

11 ÉVÉNEMENTS MÉMORABLES DU CYBERESPACE

LE 11 MARS 2011 YANN LEROUX

Psychologue passionné par les mondes numériques, Yann Leroux nous raconte dix histoires qui ont souvent pour théâtre les jeux en ligne. Pour autant, elles ne sont pas forcément déconnectées du "réel".

1. Elk cloner [1982]

1982 est l'année d'une grande innovation en informatique: Elk cloner, premier virus se disséminant de façon incontrôlée. Jusque-là, quelques virus avaient été programmés mais uniquement à des fins d'observation et d'étude. Elk cloner se propage via la disquette de démarrage de l'Apple II. À chaque démarrage avec une disquette infectée, une copie du virus est activée et se loge en mémoire vive. Il contamine alors toute disquette saine introduite dans le lecteur de disquette, et se propage ainsi de machine à machine. C'est une grande nouveauté: un virus peut sortir du pré carré d'une machine et partir à l'aventure de machines en machines. Tous les cinquante démarrages, Elk signale sa présence par un petit texte ironique :



***It will get on all your disks
It will infiltrate your chips
Yes it's Cloner!
It will stick to you like glue
It will modify RAM too
Send in the Cloner!***



Ce premier virus est une sorte d'épuration d'un fait dont l'auteur du programme, Nick Skrenta, 15 ans à l'époque, était coutumier. Il avait en effet la fâcheuse tendance à bricoler les machines pour qu'elles affichent des messages provocants ou qu'elles s'éteignent. Cela avait conduit ses amis à ne jamais le laisser toucher leurs ordinateurs, et Nick Skrenta a inventé un stratagème lui permettant d'agir à distance.

2. Leza EverQuest [novembre 2000]

En 2000, une joueuse rejoint la guilde "The companions of Light" sur EverQuest sous le nom de Leza. Son dynamisme et son investissement font qu'elle est rapidement nommée guide par l'éditeur du jeu. Les joueurs peuvent ainsi faire appel à elle pour demander de l'aide et des précisions sur les règles. Elle prend son travail très à cœur même si certains, parfois, se plaignent de ses manières brusques. Beaucoup lui pardonnent car on lui connaît une vie difficile : celle qui s'appelle dans le civil Sheyla a 16 ans, un bébé, et vit chez sa belle-mère car elle a perdu sa mère il y a un an.

En novembre 2000, Leza brise les règles de l'éditeur, en utilisant son nom de guide en dehors des forums officiels du jeu. Verant, l'éditeur, lui supprime sa fonction de guide. Deux jours plus tard, Kinudi, sa petite sœur avec laquelle elle joue parfois, annonce sa mort sur le forum officiel. Le choc dans la communauté des joueurs est effroyable. Des messages de condoléances affluent, l'éditeur est pointé du doigt. Verant s'affole, et efface tous les messages de son ancienne guide, ce qui ajoute encore à la confusion et à la colère des joueurs.

DES INFORMATIONS CONTRADICTOIRES

Un membre de sa guild William Joseph Seemer se souvient qu'au printemps, elle était de retour dans le jeu douze heures après l'opération à cœur ouvert qu'elle avait annoncée et qui lui avait valu beaucoup de messages de sympathie. Il avait quelque peu perdu de vue Leza mais, à l'annonce de son suicide, il lui revient à l'esprit qu'elle avait raconté qu'elle avait été enceinte une fois, et qu'après une fausse couche, elle ne pouvait plus avoir d'enfant. Il est donc surpris de la découvrir mariée et mère d'un enfant de deux ans. Seemer sait qu'elle habite près d'Oklahoma City, et il commence à se renseigner auprès des morgues des environs et n'entend pas parler de suicide. Il téléphone à Jolena, la sœur de Leza et sa colocataire lui apprend qu'elle a déménagé des mois plus tôt et qu'elle n'a jamais eu de sœur.

Seemer n'est pas le seul à s'étonner. Après l'effacement des messages de Leza par Verant, des admins de différents forums (Quellious Quaters bulletin Boards), Scott Jennings (Lum the Mad), des journalistes de sites comme Adrenaline vault et gamers.com, sillonnent l'Oklahoma et le Colorado. Ils appellent les postes de police, fouillent dans les adresses IP et les headers des mails que Leza a envoyés, comparent les logs des chats et appellent le FBI de Leza. Pour en arriver à ceci : Sheyla / Leza et sa famille sont une construction d'un couple qui partageait un compte email et qui vit à Oklahoma city. Leza n'a jamais existé – sauf de façon imaginaire. Jolena était jouée par Madame et Sheyla par son mari. Il y a bien eu une mort : celle du couple. Le suicide a été élaboré par le mari pour prouver ainsi l'instabilité de sa femme afin d'obtenir du tribunal un jugement qui lui soit favorable pour la garde de leur fille.

3. Shawn Woolley EverQuest [novembre 2001]

En novembre 2001, Shawn Woolley se suicide avec une arme à feu, son ordinateur connecté au jeu. Les circonstances de sa mort provoqueront un grand émoi et contribueront grandement à répandre l'idée que les jeux vidéos, et plus particulièrement les jeux massivement multi-joueurs puissent être des objets d'addiction.

Shawn Woolley commence à jouer à Everquest en février 2000. En avril, il emménage dans un appartement. Le 1^{er} juillet, Shawn Woolley fait une crise d'épilepsie importante, imputée aux nombreuses heures de jeu qu'il a passées à jouer à EverQuest les jours précédents. Son patron exige de lui qu'il assume son travail et refuse de le renvoyer chez lui alors que d'évidence, il n'en est pas capable. Shawn Woolley démissionne. Il entre dans ce qui semble être une profonde dépression: il ne sort plus de chez lui, ne cherche pas un nouvel emploi, et consacre tout son temps à EverQuest. En septembre, il est expulsé et retrouve la maison de sa mère. Un conseil est pris auprès d'un professionnel qui conclut à l'absence d'addiction. À la maison, le climat se détériore: Shawn joue, et sa mère le pousse à trouver un travail. Finalement, elle lui demande de quitter la maison. Shawn emménage dans un hôtel.



IL HALLUCINE: IL EST DANS LE JEU

En janvier, suite aux démarches de sa mère, Shawn est reçu dans un centre de traitement: une dépression et un comportement schizoïde sont diagnostiqués. Shawn est admis dans l'institution. Un traitement médicamenteux et une thérapie de groupe sont appliqués. De janvier à février, une amélioration est notée. Shawn joue toujours à EverQuest en l'absence de sa mère. Lorsqu'elle s'en aperçoit, elle emporte le clavier avec elle. Il achète un clavier.

En juin 2001, Shawn quitte l'institution pour un appartement thérapeutique. Il rentre toujours chez sa mère pour jouer à EverQuest. Le 20 juin, après une crise d'épilepsie survenue pendant qu'il jouait, il hallucine: il est dans le jeu. En août, il s'achète un ordinateur pour jouer à EverQuest. Du 30 octobre au 10 novembre, il ne se connecte pas sur son compte habituel.

En novembre, sa mère souhaite qu'il passe Thanksgiving en famille. Elle tente de le contacter deux semaines avant les vacances et, n'y arrivant pas, elle appelle son superviseur. Elle apprend que Shawn n'a pas été vu depuis une semaine, et que ses collègues s'inquiètent car il n'est pas du genre à s'absenter. Entre temps, Shawn a commencé à jouer sur un autre serveur. Le 13 novembre, il a acheté un pistolet. Le jeudi avant Thanksgiving, Mme Woolley va chez son fils. Shawn ne la laisse pas entrer. Il lui affirme qu'il a changé de travail. Le lundi suivant, lorsqu'elle se rend à l'adresse qu'il lui a indiquée, elle apprend que l'on a jamais entendu parler d'un Shawn Woolley. Le vendredi 21 novembre, Mme Woolley se rend à nouveau chez son fils mais trouve encore porte close. Le lendemain, elle se fait ouvrir la porte par le propriétaire. James est assis devant son ordinateur. Il s'est tué avec son pistolet. La dernière connexion remonte au 20 novembre.

4. Le meurtre de Lord British – Ultima Online [8 août 1997]

Le 8 août 1998, la quasi totalité de la population d'Ultima Online est réunie dans le château de Lord British alias Richard Garriott, fondateur du jeu. Le roi doit y faire une apparition aussi rare qu'attendue. Il se prépare au château de Lord Blackthorn en compagnie de quelques proches lorsqu'un joueur nommé Rainz l'attaque. La garde, tout comme les chevaliers de Lord Blackthorn restent immobiles et le roi tombe sous les coups de "fire field" de Rainz qui disparaît une fois son forfait accompli. La nouvelle se répand rapidement sur le serveur, provoquant la stupeur: le roi est mort. Rainz sera banni du serveur, officiellement du fait de plaintes de personnes à son encontre. La mort du roi sera mise au compte de l'oubli de Richard Garriott d'exécuter la commande qui aurait protégé son personnage et du lag.

5. Leroy Jenkins ! – World of Warcraft [avril 2005]

Alors qu'un groupe d'aventuriers se prépare à livrer un difficile combat et échafaude le meilleur plan tactique à suivre, un paladin, Leroy Jenkins, se rue sur un groupe de dragons en criant son nom. La suite est un désastre total: tout le groupe est massacré. La vidéo fera le tour du Net et le nom de Leroy Jenkins entrera dans la légende : une ballade lui est consacrée, son nom est cité comme indice dans le jeu Jeopardy, un personnage du jeu de carte World of Warcraft porte son nom, d'autres jeux MMJ (massivement multijoueurs) y font référence, et "*to pull a Leroy*" signifie maintenant "*faire une connerie qui ruine les efforts de tout le monde*".

6. Un coup de maître – EVE Online [avril 2005]

18 avril 2005. Systeme d'Aras. 05 heures. Mirial, CEO de Ubiqua Seraph Corporation et son fidèle lieutenant, Arenis Xemdal, émergent d'un portail de téléportation. Tous deux pilotent des vaisseaux de classe Apocalypse, les plus puissants et les plus onéreux d'**EVE online**, un MMORG. Leurs vaisseaux sont attaqués et détruits. Mirial est assassinée ainsi que son fidèle lieutenant. Mirial naviguait dans un vaisseau de classe Navy Apocalypse. C'est le point de départ d'une opération de grande envergure de la Guiding Hand Social Club. Pour un milliard d'ISK, la GHSC avait accepté une année plus tôt un contact assez spécial: la preuve de la mort de la CEO. Un tel contrat sur EVE Online n'est pas rare. Ce qui l'est plus, c'est la longueur de la préparation de l'opération, son ampleur, et le montant du butin final. En une heure, l'Ubiqua Seraph Corporation voit ses hangars investis, ses coffres vidés, et ses principaux officiers tués. La GHSC rapportera de cette opération la satisfaction totale de son client qui, pour des raisons de vengeance personnelle, souhaitait que Ubiqua Seraph Corporation vive un Peal Harbour. La Guiding Hand Social Club tirera de l'opération 30 milliards d'ISK (16.500 USD) de biens volés, et une notoriété due à la précision et à l'audace de ce coup de maître.



7. L'épidémie de peste – World of Warcraft [septembre 2005]

En septembre 2005, une épidémie ravage les capitales de ForgeFer et d'Oggrimar. Le foyer infectieux vient de Zul'Gurub, une instance qui vient d'être ouverte avec le Patch 1.7 et dans laquelle une équipe de vingt joueurs doit faire face à Hakkar l'Écorcheur d'Âmes, Sang Dieu d'une ancienne tribu de trolls de la jungle. Hakkar jette sur ses premiers adversaires son sort de Sang Corrompu qui diminue à intervalle répété les points de vie du personnage infecté. Le sort se répand également par contamination. Il devait être limité à l'instance, mais il a été conduit à l'extérieur par les compagnons des chasseurs et des démonistes. Du fait de la concentration de la population, le Sang Corrompu se répand comme un feu de paille dans les capitales, tuant en quelques secondes les personnes de bas niveau. Un patch de Blizzard mettra fin à la contamination.

8. La mort du Dormeur, EverQuest [15-17 novembre 2003] – ou La Mort De Ce Qui Ne Pouvait Être Tué

Présenté comme "intuable", Kerafyrm le Dormeur provoqua une grande excitation dans EverQuest. Avec une fourchette allant de 100 à 400 millions de points de vie (une divinité en a deux millions), réveiller le Dormeur était devenu un défi de taille et particulièrement excitant: le Dormeur ne pouvait être réveillé qu'une seule fois par serveur. Il sera relevé par deux cents joueurs qui viendront à bout du titan en quatre heures. Mais la fin n'est pas à la hauteur de leurs espérances. À 27% de points de vie, le Dormeur disparaît soudainement, sauvé de sa mort "impossible" par un bug ou un maître de jeu. Sony s'en excusera, et les mêmes joueurs en viendront à bout le lendemain en moins de trois heures.

Le Dormeur avait été réveillé une première fois sur le serveur The Rathe le 28 juillet 2001 après que la guild Blood Spider avait tué Ventani, le quatrième gardien. Le 15 novembre

2003, sur le serveur PvP Rallos Zek, trois guildes de haut niveau (Ascending Dawn, Wudan, and Magus Imperialis Magicus) ont rassemblé plus de 180 joueurs pour réveiller le Dormeur. Les guildes s'étaient associées pour couper l'herbe sous le pied à un moine, Stynkfyst, qui tentait de rassembler autour de lui suffisamment de joueurs pour tuer Kerafrym et empêcher ainsi les guildes de se partager son butin. Il sera vaincu avec la facilité que l'on sait, grâce aux sorts de brûlure du mana des sorciers, aux armes épiques, et aux clercs qui ramèneront à la vie leurs compagnons plus vite que Kerafrym ne pouvait les tuer.

9. La quête du lapin estrocante ("vorpal bunny quest") Asheron's call [date non retrouvée]

Dans le jeu Ascheron's Call, les personnages de niveau 10-14 peuvent mener une quête nommée "The vorpal bunny", en référence à **la scène de Sacré Graal** [vidéo] dans laquelle des chevaliers sont massacrés par un petit lapin blanc¹. Des personnages n'ayant pas effectué la quête en temps voulu commencèrent une campagne de lobbying pour que la quête soit accessible après le niveau 14. Ils finirent par avoir gain de cause: les caractéristiques de l'estrocant lapin sont augmentées. Quelques heures plus tard, un seul survivant se présente à la porte de la ville, talonné par le lapin qui y fait, exactement comme dans *Sacré Graal*, un massacre. Des centaines de personnages sont tués. Le lapin est si rapide qu'il faut faire des captures d'écran pour pouvoir le voir. Du haut d'une tour, des magiciens lui lancent des sort, avec pour seul effet de constater que le lapin est immunisé à la magie. Un joueur réussira à l'attirer en dehors des limites de la ville, mettant fin au massacre. À la suite de cet incident, une Chasse au Lapin Estrocant sera ouverte à tout personnage au dessus du niveau 20.



10. La personne de l'année Times

[décembre 2006]

L'histoire n'est plus faite seulement par quelques individualités, mais par la multitude. L'Internet, et plus exactement le www, permet à une multitude de s'organiser, de travailler et de jouer en commun. Le *Time* officialise ainsi pour le monde offline ce que Tim O'Reilly avait pressenti en septembre 2005 et baptisé du nom de web 2.0 en faisant de l'internaute la personne de l'année 2006.

11. Anshe Chung millionnaire en dollars dans Second Life [2006]

Une brèche est portée dans le mur qui jusque-là voulait établir une distinction étanche entre monde réel et monde virtuel. En deux ans et demi, Anshe Chung a converti une mise initiale de 9,95 dollars par mois en une rente d'un million de dollars. Elle a acheté et revendu (ou loué) les terrains qu'elle avait précédemment valorisés en le mettant en forme. Elle gère aujourd'hui une entreprise d'une dizaine de personnes à Wuhan. Anshe Chung est connue sous le nom de Ailin Graef à Francfort.

—

Billet initialement publié sur **Psy et Geek :-)**

Image CC Flickr **Tamara Areshian Idiolector damclean Zebra Pares crazyklinux**

1. Le mot vorpal a été forgé par Lewis Carroll dans Jabberwocky [↗]

le 12 mars 2011 - 20:15 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Note : le virus informatique façon Elk Cloner avait été décrit par la science-fiction, dans le roman sur l'onde de choc de John Brunner, en 1974 ! Excellent roman cyberpunk avant la lettre.

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

YANN LEROUX

le 13 mars 2011 - 11:53 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Merci JEAN-NO de la précision !

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

THIBAULT

le 13 mars 2011 - 18:27 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Vraiment intéressant.
Puis-je utiliser certaines références pour un tpe ?

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

YANN LEROUX

le 13 mars 2011 - 19:18 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@thibault c'est du Creative Commons <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/> , alors c'est fait pour être distribué !

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

VOUZE

le 14 mars 2011 - 17:52 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Je pense que c'est "Leeroy Jenkins" avec 2 "e", et non "Leroy Jenkins"...

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

YANN LEROUX

le 14 mars 2011 - 18:36 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

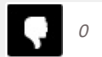


@vouze oui il y a deux e a Leeroy !
J'en profite pour donner un bon lien sur Leeroy Jenkins :
<http://www.westword.com/2007-03-08/news/the-legend-of-leeroy-jenkins/full>

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

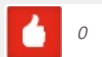
GRANDPALABREUR

le 14 mars 2011 - 23:47 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



is is related ? http://www.youtube.com/watch?v=Wllp_2L_F9I&feature=fvst

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

KRIS3D

le 15 mars 2011 - 20:09 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Plus d'infos sur Anshe Chung et Second Life dans ce billet :
<http://www.france3d.org/20090221148/Dernieres-news/Gagner-de-l-argent-sur-Second-Life-mythes-et-realites>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE