

Second Life, une seconde économie

Par *admin*

Créé le **26/07/2007 - 23:00**

Second Life, une seconde économie

Jeudi, 26/07/2007 - 22:00 [0 commentaire](#)

- [Diminuer la police](#)
- [Augmenter la police](#)
- [Imprimer](#)
- [Version PDF](#)

•

- [Tweeter](#)

•

•

0 avis :



[zoom](#)

Bienvenue sur Second Life ! Un univers d'îles paradisiaques, de montagnes rose et bleu, de mer turquoise, d'immeubles, de boutiques et de restaurants ultradesign, de casinos... Un monde peuplé principalement de bimbos et de mâles musclés.

Second Life (SL) est un "monde persistant" où la vie ne s'arrête jamais, une simulation en trois dimensions de la vie réelle dans laquelle l'internaute mène une deuxième vie avec son "avatar", son personnage virtuel. Mi-juillet, ils étaient plus de 8,1 millions à résider dans Second Life, entreprise créée en 2003 par Linden Lab, une société californienne, créée par Philip Rosedal, économiste de formation. L'engouement est tel que Second Life recrute désormais plus de 800 000 internautes par mois. Au classement des pays les plus représentés, la France se situe derrière les Etats-Unis.

SL n'est pas un jeu comme les autres : pas besoin de tuer un maximum de monstres en un temps record, pas de Graal à trouver, aucune mission à remplir. La seule contrainte est de vivre une deuxième vie. Tout est possible : se balader, faire du sport, du shopping, l'amour, vendre des services et des biens, se marier, travailler, créer son entreprise.

Chacun est propriétaire de ses créations et peut même gagner de l'argent. Du vrai. Second Life a sa propre monnaie : le "linden dollar". On peut l'échanger contre des dollars sonnants et trébuchants et

créditer son compte grâce à sa carte bancaire moyennant des frais de transaction (0,23 euro chacune). Début juillet, 1 dollar valait 270,80 linden dollars (un peu plus de 320 pour 1 euro). Sur le "lindex", une place boursière virtuelle, il s'échange 2 millions de dollars par jour. Cette monnaie transnationale échappe aux banques centrales. Mi-juillet, un total de 330 000 dollars américains a été injecté pour maintenir le cours. Au dernier forum de Davos, Jean-Claude Trichet, le président de la Banque centrale européenne, qui découvrait le phénomène, déclarait en privé : "Si cela prend de l'ampleur, il va falloir regarder, c'est de la création de monnaie !"

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, deux jeunes artistes qui réalisent un documentaire sur le sujet, reconnaissent que "gagner de l'argent est l'une des principales préoccupations des nouveaux résidents". Le sexe est sans aucun doute l'une des premières activités sur SL. Il a permis à certains de faire fortune. Car, lorsque l'on crée son avatar, il n'est ni homme ni femme. Il faut donc lui acheter des attributs et... des positions. "Il y a deux ou trois fournisseurs de positions sexuelles et d'accessoires coquins qui gagnent beaucoup d'argent, explique un résident, plusieurs dizaines de milliers de dollars par mois."

Kevin Alderman, alias Strocker Serpentine, est aujourd'hui à la tête d'un mini-empire virtuel classé X. Cet ancien plombier américain se définit lui-même comme un "Mogul de la pornographie". Son plus beau coup, c'est avec la réplique de la ville d'Amsterdam vendue 50 000 dollars sur eBay qu'il l'a fait. Pour les résidents qui veulent tenter une expérience sexuelle, le site sl-escort.com fournit un catalogue d'"escort girls". "C'est plus un jeu sans conséquences qu'une vraie activité !", s'exclame une jeune Française qui souhaite garder l'anonymat.

"Second Life est un territoire de délocalisation extrême. Dans les pays émergents, y avoir une activité peut permettre d'arrondir ses fins de mois", affirme Gregory Kapustin, le jeune créateur de la Webradio Radiodelameduse.org.

Pour l'instant, ceux qui ont fait fortune sont une poignée. Ils sont graphistes, designers, promoteurs immobiliers. Anshe Chung, une Allemande d'origine chinoise, de son vrai nom Ailin Graef, en fait rêver plus d'un. Sa recette ? Elle a acheté des parcelles de terrain, y a construit des immeubles, les a revendus à un moment où la spéculation allait bon train. A partir d'un apport initial de 9,95 dollars par mois, son chiffre d'affaires annuel dépasserait aujourd'hui les 2,5 millions de dollars. Son studio de création numérique - bien réel celui-là -, Anshe Chung Studios, emploie plusieurs dizaines de personnes.

Un autre moyen de gagner de l'argent est de fabriquer des objets virtuels. Mais cela suppose d'avoir un "bon coup de souris". Dans la vraie vie, Jennifer Grinnell, alias Janis Marlowe, travaillait dans une entreprise de livraison de meubles. Sur Second Life, elle a créé une ligne de vêtements et d'apparences pour les avatars. Elle a fini par quitter son vrai job. Le nouveau lui rapporte quatre fois plus.

En France, ils ne seraient qu'une quinzaine à vraiment gagner de l'argent. Stéphane Zugzwang (son nom de résident), la quarantaine, ancien cadre à la direction informatique d'une grande entreprise, a décidé de sauter le pas. Pionnier de Second Life - il y est entré en 2004 "pour le fun" -, il vient de quitter son emploi. "J'ai commencé par monter un club d'échecs. Puis j'ai vendu des échiquiers que je créais. Au début, je devais gagner 10 dollars par trimestre", raconte-t-il. Il propose peu après des "Virtual reality rooms", des pièces fermées simulant de grands espaces réels grâce à des photographies. L'avatar peut alors construire sa maison à New York, Paris... Stéphane monte ensuite un magasin sur un terrain de Linden Lab. Les résidents y achètent le coffret virtuel de ses "Virtual reality rooms" pour un prix compris entre 500 (1,84 dollar) et 5 000 linden dollars (18,50 dollars). "Aujourd'hui, dit-il, je gagne entre 1 000 et 2 000 dollars par mois." C'est certes encore loin des 6 000 euros net mensuels de son ancien salaire, dont il sait qu'il ne pourra pas les gagner directement sur le site. En revanche, il compte sur l'entreprise qu'il a créée pour aider les sociétés à s'implanter sur Second Life.

Pour s'assurer une présence sur ce site, elles sont prêtes à dépenser de grosses sommes. Le groupe BNP Paribas aurait déboursé plusieurs milliers d'euros pour y installer ses filiales Cortal Consor et Cetelem. IBM a investi pas moins de 10 millions de dollars pour être présent virtuellement. Nike et Adidas y vendent des chaussures, Pontiac et Toyota des voitures. En juin, six entreprises françaises (Areva, Alstom, L'Oréal, Cap Gemini, Unilog et Accenture) y ont organisé un premier forum de l'emploi, en effectuant des entretiens de recrutement pour la vraie vie par avatars interposés. Grâce à ses nouvelles fonctions de consultant, Stéphane table sur un chiffre d'affaires de 100 000 dollars dans les douze prochains mois.

"Pour l'instant, la balance des paiements de Second Life est très avantageuse car il y a beaucoup plus d'entrées de capitaux que de sorties", note le chercheur Serge Soudoplatoff. "Une grande majorité garde ses linden dollars, ceux-là entretiennent le rêve pour tous les autres", confirme Xavier Antoviaque, consultant spécialiste des communautés virtuelles.

[LM](#)

Noter cet article :

Recommander cet article :

-
- [Tweeter](#)
-

- **Nombre de consultations :** 83
- **Publié dans :** [Internet](#)
- **Partager :**
 - [Facebook](#)
 - [Viadeo](#)
 - [Twitter](#)
 - [Wikio](#)

[Internet](#)

URL source: <https://www.rtflash.fr/second-life-seconde-economie/article>