

Partie 3 : Les risques et les opportunités

6.1 Dérives et faits divers, opportunités et menaces

Avec 7 millions d'abonnés recensés en juin 2007 et un nombre de résidants qui ne cesse d'augmenter, certaines questions juridiques et fiscales voient le jour autour de Second Life.

Le battage médiatique qui s'est créé autour de ce simulateur a contribué au succès qu'il connaît aujourd'hui, et des milliers d'internautes s'inscrivent dans l'espoir de faire fortune ou de tirer un complément de revenus dans cet univers virtuel ou tout semble possible. Mais la réalité est autre : derrière la vitrine aguicheuse que nous présentent les médias, il faut savoir que seuls quelques internautes ont la chance de gagner leur vie grâce au simulateur. Et c'est sans compter l'implication que cela demande.

Pour pouvoir espérer gagner un jour sa vie à travers un simulateur de type Second Life ou Everquest, il est nécessaire d'avoir une parfaite connaissance de l'environnement dans lequel évoluent les avatars. Petit tour d'horizon à travers ce volet juridique et fiscal...

6.1.7 Droit et fiscalité

Gagner sa vie sur Second Life ?

Comme nous l'avons déjà abordé lors des précédents chapitres de ce livre, l'originalité de Second Life tient dans le fait que la monnaie virtuelle qui régit le simulateur est convertible en vrais dollars.

A titre d'informations, au mois de février 2007, on évaluait à 5 millions d'euros (6,7 millions de dollars) la masse monétaire en circulation... pourtant seuls 300 internautes détiennent un compte positif supérieur à 750 euros, sur les 300 000 membres réguliers du jeu. Autant dire qu'il y a beaucoup d'appelés mais peu d'élus, et seuls ceux qui y consacrent temps de travail et investissement financier réel (acheter des objets, des vêtements, un terrain ou une maison) récoltent aujourd'hui le fruit de leur labeur. Il faut enfin savoir que **dans le simulateur, ce sont les activités orientées autour de la promotion immobilière qui sont les plus rémunératrices.**

Même si les fortunes sont peu nombreuses, un véritable battage médiatique a attisé les vocations des internautes, désireux de faire fortune sur le simulateur.

En France, seule une poignée d'Internautes arrivent à gagner leur vie sur Second Life, et ce sont souvent des personnes très jeunes, qui y consacrent beaucoup de temps, et qui ont de bonnes connaissances en informatique.

Mais surtout : avant d'espérer y gagner sa vie, il va falloir passer à la caisse... N'importe quel internaute en âge de majorité peut s'inscrire sur Second Life gratuitement, sous réserve de communiquer son numéro de carte bancaire lors de l'inscription (pas de prélèvements).

En revanche le simulateur devient payant dès lors que l'on souhaite acheter un terrain ou faire construire : **il faut s'acquitter de 9,95\$ auprès de Linden Lab chaque mois.** A titre d'information, une île, c'est-à-dire un terrain de 65500m², coûte 1675 dollars et **les frais mensuels de maintenance** (liés à l'exploitation des serveurs informatiques de Linden Lab) **sont de 295 dollars.** Il faut noter que le prix des terrains est réduit pour les ONG et les associations.

Julien Dahan – <http://www.mes-references.fr>

Travaux réalisés sur les jeux vidéo

Livre "Economie et marketing des mondes virtuels"

En février 2007, on dénombrait près de 229 000 personnes à avoir dépensé de l'argent sur Second Life, mais pour la grande majorité, les sommes en jeu n'ont pas dépassé les 30 €. Parmi les grosses dépenses, on compte à ce jour 571 personnes à avoir dépensé plus de 3000 € dans le simulateur.

Le droit du travail dans Second Life

Concernant le droit du travail dans les mondes virtuels, tout reste encore à définir ; Second Life reste l'exemple type d'un système virtuel ultralibéral : tout se fait sur parole : les embauches, comme les licenciements. Ainsi **il n'y a aucun contrat de travail pour les avatars « salariés » de leurs entreprises virtuelles**. Et cela fonctionne de la même manière lors de l'acquisition des îles : les seules règles sont imposées par les propriétaires des terrains, qui peuvent autoriser ou exclure des comportements ou des avatars sur les îles qu'ils détiennent. Il n'y a ainsi **aucune possibilité de vrai recours** pour les personnes concernées, et il en est de même lorsqu'on est victime d'une arnaque au sein du simulateur.

Exemple : vous achetez une villa sur Second Life avec vue sur la mer, et peu de temps après, le propriétaire de l'île élève un gratte-ciel en plein vis-à-vis...

Il est toujours préférable de se renseigner au préalable sur l'identité du propriétaire ou sur les règles régissant tel ou tel terrain. Ainsi, pour informer les néophytes et nouveaux venus sur Second Life, des organismes existent : la *Coopérative française*, qui compte plus de 2000 membres, en est un exemple.

Et le droit à la propriété...

Dans le monde virtuel de Second Life, l'éditeur *Linden Lab* ne fournit que le terrain brut, et le vend aux personnes qui désirent devenir propriétaire d'une parcelle ou d'une île virtuelle.

Tous les objets que l'on retrouve dans le simulateur ont été créés par les résidents. **Les internautes détiennent le copyright des créations qu'ils ont apportées à Second Life (droit à la propriété)**, et cela donne des cas où des objets/concepts qui ont connu un grand succès dans le simulateur sont « exportés » dans la vie réelle, où ils rencontrent un succès similaire. C'est par exemple le cas de l'invention « *Tringo* », qui est un mix entre le Bingo et le jeu vidéo Tetris, et qui a connu un franc succès dans Second Life.

Devenir entrepreneur dans le monde virtuel

Enfin, certains choisissent de faire de Second Life une vitrine de leur activité dans la vie réelle : ils créent leur propre entreprise dans le simulateur et ouvrent des bureaux virtuels où ils reçoivent les clients, négocient des affaires, exactement comme dans la vraie vie.

Toutefois, il faut savoir que monter son entreprise virtuelle n'est pas une mince affaire : outre l'investissement financier et en temps que cela demande, le nouvel entrepreneur devra avoir une parfaite connaissance de l'environnement dans lequel il s'établit pour éviter fraudes et arnaques. Il faut également prendre en considération le risque de la coupure sociale, Second Life risquant à terme de devenir la « First life » de l'entrepreneur, le mettant à l'écart des relations sociales du monde réel...

Un large panel de métiers

Jacques possède l'avatar "*Golden Star Bright*". Il est propriétaire de deux îles de 65 500 m² qu'il a acquis pour 3000 €. L'agence immobilière qu'il a créée pour gérer cet espace lui assure 1700 € de revenus mensuels, en complément de son activité salariée. Mais il y a une contrepartie : **à ses débuts, Jacques passait près de 12 heures par jour sur Second Life pour développer son entreprise !**

On trouve également des métiers plus précaires comme celui d'*hommes sandwich*, d'*agent de sécurité*, ou encore d'*escorts girl*. Autant de professions qui ne permettent pas de faire fortune avec le simulateur.

Les marques se mettent elles aussi à occuper des parcelles virtuelles sur Second Life ; obligées de redoubler d'originalité sur ce nouveau terrain de chasse, elles cherchent à offrir des services utiles et développer un vrai marketing opérationnel.

L'impact sur le « new business » est loin d'être négligeable : à titre d'exemple, l'agence *DraftFCB* vient d'acquérir une île de 60 hectares qui va lui permettre de mener des **campagnes pré-test et post-test** de ses réalisations. Elle réalise donc **des tests qualitatifs grandeur nature sur le simulateur**, et compte réaliser **3 millions d'euros de marge brute en prestation de conseil et réalisations sur Second Life**. Les agences publicitaires voient aujourd'hui Second Life comme une formidable opportunité de prendre un temps d'avance et de montrer que les agences de publicité peuvent mener des actions de R&D très fortes.

Un modèle économique

Malgré son qualificatif de « Métaverse », c'est-à-dire d'univers virtuel en 3D, **Second Life appartient à l'économie réelle**. En effet, on y trouve à la vente des objets issus du monde réel : meubles ou vêtements fidèlement modélisés etc.

Second Life est un système économique où il est possible de créer de la valeur : par exemple, en achetant des parcelles pour y faire construire de luxueuses villas destinées à la location. **Il n'en reste pas moins un univers fragile car c'est une économie de l'immatériel, donc toujours difficile à défendre**. C'est par exemple le cas de la musique diffusée dans le simulateur, et plus généralement sur Internet.

L'économie de Second Life est centrée autour de sa monnaie virtuelle, le **Linden Dollar**. Gagé sur le dollar américain (1 dollar américain équivaut à 280 Linden dollars), cette monnaie ne fluctue pas beaucoup ; de plus il n'y a pas de rapport direct entre la création de valeur et la masse monétaire. Enfin, s'il est une spécificité qui permet de démarquer Second Life des autres univers virtuels en 3D, c'est bien dans **la possibilité de transformer les Linden dollars en véritables dollars**.

A titre de comparaison, nous avons l'exemple du MMORPG **World of Warcraft**. La monnaie du jeu ne peut pas « s'exporter » dans le monde réel ; en revanche un marché parallèle s'est créé avec la revente d'éléments à l'extérieur du jeu, comme des personnages très performants (niveaux avancés, « level 60 » et au-delà), ou des objets magiques qui ont été façonnés. Un autre

Julien Dahan – <http://www.mes-references.fr>

Travaux réalisés sur les jeux vidéo
Livre "Economie et marketing des mondes virtuels"

exemple de monde persistant est celui de **There** : le joueur peut apporter de l'argent dans le jeu et le transforme en « *Therebucks* », mais la démarche inverse n'est pas possible.

Des problèmes vis-à-vis de la législation ?

Alors comment résoudre les conflits qui émergent de ce nouveau système économique ? De nombreuses questions se posent quand aux possibilités de recours. Pourtant, on ne sait toujours pas quel droit du travail pourrait s'appliquer à un simulateur de type Second Life, ni vers quelle juridiction compétente se tourner en cas de litige. Pour l'instant, les sommes en jeu sont limitées et aucun conflit virtuel n'a pour le moment été porté dans la vie réelle ; toutefois, si la plateforme venait à se développer, il faudra envisager des solutions à ces vides juridiques.

En juin 2007, la société *Linden Lab* a été mise au Tribunal par l'association « Familles de France », qui reproche à l'éditeur de ne pas contrôler davantage les inscriptions et les accès au simulateur. En effet, l'inscription à Second Life est en théorie interdite aux mineurs, hors il est pour le moment simple de contourner cette règle car il n'y a aucun contrôle réalisé sur l'âge de l'internaute.

De même, l'accès au sexe est chose aisée dans le simulateur, y compris pour les enfants : même sans payer, il leur est possible d'assister à des pratiques sexuelles violentes.

Tout ceci met en avant les difficultés que l'on rencontre dès lors que l'on confronte monde réel et monde virtuel ; si Second Life permet de tisser un réseau social fort (par le biais des rencontres multiculturelles que l'on peut y faire) et pourquoi pas d'y trouver sa vocation (possibilité de créer sa propre entreprise, etc.), il est impératif de bien connaître les règles qui se rapportent à cet environnement. Enfin, la vigilance reste de mise pour éviter une coupure sociale avec le monde réel (phénomène d'addiction au simulateur).