



**MONDE VIRTUEL.** Loin d'oublier le livre, les univers virtuels ne peuvent s'en passer. C'est ce qu'a constaté la reporter de *Livres Hebdo* au cours de son voyage dans Second Life. Elle n'avait qu'une seule question en tête : lit-on dans les mondes virtuels ?

Ally Ashby, notre cyber-reporter, face à l'une des bibliothèques les plus importantes de Second Life, SL Library 2.0.

# Un peu de littérature dans ce monde de pixels...



pas de billet d'avion et pour tout bagage un logiciel téléchargé gratuitement sur [secondlife.com](http://secondlife.com) : voilà le reportage le plus lointain et le moins cher de l'histoire de *Livres Hebdo*. Difficile de passer à côté de cet univers dont depuis trois mois on ne cesse de parler. Second Life, la réalité virtuelle créée en 2003 par un développeur californien Linden Lab, s'immerge jusque dans la campagne présidentielle : le PS, le FN et dernièrement l'UMP y ont un bureau. Dans cet univers simulé en 3D, 3 millions de personnes vivent contre 120 000 il y a un an, 3 000 entreprises s'y sont installées.

**Dans cet univers simulé en 3D, 3 millions de personnes y vivent contre 120 000 il y a un an, 3 000 entreprises s'y sont installées.**

prises s'y sont installées. U2 et Suzanne Vega ont donné des concerts et des salles de cinéma ou de conférences y ont été ouvertes. Pour s'installer sur Second Life, la première étape consiste à se créer un alter ego virtuel, « avatar », qui se promènera dans ses contrées pixellisées. Tous les avatars se ressemblent et nous commençons par personnaliser le nôtre en lui trouvant un nom (en l'occurrence Ally Ashby) et en « éditant son apparence », c'est-à-dire en le transformant à notre goût, changeant sa taille, la couleur de sa peau ou de ses cheveux, ses vêtements... Notre reporter sera grande, mince et belle (puisque l'on a le choix...), à la chevelure rouge et habillée d'une petite robe noire.

A peine le logiciel lancé, tous les nouveaux arrivants se retrouvent sur une île boisée que jamais ils ne reverront et où ils vont apprendre à faire leurs premiers pas, se diriger à l'aide du clavier, parler (du moins « chater » en attendant le développement d'un système reproduisant la voix), toucher des objets et voler. Oui parce que dans SL (comme on dit chez les habitués), on marche, on vole, voire on se téléporte, comme dans *Star Trek*. Une fois l'initiation terminée, nous pouvons basculer dans le « vrai monde virtuel ».

### Une économie pas si virtuelle qu'il n'y paraît.

Dans SL, il n'y a pas de but au jeu, il ne s'agit pas de dégommer un maximum d'ennemis ou d'atteindre un quelconque Graal. La société Linden Lab fournit des outils aux « résidents » (terme que l'on préfère à « joueurs ») de cette société virtuelle leur permettant de développer à l'environnement un monde vierge, d'y créer maison, musée, objet, voiture... Notre première impression n'est pas des plus agréables. Nous errons sur des docks. Il fait nuit. Des avatars nous bousculent. Personne ne répond à nos questions à l'exception d'un proxénète qui nous propose du travail avant de se moquer de nous car nous n'avons pas de sexe ! Car dans SL, tout s'achète, même un sexe, avec des « Linden dollars », la monnaie virtuelle convertible en dollars réels. Si la visite est gratuite, la vie quotidienne sur place demande quelques devises que l'on achète avec une carte bancaire bien réelle ou que l'on gagne en travaillant dans SL comme figurants dans les casinos, comme danseurs, ou en vendant des objets ou des œuvres que les plus habiles peuvent fabriquer. C'est l'antenne virtuelle de l'agence de presse Reuters qui donne chaque jour le cours du « Linden dollar » (autour de 270 L\$ pour 1 US\$). Et SL a généré toute une économie. En janvier 2007, il s'y est échangé plus de 22 millions de vrais dollars. Chaque jour, 500 000 dollars y circulent et un millier de personnes vivent de SL. Le Congrès américain commence même à se pencher sur le développement de ces économies virtuelles et le moyen de taxer les revenus qu'elles génèrent.

Pour quitter ce quartier peu accueillant, nous utilisons la fonction « search » (recherche) par mots clés pour nous téléporter – moyen le plus rapide de se déplacer. Nous saisissons les termes « library » (bibliothèques) ou « books » (livres) en anglais, langue de cet espace peuplé de 31 % d'Américains contre 12,7 % de Français (deuxième nation la mieux représentée).



**Un maître Yoda tout droit sorti de *Star Wars* endosse le rôle d'un bibliothécaire en suggérant quelques lectures à notre cyber-reporter.**

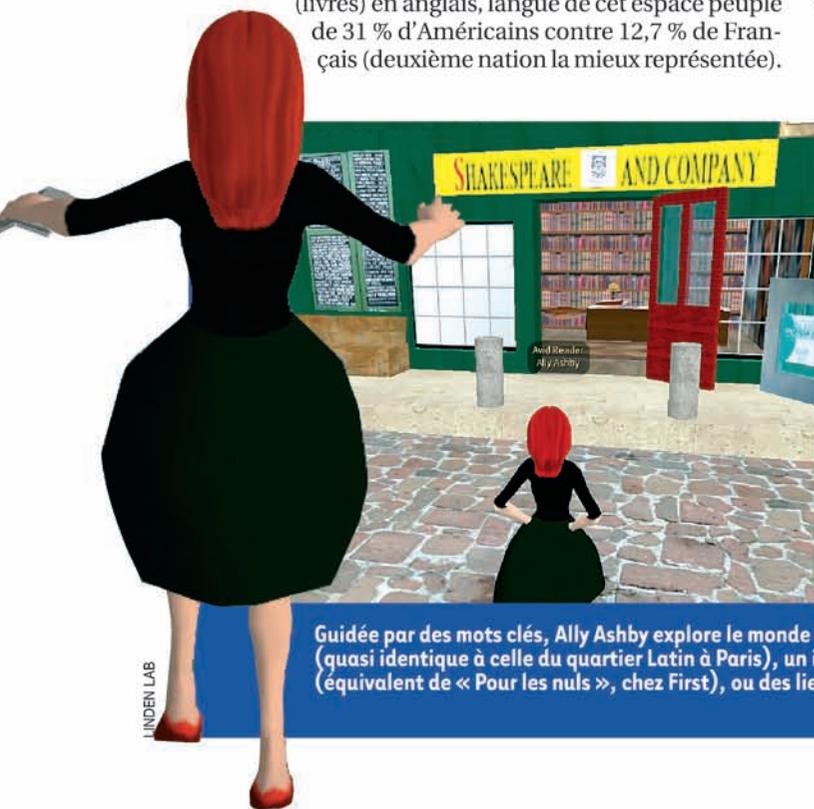
Au total, une quinzaine de bibliothèques dont trois universitaires apparaissent sur la page. Nous cliquons sur la SL Library 2.0, l'écran devient noir et charge l'espace où notre avatar atterrit, face à un grand bâtiment à l'architecture classique. Nous poussons la porte, le bibliothécaire apparaît, un maître Yoda tout droit sorti de *Star Wars*, qui nous suggère quelques lectures : la liste des meilleures ventes 2006 du *New York Times*. Sur une table, plusieurs ordinateurs fonctionnent comme des bases de données et nous basculent sur une page Web qui s'ouvre en parallèle du logiciel. Une librairie attire alors notre attention, car elle porte le même nom qu'une enseigne du quartier Latin à Paris : Shakespeare & Co.

### Des libraires, des auteurs et des livres sur SL.

Une téléportation plus tard, nous nous retrouvons au milieu de rayonnages d'ouvrages sur lesquels on peut cliquer et être mis en lien avec Amazon.com ou Gutenberg.org pour l'e-book. Une grande blonde, Micala Lumiere (tous les noms s'affichent au-dessus de l'avatar), nous accueille, installée sur un des nombreux sofas. Shannon Ritter, dans la vraie vie, travaille à l'université de Pennsylvanie et a ouvert cette librairie il y a un an. « Je pense que dans SL un certain nombre de personnes ne recherchent pas seulement la boîte de nuit, le casino ou la maison à acheter, mais aussi un esprit de communauté en réaction au caractère individualiste du monde réel, raconte-t-elle dans une fenêtre de dialogue. Et pour souder cette communauté, tous les dimanches à 16 heures, j'organise des lectures de poésie où viennent dix à vingt personnes. » Et Micala, pour se tenir au courant des nouveautés des professionnels virtuels du livre, s'est inscrite à l'une des nombreuses associations de SL, « Book Publi- >>>



**Micala Lumiere a ouvert sur SL une librairie il y a un an et organise chaque semaine des lectures de poésie.**



**Guidée par des mots clés, Ally Ashby explore le monde littéraire de Second Life et découvre une enseigne comme Shakespeare & Co (quasi identique à celle du quartier Latin à Paris), un immense hall orné des couvertures de livres de la collection « For Dummies » (équivalent de « Pour les nuls », chez First), ou des lieux plus intimes semblables à des librairies de quartier.**



>>> shers, Printers and Sellers » (éditeurs, imprimeurs et vendeurs de livres). Elle nous invite à en faire partie. Il existe des associations de bibliothécaires, d'auteurs, de bibliophiles, de défenseurs de l'e-book ou de lecteurs comme le Doctorow Book Club qui réunit les fans de l'écrivain canadien Cory Doctorow. Ce dernier est plutôt impliqué dans SL puisque, en juillet 2005, il a proposé son roman, *Someone Comes to Town* (Tor Books) en téléchargement gratuit pour les résidents.

### Les limites techniques de la lecture sur écran.

Guidée par le mot clé « books », nous traversons ensuite un immense hall, orné des couvertures de livres de la collection « For Dummies » (équivalent de « Pour les nuls », chez First). Pour 400 L\$, un des multiples guides « pas à pas » (*S'habiller dans SL*, *Faire le DJ dans SL...*) se télécharge sur votre ordinateur. Geatalife Goodliffe, l'un des vendeurs, affirme avoir vendu « 5 000 exemplaires de *Second Life pour les nuls* ». Passe alors une jeune femme rouge à cornes de diable. Au-dessus de son nom, nous lisons « *lover of book* », le nom de son association. Elle nous invite à aller dans le Friends of Liad Park, espace créé par des amoureux de livres. Sous un kiosque à musique, nous nous asseyons, bercées par le chant des petits oiseaux. Un gros chat blanc vient nous rejoindre. Quelques livres sont abandonnés là, qui rappellent le concept du *book-crossing*. Sir Arthur Conan Doyle, Mark Twain... uniquement des auteurs tombés dans le domaine public. Nous



Intérieur de la librairie Shakespeare & Co sur Second Life.

cliquons sur *Twenty Thousand Leagues Under the Seas* de Jules Verne et le texte apparaît, page après page, dans une police de caractères façon machine à écrire, chapitre par chapitre, en haut de l'écran. Le confort de lecture n'est pas encore là! Voilà ce qui pour le moment freine le développement du livre dans SL. Du coup, toutes les librairies sont en fait des plates-formes qui présentent des extraits de livres et basculent sur des sites Internet commerciaux. C'est le cas du SRM Publishers, spécialisé dans la science-fiction et la fantasy (genre le plus représenté dans SL car c'est celui que lisent les résidents, suivi de la littérature érotique et de la poésie qui peinent à se faire éditer >>>

**Actuellement en librairie**

## Le destin hors du commun de l'auteur de Pierre Lapin™

Le livre du film !  
en salles le 28 mars

**MANGO LITTÉRATURE**  
www.editions-mango.com

Diffusion France et Grand Export : Difféa - 01 53 26 31 66  
Distribution France : MDS - 01 60 81 87 00  
MDS : 73839 • ISBN : 9782847520156 • 189 pages • 10 €

>>> dans le monde réel), qui bascule sur le site [www.korval.com](http://www.korval.com), ou Coelacanth Books, une librairie généraliste en lien avec Amazon. L'éditeur allemand Der Audio Verlag a d'ailleurs profité de cette limite technique pour ouvrir fin février un « audiobook lounge » où l'on peut écouter les livres.

**Une nouvelle façon de naviguer sur le Web.** Outre la fonction de plates-formes commerciales, ces espaces ressemblent aux clubs de lecture, pratique très implantée outre-Atlantique. Ainsi, au Talis SciFi Portal, les amateurs de SF se retrouvent chaque mois pour débattre d'un thème. La dernière rencontre qui s'est tenue le 20 mars portait sur Stephen King. L'espace même fonctionne comme un forum puisque sont mises en relation les photos d'auteurs peu connus comme Nalo Hopkinson ou Octavia Butler et les couvertures des romans de Neal Stephenson ou Philippe K. Dick, et des affiches du film *Matrix*. C'est ce type de matérialisation de liens abstraits qui pourrait intéresser les libraires en ligne. En effet, dans la rubrique « Rebonds » de *Libération*, le 26 janvier, Grégory Kapustin, créateur de la webradio Méduse.org, écrivait : « Si jamais *Second Life* devenait ce qu'il peut devenir (le nouveau standard du Web), l'entité invisible qu'est l'internaute deviendrait un personnage (« avatar ») en trois dimensions ; et au lieu de visiter les pages en tapant leur adresse URL, il naviguerait géographiquement dans un monde virtuel, chaque site Web étant devenu une maison, un immeuble, un café, un supermarché, une galerie, selon l'utilité visée. » Un moyen de contourner le caractère anonyme et désincarné de l'achat en ligne. Amazon.com suit de près l'affaire. Son P-DG, Jeff Bezos, est l'un des investisseurs à titre personnel de Linden Lab. Les ingénieurs de la librairie travaillent sur la forme du site marchand dans le monde en 3D.

Côté éditeurs, SL se présente plus comme un laboratoire de tendances, un vivier d'auteurs et surtout un moyen de promotion. La publicité envahit d'ailleurs l'espace. Déjà les éditeurs britanniques Penguin, Macmillan ou l'Indien Snowbooks ont franchi le pas et se sont implantés. L'éditeur américain Bantam Dell (filiale de Random House) a ouvert le 15 mars dernier un café-librairie. Cette librairie spécialisée en BD a été inaugurée par l'avatar de Dean Koontz lisant son prochain roman, *The Good Guy*, à paraître en mai. Beaucoup d'écrivains se font aussi éditeurs dans SL pour devenir star du monde virtuel et pour qu'un éditeur réel les édite. Une agence littéraire, Greene & Heaton, s'est installée dans SL. Will Fresse (Will Francis dans la vraie vie) reçoit, chaque vendredi, à son bureau situé au



**Autre avatar, Will Fresse (Will Francis dans la vraie vie) reçoit, chaque vendredi, auteurs, éditeurs et curieux.**



**Ally Ashby, un livre en permanence à la main, prenant son envol pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre.**

premier étage de son agence littéraire virtuelle (miroir d'une agence réelle à Londres), auteurs, éditeurs et curieux. « J'ai rencontré une agente américaine dont je vends maintenant les livres sur le marché britannique. Elle avait entendu parler de notre agence via sa présence dans SL, raconte-t-il. Je crois que SL peut être un merveilleux outil de promotion. Les auteurs par exemple pourront faire des lectures ou répondre à leurs lecteurs sans quitter leur maison. La réalité virtuelle va être de plus en plus utilisée dans le monde du travail et j'ai déjà préparé des fiches sur mes auteurs pour d'éventuels éditeurs virtuels! »

Pendant cet échange, un IM (message instantané) s'affiche sur l'écran : « Une foire du livre dans *Second Life*. Pour ou contre? » Il s'agit de l'association d'éditeurs et libraires à laquelle nous nous sommes inscrites qui nous invite à débattre. Fernando Proctor vote pour. Il s'agit en réalité de Neal Hoskins, un éditeur britannique à la tête de *Winged Chariot*. Depuis novembre 2006, il s'intéresse à l'aspect créatif de SL. « Je recherche des auteurs pour une fiction écrite à plusieurs mains dans *Second Life*. Et si c'est intéressant, pourquoi ne pas le publier dans le monde réel. »

Pour Penguin, l'affaire est clairement une opération de marketing. L'éditeur britannique possède à son catalogue la bible de tous les avatars et créateurs de SL, *Snow Crash* de Neal Stephenson (*Le samouraï virtuel*, Laffont). A partir de ce titre, pour lequel l'éditeur a lancé une grosse opération commerciale, Penguin a créé sur son site une page Web dédiée à *Snow Crash*, et SL a embauché une personne réelle pour la dépêcher comme éditeur virtuel (Jeremy Neumann) et a demandé à l'agence de design virtuel Rivers Run Red de créer une version du livre pour SL. La prochaine étape sera un ensemble de titres ciblés pour les résidents de SL.

**Une scène littéraire en effervescence.** Si le confort de l'e-reading reste une limite technique, SL promet quand même des développements intéressants pour le livre, surtout du côté de la promotion et en particulier pour la science-fiction puisque les résidents sont d'abord des lecteurs de SF. Une fois écartés les sex-shops, les clubs sado-maso et les casinos qui constituent la face trop visible de SL, apparaît une scène littéraire qui, quoique réduite, est déjà en effervescence. Le phénomène est à observer de près. Notre avatar arrive alors au terme de son investigation et va s'offrir quelques jours de détente. La première agence de voyage virtuelle, Synthravel, lui a préparé un petit séjour. Le temps « d'éditer son apparence » et de troquer la robe noire pour un bikini.

DE SECOND LIFE, ALLY ASHBY (ALIAS ANNE-LAURE WALTER)



**Quelles que soient leurs formes, toutes les librairies sont en fait des plates-formes qui présentent de (vrais) extraits de livres et basculent sur de (vrais) sites commerciaux.**

