

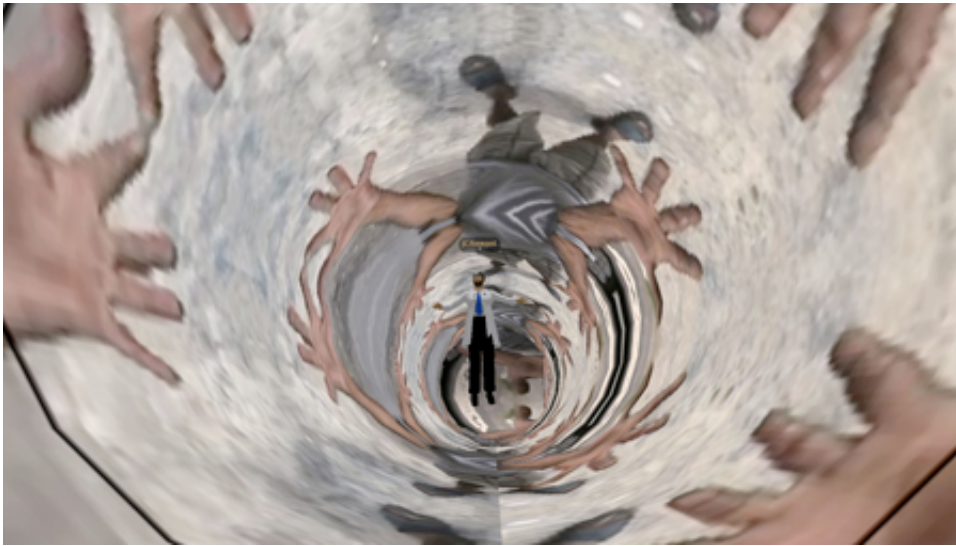
Cosmique trip sur Second Life

Hallu. Une clinique en ligne teste une nouvelle drogue sur des avatars. Récit.

par Marie Lechner

samedi 20 septembre 2008

tag : second life



La Virta-Flaneurazine est un produit psychotronique pour addict virtuel. DR

On connaissait déjà la Salvia, plante mexicaine hallucinogène aux effets fulgurants, alias « drogue YouTube », qui fait sauvagement tripper les ados américains en mal de sensations. Mais qui a entendu parler de la Virta-Flaneurazine (VF), une drogue programmable conçue par les docteurs John Craig Freeman et Will Papenheimer pour divaguer dans les univers virtuels, et plus précisément dans *Second Life* ?

Notre avatar pousse les portes de la clinique fraîchement ouverte et se porte volontaire pour les essais. Après avoir rempli un questionnaire médical, il avale la VF, prometteuse gélule bleu et blanche (déconseillée aux moins de 18 ans) et percute d'entrée un banc de crapauds volants. Il s'agit non pas des premières hallucinations mais des cobayes utilisés pour les expérimentations qui ont proliféré dans le monde virtuel. « *C'est une variété de crapauds qui sécrètent de la bufoténine* », expliquent les médecins qui disent s'être intéressés à cette toxine pour synthétiser la VF dont les effets sont similaires. Batraciens que suçaient déjà les hippies pour décoller.

Les premiers effets ne tardent pas à se faire sentir, notre avatar devient incontrôlable : mouvements désordonnés, propos incompréhensibles. Puis il est saisi d'une fièvre aiguë de téléportations, sautant d'un endroit à l'autre de manière imprévisible, ballotté dans des lieux inconnus. Il s'engouffre dans une méduse multicolore puis est happé dans un couloir sombre. La nuit, le jour se succèdent à un rythme effréné. A ces distorsions spatiotemporelles s'ajoutent des hallus visuelles, l'environnement se déforme, donnant l'impression d'être pris dans un tunnel. L'avatar, totalement désorienté, divague sans fin dans le cyberspace.

« *La drogue contrecarre toute velléité et tentative d'aller dans une direction, d'atteindre une destination. Apparentée à la famille des Wanderment, cette drogue psychotronique condamne l'utilisateur à errer dans les territoires du monde virtuel, à mesure que la VF libère ses effets [compter quatre à douze heures, ndlr]. Une version contemporaine de la flânerie ou de la dérive prônée par les situationnistes, qui permet de voir Second Life sous un jour nouveau.* » Les médecins proposent

régulièrement des consultations sur *Second Life* et dans une réplique de leur clinique « in real life » dans le cadre de l'expo d'art contemporain « Fringe » à Los Angeles jusqu'au 4 octobre.

« *C'est important d'étudier les relations entre le monde réel et l'expérience virtuelle, vu qu'elles sont inextricablement liées.* » Les patients sont soumis à des interrogatoires pour mieux comprendre la drogue et ses effets. « *Hallucinations, euphorie, paranoïa, surchauffe du processeur, névrose, crise de nerf, besoin fréquent d'uriner, crash, ballonnement, crampes, ambiguïté sexuelle, transpiration des paumes, besoin impérieux de vous déplacer,* énumèrent les docteurs. *Seuls les gens qui ont assez de mémoire vive pour la vidéo et sont en bonne santé pour des aventures virtuelles extrêmes devraient prendre cette drogue qui peut créer des dépendances.* » Les premiers essais sont concluants, précisent les docteurs, qui espèrent pouvoir proposer bientôt un dosage adapté à chaque utilisateur et ainsi se positionner sur le lucratif marché des médicaments récréatifs.

Paru dans Libération du 20 septembre 2008