

Web 3.0 : vers un univers virtuel participatif

Et si on additionnait Second Life et le Web 2.0 ? Article publié sur *Le Cogiteur* le 30 juin 2007 puis repris sur *Chroniques 21*.

Dans le roman Snow crash (traduit en français chez Robert Laffont sous le titre "Le samouraï virtuel"), Neal Stephenson imagine un monde virtuel qui ressemble beaucoup dans son principe à l'actuelle plate-forme de rencontres virtuelles Second Life. Sauf que rien ne dit qu'il n'y a qu'un seul prestataire pour se connecter (ça serait même plutôt sous-entendu l'inverse). Signalons aussi que le roman a été écrit en 1992.

Rappelons nous aussi que, avant Internet, il y avait en France le Minitel qui, par nature, ne possédait qu'un seul fournisseur d'accès, même si les serveurs étaient répartis. L'arrivée du web a complètement modifié la structure même de l'univers virtuel : les contenus sont hébergés dans divers endroits et on y accède de manière neutre par divers fournisseurs. Les contenus sont reliés entre eux par des liens hyper-texte et il est possible de se déplacer dans cet ensemble de contenus aussi par de la recherche. Le web 2.0 a ajouté une couche de complexité en faisant de chaque accédant au système un créateur de contenu.

Imaginons un instant une sorte de Second Life 2.0.

Imaginons un instant un univers virtuel qui ne serait pas entre les seules mains d'un seul prestataire comme Second Life. Sur le modèle du web, il y aurait une multitude de serveurs reliés entre eux par divers liens au travers d'Internet. Chaque serveur pourrait héberger une partie de l'univers virtuel global connecté aux autres parties par des "portes virtuelles" et respectant un ensemble de normes techniques ouvertes et libres afin de permettre une navigation aisée d'un serveur à l'autre, d'un habitat virtuel à un autre habitat virtuel "voisin". La taille de chaque habitat virtuel ne serait limitée que par le travail de celui qui l'a créé et la puissance du serveur l'hébergeant. Comme sur le web, comme on commence à le voir sur Second Life et comme Neal Stephenson l'imagine dans son roman, chaque habitat virtuel pourrait être un "domicile", une école (un campus virtuel), un magasin, une bibliothèque de documents...

Accéder à un habitat virtuel pourrait se faire, via la ou les "porte(s) virtuelle(s)" librement ou en fournissant une "clé virtuelle" ou encore sur autorisation, etc.

Bien entendu, le système d'hyper-liens qui permet d'accéder aux "portes" créerait des "voisinages" très étonnants et démultipliés puisque rien ne limite le nombre de "faces" d'un habitat virtuel ou de "plis" dans l'univers virtuel.

Neal Stephenson imagine des "avenues" qui irriguent d'innombrables habitats virtuels. On pourrait les comparer aux portails actuels. Avoir une porte donnant sur de telles avenues pourrait être très intéressant en terme de visibilité de son habitat virtuel. Evidemment, cela pourrait être payant... tout comme des panneaux publicitaires le long des avenues !