

●●● construit le premier mémorial virtuel à l'intérieur d'un MMORPG pour honorer sa mémoire, un petit temple visité par des milliers de joueurs qui laissent des fleurs et des hommages, «c'était très touchant, mon cœur et mon esprit étaient désormais ancrés dans ce sol virtuel». Neverdie continue de se loger avec le pseudo de son amour disparu: «Je lui ai acheté un bout de terrain, j'essaie de la garder en vie dans PE».

Immobilier virtuel. Lorsque *Project Entropia* met aux enchères publiques la station spatiale, Neverdie est décidé à ne pas louer le coche. Mais, cette fois, ce sont les éléments qui se liquent contre lui. Alors qu'il est devant son ordinateur à Miami en Floride, l'ouragan Wilma menace. Impensable de risquer de perdre l'enchère pour un mauvais coup de vent. Dès les premières heures de la matinée, il met la barre au maximum, un million de PED (la monnaie de *Project Entropia*, soit 100 000 dollars), appuie sans hésiter sur «acheter» juste avant qu'un arbre tombe dans son jardin et coupe le courant. «C'est un bien immobilier virtuel extraordinaire, le potentiel de revenus est énorme.» Rien que les taxes sur la chasse et l'extraction minière devraient lui rapporter selon ses calculs (sur la base de 100 joueurs par heure) au



L'un des biodômes de la station spatiale dans lesquels les joueurs pourront chasser des monstres et écouter de la musique live.

moins 2400 dollars par jour «Je ne suis pas un chasseur ou un artisan, ce sont les citoyens qui travaillent dur dans les mondes virtuels. Je suis très occupé dans ma vie réelle, je n'ai pas le temps de chasser six heures d'affilée.» Son nouveau statut de propriétaire devrait lui assurer un revenu des plus corrects.

Ambitions. Dès le lendemain, il s'est vu proposer le rachat de sa station pour le double du

montant. Mais il refuse catégoriquement de vendre son astéroïde qu'il a baptisé officiellement Club Neverdie. Car Neverdie a de grandes ambitions pour sa station spatiale. Il promet d'en faire «le plus génial night-club virtuel de l'univers» avec de la musique streamée en live 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Ceux qui ne sont pas inscrits à *Project Entropia* pourront eux aussi profiter en se connectant

directement sur Clubneverdie.com. Il leur suffira de créer leur avatar et de débouler directement sur le dance-floor où ils pourront draguer, chater, danser. «On pourra gagner le nouveau CD de son DJ favori, trouver des pass VIP», développe Neverdie, chasser des monstres dans les biodômes ou se payer une virée en navette spatiale, toujours au son de la musique diffusée dans toute la station. «Ça cou-

terait 10 millions de dollars de construire un club pareil à partir de rien. Mais, même dans ce cas, il n'aurait pas le même potentiel parce qu'il n'existerait pas dans un univers virtuel où il y a des centaines de milliers de gens à divertir.»

Lui s'est entouré d'une équipe, a passé un accord avec un autre club en ligne (www.thewomb.com) pour proposer de l'audio et de la vidéo. «Je suis en train de démarcher les diffu-

seurs live, j'espère pouvoir booker au moins une fois par semaine un gros DJ, inviter les labels et artistes indépendants pour y promouvoir leur musique.» Neverdie sait que les maisons de disques surveillent son projet. «Le club permettra à l'industrie du loisir de se faire une place dans ces mondes virtuels et d'adapter leur offre.» Neverdie prépare activement le line-up de la grosse soirée d'ouverture du Club prévue pour début janvier. «Les DJ pourront jouer depuis chez eux ou même d'un hôtel s'ils sont en tournée. J'ai discuté avec Junior Jack, l'un de mes DJ de house favori, j'en ai parlé à Tiësto pour la soirée d'ouverture, je suis en contact avec Ferry Corsten et Carl Cox, ils étaient tous dans mon film Hey DJ!, je pense que, pour le lancement, j'aurais l'un des dix meilleurs DJ du monde.» Un club qui sera dédié à Island Girl. On y jouera souvent son hit ultime, *To the Club*. ◀

M.L.

(1) Pas besoin d'abonnement pour explorer la planète Calypso. S'il veut s'équiper, acheter des armes, un terrain, le joueur doit sortir la carte bancaire. La monnaie réelle (euros ou dollars), injectée via l'interface de paiement, est convertie en PED (*project entropia* dollar) avec un change fixe, 10 PED pour un dollar. A tout moment, les 340 000 inscrits peuvent reconvertir les PED gagnés dans le jeu en euros ou en dollars.

JAKOB SENNEBY ET SIMON GOLDIN ONT MATÉRIALISÉ LES «OBJECTS OF VIRTUAL DESIRE»

Où est la valeur d'un bien virtuel ?

“P our fêter leurs trois mois de romance, Jade Lily a confectionné un collier qu'elle a offert à son partenaire, un ras du cou avec pour ornement le symbole < 3 > qu'ils utilisent lorsqu'ils

«chattent» en amoureux (les deux premiers caractères forment un cœur qui pointe vers un autre). Ce bijou virtuel n'existait alors que dans le monde en ligne *SecondLife*, deux artistes de Stockholm, Jakob Senneby et Simon Goldin le matérialisent dans leur projet *Objects of virtual desire*.

D'où vient cet intérêt pour les univers en ligne et *SecondLife* en particulier ?

Notre point de départ était l'émergence d'économies formalisées et de sociétés de plus en plus complexes dans les univers en ligne. On a choisi le jeu *SecondLife* comme plateforme parce que la narration n'y occupe pas une place prépondérante – il s'agit plus d'un endroit que d'un jeu – et aussi parce que *SecondLife* est un monde en 3D créé entièrement par les joueurs qui ont à leur disposition des outils de construction et de programmation. Et, plus intéressant encore, les utilisateurs possèdent la propriété intellectuelle des objets fabriqués, ce qui stimule la créativité.

Comment avez-vous sélectionné les objets ?

Nous avons demandé à nos amis avatars quel était l'objet le plus important qu'ils possédaient dans *SecondLife*. Ils nous ont décrit leur rapport sentimental avec l'objet, et nous les avons

choisis sur la base de ces histoires (à lire sur le site, [ndlr](http://www.objectsofvirtualdesire.com)). Tous les *Objects of virtual desire* ont été créés par des avatars et ont une valeur émotionnelle. On a commencé par faire des prototypes en 3D. Seuls deux d'entre eux ont été réellement fabriqués pour l'instant: le collier de Jade Lily, en argent oxydé avec des pierres précieuses rouges, confectionné par un créateur



de bijou suédois, et les Penguin Balls (des balles translucides avec un pingouin à l'intérieur, un jeu créé par l'avatar Cubey Terra), ballons gonflables de deux mètres de diamètre ont été fabriqués à Taiwan (photo). L'idée de voir leur objet prendre une forme physique excitait beaucoup les joueurs. C'était comme si ça donnait une sorte de légitimité à leur affection pour ces objets immatériels. Dans l'un des cas, la propriétaire originale a été tellement

touchée par cette matérialisation d'un objet si personnel qu'elle ne pouvait se résigner à l'idée de le vendre, pas même comme une pièce d'art unique

Pourquoi cette idée de matérialiser l'immatériel ?

Ces dernières années, une grande attention a été portée à la croissance des économies dans les mondes en ligne, à la vente et à l'achat de biens virtuels. Nous voulions regarder de plus près ce qu'étaient ces biens immatériels. En quoi avaient-ils de la valeur ? Cette valeur pouvait-elle être transposée de la sphère immatérielle au monde physique ? Ces questions sont pertinentes dans un contexte plus vaste: la production de valeur dans notre

économie postfordiste est devenue de plus en plus immatérielle. Même si nous achetons des objets fonctionnels (des habits, des voitures), nous payons surtout pour les valeurs intangibles de ces objets (marques, brevets). Nike par exemple exploite la fonction physique de la chaussure pour créer et vendre des valeurs immatérielles, tellement envahissantes que la chaussure elle-même devient quasi virtuelle.

Ces objets ont-ils un sens dans la vraie vie ?

Les productions dans *SecondLife* auront toujours du sens dans le monde réel, parce que tout dans le jeu est créé par de vrais gens qui ont de vrais sentiments attachés à leurs créations. Toutefois, les reproductions matérielles de ces objets virtuels ne pourront jamais avoir la même utilité que dans le jeu. Détachés de leur contexte, ils deviennent des représentations d'une fonction dans la sphère immatérielle (comme ce délicat collier que ne pourrait porter Jade dans la vraie vie, où elle est un homme, *ndlr*). En se matérialisant, ces objets deviennent bizarrement virtuels.

Ce projet s'inscrit dans un cadre plus vaste de *The Port* ? De quoi s'agit-il ?

The Port, qu'on a lancé en 2004, est un endroit et une communauté à l'intérieur du jeu en ligne *SecondLife*. Dans cet îlot virtuel, accessible à tous, se réunissent régulièrement une cinquantaine d'artistes, architectes, chercheurs, programmeurs. Les projets expérimentaux qu'on développe incluent de la musique en live, des conférences, des expos, de la télé. En décembre, on y organise des réunions pour créer un magazine collaboratif, *Flack Attack*, sur le thème de l'autonomie, qui sera imprimé en janvier 2006, présenté en ce moment sur le portail Net-art du Whitney Museum à New York. ◀

Recueilli par MARIE LECHNER

www.objectsofvirtualdesire.com
<http://www.theport.tv>
<http://artport.whitney.org>
<http://secondlife.com>