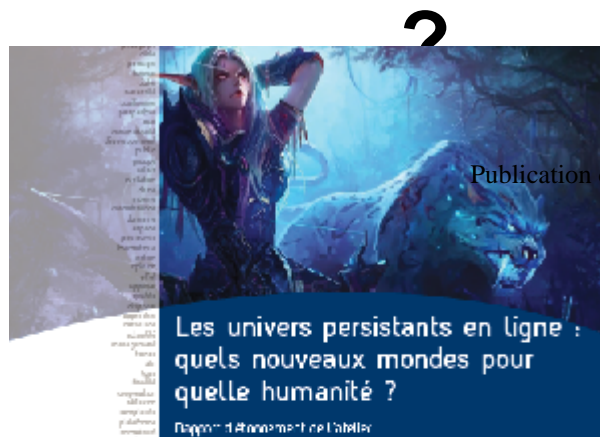


Extract of Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie

<https://www.ihest.fr/la-mediatheque/collections/rapports-d-etonnement/les-univers-persistants-en-ligne>

Promotion Emilie du Châtelet 2015

# Les univers persistants en ligne : quels nouveaux mondes pour quelle humanité



Publication date: lundi 31 août 2015

## Description:

Si l'utilisation quotidienne des nouvelles technologies de l'information et de la communication pourrait suffire en première approche à se convaincre de leurs mérites, elles recèlent de multiples zones d'ombre. Les univers persistants en ligne (UPEL) nous sont apparus comme l'une de ces zones d'ombre.

---

Copyright © Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie -

Cycle national  
de formation  
2014-2015  
Temps  
des sciences  
Tribunes  
des sociétés

Tous droits réservés  
**ihest**  
INSTITUT DES  
HAUTES ETUDES  
POUR LA SCIENCE  
ET LA TECHNOLOGIE

Si l'utilisation quotidienne des nouvelles technologies de l'information et de la communication pourrait suffire en première approche à se convaincre de leurs mérites, elles recèlent de multiples zones d'ombre. Les univers persistants en ligne (UPEL) nous sont apparus comme l'une de ces zones d'ombre. De fait, cet artefact numérique reste délicat à appréhender pour le grand public car il correspond à une catégorie émergente dont les contours ne sont pas fixés clairement.

De quoi s'agit-il ? Les UPEL se définissent par un certain nombre de caractéristiques :

- ils représentent un univers, c'est-à-dire un monde avec son propre environnement : des habitants, des logements, des lieux de travail, des modes de vie, des relations hiérarchiques, des mécanismes économiques et sociaux, etc. ;
- le dispositif est ouvert à une pluralité d'utilisateurs : des humains participent à distance au même univers, ce qui est manifeste dans le succès des jeux dits MMORPG comme World of Warcraft ;
- chaque utilisateur apparaît dans l'univers persistant sous la forme d'une représentation qu'il a choisie et a fabriquée pour lui-même : son avatar ;
- le mode de communication est synchrone : les différents utilisateurs d'un UPEL observent en temps réel l'effet des actions de chacun des participants ;
- une persistance dans la durée : la déconnexion d'un utilisateur n'empêche pas l'univers d'évoluer en fonction des actions des autres utilisateurs.

Apparus au milieu des années 1990, les UPEL sont véritablement entrés dans la conscience collective en 2007 lorsque Second life a créé un « buzz » médiatique (voir un exemple dans [1]). Ce buzz a néanmoins rapidement laissé place à une réalité dans laquelle les UPEL restent finalement encore mal identifiés et globalement peu connus en raison de la prolifération des diverses formes de jeux vidéo. Toutefois, certains UPEL se déploient à une échelle significative parmi une communauté d'adeptes qui interagissent entre eux grâce aux avatars, sans se connaître dans la vraie vie selon les usages habituels des relations interpersonnelles : faut-il y voir l'apparition d'un nouveau mode de relation aux autres et au monde ? Comme bien des contre-cultures avant eux, les mondes persistants nourrissent les préjugés : nous proposons d'abord de mettre à jour ces préjugés dont la virulence peut à juste titre étonner, en particulier en la rapprochant de l'aspect principalement ludique des UPEL qui ont jusqu'à présent trouvé un public.

Une fois mis de côté les préjugés, une compréhension plus avancée des UPEL sera proposée et permettra un double questionnement : en quoi cet artefact numérique apparaît-il comme un catalyseur d'innovation artistique, technologique et commerciale ? Jusqu'où peut-il jouer la fonction d'un espace de médiation dans les rapports aux autres et au monde ? Notre analyse se terminera par une tentative de mise en perspective des interactions et impacts des UPEL avec le monde réel.

[>](IMG/pdf/20150825-univers_persistants_en_ligne.pdf "PDF - 598.7 ko")

**Les univers persistants en ligne : quels nouveaux mondes pour quelle humanité ?**