frontières, découvrir différentes cultures et sensibilités comme découvrir des affinités avec un résident à l'autre bout du monde,
 - aider l'autre, le guider voire construire pour améliorer ses conditions de vie,
 - apprendre de l'autre également, s'instruire, le suivre,
 - construire ensemble,
 - lier amitié.

Cette plate-forme dépasse largement le chat classique puisqu'il y a un vécu commun au-delà de la discussion. Ceci fait de Second Life un monde unique et supérieur à toute forme de communication numérique qui existe aujourd'hui. Certains y voient LA forme de communication incontournable de demain :

"Friends across miles"

"A way to meet people online that really isn't available anywhere else: probably the best and most advanced chat platform out there"

"SL is a massively-multiplayer chat application taken to the extreme"

"A 3D chatroom, where you can roam, explore, make friends"

"A glorified chat room with much potential. Definitely not a game in the general sense"



- Second Life est par ailleurs perçue comme une **progression certaine de l'humanité** : là encore, on aurait pu entrevoir la porte ouverte à toutes les dérives. Mais la liberté offerte vient plutôt ouvrir de nouveaux champs d'élaboration :
 - celui d'une authenticité, de l'accès au vrai soi et à son expression (sans discrimination ou répression normative),
 - un développement voire un dépassement de soi via les apprentissages, l'expérimentation, l'exercice de compétences non exploitées auparavant,
 - un potentiel infini de découverte, de créativité, d'extension de l'univers.

Ce qui transparait là, c'est que la Real Life (physique, matérielle, sociale) est limitée et dès lors limitante pour l'esprit humain. Celui-ci serait comme surdimensionné par rapport à RL et trouve là un territoire à sa mesure. D'où la conviction pour certains résidents que Second Life est le futur de Real Life.

Mais, attention, il s'agit toujours et encore d'un humain socialisé puisqu'on est loin d'être immoral ou amoral ici : l'état d'esprit est ouvert, amical et le respect correspond à une exigence de la part des résidents (les principales plaintes s'adressent aux avatars trop personnels, sectaires, méprisants) :

"The future of real life"

"Here is the place to stretch the borders of your first life and make impossible things possible"

"Expand your knowledge and try to see what skills you have"

"Express there true self as you could not in real life"

"What would life be without SL?"

"There is just so much to learn, to see, to do. I don't think there is enough hours in ones life to do it all but I will certainly give it a good try"

"It is truly your second chance in which you can live again and learn new things. Moreover, it may even help you learn lessons which will be useful in real life"

Pour ce qui concerne la **dimension ludique**, celle-ci est bien évidemment présente mais dans une moindre proportion et rarement comme la seule raison d'exister sur Second Life. Les résidents expriment alors la plaisir jubilatoire d'un jeu qui offre les extrêmes :

- la liberté est totale de faire ou être tout ce qu'on veut, comme on veut,
- on peut s'éclater, s'évader, rêver,
- on peut mener des expériences, saisir les opportunités, profiter sans limites.

Cette dimension ne prend que rarement une forme abusive (prostitution, jeux d'argent, addiction ou fuite dans Second Life) mais vient plutôt teinter l'ambiance de façon engageante et dynamique.

"Fun and cool, you can literally do anything you want"

"Open playground" "Have fun and explore"

"An open platform to make anything you can think of, with the least limitations"

"That is amazing virtual reality to make dreams true. Warning about possible addiction"

"A world where anything can be created for your amusement and enjoyment. An escape from real life to a second life where you're free to be anything"

"A great place to escape from the realities of modern day to day life and an opportunity to express yourself in ways that maybe you couldn't in your real life"



A la frontière entre le jeu et la construction se situe une notion encore peu investie mais prégnante dans les esprits : **la notion économique**. En effet la possibilité de produire et vendre est pour certains très excitante, pour d'autres juste amusante, pour d'autres encore un véritable enjeu. La position vis-à-vis du Linden Dollar est encore hésitante mais pointent déjà les ambivalences éprouvées sur Real Life vis à vis de la monnaie :

« Sometimes I think, people take money too serious in this game »

« Potential to make money »

« L\$ drives most people, casinos, shops & more shops are everywhere »

Ainsi Second Life est un espace de création, de production qui vient interpeler la Real Life, l'invite à réfléchir et lui ouvre des perspectives d'avenir.

Dans les questions que les résidents souhaitent poser aux autres résidents, on retrouve cette notion d'apport de SL à RL, de changement ou évolution que SL opère sur RL. On voit que **RL et SL se mêlent intimement pour se compléter**, pour devenir le nouvel espace humain que la RL ne pouvait plus embrasser à elle seule. Parfois un regret pointe déjà à voir RL venir contaminer SL (et non l'inverse!) avec tous ses travers (consumérisme, capitalisme, compétition, domination) :

« How much of your RL influenced by your existence in SL ? »

« Can we live in SL the way we should live in RL and not screw it up like RL is, have real word community ? »

« Does your avatar make you a more complete person in RL too ? »

Ces quelques réponses correspondent à la vision que les résidents ont de Second Life. Par vision doit être entendue la projection d'un potentiel, d'une promesse, d'un idéal même pour certains. Mais pour ce qui concerne le vécu concret actuel, les résidents sont encore nombreux à rester à un stade plus basique : on visite, on explore et parmi les premières activités viennent le shopping (pour parfaire son apparence essentiellement), la danse, la fréquentation de clubs. On commence à construire mais seule une minorité sait programmer. Sans que cela soit ouvertement déclaré, on ressent une nécessité d'accompagner les « newbies » pour réussir à exploiter le potentiel de Second life. Second Life est une vie... pas si simple.



● Quelques mots sur Reperes Second Life

Reperes, institut d'études marketing indépendant qui accompagne à l'échelle internationale de grands annonceurs dans le développement de leurs produits et de leurs offres, a ouvert un bureau virtuel sur Second Life pour :

- observer ce nouvel univers en pleine expansion,
- créer une communauté via un panel d'avatars qui sont sollicités pour répondre aux problématiques des marques,
- offrir un espace de test des innovations.

Retrouvez Reperes le Web :

www.reperes-secondlife.com

Blog <http://francoisabiven.blogspot.com>

François Abiven
Pdg
Reperes
9, rue Rougemont
75009 paris
Tél : 01 44 29 60 00
f.abiven@reperes.net

Emilie Labidoire
Chef de Projet Reperes - Second Life
Reperes
9, rue Rougemont
75009 paris
Tél : 01 44 29 60 00
ela@reperes.net