



Distinguez la vraie Ségolène de son avatar : la virtuelle laisse apparaître une bretelle de soutien-gorge.



Les politiques s'invitent dans *Second Life*

Fausse Ségolène, faux FN, mais vraie campagne

La campagne présidentielle commence à peine, mais dans le monde virtuel de *Second Life* et de ses 2 millions d'avatars, elle bat déjà son plein.

Des militants d'extrême gauche envahissent un bureau du Front national. Une scène banale de la vie politique à Montretout, le fief de Le Pen ? Pas vraiment puisque c'est au lieu-dit Porcupine, dans le jeu en ligne *Second Life*, que la manif a lieu. Grâce à ce monde virtuel, qui réunit près de deux millions d'adeptes (dont 20 000 Français) sur Internet, on peut, en un seul clic, se retrouver propulsé dans une rue déserte à la recherche d'autres gens en 3D avec qui discuter. De là à tomber sur Super Ségolène, l'avatar de Ségolène Royal qui donne des interviews dans la (vraie!) presse depuis son QG de Little Deauville, il n'y a qu'un pas que les politiques sont de plus en plus nombreux à franchir... Les premiers à s'emparer de ce nouvel outil de communication ? Le Front national, qui exprime clairement sa volonté de « promouvoir la candidature de Jean-Marie

Le Pen ». « Avec *Second Life*, explique Alexandre Ayroulet, directeur du Front national de la jeunesse, nous avons trouvé un moyen d'amener à la politique des gens qui s'en désintéressaient complètement. » En clair, le FN drague les jeunes, une cible non négligeable puisqu'ils représentent, selon le CNRS, plus de 13 % du corps électoral !

Conférence de presse et distribution de tracts en ligne

Cyril Parisi, le jeune militant qui a eu l'idée de créer cette permanence FN modère – paradoxalement – l'importance du rôle de *Second Life* pour les prochaines élections. « Comme dans la vraie vie, raconte-t-il, lorsque les gens rentrent dans le bureau, on discute de tout, de rien, parfois de politique. Mais on ne compte pas là-dessus pour gagner la campagne, car la plupart de ceux qui viennent discuter sont déjà des

militants. » Info ou intox ? *Second Life* pourrait-il avoir un impact, ou n'est-ce qu'un gadget ? Le Parti socialiste opte pour cette dernière supposition. « Il s'agit juste d'un gros coup de pub pour le FN, assure Valerio Motta, secrétaire national du MJS, le Mouvement des jeunes socialistes. Il faut être sérieux, si la campagne électorale pouvait se gagner sur *Second Life*, tout le monde serait dessus. Nous préférons consacrer nos efforts à aller dans les cages d'escalier discuter avec les jeunes, ou utiliser des médias plus efficaces comme les blogs. Quant à la fausse Ségolène Royal, ce n'est rien d'autre qu'un amusement. » Pourtant, si l'incidence de ce jeu sur les présidentielles sera effectivement difficile à mesurer, pour Carlo Revelli, pdg de Cybion, société de veille sur Internet,

Un FN 100 % virtuel. Si seulement c'était vrai...



Les habituées de *Second Life* ne passent pas toutes leurs journées à distribuer des tracts. Dans cet univers ludique, elles aiment aussi se retrouver entre copines.

« *Second Life* aura forcément un impact sur la vie citoyenne, comme tous les espaces de discussions sur le Net. Je pense même qu'à l'approche des législatives, les jeunes politiques vont s'y intéresser de près et créer de plus en plus de permanences politiques dans ces espaces virtuels. » A l'étranger déjà, les exemples se multiplient. Quatre membres du parlement néerlandais ont ainsi utilisé *Second Life* dans leur campagne pour les législatives, avec conférence de presse et distribution de tracts sur la place d'Amsterdam reconstituée pour l'occasion. « Puisqu'une reconstitution des villes françaises commence à voir le jour et qu'une version française de *Second Life* existe depuis peu, tout devrait s'accélérer », conclut Carlo Revelli. A quand des élections virtuelles ? ■

Nina Delaunay