

**Université Paris-1 Panthéon Sorbonne  
12 Place du Panthéon 75005 Paris**

**Master 2 professionnel droit de l'internet public**

**Mémoire en vue de l'obtention du Master  
Session de septembre 2008**

**Risques juridiques générés  
par le « système monétaire »  
de Second Life**

**Présenté et soutenu par : Madame Corinne Hubert**

**Président du Jury : Monsieur Georges Chatillon, Directeur du Master.**

**Directrice de mémoire : Madame Aurélie Letteron, Juriste - Natixis SA.**

**Membres du jury : Monsieur Georges Chatillon, Madame Aurélie Letteron et Madame Anne Henninger.**

Année Universitaire 2007/2008

## Remerciements

Je remercie **Madame Aurélie Letteron**, ma directrice de mémoire, qui m'a guidée avec beaucoup de patience et de pédagogie.

Je remercie **Monsieur Georges Chatillon**, directeur du master, pour m'avoir donné la possibilité de suivre cette formation.

# Sommaire

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
---------------------------	----------

<b>1ère partie : Risques juridiques propres à l'organisation du « système monétaire » de Second Life .....</b>	<b>3</b>
--	----------

Chapitre 1. Risques juridiques liés à la nature incertaine du Linden dollar.....	3
--	---

<i>Section 1. Recherche de la qualification juridique du Linden dollar.</i> .....	3
---	---

<i>Section 2. La notion de monnaie fictive de Linden Lab.</i> .....	3
---	---

Chapitre 2. Risques juridiques générés par l'auto qualification de Linden Lab en autorité monétaire.....	3
--	---

<i>Section 1. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée.</i> .....	3
---	---

<i>Section 2. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée régissant l'émission et la circulation du Linden dollar.</i> .....	3
---	---

<b>2ème partie : Risques juridiques liés à l'utilisation du Linden dollar par les agents économiques de Second Life.....</b>	<b>3</b>
--	----------

Chapitre 1. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life. ....	3
---	---

<i>Section 1. Encadrement strict de l'exercice des activités bancaires.</i> .....	3
---	---

<i>Section 2. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life.</i> .....	3
--	---

Chapitre 2. Risques juridiques générés par les activités économiques des avatars.....	3
---	---

<i>Section 1. La production.</i> .....	3
--	---

<i>Section 2. La consommation.</i> .....	3
--	---

<b>Annexe .....</b>	<b>3</b>
---------------------	----------

<b>Bibliographie.....</b>	<b>3</b>
---------------------------	----------

<b>Table des matières.....</b>	<b>3</b>
--------------------------------	----------

# Introduction

Second Life est « un lieu où vous pouvez concrétiser en pixels tout ce qui vous trotte dans la tête ; c'est un paradis pour l'expression de soi parmi les plus riches et les plus satisfaisants qui soient. Dans Second Life, si vous voyez quelque chose que vous aimeriez construire ou changer, vous en avez la possibilité en quelques clics. Ce monde est un lieu d'expérience mais, surtout, c'est un lieu à construire. »<sup>1</sup>

Second Life est un espace pensé et réalisé par les participants eux-mêmes au moyen d'un moteur 3D<sup>2</sup>. Plus précisément, Second Life est un univers virtuel en trois dimensions accessible sur internet et édité par la société américaine Linden Lab. Comme son nom l'indique, il permet à ses utilisateurs de simuler une « seconde vie » par l'intermédiaire d'un personnage appelé avatar. Créé ou choisi par son utilisateur, l'avatar est sa représentation virtuelle permettant d'évoluer dans cet univers.

Bien qu'assez singulier, Second Life n'est pas le seul monde virtuel existant sur internet. Et s'il en existe déjà beaucoup, leur nombre devrait encore considérablement augmenter dans les prochaines années. La naissance de Lively, lancé par Google en juillet dernier ne fait que confirmer cette tendance.

Second Life a été imaginé dès 1999 et lancé officiellement en juillet 2003. Cet univers n'est pas vraiment un jeu. C'est un monde persistant modifié au fur et à mesure de son existence en fonction des envies et réalisations de ses résidents auquel l'on peut accéder gratuitement<sup>3</sup>. Aucun scénario n'est établi à l'avance par l'éditeur.

Ainsi, contrairement à d'autres jeux massivement multijoueurs<sup>4</sup>, il est inutile de tuer un maximum de monstres en un temps record, il n'y a pas de graal à trouver et aucune mission à remplir. La seule contrainte est de vivre une deuxième vie. Dans cet univers d'îles paradisiaques, de montagnes roses et bleues, de mer turquoise, d'immeubles et de restaurants, tout est possible : faire du sport, du shopping, vendre des services et des biens, se marier, travailler, créer son entreprise.

La popularité et la médiatisation de Second Life ont deux raisons principales. La première est la possibilité de créer et de céder ses créations. La seconde est en rapport direct avec la réalité. En effet, si une multitude de créatures et de concepts nouveaux y sont créés on y retrouve aussi la plupart des institutions et des services de notre vie. On y retrouve des agences immobilières, des musées, des commerces, des événements culturels, des expositions, des défilés de mode, des lancements de parfum...et le Linden dollar est utilisé pour tout achat de biens ou de services dans le jeu.

---

<sup>1</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007 : 4, extrait de la préface du guide écrite par Philip Rosedale, fondateur de Second Life.

<sup>2</sup> Un moteur 3D est un logiciel qui permet de générer des objets en trois dimensions et de gérer leurs comportements.

<sup>3</sup> Une option payante existe toujours.

<sup>4</sup> Les jeux massivement multijoueurs (MMOG - Massively Multiplayer Online Games) sont des jeux vidéo en ligne que l'on définit par trois critères cumulatifs :

- Accessible uniquement en ligne, sur Internet,

- Doté d'un univers dit persistant c'est-à-dire accessible 24h/24, sept jours sur sept,

- Ouvert à plus de 128 joueurs (en deçà, le caractère "massivement multijoueur" est discuté - un MMOG classique accueille traditionnellement quelques milliers de joueurs par serveurs).

Ainsi, « *Second Life possède sa propre monnaie, le Linden dollar (L\$), qui peut s'échanger contre de vraies devises. Le taux de change fluctue, il est déterminé, de manière prévisible, par l'offre de devises.* »<sup>5</sup> Beaucoup de jeux massivement multijoueurs proposent de l'argent virtuel, mais aucun jusqu'à maintenant n'avait instauré volontairement un système permettant sa convertibilité en monnaie ayant cours légal.

Nathalie Brafman, journaliste au Monde, dans son article du 21 juillet 2007, raconte :  
« *Début juillet, 1 dollar valait 270,80 Linden dollars (un peu plus de 320 pour 1 euro). Sur le « Lindex<sup>6</sup> », 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.* »<sup>7</sup>

Il est étonnant que les termes « monnaie », « place boursière », « banques centrales », « maintenir le cours », soient utilisés pour décrire des réalités virtuelles se déroulant dans Second Life. En effet, ces termes ont des définitions, ils désignent des institutions ou des règles organisant la circulation d'une monnaie dans un pays ou au sein d'un espace monétaire donné. Par exemple, les systèmes monétaires relèvent traditionnellement des États, et sont administrés dans le cadre de la politique économique intérieure.

L'utilisation ces termes juridiques appliqués de façons inappropriées aux activités de Second Life n'est pas propre à cet article. Il reflète la manière de communiquer et de présenter Second Life, de Linden Lab. Tout comme les objets et les activités de Second Life paraissent être ceux de notre réalité, les termes utilisés pour encadrer ce jeu sont nos termes juridiques. Peut être pour rassurer ? Ces termes donnent l'apparence aux résidents qu'ils utilisent une « monnaie » et qu'une « autorité monétaire » assure l'émission du Linden dollar. Linden Lab créé l'illusion et s'approprie les apparences d'une réalité juridique. C'est là qu'est le risque, même si Second Life est une sorte de jeu, la simulation juridique de la vraie vie est un risque juridique majeur.

Second Life n'est régi que par une sorte de règlement intérieur<sup>8</sup>. Celui-ci n'est pas adapté pour régler une vie virtuelle de plus en plus complexe, diversifiée comme dans le réel. Et le caractère bidimensionnel de Second Life constitue une vraie difficulté sur le plan juridique. Les interactions entre monde physique et Second Life se sont ainsi multipliées.

Pourtant, ce que le jeu qualifie de « système monétaire » est au centre de toutes les activités. L'émission de Linden dollars est une des ressources principales de Linden Lab et de nombreux résidents considèrent la création et l'accumulation de richesses, ainsi que la consommation, comme des buts à atteindre.

Dans ce cadre, Linden Lab donne l'apparence d'agir comme une autorité monétaire, régissant et contrôlant la circulation du Linden dollar, sans assurer de garantie sur la pérennité de celui-ci. Tout cela en dehors de l'application de règles traditionnellement applicables dans le cadre de la création d'un système monétaire tel par exemple le système monétaire français, le Système Européen de Banques Centrales.

---

<sup>5</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 11.

<sup>6</sup> Lindex est le bureau de change officiel de Second Life qui permet aux résidents d'acheter ou de vendre des Linden Dollars.

<sup>7</sup> Brafman, nathalie. « *Second Life, une seconde économie* ». *Le Monde*. Paru dans l'édition du 22.07.2007.

<sup>8</sup> *Policies and Guidelines*. «*Second Life: Policies & Guidelines* » *Second Life*. 2008. Linden Lab. 10.07.2008.

<<http://secondlife.com/policy>>

Les résidents ont voulu profiter de cette liberté virtuelle en créant des activités liées à l'utilisation du Linden dollar pensant « gagner de l'argent », leitmotiv de Second Life. Ces activités économiques et notamment bancaires sont souvent dangereuses, éphémères et soumises à de nombreux aléas. Le plus souvent, les résidents exercent des activités professionnelles virtuelles leur procurant des revenus en dehors de leur cadre juridique de référence, dans notre cas le droit français.

Ce monde fondé sur des notions d'échange, de liberté d'expression, de création et d'épanouissement de l'imaginaire s'est complexifié. En effet, à trop vouloir frôler la réalité, les perversions d'une société riche et complexe l'ont rattrapé : violences, escroqueries... L'ensemble des protagonistes de Second Life tente de se protéger : Linden Lab par l'application et la modification régulière de son règlement intérieur<sup>9</sup> et les résidents de Second Life souvent résignés adoptent le comportement de victimes consentantes ou apprennent à composer avec les apparences juridiques.

Les risques juridiques générés par les possibilités du jeu Second Life sont nombreux. Ils sont constitués des risques juridiques issus du système d'échange en Linden dollar qualifié dans leur terminologie de « système monétaire » (Partie 1) mais aussi des risques juridiques liés à l'utilisation du Linden dollar par les agents économiques de Second Life (Partie 2)

---

<sup>9</sup> *Policies & Guidelines*. «*Second Life: Policies & Guidelines* » *Second Life*. 2008. Linden Lab. 10.07.2008.  
<<http://secondlife.com/policy>>

# 1<sup>ère</sup> partie : Risques juridiques propres à l'organisation du « système monétaire » de Second Life

Lorsque de nouvelles techniques monétaires apparaissent, elles sont généralement appliquées d'une manière improvisée, à la suite d'initiatives individuelles. Puis, très tôt l'État réglemente la fabrication et la circulation de la monnaie. Ainsi naissent les systèmes monétaires, caractérisés par l'existence d'un ensemble de lois garantissant et rationalisant la monnaie en usage sur le territoire d'un État. Dans Second Life au contraire tout a été planifié et prévu. Le Linden dollar existait au moment de la naissance de l'univers virtuel et a été mis en place par Linden Lab. Son utilisation dans la plupart des transactions entre avatars et sa convertibilité en devise donne l'illusion qu'il s'agit d'une monnaie. A contrario, sa non remboursabilité par Linden Lab qui le considère comme une monnaie fictive pourrait faire penser qu'il s'agit d'un simple élément du jeu. Les modalités de son émission et de sa circulation ont également été prévues dès le départ par Linden Lab. Ce comportement d'autorité monétaire de la part d'une société privée ajoute à la confusion. Linden Lab simule une réalité juridique et crée une apparence. Cette apparence trompeuse génère des risques juridiques liés à la nature incertaine du Linden dollar (Chapitre 1) et à la qualité d'autorité monétaire auto déclarée de Linden Lab (Chapitre 2).

## Chapitre 1. Risques juridiques liés à la nature incertaine du Linden dollar

Linden Lab présente le Linden dollar comme une monnaie convertible en dollar américain. Il gère le site de change et contrôle l'évolution du cours du Linden dollar en réinjectant lorsque c'est nécessaire des dollars américains dans le système de change. Or, les conditions générales des services fournis de Linden Lab excluent la possibilité que le Linden dollar soit une monnaie et précise qu'il s'agit d'une monnaie fictive. Devant ces incohérences, il convient de rechercher la qualification juridique du Linden dollar (Section 1) et ensuite de considérer la notion de monnaie fictive<sup>10</sup> selon Linden Lab (Section 2)

### *Section 1. Recherche de la qualification juridique du Linden dollar.*

Le Linden dollar permet beaucoup de transactions sur Second Life. Il s'agit de tout ce qui peut s'échanger : louer un terrain, acheter des vêtements, des objets de décoration... Et surtout, l'achat et la revente de Linden dollars sur le Lindex<sup>11</sup> (la « bourse » de Second Life). Le montant des transactions qui se sont échangées sur le Lindex représente environ 9 millions de dollars US en juin 2008<sup>12</sup> et le cours fluctue de manière relativement stable autour de 265

<sup>10</sup> Fictional currency. Terms of service, paragraphe 1.4, Annexe page 55

<sup>11</sup> « Second Life Lindex Market Data. » *Second Life. 2008. Linden Lab. 05.07.2008* <<http://secondlife/whatis/economy-market.php>>.

<sup>12</sup> Montant exact pour le mois de juin 2008 : 8 959 344 dollars : <<http://secondlife.com/whatis/economy-market.php>>

Linden dollars pour 1 dollar US<sup>13</sup>. Pour certains, « *la monnaie de Second Life, le Linden dollars (L\$) est une devise universelle, non reconnue par aucun système bancaire, mais utilisée pour tout achat et vente de biens ou services.* »<sup>14</sup> Une devise est une monnaie étrangère. Le Linden dollar est présenté comme la monnaie d'un autre monde : celui de Second Life. Pour apprécier la nature juridique du Linden dollar il est nécessaire de connaître les caractéristiques d'une vraie monnaie (§1) et de les comparer avec les caractéristiques du Linden dollar (§2).

## §1. Les caractéristiques d'une vraie monnaie

Ce sont les économistes qui, les premiers, ont reconnu à la monnaie les trois fonctions, diversement exprimées, de paiement, de compte et de réserve. A la suite de cela, on a donné à la monnaie une triple fonction juridique : elle est un instrument d'évaluation, un instrument de paiement et un instrument de réserve de valeur<sup>15</sup>.

### *A. La monnaie est un instrument d'évaluation.*

Elle remplit une fonction d'unité monétaire, unité définie par un nom (euro, dollar...) allié à un nombre qui sert de base à l'organisation du compte : le nombre un. L'unité monétaire permet d'exprimer le prix des marchandises ce qui facilite l'évaluation et la comparaison de la valeur des choses et des services dont on a besoin.

### *B. La monnaie est un instrument d'échange, un moyen de paiement.*

Si elle n'est pas un moyen de paiement, elle doit au moins pouvoir circuler grâce à des instruments de paiement et permettre l'extinction des dettes. On considère généralement que la monnaie est un moyen de paiement possédant une valeur libératoire reconnue par tous et permettant d'acquérir n'importe quel bien. Cependant, contrairement aux représentations en cours dans les sociétés occidentales reposant sur l'illusion d'une monnaie universelle sans autre cloisonnement que celui des frontières inter-étatiques, la monnaie n'est pas forcément un moyen de paiement généralisé. Les monnaies recèlent de multiples cloisonnements de fait et de droit, elles ne sont pas utilisées par tous et en toutes situations. On ne peut donc refuser la qualité monétaire à une chose sous prétexte que, si elle est un moyen de paiement, elle n'est pas un moyen de paiement généralisé. Néanmoins, en considération des attributs de liquidité et de fongibilité de la monnaie, seul mérite la qualification de monnaie un instrument qui a vocation sinon universelle, au moins très générale.

### *C. La monnaie est un instrument de réserve de valeur.*

La monnaie permet au porteur d'attendre entre le moment où il a vendu une marchandise contre la monnaie et celui où il décidera d'employer celle-ci pour un achat ou le règlement

<sup>13</sup> Valeur au 28.07.2008 : <<http://secondlife.com/whatis/economy-market.php>>

<sup>14</sup> On, Bao. « Une immersion dans l'environnement de Second Life et ses Linden dollars. » Esens.

22.07.2008 <[http://esens.unige.ch:8080/savoir/cas/cas\\_pratique\\_linden\\_dollars](http://esens.unige.ch:8080/savoir/cas/cas_pratique_linden_dollars)>

<sup>15</sup> Lanskoj, Serge. « La nature juridique de la monnaie électronique. » Bulletin de la Banque de France n°70, octobre 1999, page 46.

d'une dette. La valeur doit pouvoir être conservée et réutilisable. Mais la fonction de réserve de valeur est remplie lorsque l'on a un droit sur les unités de valeur et non un droit à des unités de valeur. La monnaie doit avoir une valeur autonome.

## §2. Les caractéristiques du Linden dollar.

Si dans une économie primaire et autarcique les échanges peuvent se faire sous forme de troc, il est difficile d'effectuer à notre époque nos transactions à l'aide de ce système même dans un monde virtuel où le but est de faciliter les échanges et de fluidifier des transactions virtuelles internationales. Aussi, l'utilisation par les internautes des devises de leur pays respectifs était difficilement réalisable. Le Linden dollar élimine ces inconvénients et offre des avantages :

### *A. Le Linden dollar instrument d'évaluation*

L'unité est libellée en Linden dollar. Il est donc une unité de valeur, instrument d'évaluation. Le Linden dollar permet d'exprimer le prix des objets ou des services virtuels ce qui facilite l'évaluation et la comparaison de la valeur des choses et des services dont les résidents ont besoin.

### *B. Le Linden dollar instrument d'échange non généralisé*

Le Linden dollar n'est pas matérialisé. Il est représenté comme un objet du monde virtuel dans un compte virtuel. Les échanges avec les vraies monnaies se font sur des comptes séparés, l'un du jeu, l'autre bancaire :

- le compte virtuel de l'avatar à l'intérieur du jeu, en Linden dollars, qui est crédité ou débité en Linden dollars suivant les opérations ;
- le compte réel bancaire en ligne de l'internaute correspondant au même avatar, qui est débité ou crédité d'euros, par exemple, en fonction des opérations d'achat ou de vente de Linden dollars.

Le Linden dollar est un instrument d'échange car les résidents ne sont pas obligés de trouver des biens à échanger contre les leurs. Malgré tout, le Linden dollar ne peut être utilisé que pour les transactions à l'intérieur de Second Life mais pas pour toutes les transactions.

### *C. Le Linden dollar instrument de réserve de valeur incertaine*

On doit se poser la question de savoir sur quoi repose sa valeur. Si la monnaie marchandise (thé, café, etc.) et la monnaie métal (or, argent) tiraient leur valeur de leur utilisation comme marchandise, il n'en est pas de même du Linden dollar.

Ce qui a tout d'abord assis sa valeur c'est sa convertibilité (même si elle n'est pas totale). Avec l'évolution des échanges tout d'abord avec le dollar américain puis avec d'autres

devises (euro, livre, franc suisse...). Elle a acquis de ce fait « cours virtuel »<sup>16</sup>, grâce aux monnaies réelles. La valeur du Linden dollar ne repose que sur la confiance que ces utilisateurs accordent à Linden Lab.

Par conséquent, même si le vendeur n'est pas obligé d'acheter autre chose, il lui est difficile d'attendre pour utiliser les fonds que lui a remis l'acheteur. En effet, l'existence du Linden dollar est incertaine car l'existence même de Second Life est incertaine.

Au regard de ces éléments, le Linden dollar ne peut être qualifié de monnaie s'il ne remplit pas la triple fonction juridique d'instrument d'évaluation, d'instrument de paiement et d'instrument de réserve de valeur.

Le Linden dollar remplit la fonction d'instrument d'évaluation mais ne remplit pas les fonctions d'instrument de paiement et d'instrument de réserve de valeur. Ce n'est pas un instrument de paiement car il n'est pas universel ni très général. Ensuite, la fonction d'instrument de réserve de valeur n'est pas totalement assurée au regard de l'existence incertaine du Linden dollar et de l'impossibilité d'épargner en Linden dollars, d'une part parce qu'aucun établissement bancaire n'accepte les Linden dollars et d'autre part parce que les établissements offrant ces services sur Second Life ont été interdits<sup>17</sup> par Linden Lab.

Le Linden dollar n'a pas les caractéristiques d'une monnaie. En effet, il suffit qu'une seule de ces fonctions ne soit pas remplie pour lui refuser la qualification de monnaie.

L'absence de qualité monétaire du Linden dollar ne correspond pas à la façon dont Linden Lab le présente lorsqu'il utilise les termes de "monnaie virtuelle" et même de "devise". L'emploi de ces termes évocateurs ne coïncide pas non plus avec la conception que Linden Lab a du Linden dollar. En effet, Linden Lab considère le Linden dollar comme une monnaie fictive, dont l'utilisation est définie contractuellement.

## ***Section 2. La notion de monnaie fictive de Linden Lab.***

Linden Lab considère le Linden dollar comme une monnaie nécessaire à la croissance économique de Second Life et le présente à ses résidents comme une monnaie permettant de gagner de l'argent tout en considérant que ce n'est pas une monnaie dans ses conditions générales de service (§1). Cette incertitude concernant le Linden dollars crée des risques juridiques (§2).

### **§1. Le Linden dollar au regard des conditions générales de service de Linden Lab.**

Ces conditions générales de service<sup>18</sup> sont publiées en ligne uniquement en anglais et utilisent une police de caractère de taille 8 points. Elles contiennent sept rubriques. Les informations

---

<sup>16</sup> Allusion à la notion de cours légal.

<sup>17</sup> Linden, Ken D. « New Policy Regarding In-World "Banks." » *Official Second Life Blog*, 8.01.2008.

<http://blog.secondlife.com/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks/>

<sup>18</sup> Terms of service. Annexe page 55

utilisées ci-après seront tirées de la rubrique concernant “les services et le contenu de Second Life”<sup>19</sup>

Les conditions générales stipulent que la monnaie de Second Life est « *un droit de licence limité, disponible en distribution payante et gratuite à la discrétion de Linden Lab mais pas remboursable en valeur monétaire réelle* ». C’est dans ce même paragraphe qu’il est précisé que le service inclut une monnaie fictive interne<sup>20</sup>.

Mais, Linden Lab précise au paragraphe suivant,<sup>21</sup> que le « *service inclut un élément appelé « Bourse de Monnaie » ou « Lindex » qui fait référence à un aspect du service par lequel Linden Lab administre les transactions entre utilisateurs pour la vente et l’achat du droit de licence d’utilisation du Linden dollar* ». Il ajoute et précise que « *le terme vendre signifie transférer à titre onéreux à un autre utilisateur le droit de licence d’utiliser la monnaie et que le terme acheter signifie recevoir d’un autre utilisateur, à titre onéreux, le droit de licence d’utiliser la monnaie.* »<sup>22</sup>

Enfin, il est mentionné, toujours dans le même paragraphe, que « *Linden Lab peut refuser tout ordre de vente ou d’achat, individuellement ou dans le cadre de limitations de prix ou de volume décidées par lui pour quelque raison que ce soit. Linden Lab peut aussi limiter les acheteurs ou vendeurs de tout groupe d’utilisateurs à n’importe quel moment* »<sup>23</sup>.

Ainsi, Linden Lab assure l’émission de Linden dollars, en gère la circulation (en maîtrisant l’évolution des cours) et assure la surveillance des échanges en monnaie (puisqu’il met en relation les internautes pour la vente et l’achat en prenant une commission) et précise que le Linden dollar est un droit qui permet d’utiliser une fonctionnalité du service proposé par Linden Lab : une monnaie fictive.

Le Linden dollar est un droit d’achat dont le remboursement en monnaie n’est absolument pas garanti. De plus, lorsque les résidents veulent acheter ou vendre des Linden dollars ils ne peuvent pas le faire auprès de Linden Lab.

## §2. Risques juridiques générés par le Linden dollar.

Conséquences de la présentation équivoque du Linden dollar par Linden Lab, les risques juridiques sont à la fois ceux d’une monnaie traditionnelle (A) et ceux issus des stipulations contractuelles de Linden Lab (B).

### A. Absence de garantie d’une monnaie.

Le Linden dollar n’est pas une monnaie par conséquent il ne peut pas fournir les garanties d’une monnaie comme celles offertes par un État et une banque centrale.

Un État et une banque centrale permettent de prévenir :

---

<sup>19</sup> *The services and Content of Second Life*

<sup>20</sup> *Terms of service. Paragraphe 1.4. Annexe page 55*

<sup>21</sup> *Terms of service. Paragraphe 1.5. Annexe page 55*

<sup>22</sup> *Terms of service. Paragraphe 1.5. Annexe page 55*

<sup>23</sup> *Terms of service. Paragraphe 1.5. Annexe page 55*

- une chute des cours : le cours d'une devise est toujours sujet à des fluctuations importantes. En règle générale, le cours est fixé par l'équilibre de l'offre et de la demande. Toutefois, on constate, pour les devises virtuelles, que le cours est en général fixé par l'émetteur et non par le marché. En outre, il n'existe pas de réelle transparence dans la détermination du cours. Il est intéressant de constater que le cours est toujours situé entre 265 et 267 Linden dollars pour 1 dollar américain. Qu'advierait-il en cas de forte baisse de la demande ? Est-ce que l'émetteur baissera le cours ou dévaluera la monnaie ? En l'absence de règles strictes sur le sujet, personne n'est à même de vérifier et de contester les cours fixés par Linden Lab.

- le manque de liquidité du marché : si la demande de Linden dollar venait à chuter, il se peut que l'on ne puisse pas liquider son argent virtuel faute d'acquéreur. Dans un tel cas, le cours fixé par le site demeurera probablement élevé. Il deviendra impossible de liquider de vieux Linden dollars car leur valeur devrait s'approcher de zéro.

De plus, le Linden dollar n'est soumis au contrôle d'aucune autorité indépendante. Comme son cours n'est pas réellement déterminé par le marché, les propriétaires d'argent virtuel n'ont ni moyen de recours en cas de fraude, ni d'autorité qui garantisse le bon fonctionnement du marché et le respect de certaines règles.

### *B. Absence de garantie issue du règlement intérieur de Linden Lab.*

Le règlement intérieur<sup>24</sup> de Second Life contient plusieurs parties afférentes chacune à des domaines différents (la protection de la vie privée, les règles concernant l'application de la TVA...). Les conditions générales de service<sup>25</sup> sont incluses dans ce règlement intérieur.

#### *1. Les conditions générales de service de Second Life*

Elles sont très strictes et surtout très favorables à Linden Lab et d'autre part, elles ne prennent pas en compte et même écartent les problèmes juridiques liés à l'utilisation du Linden dollars.

##### a) La notion de conditions générales de service.

Les conditions générales de service qui ressemblent sous certains aspects à nos conditions générales de vente, sont des règles auxquelles les personnes qui veulent accéder ou utiliser un service doivent obligatoirement se conformer. Elles sont légalement contraignantes. Certains sites web sont reconnus pour avoir été très prudents dans l'écriture de leurs conditions générales de service, spécialement Ebay et Paypal, qui ont besoin d'un haut niveau de confiance du fait de leurs opérations impliquant l'argent. Comme la plupart des jeux se passent maintenant en ligne, beaucoup adoptent les conditions générales de service distinctement de la licence d'utilisateur requise pour utiliser le logiciel.

---

<sup>24</sup> *Policies & guidelines. «Second Life: Policies & Guidelines » Second Life. 2008. Linden Lab. 10.07.2008.*

*<<http://secondlife.com/policy>>*

<sup>25</sup> *Terms of service. Annexe page 55*

Une violation de ces conditions peut entraîner diverses conséquences pour les auteurs en fonction du service et de la sévérité de la violation. La plupart des organisations se réservent le droit d'interdire l'accès d'utilisateurs au service s'ils violent les termes de l'agrément.

#### b) Application à Second Life.

Les conditions générales de service sont acceptées en ligne par les futurs résidents de Second Life au moment de leur inscription. Il y est précisé que Linden Lab est domicilié en Californie État des États-unis d'Amérique. L'ensemble des termes est rédigé en anglais et contient un bon nombre de clauses que l'on peut considérer comme abusives<sup>26</sup> au regard du droit français. Ces clauses prévoient notamment que le service fourni par Linden Lab peut être interrompu ou modifié à tout moment sans aucun motif (voir supra).

Hormis les deux paragraphes traitant de la nature fictive de la monnaie, vus précédemment, aucun paragraphe de ces conditions n'encadre les conditions d'utilisation des Linden dollars. Aucune rubrique ne précise ce qu'il advient des sommes investies par les internautes dans le monde virtuel comme des biens achetés ou des sommes gagnées ou réservées par les internautes en cas d'arrêt ou de modification du service.

Plus inquiétant, un paragraphe des conditions générales de service indique que Linden Lab se réserve le droit d'interrompre ses services (totalement ou partiellement) avec ou sans information préalable et avec ou sans raison particulière<sup>27</sup>.

La mise en œuvre de cette clause pourrait causer des dommages aux internautes ayant déjà investis dans le monde virtuel et acquis des biens virtuels. La remise en cause de cette clause et l'obtention d'un dédommagement serait délicate.

D'une part, la Convention de Rome du 19 juin 1980<sup>28</sup> sur la loi applicable aux obligations contractuelles qui s'appliquent à tous les contrats ou conventions quel que soit leur objet ou leur forme, privilégie le principe d'autonomie de la volonté.

Le contrat est en effet régi par la loi choisie par les parties. Ce choix doit être exprès ou résulter de façon certaine des dispositions du contrat ou des circonstances de la cause (art. 3). A défaut de choix par les parties d'une loi, la Convention de Rome prévoit que le contrat est régi par la loi du pays avec lequel il entretient les liens les plus étroits (art. 4). Une présomption de proximité privilégie la loi de l'établissement du débiteur de la prestation caractéristique. Toutefois, s'agissant des consommateurs, la Convention de Rome prévoit

---

*26 Il s'agit des clauses qui, dans les contrats conclus entre professionnels et non professionnels ou consommateurs, ont pour objet ou pour effet de « créer au détriment du non professionnel ou consommateur, un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat » article L.132-1 du Code de la consommation. Il s'agit notamment des clauses qui visent à « exclure ou à limiter de façon inappropriée les droits légaux du consommateur vis-à-vis du professionnel ou d'une partie en cas de non-exécution totale ou partielle défectueuse par le professionnel d'une quelconque des obligations contractuelles » (L. n°95-96, 1er févr. 1995). La qualification est importante puisqu'une clause abusive est réputée non écrite.*

*D'autres clauses sont à distinguer, il s'agit des clauses exonératoires ou limitatives de responsabilité insérées dans les contrats d'hébergement. Les fournisseurs d'hébergements dont se réclame Linden Lab rappellent par ces clauses à leur adhérent ou abonnés que le contenu des sites hébergés est de la seule responsabilité de l'internaute. Ces dernières sont légales et ne sont pas considérées comme abusives s'il est admis que Linden Lab n'est qu'un fournisseur d'hébergement. Qualification pas précisée par le juge : TGI Paris, 2 juill. 2007, UDAF de l'Ardèche et autre c/Linden Research et autre.*

*27 Terms of service. Paragraphe 1.6. Annexe page 55*

*28 Traité entré en vigueur en France le 1 avril 1991 (Décr.91-242 du 28-2-1991 : JO du 3-3-1991).*

l'application d'autres lois que celles choisies par les parties. Elle privilégie les lois de protection du consommateur puisque le choix, par les parties, de la loi applicable ne peut avoir pour résultat de priver le consommateur de la protection que lui assurent les dispositions impératives de la loi du pays dans lequel il a sa résidence habituelle (art. 5).

Mais, il est difficile de considérer tous les particuliers jouant sur Second Life et vivant en France comme des consommateurs. En effet, certains vendent leurs créations ou leurs services dans Second Life par le biais de leur avatar.

D'autre part, en vertu de l'article 46 du Nouveau Code de procédure civile, le tribunal compétent est celui dans le ressort duquel le fait générateur a été commis mais également celui où le dommage a été subi et/ou constaté. La détermination du lieu du dommage pose difficulté concernant les sites internet. Le simple fait qu'un site internet soit accessible depuis le monde entier ne suffit plus à justifier la compétence des juridictions françaises. La jurisprudence française exige désormais un lien suffisant, substantiel ou significatif. Le critère de la langue permet, selon le cas, de retenir ou d'écarter la compétence du juge français ; toutefois, le critère de la langue n'est pas déterminant à lui tout seul et le juge recherche si le site internet vise le public français.<sup>29</sup>

Dans notre cas, le site n'est pas en français mais il est de notoriété publique que l'univers de Second Life est ouvert à l'ensemble du monde. Linden Lab bénéficie des statistiques qu'il établit en fonction des données personnelles qu'il recueille lors des nouvelles inscriptions et connaît le pays de chacun de ses internautes. De plus, depuis que Linden Lab a ouvert un établissement à Brighton en Grande Bretagne, les résidents Européens payent également la TVA reversée à leur pays de résidence, prélevée sur toute transaction commerciale avec Linden Lab, preuve que ses services sont bien à destination de la Communauté européenne dont la France.

Le recours est réalisable en France, la preuve des dommages si le service est brusquement interrompu sera plus difficile à apporter. En effet, les informations concernant les activités électroniques des résidents peuvent être difficilement conservées par ces derniers, seul Linden Lab peut détenir des archives complètes. D'autre part, les éléments de preuve apportés doivent être acceptés par le juge. Le fait d'enregistrer une page Web pourra constituer un commencement de preuve mais n'aura pas une force probante indiscutable. Son intégrité pourra être mise en question<sup>30</sup>. Il est possible d'établir un constat d'huissier dont la validité et la force probante est subordonnée au respect d'une procédure technique très précise<sup>31</sup>. Ce qui semble souvent irréalisable au regard de la rapidité de l'évolution des activités dans Second Life.

Le Linden dollar est utilisé par l'ensemble des résidents de Second Life. Il ne peut cependant pas entrer en concurrence avec des devises nationales et ne doit être ainsi utilisées que dans l'univers virtuel où il est né. La réalité est toute autre. Puisqu'il est désormais convertible, les risques deviennent réels sans aucune garantie que ce soit dans l'univers virtuel ou dans la réalité.

---

<sup>29</sup> Bensoussan Alain. *Informatique Télécoms Internet*, 4e édition. Levallois : Francis Lefebvre, 2008, §2660-2666.

<sup>30</sup> Article 1316-1, 1316-3 et 1316-4 du Code civil.

<sup>31</sup> Costes, Lionel et Auroux, Jean-Baptiste. « Affaire Second Life : défaut de valeur probante du constat en ligne. » *Revue Lamy droit de l'immatériel* n°29 (2007) : 50-52.

## *2. Absence de garantie issue des autres règles du règlement intérieur de Linden Lab.*

Les règles encadrant l'utilisation du Linden dollar sont incluses dans la rubrique règlement intérieur<sup>32</sup> du site internet de Second Life, mais elles ne sont pas encore disponibles en français. D'une part, La visualisation de ces règles est possible avant toute inscription sur la page d'accueil du site officiel de Second Life. D'autre part, les liens hypertexte, permettant d'accéder à l'ensemble de ces règles et consignes, sont communiqués par e-mail aux internautes lorsqu'ils ont effectué leur inscription.

Les règles concernant l'utilisation du Linden dollar sont essentiellement dans les conditions générales de service, que nous avons vus précédemment, qui précisent la nature du Linden dollar mais qui n'apportent aucune garantie sur la pérennité de la monnaie, et excluent la remboursabilité de la monnaie quelle qu'en soit la raison.

D'autres règles concernant le Linden dollar figurent sur une partie du site de Second Life dédiée à Lindex. Ce sont de simples règles de procédure technique pour bien acheter ou bien vendre ses Linden dollars.

Certaines dispositions s'appliquent à l'ensemble des activités de Second Life. Ce sont les principes de la communauté<sup>33</sup> (règles du jeu morales) pouvant éventuellement moraliser mais pas réguler l'utilisation des Linden dollars.

Le Linden dollar est considéré et utilisé comme une monnaie par les résidents de Second Life. Mais juridiquement ce n'est pas une monnaie et les conditions générales de service de Linden Lab ne prennent pas en compte les problèmes de garantie liés à son apparence de monnaie : la stabilité et la pérennité. Le Linden dollar n'est que la simulation d'une monnaie. Mais, il s'agit d'une simulation imparfaite ou Linden Lab fait semblant de jouer le rôle de « l'autorité monétaire » mais refuse d'assumer la responsabilité des risques juridiques liés à la convertibilité du Linden dollar.

---

<sup>32</sup> *Policies & Guidelines*. «*Second Life: Policies & Guidelines* » *Second Life*. 2008. Linden Lab. 10.07.2008.

<<http://secondlife.com/policy>>

<sup>33</sup> *Community Standards*.

## **Chapitre 2. Risques juridiques générés par l'auto qualification de Linden Lab en autorité monétaire.**

L'entité à l'origine de l'émission et de la régulation du cours du Linden dollar, n'est autre que Linden Lab. C'est un rôle inattendu pour une société privée exerçant une activité qui a priori n'a aucun lien avec l'organisation d'un système monétaire. Pourtant, Linden Lab assure l'émission et la circulation du Linden dollar en adoptant le comportement d'une autorité monétaire à la tête d'un système monétaire. Linden Lab semble se considérer comme une autorité monétaire (Section 1), régissant l'émission et la circulation du Linden dollar (Section 2).

### ***Section 1. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée.***

Linden Lab s'est auto proclamé autorité monétaire de Second Life alors que la notion a un sens légal bien précis reconnu au niveau international. Cette confusion fait encourir des risques juridiques à l'ensemble des résidents de Second Life. Ainsi, il apparaît nécessaire d'envisager la notion d'autorité monétaire (§1), et de la comparer à la conception de Linden Lab (§2) afin d'analyser les risques juridiques générés par l'absence de garantie (§3) d'une prétendue autorité monétaire.

#### **§1. La notion d'autorité monétaire.**

Le terme d'autorité monétaire désigne, au sein des institutions d'un pays, les organismes en charge de la politique monétaire. Elle désigne donc les responsables des décisions monétaires et de leur exécution. La charge de ces décisions peut-être remise à une autorité unique, pouvoirs publics ou banque centrale, ou celle-ci peut incomber à l'une en collaboration ou sous le contrôle de l'autre. Il s'agit généralement de la Banque centrale, mais le terme peut parfois inclure le gouvernement<sup>34</sup> (plus particulièrement le Ministère des Finances) lorsque la banque centrale n'est pas indépendante. En effet, la notion d'autorité monétaire peut être différente selon les pays ou les époques. La différence est généralement fonction du rôle de l'État dans le système monétaire et plus particulièrement de son degré d'intervention dans la prise de décisions. En France, les rôles respectifs de l'État et de la banque de France ont évolués ces dernières années pour conduire à l'indépendance de cette dernière vis-à-vis des pouvoirs publics.

#### ***A. Évolution de la conception traditionnelle de la notion d'autorité monétaire.***

Les institutions monétaires ont longtemps relevé du pouvoir exécutif : la création de la monnaie et la politique monétaire relevaient directement du gouvernement, ces prérogatives étaient assimilés à un droit régalien. Les banques centrales ont longtemps été des organismes privés qui travaillaient pour l'État. C'était le cas de la Banque de France créée en 1806. L'activité bancaire a toujours été l'un des instruments de la politique monétaire d'un État. Par

---

<sup>34</sup> Flouzat, Denise. *Les stratégies monétaires*. Paris : PUF, 2003, page 46.

ce biais, le pouvoir politique influait sur tel ou tel domaine de l'économie en imposant son empreinte.

La crise des années 1930 et la seconde guerre mondiale ont amplifié le désir d'utiliser la politique monétaire afin d'orienter l'évolution économique. « *La monnaie a été « nationalisée » dans tous les pays développés et son contrôle confié à l'État.* »<sup>35</sup> L'emprise des États sur les banques centrales était totale.

A partir des années 1970, les régulations nationales se sont heurtées, à l'inflation puis à la globalisation des marchés. On a assisté à une évolution de l'Autorité monétaire nationale, de son objectif final<sup>36</sup>, de sa stratégie et de ses instruments. En fait, depuis le début des années 1990, l'indépendance de la banque centrale, banale dans un pays à structure fédérale (États-unis, Allemagne, Canada) tend à se généraliser face au processus croissant de globalisation financière. Même si ces privatisations massives des banques dans les années 1990 n'ont pas vraiment changé cette approche macro-économique de la profession. Les moyens ont simplement évolué. Ainsi, l'article 34 de la Constitution du 4 octobre 1958 fait toujours du régime d'émission de la monnaie l'une des prérogatives du Parlement. Mais l'assertion est directement bouleversée par l'entrée en vigueur du Système européen de banques centrales. Des changements de statut accordant une indépendance plus ou moins large ont été opérés pour de nombreuses banques centrales, notamment en France (1994), le Traité de Maastricht ayant prévu que les banques centrales des pays participants recevraient leur indépendance avant l'entrée dans la troisième phase de l'Union Économique et Monétaire. La Banque centrale européenne instituée le 1 juin 1998<sup>37</sup>, ayant reçu le même statut, c'est l'ensemble du Système européen de banques centrales qui est doté de l'indépendance.

## *B. La Banque de France entre Indépendance et Interdépendance.*

### *1. Indépendance de la Banque de France à l'égard des pouvoirs publics nationaux.*

La loi du 4 août 1993<sup>38</sup> marque un tournant décisif dans l'histoire de la Banque. Le souhait de doter l'Institut d'émission d'un statut d'indépendance s'explique par la volonté d'assurer la continuité et la permanence de l'action de la politique monétaire, dégagée des préoccupations de court terme, et de conforter ainsi sa crédibilité. Une condition nécessaire sinon suffisante de cette crédibilité est que la politique monétaire soit conduite sur la base d'un engagement clair et solennel en faveur de la stabilité des prix, quelles que soient les évolutions de la vie politique nationale.

Le nouveau texte, adoptée par les Assemblées parlementaires le 12 mai 1998, adapte le statut de la Banque pour tenir compte de son intégration dans le Système européen de banques centrales. Plusieurs dispositions essentielles définissent le rôle de la Banque et garantissent son indépendance :

---

<sup>35</sup> Flouzat, Denise. *Les stratégies monétaires*. Paris : PUF, 2003, page 53.

<sup>36</sup> Objectif final donné à la décision monétaire : prix, niveau d'activité, chômage, taux de change.

<sup>37</sup> Conformément à l'article 8 du Traité C.E.

<sup>38</sup> La loi n° 93.980 du 4 août 1993 modifiée sur le Statut de la Banque de France a été codifiée dans le Code Monétaire et Financier, entré en vigueur le 1er janvier 2001.

- en premier lieu, la Banque de France fait partie intégrante du Système européen de banques centrales (SEBC), institué par le traité de Maastricht et participe à l'accomplissement des missions<sup>39</sup> et au respect des objectifs qui sont assignés à celui-ci par le traité. Le traité de Maastricht stipule : « l'objectif principal du SEBC est de maintenir la stabilité des prix. Sans préjudice de l'objectif de stabilité des prix, le SEBC apporte son soutien aux politiques économiques générales dans la Communauté, en vue de contribuer à la réalisation des objectifs de la Communauté. »<sup>40</sup>

- en deuxième lieu, les moyens d'assurer cette mission se traduisent par l'interdiction faite au gouverneur et aux membres du Conseil de solliciter ou d'accepter des instructions du gouvernement ou de toute autre personne. En outre, le Conseil de la politique monétaire délibère dans le respect de l'indépendance de son président, membre du conseil des gouverneurs de la Banque centrale européenne et des règles de confidentialité de celle-ci (loi du 12 mai 1998 article 9, alinéa 4).

Le nouveau statut prévoit ainsi que dans le cadre du SEBC, et sans préjudice de l'objectif principal de stabilité des prix, la Banque de France apporte son soutien à la politique économique générale du Gouvernement<sup>41</sup>. Le Premier ministre et le ministre chargé de l'Économie et des Finances participent aux séances du Conseil de la politique monétaire, mais sans voix délibérative.

S'agissant du principe de transparence et des conditions dans lesquelles la Banque de France doit rendre compte de son action auprès des institutions démocratiques, la loi comporte plusieurs dispositions.

Il est d'abord prévu que le gouverneur de la Banque de France, au moins une fois par an, adresse au président de la République et au Parlement un rapport sur les opérations de la Banque, la politique qu'elle met en œuvre dans le cadre du SEBC. Les Commissions des finances de l'Assemblée nationale et du Sénat ont en outre connaissance des comptes de la Banque de France.

Enfin, le gouverneur ou le Conseil de la politique monétaire peuvent être entendus, sur leur demande, par les Commissions des finances des deux assemblées et peuvent demander à être entendus par elles dans le respect des règles de confidentialité de la Banque centrale européenne<sup>42</sup>.

## *2. Interdépendance des composantes du Système européen de banques centrales.*

Le Système européen de banques centrales<sup>43</sup> (SEBC) est composé de la banque centrale européenne (BCE) et des banques centrales nationales (BCNs) des États membres de l'Union européenne, en vertu de l'article 107 du traité de la Communauté Européenne.

Le terme « Eurosystem » est utilisé pour désigner, au sein du SEBC, l'ensemble composé par la BCE et les BCNs des États membres ayant adopté l'euro. Il définit et met en œuvre la

---

<sup>39</sup> Livre 1er, Titre IV, Chapitre 1er, Section 1: Missions fondamentales. L. 141-1 à L. 141-6 du Code monétaire et financier.

<sup>40</sup> Article 105 du Traité.

<sup>41</sup> L. 141-1 du Code monétaire et financier.

<sup>42</sup> L. 143-1 du Code monétaire et financier.

<sup>43</sup> Les statuts du SEBC et de la BCE figurent dans un Protocole annexé au Traité instituant la Communauté Européenne.

politique monétaire unique, gère les réserves et conduit les opérations de change, avec comme objectif principal le maintien de la stabilité des prix.

La compétence de banque centrale est partagée entre la BCE et les BCNs ainsi qu'il apparaît dans :

- la composition du système : le SEBC est dirigé par les organes de décision de la BCE, à savoir le Conseil des gouverneurs et le Conseil général. Le Conseil des gouverneurs est composé de membres des banques centrales nationales des États membres de la zone euro. Le Conseil général comprend le président et le vice-président de la BCE ainsi que les gouverneurs des BCNs de tous les États membres de l'Union Européenne. Le 1<sup>er</sup> janvier 1999, les États membres de l'Eurosystème ont transféré leur souveraineté monétaire et leur pouvoir de décision au Conseil des gouverneurs de la BCE.
- Le fédéralisme du système : la stratégie monétaire, à la différence de la politique budgétaire, est unique. Il ne peut exister dans la zone de la monnaie unique qu'un seul taux d'intérêt sur le marché monétaire et un seul taux de change. Les banques centrales nationales agissent comme les organes opérationnels de l'Eurosystème et dépendent de manière fonctionnelle de la BCE. Les BCNs sont tenues de veiller au bon fonctionnement des systèmes de paiement nationaux pour qu'ils puissent alimenter le système TARGET qui assure la connexion entre eux.
- L'interdépendance entre composante du système et indépendance à l'égard des pouvoirs publics nationaux et européens : l'interdépendance des composantes est assurée par le rôle central que joue dans le système la BCE. Cette dernière a bénéficié, lors de sa création, des apports en capital fournis par les BCNs (la BCE est ainsi leur filiale) ainsi que de leurs contributions à la formation de ses réserves de change. La BCE dispose d'une indépendance institutionnelle et financière (elle a son propre budget) et aussi d'une indépendance opérationnelle puisque que le Conseil des gouverneurs choisit ses objectifs intermédiaires<sup>44</sup> et ses instruments d'action. Elle est la seule institution européenne contrôlant directement un instrument de politique macro-économique dans l'ensemble de la zone euro.

Il convient de souligner l'importance du principe d'indépendance dont bénéficient à la fois la BCE et les BCNs vis-à-vis du pouvoir politique. C'est une rupture par rapport à l'exercice du pouvoir régalien de battre monnaie.

Les institutions monétaires ne relèvent plus du pouvoir exécutif. L'État et la Banque de France ont désormais un rôle distinct mais complémentaire<sup>45</sup>. La banque de France dans la transparence veille à la stabilité financière et est la plus apte à préserver la confiance. L'État avec le parlement exerce son contrôle et permet à la Banque de France de garantir (au sens propre et au figuré) la valeur de la monnaie.<sup>46</sup>

## §2. Une prétendue autorité monétaire.

---

<sup>44</sup> Agrégats monétaires (indicateurs statistiques élaborés par les autorités monétaires et censés refléter la capacité de dépense des agents économiques), cible d'inflation et taux de change pouvant être complétés par des indicateurs.

<sup>45</sup> Article L141-2 du Code monétaire et financier.

<sup>46</sup> Article L. 142-1 du Code monétaire et financier.

### *A. De la gestion d'une société à la gestion économique du monde virtuel.*

Le Linden dollar n'a pas été créé par les résidents de Second Life. Linden Lab, société privée Californienne, gestionnaire de l'univers est depuis la naissance de Second Life à l'origine de l'émission du Linden dollar. Au départ, il n'était qu'un simple accessoire du monde virtuel. Il est devenu très vite un élément central du monde et un outil indispensable de la politique de Linden Lab.

Au départ, de 2001 à 2003 les recettes de Linden Lab étaient constituées :

- du paiement des abonnements mensuels en dollars américains, pour accéder à Second Life comme cela se faisait dans tous les mondes virtuels ;
- des taxes en Linden dollars automatiquement débités sur le compte des avatars, pour les objets qu'ils faisaient entrer dans le monde. Pour la société Linden Lab, c'était un moyen de gérer le monde et « *une manière simple d'empêcher les résidents de surcharger les serveurs d'un trop grand nombre d'objets.* »<sup>47</sup> Pour les résidents le Linden dollar est devenu l'instrument de la politique fiscale de Linden Lab.

Ces pratiques ont été très vite impopulaires et ont provoqué de la part des résidents une révolution ! Pendant cette période, pour améliorer son image et inspirer de nouvelles adhésions, Linden Lab fin 2003 a « *pris trois décisions politiques considérées comme radicales à l'époque* :

1. *Mettre fin aux abonnements mensuels (le modèle de recette standard de presque tous les mondes virtuels) et facturer plutôt des honoraires mensuels pour « l'utilisation de terrains virtuels.»*
2. *Annoncer une politique plus libérale pour l'achat et la vente de devises officielles dans le monde et s'ouvrir au marché de l'argent véritable.*
3. *Reconnaître les droits de propriété intellectuelle légalement applicables des résidents sur les objets et les scripts créés dans le monde.* »<sup>48</sup>

Les résultats de cette politique n'ont pas été immédiats, mais à partir de ce moment là, le monde virtuel a été en constante expansion.

Ainsi, depuis l'été 2005 Second Life connaît une période de forte croissance. Le début de cette période coïncide avec la mise en place par Linden Lab de LindeX, un marché interne de change entre Linden dollars et dollars américains « *transformant effectivement la devise virtuelle en un système de micropaiement.* »<sup>49</sup>

Aujourd'hui, la monnaie est une devise universelle dans Second Life, toutefois non reconnue par aucun système bancaire, utilisée pour tout achat/vente de biens ou services virtuels. Elle est facilement convertible par les résidents qui peuvent acheter ou vendre des Linden dollars en échange de dollars américains sur LindeX ou en échange d'euros sur des sites similaires de tierces parties à condition que ceux-ci soient accrédités par Linden Lab (nul n'est à l'abri des Linden dollars frauduleux et Linden Lab se réserve le droit de les confisquer !).

### *B. Incompétence de Linden Lab.*

<sup>47</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 281.

<sup>48</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 282-283.

<sup>49</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 289.

Linden Lab n'est pas un État ou une banque centrale. Cette société assure même officiellement qu'elle n'est que prestataire d'hébergement et que tous les contenus sont créés par les utilisateurs. Elle admet seulement être éditeur pour la forme initiale du moteur de recherche et pour les deux îlots « Orientation Island » et « Linden Village »<sup>50</sup>. Elle précise à ses utilisateurs actuels ou futurs de manière régulière dans le site, ou dans ses règles de bonne conduite et dans ses dispositions contractuelles, qu'elle n'est pas responsable de leur action, qu'elle n'a pas à intervenir dans leur litige, que c'est un monde où ils sont libres surtout économiquement....

Mais, Linden Lab joue totalement dans Second Life (et en partie dans la réalité), « *le rôle d'État ou de banque centrale, d'organe de régulation, fixe les prix de sa monnaie, fixe le système et les règles d'échange, gère l'offre et la demande, fixe les cours de sa monnaie.* »<sup>51</sup>

Son fondateur Philip Rosedale précise d'ailleurs dans l'interview qu'il a accordé à l'association SL Camp à Paris le 25 avril 2008 que « *les sources de revenus principales de Linden Lab proviennent des comptes Premium (abonnement pour la propriété de terrain), de la création de nouvelles îles et de la gestion de l'économie, entre autres par l'émission de L\$ pour accompagner la croissance de l'économie.* »<sup>52</sup>

Il ajoute par ailleurs lorsque l'un des membres de l'association, lui pose la question « *Quelle est votre vision de l'économie virtuelle dans 10 ans ? (Inflation, impôts, immobilier, etc.)* », que « *...l'internet est un phénomène global, je ne suis pas sûr à propos des impôts mais a priori les transactions y échapperont. De même pour l'inflation, nous ajoutons de nouvelles devises, ce qui est la bonne technique, il est pourtant très difficile de créer un système monétaire à moins que tout le monde ne l'utilise.* »<sup>53</sup>

Linden Lab n'est en effet ni un État, ni une banque centrale, ni même une simple banque, mais cette société cumule les prérogatives des trois entités sans en avoir la qualité ni les ressources pour garantir la stabilité et la pérennité du système aux résidents qui lui font confiance.

Peut-être conscient de cet état de fait, Philip Rosedale, qui a passé la main en mai 2008 à Mark Kingdon, (jusque-là PDG d'Organic, un fabricant de produits high-tech) en lui confiant la direction de l'entreprise, dit de lui : « *Il est brillant, il a fait de l'économie, dirigé une entreprise. Je reste président non exécutif et me consacrerai à ce qui me passionne : le produit, la technologie, la stratégie.* »<sup>54</sup>

### §3. Absence de garantie.

---

<sup>50</sup> TGI Paris, 2 juill. 2007, UDAF de l'Ardèche et autre c/Linden Research et autres.

<sup>51</sup> Salina, Florian, Responsable au Foreign Exchange de Banque Pictet & Cie. « *Le Linden dollars sur le marché des changes* » (Interview réalisé par Grégoire Pennone). *Esens*. 12.03.2008 <[http://esens.unige.ch:8080/savoir/interviews/interviews\\_argent\\_virtuel#changes](http://esens.unige.ch:8080/savoir/interviews/interviews_argent_virtuel#changes)>

<sup>52</sup> Rosedale, Philipp, fondateur de Second Life. « *Conférence de Philipp Rosedale à Paris.* » 25.04.2008, (interview réalisée par Robert Vinet et Jean-Michel Billaud Président d'honneur de l'atelier BNP-Paribas). *SL Camp*.

02.08.2008<<http://slcamp.wordpress.com/2008/05/05/philippe-rose-dale-a-paris-transcription-25-avril-2008/>

<sup>53</sup> *Idem*, 19.

<sup>54</sup> Collet, Valérie. « *Le fondateur de Second Life quitte ses fonctions de DG.* » *Le Figaro.fr*. 28/04/2008. *Le Figaro*. 30.

07.2008<<http://lefigaro.fr/medias/2008/04/26/04002-200804226ARTFIG00489-le-fondateur-de-second-life-quitte-ses-fonctions-de-dg.php>>

Le site offre peu de garantie. Le risque juridique lié à la monnaie est important ne serait-ce qu'en raison du manque de garantie sur la pérennité de la monnaie et sur l'objectivité de ses taux de changes, ainsi que sur la qualité des émetteurs.

### *A. Pour les joueurs*

Comme nous l'avons vu les joueurs n'ont aucune garantie conventionnelle ni légale sur la stabilité et la pérennité du Linden dollars suite aux décisions ou aux orientations en matière de politique monétaire de Linden Lab. La seule solution serait d'exercer un recours contre Linden Lab et d'engager sa responsabilité en qualité d'éditeur de contenu. Les sommes en jeu ne permettent pas toujours d'exercer une action, alors qu'il peut s'agir d'une perte importante au regard du niveau de vie réel des internautes.

### *B. Pour les systèmes monétaires.*

Actuellement, les opérations d'achat et de vente, portant sur l'argent virtuel, ne font peser aucun risque d'inflation ou de déflation sur les monnaies nationales. En effet, les sommes circulant dans les véritables systèmes monétaires sont beaucoup plus disproportionnées que celles de Second Life.

Malgré tout, le risque pourrait être important si l'ensemble des acteurs des mondes persistants se livrait à des activités lucratives. Dans ce cas en effet, si une crise de confiance par rapport aux monnaies virtuelles survenait, elle pourrait entraîner une conversion massive en dollars ou en euros par exemple.

Ce type de scénario a déjà été anticipé par les législateurs de certains pays.

En Corée, les transactions portant sur des monnaies virtuelles ont été interdites suite à certains précédents impliquant indirectement des sociétés de courtage comme Item Mania et Item Bay. Ces sociétés qui fournissent notamment de la monnaie et des biens virtuels ont profité de la multiplication des jeux de hasards dans les univers virtuels et de la pratique des vols massifs d'identité.

Désormais, les sociétés de courtage procédant à des opérations de change monnaie réelle/monnaie virtuelle sont passibles d'amendes. Ayant une contre valeur en devises virtuelles, les biens virtuels (personnage, armes, potion magique...) ont le même régime juridique. Cependant cette réglementation peut facilement être contournée par les intéressés qui peuvent toujours domicilier leur activité dans un pays étranger.

Pour gérer au mieux le risque de déflation que constituent les monnaies virtuelles à taux de change variable, la Chine a décidé de réglementer le fonctionnement des monnaies virtuelles. Le principe de taux de change fixe entre les devises virtuelles et la monnaie officielle a été instauré. Le règlement interdit également d'utiliser de l'argent virtuel pour acheter des biens n'appartenant pas à l'éditeur. Le succès de la société Tencent, leader des systèmes de messagerie instantanée en Chine, est à l'origine de cette réglementation. En lançant le Qcoin, monnaie virtuelle facilitant les paiements en ligne, cette société a indirectement alimenté toute une spéculation. Cette devise était disponible auprès des vendeurs en ligne à un cours inférieur à celui pratiqué par la Qbanque.

## ***Section 2. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée régissant l'émission et la circulation du Linden dollar.***

L'autorité à la tête d'un système monétaire met en œuvre sa politique monétaire à l'aide d'instruments. De la même façon, Linden Lab devrait régir l'émission et la circulation du Linden dollar, ce qui implique la prise de décisions sur la gestion de cette monnaie et l'exécution de ces décisions.

### §1. La conception de la politique monétaire par Linden Lab.

La politique monétaire est l'action par laquelle l'autorité monétaire agit sur l'offre de monnaie dans le but de remplir son objectif de stabilité des prix. Elle contrôle également l'évolution des cours sur le marché des changes.

#### *A. Une gestion du Linden dollar opaque.*

La façon dont Linden Lab gère l'émission et la circulation du Linden Lab manque de transparence. L'objectif de stabilité des prix ne semble pas être le sien. L'objectif constant et principal de Linden Lab c'est la croissance de l'économie de Second Life et l'une des façons de l'atteindre c'est l'émission de Linden dollars.

##### *1. Une « politique monétaire » pas déterminée.*

Le Linden dollar ne semble pas faire l'objet d'une « politique monétaire » élaborée et planifiée. Le conditionnel sur ce sujet est de rigueur car Linden Lab ne communique pas sur les méthodes de financement de l'économie de Second Life. Même les chiffres communiqués sur les montants des Linden dollars échangés apparaissent comme des tendances et non comme de véritables statistiques. Les commentaires des différents observateurs (journalistes, adhérents de Second Life, professionnels de la Banque...) sont parfois contradictoires. Le manque de transparence de Linden Lab sur ces activités monétaires au sein de Second life, est lié au fait qu'il s'agit d'une politique économique d'entreprise et non d'une politique monétaire.

##### *2. Une politique économique d'entreprise.*

Contrairement aux pratiques actuelles, la politique monétaire de Linden Lab s'apparente plus à une politique monétaire de type régaliennne où politique budgétaire et politique monétaire ne font qu'une. En effet, Linden Lab est une société dont les ressources sont en partie issues de l'émission de Linden dollars. Par conséquent, le Linden dollar est un produit qui fait partie de son bilan. En France, on utilise les termes de comptabilité et de projet, aux États-unis, on parle de *strategy* et de *business plan*. Et la encore, il est difficile de connaître les résultats

financiers de Linden Lab. Philip Rosedale reconnaît lui-même que Linden Lab ne publie pas ses résultats financiers<sup>55</sup>.

### *B. Contrôle de l'évolution des cours sur le marché des changes.*

Linden Lab et divers acteurs privés gèrent l'offre, la demande et l'évolution du cours du Linden dollar. Cette situation contribue à l'opacité totale du marché étant donné que Linden Lab fixe le prix de sa monnaie et non l'équilibre de l'offre et de la demande comme cela se fait pour toute monnaie. De plus, Linden Lab n'a pas d'instance de régulation pour sa monnaie, pas de légitimité pour gérer une devise comme c'est le cas des Banques Centrales.

## §2. Instruments à disposition de Linden Lab.

La panoplie d'instruments que peuvent manipuler les autorités monétaires pour atteindre les objectifs de la politique monétaire est importante. On peut envisager, le contrôle des changes (techniques de contrôle administratif et quantitatif) et l'encadrement des taux d'intérêts (qui fait partie des techniques de marché). Le crédit n'ayant jamais fait partie des activités réalisées par les résidents, du moins de manière visible, nous n'envisagerons pas l'encadrement du crédit.

### *A. Contrôle des changes.*

Le contrôle des changes est un instrument visant à restreindre les possibilités qu'ont les résidents de détenir des devises étrangères ou permettant de connaître les montants détenus en les soumettant à déclaration. Dans Second Life, le taux de change pour la devise virtuelle est défini selon un taux électronique. Jouant le rôle de banque centrale, le développeur du jeu Linden Lab surveille les taux et contrôle l'afflux de devises supplémentaires.

#### *1. Le contrôle effectué par Linden Lab.*

En l'occurrence, Linden Lab a un contrôle total sur les achats et les ventes de sa monnaie dans Second Life. Les achats sur Lindex, le service offert par Linden Lab, se faisant généralement par le biais d'une carte de crédit, et des données d'identification de l'avatar demandeur. Linden Lab a les moyens de savoir qui est propriétaire de la carte de crédit et détient également les données d'identification de l'avatar.

Par contre, Linden Lab ne contrôle pas les achats et les ventes de Linden dollars effectués en dehors de son site de change et des sites de tiers qu'il a agréé. Les sites de change en monnaie du monde entier fleurissent malgré les avertissements et risques de sanction de Linden Lab.

#### *2. Les risques de blanchiment d'argent.*

---

<sup>55</sup> Collet, Valérie. « Le fondateur de Second Life quitte ses fonctions de DG. » *Le Figaro.fr*. 28/04/2008. *Le Figaro*. 30. 07.2008 <<http://lefigaro.fr/medias/2008/04/26/04002-200804226ARTFIG00489-le-fondateur-de-second-life-quitte-ses-fonctions-de-dg.php>>

On peut s'interroger sur les opportunités de blanchiment d'argent ou d'évasion fiscale. Ainsi, comme il n'existe qu'une relation virtuelle, il sera difficile de toujours connaître l'ayant droit économique des fonds ainsi que leur origine. L'anonymat procuré par un système souple, sinon inexistant, d'identification des avatars, crée un terrain propice à la fraude. La limitation du montant des transactions risque de ne pas suffire à limiter l'attrait du site pour ce genre d'activité.<sup>56</sup>

Le blanchiment est le fait de faciliter, par tout moyen, la justification mensongère de l'origine des biens ou des revenus de l'auteur d'un crime ou d'un délit ayant procuré à celui-ci un profit direct ou indirect. Constitue également un blanchiment le fait d'apporter un concours à une opération de placement, de dissimulation ou de conversion du produit direct ou indirect d'un crime ou d'un délit<sup>57</sup>.

Le système de paiement par carte de crédit semble réduire sensiblement le risque. Toutefois, il suffit d'utiliser la carte de crédit d'un tiers ou des services offrant un anonymat au niveau des transactions. La vente et l'achat de Linden dollars pouvant se faire avec des systèmes de paiement en ligne différents, issus de pays différents, appliquant des réglementations plus ou moins contraignantes.

Et pour toutes les transactions qui s'opèrent librement sur le web, il n'y a aucun contrôle.

Le blanchiment simple, en France, est un délit puni de 5 ans d'emprisonnement et de 375 000 euros d'amende.<sup>58</sup>

### *B. Encadrement des taux d'intérêts par interdiction.*

La plupart des banques centrales choisissent le taux d'intérêt à court terme comme instrument. C'est le seul taux qu'une banque centrale peut effectivement contrôler de manière précise. En contrôlant les taux d'intérêt à court terme, la banque centrale a une forte influence sur l'offre de liquidité<sup>59</sup>.

La question de l'encadrement des taux d'intérêts n'a jamais intéressé Linden Lab jusqu'au jour où les plaintes de résidents de Second Life qui se sont fait escroquer par des banques virtuelles<sup>60</sup> sont devenues trop nombreuses et la pression du gouvernement américain trop menaçante pour Linden Lab.

Ainsi par un communiqué publié sur le *blog* officiel de Second Life, le 8 janvier 2008, les dirigeants de Second Life ont décidé d'exclure les banques virtuelles du monde virtuel. Ils précisait ainsi : « *qu'à partir du 22 janvier 2008, il serait interdit d'offrir des intérêts ou n'importe quel retour sur investissement (que ce soit en monnaie virtuelle ou dans toute autre devise), à partir d'un objet tel qu'un distributeur, sans fournir la preuve d'une accréditation*

---

<sup>56</sup> *Revue Banque, hors série « Second Life », octobre 2007, page 11.*

<sup>57</sup> Article 324-1 du Code pénal.

<sup>58</sup> Article 324-2 du Code pénal.

<sup>59</sup> Les liquidités représentent la monnaie disponible.

<sup>60</sup> Certaines d'entre-elles garantissaient des retours sur investissements faramineux, pouvant aller jusqu'à 60% par an. L'un des établissements virtuels, Ginko Financial, a fermé ses portes au cours de l'été 2007, incapable de tenir ses promesses.

*officielle auprès d'un gouvernement ou de l'appartenance à la charte d'une institution financière.* »<sup>61</sup>

Les dirigeants de Linden Lab demandent, par ailleurs, aux gestionnaires des banques virtuelles de prévenir leurs clients et de leur permettre de retirer leur capital. Ils assurent également qu'ils sanctionneront les contrevenants, en suspendant, voire en supprimant définitivement leur compte et en récupérant leur achat de terrain.

Les risques juridiques pour les joueurs et pour Linden Lab étaient importants à l'époque. Même si les risques en ce domaine, n'existent plus aujourd'hui, la façon de résoudre le problème par Linden Lab est des plus surprenante.

Nous sommes face à une société privée qui met en place un système monétaire virtuel dont la monnaie est convertible avec les monnaies officielles de la plupart des pays du monde, et qui tente d'appliquer une politique monétaire : avec des taux de change, des commissions, une place de marché... Mais qui ne régule pas les activités bancaires qui s'y sont rattachées. En effet ces établissements qui effectuent également des opérations bancaires illégales à la fois sur le Linden dollar et sur des devises officielles, sont sanctionnés uniquement sur le fondement des conditions générales de service de Linden Lab<sup>62</sup>.

Enfin, par cette décision Linden Lab visait donc à préciser des règles et à rétablir de la confiance dans le fonctionnement de son économie virtuelle, au sein de laquelle s'échangent de nombreux biens. Déjà, en août 2007, l'éditeur de la plate-forme avait pris la décision d'exclure les casinos et les sites de jeux d'argent qui proliféraient dans Second Life. Il se mettait ainsi en conformité avec la législation américaine, qui interdit les sites de paris en ligne. C'est suite à cette décision qu'un nombre important de résidents a décidé de retirer l'argent déposé dans les banques virtuelles de Second Life.

Le rôle d'autorité monétaire ne s'improvise pas. Les décisions ou l'absence de décisions prises pour l'organisation d'un système monétaire peuvent avoir également des conséquences sur l'ensemble des activités utilisant la monnaie.

---

61 Linden, Ken D. « New Policy Regarding In-World "Banks." » *Official Second Life Blog*, 8.01.2008.

<<http://blog.secondlife.com/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks/>>

62 Interdits et bannis de Second Life.

## **2<sup>ème</sup> partie : Risques juridiques liés à l'utilisation du Linden dollar par les agents économiques de Second Life.**

Répandu dans le monde entier depuis des millénaires, le commerce est une des activités principales d'échange des marchandises et des services. L'intensification des échanges, a provoqué une utilisation accrue de la monnaie et la multiplication des devises locales. Le besoin de professionnels de l'argent, la nécessité d'intermédiaires pour réaliser et garantir le règlement des opérations les plus diverses, s'est ainsi toujours fait sentir.

Contrairement à ce qui s'est passé dans notre véritable histoire, la monnaie est apparue dans Second Life avant que l'activité économique ne se développe véritablement. Mais, l'utilisation du Linden dollar est devenue très vite naturelle, lorsque les avatars ont commencé à créer, à produire, à vendre des biens ou des services virtuels. Il est devenu également naturel pour les résidents de vouloir changer cet argent en devises officielles, puis de pouvoir l'épargner.

Très vite une activité bancaire s'est mise en place en réponse aux besoins créés par une activité économique naissante. L'évolution de ces activités à été extrêmement rapide, non encadrée et génère des risques juridiques non seulement pour les activités bancaires elles-mêmes (Chapitre 1), mais également pour l'ensemble des activités liées à l'utilisation du Linden dollar par les avatars (Chapitre 2).

### **Chapitre 1. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life.**

En France, les activités bancaires sont encadrées par une réglementation importante et contrôlées par des structures professionnelles contraignantes.

Le droit bancaire<sup>63</sup> est composé de règles définissant le statut des entreprises se livrant au « commerce de l'argent ». C'est donc le droit d'une profession. Sa spécificité est indissociable de l'originalité de cette profession dont les caractères fondamentaux et certains des instruments ont résisté aux changements politiques, économiques et technologiques.

En faisant circuler l'argent, en mettant, par les crédits qu'elles consentent, des moyens de paiement à la disposition des agents économiques, les banques participent à une fonction que les États ont toujours considérée comme privilège régalien, l'émission monétaire. Les États modernes entendent, par le contrôle de la création monétaire, qu'ils l'exercent directement ou par l'intermédiaire d'une banque centrale, disposer de la maîtrise d'un ressort essentiel de l'activité économique. L'activité bancaire est donc depuis toujours, l'objet d'un strict

---

*63 La loi du 24 janvier 1984 a posé les bases du droit bancaire actuel et a été englobée dans la codification « à droit constant » de l'ensemble du droit financier, par l'ordonnance n°2000-1223 du 14 décembre 2000 instituant un Code monétaire et financier, révisée par l'ordonnance du 6 mai 2005 (n°2005-429). Cependant, certaines institutions du droit bancaire, tels les effets de commerce, demeurent régis par le Code de commerce.*

contrôle public, indispensable pour protéger les intérêts des déposants et pour assurer une circulation rapide et sûre de la monnaie. Ce contrôle est confié à la Banque de France et à des organismes publics spécialisés.

Les activités financières de Second Life sont, au contraire, réalisées librement par des établissements créés et exerçant leur activité uniquement dans l'univers virtuel, mais avec une monnaie virtuelle facilement convertible en devise officielle. Ces activités bancaires réalisées dans Second Life sont présentées dans le guide officiel<sup>64</sup> sous l'intitulé « *d'agents de change et spéculateur financier* »<sup>65</sup>. Cette façon de présenter les activités bancaires n'a rien à voir avec la réalité et l'encadrement strict des activités bancaires (Section 1). Ces activités bancaires illégales, dénoncées par de nombreux observateurs créent, d'importants risques juridiques (Section 2).

### ***Section 1. Encadrement strict de l'exercice des activités bancaires.***

Les activités bancaires sont encadrées par une réglementation importante (§1) et contrôlées par des structures professionnelles contraignantes (§2).

#### §1. La réglementation de l'activité bancaire.

De multiples classifications illustrent la variété du système bancaire français. On peut distinguer les grandes banques à réseau national et les banques régionales ou locales. Certains établissements relèvent de la catégorie des banques universelles se livrant à toutes les opérations de banque tandis que d'autres sont spécialisés (crédits immobiliers, à la consommation, financement de l'équipement des entreprises...). Aux établissements constitués en forme de Société Anonyme et ayant pour objet exclusif le profit s'opposent les banques coopérative et le secteur mutualiste qui n'ont pas statutairement pour objectif premier la réalisation de bénéfices. La concurrence et l'évolution de la réglementation ont, toutefois, sensiblement atténuées la spécificité de ces établissements. Un établissement bancaire étant qualifié ainsi, si ses activités correspondent à la définition des activités bancaires (A), c'est-à-dire en fonction de la nature des opérations qu'il effectue (B) et s'il remplit certaines conditions pour accéder à ce statut (C).

#### *A. La notion d'activité bancaire :*

Les termes « banque » et « banquier » recouvrent juridiquement tous les établissements soumis à la loi bancaire, aujourd'hui intégrée dans le Code monétaire et financier. Aux termes de l'article L. 511-1 du Code monétaire et financier, « *les établissements de crédit sont des personnes morales qui effectuent à titre de profession habituelle des opérations de banque* », exception faite de certains organismes limitativement énumérés<sup>66</sup>. Ils doivent donc être largement entendus.

---

<sup>64</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Éditions Pearson. 2007.

<sup>65</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Éditions Pearson. 2007, pages 241-242.

<sup>66</sup> Le Trésor public, la Banque de France, les instituts d'émission d'outre-mer et la caisse des dépôts et consignations (article L. 518-1 du Code monétaire et financier).

Cette catégorie intéresse en fait la réception de fonds du public, la mise à disposition de la clientèle ou la gestion de moyens de paiement, les opérations de crédit<sup>67</sup>, auxquelles s'ajoutent les connexes<sup>68</sup>. On observera que les opérations connexes ne sont plus, depuis l'ordonnance n°2005-429 du 6 mai 2005, limitativement énumérées.

### *B. Nature des opérations de banque et des opérations connexes.*

Les établissements de crédit effectuent des opérations de banque ainsi que toutes les opérations connexes à ces dernières.

#### *1. Les opérations de banque.*

Les opérations de banque comprennent :

- la réception de fonds du public<sup>69</sup> :

La loi vise les fonds reçus de tiers, notamment (mais non exclusivement) sous forme de dépôts, lorsque le dépositaire a le droit d'en disposer pour son propre compte, mais doit les restituer.

- les opérations de crédit<sup>70</sup> :

Il s'agit de tout acte par lequel une personne met ou promet de mettre des fonds à la disposition d'une autre personne ou prend un engagement par signature (par ex : cautionnement). La loi assimile expressément les crédit-bail, location avec option d'achat et location-vente à des opérations de crédit.

- la mise à disposition et la gestion de moyens de paiement<sup>71</sup> :

Sont considérés comme moyens de paiement tous les instruments qui permettent de transférer des fonds : billets de banque, chèques, cartes de paiement, ordres de virement bancaires, et, plus récemment le « porte-monnaie électronique ».

#### *2. Les opérations connexes :*

Les opérations connexes regroupent :

- le change ;
- les opérations sur l'or, les métaux précieux, les pièces ;
- le placement, la souscription, l'achat, la gestion, la garde, la vente de valeurs mobilières et de tout produit financier ;
- le conseil et l'assistance en matière de gestion de patrimoine ;
- le conseil et l'assistance en matière de gestion financière, ingénierie financière et de manière générale, tous les services destinés à faciliter la création et le développement des entreprises sous réserve des dispositions législatives relatives à l'exercice illégal de certaines professions;

---

67 Article L. 311-1 du Code monétaire et financier.

68 Article L. 311-2 du Code monétaire et financier.

69 Article L. 312-2 du Code monétaire et financier.

70 Article L. 313-1 du Code monétaire et financier.

71 Article L. 311-3 du Code monétaire et financier.

- l'opération de location simple de biens mobiliers ou immobiliers pour les établissements habilités à effectuer des opérations de crédit-bail.

### *C. Conditions pour accéder au statut d'établissement de crédit :*

#### *1. Forme juridique de l'entreprise*

L'activité bancaire étant commerciale par nature, elle doit être exercée sous forme de société commerciale. Le plus fréquemment, elle aura la forme d'une société anonyme. L'adéquation de la forme juridique de l'entreprise à l'activité d'établissement de crédit est nécessaire.

#### *2. Capital minimum ou dotation lors de la création d'un établissement de crédit*

Le montant du capital varie selon la catégorie de l'établissement de crédit. Il est fixé à :

- 3) 5 millions d'euros pour les banques, les banques mutualistes ou coopératives, les caisses d'épargne et de prévoyance, les caisses de crédit municipal autres que celles visées au 2) et 3) et les institutions financières ;
- 4) 2,2 millions d'euros pour les sociétés financières autres que celles visées au 3), les caisses de crédit municipal qui s'engagent statutairement à ne pas collecter de fonds du public et à limiter leurs concours à l'activité de prêts sur gages corporels et de crédit aux personnes physiques ;
- 5) 1,1 millions d'euros pour les caisses de crédit municipal qui limitent leur activité aux prêts sur gages corporels et les sociétés financières dont les opérations de banque sont limitées aux opérations de change scriptural au comptant incluant une opération de crédit ;
- 6) Par ailleurs durant leur activité, les établissements de crédit agréés en France doivent en permanence présenter un actif net au moins égal au capital minimum réglementaire. Les succursales d'établissement de crédit ayant leur siège hors de l'Union européenne et de l'Espace économique européen doivent justifier d'une dotation employée en France d'un montant au moins égal au capital minimum exigé en droit français. En revanche, les succursales d'établissement de crédit dont le siège est situé dans un État membre de l'Union européenne ne doivent pas justifier d'une telle dotation.

#### *3. Choix de deux dirigeants*

Le demandeur doit prévoir deux personnes au moins pour déterminer l'orientation de l'activité des établissements de crédit. Les dirigeants doivent posséder l'honorabilité nécessaire, la compétence et l'expérience adéquate à leurs fonctions.

#### *4. Agrément du Comité des Établissements de Crédit et des Entreprises d'Investissements.*

Le demandeur doit obtenir l'agrément du Comité des Établissements de Crédit et des Entreprises d'Investissements (CECEI), pour exercer une activité bancaire. Il statue dans un délai de douze mois à compter de la réception de la demande. L'établissement de crédit doit satisfaire à tout moment aux conditions de cet agrément. Toute modification des conditions auxquelles est subordonné l'agrément délivré à un établissement de crédit doit faire l'objet d'une autorisation préalable du CECEI. Le Conseil d'État est compétent en premier et dernier ressort pour les agréments ou les refus d'agrément d'entreprises en tant qu'établissement de crédit.

Le regroupement d'entreprises bancaires aux activités variées a permis de soumettre ceux-ci à une législation unique commune caractérisée par le contrôle exercé sur les établissements de crédit.

## §2. Les structures contraignantes de la profession bancaire.

La tutelle des établissements de crédit est assurée par une pluralité d'organismes chargés de les encadrer et de les contrôler.

### *A. Les Autorités de contrôle.*

#### *1. La Banque de France*

La Banque de France met en œuvre la politique monétaire désormais définie par le Système européen de banques centrales. C'est seulement dans ce cadre que l'article L.141-1 du Code monétaire et financier lui confie la mission de soutenir la politique économique générale du gouvernement français. Elle est demeurée banque d'émission pour la France, et émet donc les euros destinés à circuler sur le territoire français. Elle demeure en charge du bon fonctionnement des systèmes de paiement, toujours dans le cadre du Système européen de banques centrales.

Elle a perdu ses attributions en matière de régulation des changes puisque c'est désormais la Banque centrale européenne qui a cette responsabilité. Elle continue néanmoins à gérer les réserves de change de l'État français, dans le cadre du Système européen de banques centrales.

La Banque de France est aussi la banque des banques. C'est auprès d'elle que les établissements de crédits obtiennent le « refinancement » des crédits qu'ils ont eux-mêmes accordé. Même si les banques sont invitées à s'adresser de préférence au marché monétaire, elle reste la clef de voûte de ce marché.

Elle assure enfin de nombreux services communs de la profession bancaire, comme le recensement des incidents de paiements ou la tenue de la chambre de compensation.

#### *2. La Commission bancaire :*

La Commission bancaire a une mission de surveillance générale des réseaux bancaires et des entreprises d'investissement l'habilitant à effectuer des contrôles « sur pièces et sur place ». Mais elle n'est pas compétente pour faire respecter les règles de la concurrence entre les établissements bancaires : ce rôle a été dévolu au Conseil de la concurrence<sup>72</sup>. Si des poursuites sont engagées contre un établissement de crédit, son avis sera néanmoins sollicité.

En cas de défaillance, elle statue comme juridiction disciplinaire et prononce des sanctions pouvant aller de l'avertissement au retrait d'agrément qui entraîne la perte du droit d'exercice de l'activité bancaire.

C'est encore elle qui nomme le cas échéant, un administrateur provisoire, ou même un liquidateur lorsqu'un établissement cesse d'être agréé ou exerce irrégulièrement l'activité bancaire. Le liquidateur se substitue alors totalement aux organes de la personne morale<sup>73</sup>. Elle n'a pas ce dernier pouvoir à l'égard des entreprises d'investissement.

Les articles L. 613-25 à L. 613-31 du Code monétaire et financier organisent la coexistence des pouvoirs de la Commission bancaire et du tribunal de commerce en cas de cessation des paiements d'une banque. L'essentiel des pouvoirs est alors dévolu à l'administrateur ou au liquidateur nommé par la Commission bancaire. Mais c'est évidemment le tribunal qui décide du sort de l'entreprise (redressement, cession, liquidation).

### *3. Le Comité des établissements de crédit et des entreprises d'investissement*

Le Comité des établissements de crédit et des entreprises d'investissement est présidé par le gouverneur de la Banque de France, et comprend en outre diverses personnalités parmi lesquelles le président de l'Autorité des marchés financiers, le directeur du Trésor, des représentants de la profession bancaire et des magistrats.

Il prend des décisions individuelles concernant les établissements de crédit. Selon l'article 612-1 du Code monétaire et financier il « *est chargé de prendre les décisions ou d'accorder les autorisations ou dérogations individuelles prévues par les dispositions législatives et réglementaires applicables aux établissements de crédit..., à l'exception de celles relevant de la Commission bancaire* ». En application de ce texte et des règlements, relèvent principalement de la compétence de ce comité les décisions de délivrance ou de retrait d'agrément, les autorisations préalables à certaines modifications de la situation individuelle des établissements et les autorisations préalables à l'ouverture de guichets pour certaines catégories d'établissements.

### *B. Les organismes consultatifs*

#### *1. Le Comité consultatif de la législation et de la réglementation financière.*

---

<sup>72</sup> Article L. 511-4 du Code monétaire et financier.

<sup>73</sup> Article L. 613-22 du Code monétaire et financier.

Le Comité consultatif de la législation et de la réglementation financière a remplacé, depuis la loi de sécurité financière du 1<sup>er</sup> août 2003, l'ancien Comité de la réglementation bancaire et financière. Mais alors que ce dernier avait une compétence normative, émettant des règlements homologués par le ministre de l'Économie, le nouveau Comité consultatif n'a plus qu'une mission purement consultative, les pouvoirs réglementaires étant directement repris par le ministre. Malgré tout, le Comité consultatif sera désormais saisi pour avis des propositions de règlement ou directive communautaire.

## *2. Le Comité consultatif du secteur financier*

Le Comité consultatif du secteur financier a un rôle consultatif assez général sur les relations entre les établissements de crédit, d'investissement et d'assurance et leurs clientèles respectives, et pose le principe d'une composition paritaire<sup>74</sup>.

## *3. Le collège des autorités de contrôle des entreprises du secteur financier*

Il comprend le gouverneur de la Banque de France, les présidents de la Commission de contrôle des assurances et de l'Autorité des marchés financiers. Il a pour mission de faciliter la transmission des informations et la coordination des actions des différents acteurs en matière de crédit, d'investissement et d'assurances<sup>75</sup>.

## ***Section 2. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life.***

Les personnes qui ont créé une certaine activité bancaire tout comme Linden Lab, l'ont fait conformément aux règles<sup>76</sup> de Second Life, c'est-à-dire librement sans aucune contrainte, autre que morale. Depuis peu de temps, les activités bancaires les plus dommageables ont été interdites avant qu'elles ne se développent véritablement (§1). Malgré tout, certaines subsistent contribuant à faire perdurer certains risques (§2).

### §1. Des risques juridiques récemment avérés.

Les établissements à l'origine des activités bancaires les plus délicates n'ont jamais cachés « être des établissements à haut risque » mais qui « versent d'excellents taux d'intérêt »<sup>77</sup>. Paradoxalement, Linden Lab a régulièrement transmis des messages d'avertissements aux résidents, mais sans jamais interdire cette activité, jusqu'au jour où l'un de ces établissements

---

74 Article L. 614-2 du Code monétaire et financier.

75 Article L. 631-2 du Code monétaire et financier.

76 Policy & guidelines, dont les «terms of service» et «Community standards»: «Second Life: Official site of the 3D online virtual world Second Life. » *Second Life. 2008. Linden Lab. 05.07.2008. <<http://secondlife.com/>>*

77 Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 242.

a fait faillite. Linden Lad a alors interdit ce type d'activité bancaire, sans interdire véritablement l'activité mais en la soumettant en quelque sorte à son habilitation.

### *A. Création d'établissements de crédit en dehors de toute réglementation.*

Le Linden dollar, monnaie fictive de Second Life a été créé pour favoriser la croissance d'une économie propre à Second Life. Cette monnaie, toujours pour stimuler la croissance, est rapidement devenue convertible avec des devises officielles sans que ces transactions ne soient encadrées par une loi. Progressivement, des résidents ont créé des activités qu'ils ont appelé bancaires sans se soucier des conséquences de leur activité au regard de la légalité et des dommages causés à autrui.

#### *1. Établissement ne respectant aucun aspect de la réglementation bancaire.*

La plupart des banques exerçant dans Second Life se présentaient clairement par leur nom commercial comme des établissements bancaires ou financiers. Notamment la plus connue: Ginko Financial, mais aussi Midas Bank, OurBank, MySecondBank, NN Bank, MetaBank, SL Bank, Citizens Bank, Octagon Bank, BRUBank...

La particularité de ces banques est qu'elles n'effectuaient pas la totalité des opérations de banques mais les plus intéressantes financièrement.

Ainsi, la première des activités était la réception de fonds du public (avatars) sous forme de dépôts. Le dépositaire disposait ainsi pour son propre compte des dépôts mais précisait qu'il ne garantissait pas la restitution des fonds<sup>78</sup>.

Les opérations de crédit apparaissent peu dans Second Life. Seules deux banques semblent avoir fait de la publicité à ce sujet : Ginko Financial et Citizens bank. La première a très vite informé les résidents qu'elle n'accorderait plus de prêt financier, la deuxième a une agence qui a toujours mal fonctionné (et ne possède pas de distributeur dans Second Life).

Les instruments permettant de transférer des fonds sont des distributeurs disséminés dans l'univers persistant et des cartes plus ou moins faciles d'utilisation selon les banques. Ainsi, la plus importante Ginko Financial met 400 ATM<sup>79</sup>, guichets automatiques, permettant aux résidents d'effectuer les transactions bancaires en libre-service sur le territoire de Second Life. Ces guichets délivrent des relevés de situation à chaque opération (dans le cas des banques les plus développées et les mieux organisées).

L'intérêt pour les résidents de Second Life d'ouvrir un « compte courant », résidait dans l'espoir de bénéficier d'excellents taux d'intérêts, 0,10% d'intérêts journaliers, l'équivalent de 44% annuels, proposés par la banque Ginko Financial selon les informations d'Annick Masounave, journaliste de la Revue Banque<sup>80</sup>. Toujours en précisant que l'établissement ne

<sup>78</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 242.

<sup>79</sup> ATM : Automated Teller Machine.

<sup>80</sup> Revue Banque, hors série « Second Life », octobre 2007, page 12.

garantissait pas la restitution des fonds. Inutile de préciser que le conseil et l'assistance en matière de gestion de patrimoine, de gestion financière ou tout autre obligation de conseil et d'informations n'étaient pas assurés.

Les conditions pour accéder au statut d'établissement de crédit n'étaient pas remplies. La forme juridique de l'entreprise pas connue et le capital minimum ou dotation lors de la création d'un établissement de crédits pas réalisés. La procédure de création de ses établissements était totalement virtuelle : il s'agissait simplement de créer un site internet et de le rattacher à l'univers de Second Life. Les dirigeants bien réels n'avaient pas la compétence et l'expérience adéquate à leurs fonctions. Pire la plupart d'entre eux exerçait sur leur identité d'avatar refusant de communiquer leur véritable identité.

Enfin, aucun organisme indépendant représentant l'ensemble de cette activité ou même représentant la clientèle n'était présent pour vérifier de la régularité des opérations. Ce n'est qu'après l'annonce des premières difficultés financière de Ginko Financial le 27 juillet 2007 et le détournement de plusieurs millions de Linden dollars dans un autre établissement au même moment, qu'une autorité de régulation, la Second Life Exchange Commission (SLEC) a été créée dans les premiers jours du mois d'août 2007, sans pouvoir rassurer les investisseurs. En effet, il était trop tard les autres établissements ont également fait faillite dans les mois qui ont suivi.

## *2. Activités illégales ou hors d'atteinte de la loi.*

La plupart des établissements ont dû fermer suite à l'annonce de Linden Lab d'interdire les jeux d'argent sur Second Life et au détournement de fonds sur la Bourse de Second Life (World Stock Exchange) provoquant une panique parmi les clients.

En effet, les établissements n'avaient pas de réserves suffisantes pour faire face à des demandes de retrait massif. Par exemple, le site web de Ginko Financial faisait état, fin juillet, de 18 000 comptes courants domiciliés pour un total de 192 millions de Linden dollars, soit environ 710 000 dollars américains, alors que la compagnie n'aurait disposé en permanence, que d'un montant limité de liquidités, soit 6% des dépôts (sans compter les intérêts journaliers promis et dus).

Les activités bancaires n'étant pas réglementées sur Second Life. Ces activités n'étant pas des activités bancaires au sens légal du terme, les chances pour les internautes de récupérer les sommes qu'ils avaient déposé sur leurs comptes courants, en changeant leur euros ou autres devises contre des Linden dollars, étaient minces.

Selon Annick Masounave, journaliste de la Revue Banque, les clients ont été les maillons d'une chaîne de Ponzi<sup>81</sup>. Schématiquement, la chaîne de Ponzi repose sur des promesses de profits inédits, entraînant un afflux de capitaux, qui entretiennent le « contrat » initial, jusqu'à l'explosion de la bulle spéculative ainsi créée, au bénéfice de l'initiateur de la chaîne.

---

<sup>81</sup> Ponzi utilisa ce système en 1920 à Boston, ce qui fit de lui, personne anonyme, un millionnaire en six mois. Les profits étaient censés provenir d'une spéculation sur les International postal reply coupons (que l'on peut traduire par « Coupons internationaux de rabais postaux »), avec un rendement de 50 % en 90 jours. Environ 40 000 personnes investirent environ 15 millions de dollars, dont seulement un tiers leur fut redistribué.

A ce jour, aucune affaire ne semble avoir été portée devant les tribunaux. Les internautes avaient pourtant la possibilité d'exercer un recours pour exercice illégal de la profession de banquier<sup>82</sup> et escroquerie<sup>83</sup>, car certains d'entre eux avaient même effectué des dépôts en devises officielles selon Linden Lab<sup>84</sup>. Une des raisons majeures, à cette absence de réaction, c'est la difficulté de prouver l'existence de ces transactions virtuelles. L'autre raison tient certainement au montant des sommes perdues, importantes globalement, mais peut-être trop peu importantes de façon individuelle. Pourtant, de nombreux internautes, par l'intermédiaire des forums, ne se lassent pas d'exprimer leur mécontentement.

### *B. Interdiction de certains établissements par une autorité incompétente dans le domaine.*

Linden Lab par son communiqué du 8 janvier 2008, a décidé d'interdire les banques virtuelles du monde virtuel à partir du 22 janvier de la même année, suite aux nombreuses plaintes qu'il a reçu de résidents. Les dirigeants assurent qu'ils sanctionneront toute activité bancaire actuelle ou à venir, non officielle, c'est-à-dire non autorisée par la loi d'un État ou par l'agrément d'une autorité bancaire officielle, en suspendant, voire en supprimant définitivement leur compte et en récupérant leur achat de terrain.

Ce communiqué représente le minimum de ce que devait faire Linden Lab au regard des risques qu'il prenait à laisser faire auparavant. Malgré tout, l'avertissement qu'il émet (être banni de Second Life) semble dérisoire au regard de l'importance des actes illégaux commis. Linden Lab agit comme une autorité qui décide de ce qui est bien ou mal, pourtant les dirigeants précisent bien dans leur communiqué « *Linden Lab isn't, and can't start acting as, a banking regulator.* » Et Linden Lab sous estime les conséquences réelles de son univers virtuel sur la vraie vie. Il tente de régler au jour le jour et après coup, les problèmes nés de l'absence, non de règles, mais de l'absence de l'application des règles existantes dans notre vie. Continuer à ne pas vouloir appliquer la totalité de ces règles alors que la plupart des internautes travaillent en ligne ou commercent en ligne à travers le monde en les appliquant est dangereux et ne fait que générer d'autres crises et d'autres risques juridiques.

## §2. Des risques toujours présents.

---

82 Article L. 511-5 du Code monétaire et financier « Il est interdit à toute personne autre qu'un établissement de crédit d'effectuer des opérations de banque à titre habituel. Il est, en outre, interdit à toute entreprise autre qu'un établissement de crédit de recevoir du public des fonds à vue ou à moins de deux ans de terme. » et article 571-3 du CMF « Le fait, pour toute personne, de méconnaître l'une des interdictions prescrites par les articles L. 511-5 et L. 511-8 est puni de trois ans d'emprisonnement et de 375 000 euros d'amende.

Le tribunal peut ordonner l'affichage ou la diffusion de la décision prononcée dans les conditions prévues par l'article 131-35 du code pénal. »

83 Article L. 313-1 du Code Pénal « L'escroquerie est le fait, soit par l'usage d'un faux nom ou d'une fausse qualité, soit par l'abus d'une qualité vraie, soit par l'emploi de manoeuvres frauduleuses, de tromper une personne physique ou morale et de la déterminer ainsi, à son préjudice ou au préjudice d'un tiers, à remettre des fonds, des valeurs ou un bien quelconque, à fournir un service ou à consentir un acte opérant obligation ou décharge.

L'escroquerie est punie de cinq ans d'emprisonnement et de 375000 euros d'amende. ». La tentative est punie de la même façon, article L. 313-3 du Code pénal.

84 Linden, Ken D. « New Policy Regarding In-World "Banks." » *Official Second Life Blog*, 8.01.2008.

<<http://blog.secondlife.com/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks/>>

Linden Lab assure depuis qu'il a créé Second Life, l'émission des Linden dollars et le contrôle du change sur son site Lindex. Il a également des partenaires, des sites de change en ligne qui bénéficient de son agrément, sorte de label de qualité.

#### *A. Les activités bancaires de Linden Lab.*

Linden Lab n'a jamais exercé d'activité bancaire de la nature de celles qu'il a interdites en janvier 2008. Malgré tout il intervient dans l'opération de convertibilité de sa monnaie en devises officielles. Il permet aux résidents d'effectuer ces opérations par l'intermédiaire de guichets automatiques répartis dans Second Life. Mais il ne se présente que comme un intermédiaire des échanges entre internautes ne faisant pas partie de la transaction, même s'il n'effectue pas cette opération gratuitement. En effet, il prend une commission sur chaque Linden dollar échangé sur le Lindex ou même sur tout autre site de change extérieur à Second Life. Dans ce cas les internautes paient deux commissions : celle du site sur lequel il font la transaction et celle de Linden Lab.

En France, le change peut être considéré soit comme une opération de banque connexe<sup>85</sup> soit comme une opération de change manuel<sup>86</sup> dans les deux cas il faut des agréments pour exercer ces activités.

Les opérations de change de Linden Lab sont comparables à celles effectuées par les banquiers, ces opérations constituant des opérations connexes aux termes de l'article L. 311-2, 1°, du Code monétaire et financier. Elles peuvent l'être pour leur propre compte ou pour celui de la clientèle. Dans ce dernier cas, elles donnent lieu à la perception d'une commission. Les opérations de change sont source d'obligations et de responsabilité pour les établissements de crédit. En effet, d'une part, la réglementation impose à ces derniers des règles précises relativement à la comptabilisation des opérations de change et à la surveillance des positions de change. D'autre part, les établissements de crédit sont tenus d'une obligation de moyens dans l'accomplissement des diligences nécessaires à l'exécution du service de change.

Linden Lab ne remplit pas toutes les conditions pour exercer cette activité. Il ne fournit pas les garanties financières permettant de couvrir le risque de change et ne fournit pas non plus les éléments de surveillance et de comptabilisation des changes pour permettre de lutter contre le blanchiment d'argent. Enfin, point important, il contrôle de surcroît le marché des changes du Linden dollars dans la plus grande opacité.

Linden Lab rejette pourtant toute responsabilité en cas d'arrêt ou d'échec des opérations de change.

Linden Lab exerce de façon illégale une activité bancaire. Et en agréant des établissements de change (en devises officielles) il exerce des activités d'autorité bancaire de manière illégale.

#### *B. Les établissements de change agréés.*

---

<sup>85</sup> Article L. 311-2 du Code monétaire et financier.

<sup>86</sup> Article L.520-1 à L.520-4 du Code monétaire et financier.

Linden Lab a établi une liste des établissements de changes qui ont son agrément. L'agrément des établissements de change, permet à Linden Lab de contrôler les entrées de Linden dollars dans Second Life et d'éviter les entrées de faux Linden dollars. Ce sont des établissements que Linden Lab estime sûrs et auxquels il permet d'utiliser le système Risk Api. L'utilisation du système Risk Api permet aux sites de change d'accéder aux données à caractère personnel que détient Linden Lab et de vérifier qu'il s'agit bien d'un avatar identifié comme tel par Linden Lab.

Ces établissements n'ont pas, comme Linden Lab, d'agrément officiel pour effectuer des opérations de change.

Ils n'offrent par conséquent aucune garantie financière aux internautes qui sollicitent leurs services. Ce qui peut être important car une opération de change Linden dollars / euros par exemple peut mettre trois semaine pour être exécutée entièrement. Dans ce laps de temps le taux de change ou la situation de Second Life peut évoluer et l'opération échouer à la défaveur de l'internaute.

Ils n'offrent aucune garantie en ce qui concerne la lutte contre le blanchiment d'argent, même si la plupart limite le montant des transactions par jours ou par semaine et de cette façon contribue à la limitation des risques.

Malgré tout, le système d'identification des avatars ne semble pas satisfaisant même couplé aux données personnelles bancaires des internautes<sup>87</sup>.

Par ailleurs, le transfert de données à caractère personnel (ni la détention) n'a pas fait l'objet de déclaration de Linden Lab pour ses activités européennes. Ainsi nous ne savons pas dans quelles conditions de sécurité et de confidentialité s'effectuent la conservation et le transfert des données.

A noter que le site européen de change ELDEX-change informe les internautes qu'il « *garantit l'entière protection des données personnelles utilisées pour effectuer les commandes. Toutes les données du client sont conservées et utilisées en accord avec les lois allemandes de protection de données et de télé-service.* ». C'est-à-dire conforme à la directive européenne du 24 octobre 1995 relative à la protection des personnes physiques à l'égard de traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données<sup>88</sup>.

Mais, les autres sites se proclamant officiels et partenaires de Second Life ne font pas état de l'application de cette réglementation.

## **Chapitre 2. Risques juridiques générés par les activités économiques des avatars.**

---

<sup>87</sup> Revue Banque, hors série « Second Life », octobre 2007, page 11.

<sup>88</sup> Directive 95/46/CE du parlement européen et du conseil du 24 octobre 1995 relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données ; JOUE 23 novembre 1995.

En théorie, entrer dans Second Life peut se faire sans frais. En pratique, beaucoup d'objets dans l'univers ne peuvent être obtenus que moyennant quelques Linden dollars. Il est donc possible et souvent nécessaire d'acheter et de vendre comme dans la vraie vie pour pouvoir évoluer au gré de ses envies dans cet univers virtuel. Il faut donc des Linden dollars. L'achat de ceux-ci avec des dollars ou des euros est facile, il suffit de posséder une carte bancaire. Mais le plus intéressant économiquement c'est de les gagner dans l'univers pour pouvoir faire ses achats et même faire un peu de profit en les convertissant cette fois-ci en euros ou en dollars. Les résidents ont par conséquent la possibilité de gagner de l'argent réel en interagissant avec d'autres résidents. En d'autres termes ils ont des activités de production (section 1) et de consommation (Section 2).

### ***Section 1. La production.***

Par opposition à la notion de consommation, la production est « *le fait de créer ou de transformer des biens (§1), ou d'assurer des services (§2).* »<sup>89</sup>

#### **§1. Créer ou transformer des biens**

Second Life permet des échanges en tous genres et bien de ces échanges se font via la monnaie virtuelle du site. Mais les créations virtuelles peuvent également faire l'objet de transactions réelles donnant lieu à des stratégies commerciales et à des contentieux. Pour cette raison, Linden Lab a mis en place, dès 2003 un cadre contractuel permettant de protéger les droits d'auteurs des résidents créateurs d'objets, mais qui ne constitue pas un véritable régime juridique des avatars et des objets créés dans le cadre du jeu.

#### ***A. Droit de propriété intellectuelle amoindri***

« *Conseillé par l'auteur de Free Culture et professeur de droit à Stanford, Lawrence Lessig, Linden Lab a mis au point une nouvelle politique, à partir de 2003, principalement destinée à faire que les résidents puissent conserver leurs droits de propriété intellectuelle sur les travaux créés dans le monde.* »<sup>90</sup>

Ainsi, en matière de création graphique (vêtements, objets, architecture, design), Linden Lab a mis en place un système technique de réservation permettant aux joueurs de conserver leurs droits de propriété intellectuelle. L'inscrit peut ainsi en interdire la copie, la transmission, la décompilation et la modification. Malgré tout, le droit de l'inscrit sur ses œuvres n'est pas total. D'une part, il est accordé par Linden Lab dans le cadre des relations contractuelles qu'il entretient avec les résidents, qui lui permettent par conséquent de mettre fin à l'existence d'un personnage ou d'une région quand bon lui semble. D'autre part, en raison de la possibilité de leur commercialisation dans le réel par conversion des Linden dollars en devises réelles des questions de contrefaçon et de vol se posent, entre avatars.

---

<sup>89</sup> Rey-Debove, Josette et Rey, Alain. *Le nouveau Petit Robert de la langue française. Nouvelle édition millésime 2008.* Paris : Le Robert, 2008.

<sup>90</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel.* Ed. Pearson. 2007, page 283.

### *1. Limite contractuelle au droit de propriété intellectuelle de Linden Lab*

Linden Lab dit reconnaître les droits de propriété intellectuelle légalement applicables des résidents sur les objets et les scripts créés dans le monde. Ainsi, tout objet imaginé et créé par l'un des résidents de Second Life lui appartiendrait intégralement. Cependant, un avocat américain, Marc Bragg, a attaqué Linden Lab pour l'avoir exproprié d'un terrain virtuel, acquis pour 8000 dollars américains parfaitement réels. Linden Lab prétend que l'avocat avait fraudé la vente aux enchères virtuelles, ce qui avait justifié son expropriation. C'est sur des motifs de violation contractuelle que Linden Lab lui a retiré sa propriété. Même si dans ce cas il s'agit plus d'un problème de propriété au sens large que de propriété intellectuelle, et même si l'on peut penser que l'intervention de Linden Lab était légitime, on ne peut que constater l'interaction entre lois réelles et normes virtuelles. Linden Lab déclare que les résidents bénéficient d'un droit de propriété intellectuelle légal sur toutes leurs créations mais s'accorde la possibilité par le biais de stipulations contractuelles<sup>91</sup> propre à l'univers d'interrompre ou de supprimer ce droit, c'est-à-dire de supprimer le compte de la personne. Cela s'il y a fraude, suspicion de fraude ou tout simplement s'il décide de mettre fin à certain services.

Ces droits offerts par Linden Lab, alors que d'autres univers virtuels refusent totalement ces droits à leurs résidents, sont réduits par des stipulations contractuelles. Ce droit est également susceptible d'être bafoués par les autres habitants de Second Life.

### *2. Atteinte au droit de propriété intellectuelle par les autres résidents.*

Malgré la mise en place par Linden Lab de procédés techniques empêchant les autres avatars de reproduire ou de modifier lesdites créations, celles-ci sont gravement menacées par des actes de contrefaçon et de vol. En 2006, un simple logiciel tiers<sup>92</sup> permettait, en toute impunité, de copier à la volée n'importe quel objet imaginé et créé par l'un de membres du jeu. Depuis, l'équipe de Second Life surveille donc les *logs*<sup>93</sup> par un programme qui détermine si un avatar a utilisé ce logiciel. Si c'est le cas il est exclu du monde virtuel. A priori, ce logiciel n'est plus utilisé mais depuis d'autres techniques de copie sont utilisées.

Les outils dont dispose Linden Lab (créateur du jeu et garant de son bon fonctionnement) ne lui permettent pas de toujours empêcher un objet d'être copié. Pour autant, Linden Lab qui travaille activement à la résolution du problème encourage ses utilisateurs victimes de vol à mettre en route une action juridique sur le fondement du Digital Millenium Copyright Act, devant la justice américaine. Le problème, c'est qu'une procédure de justice prend beaucoup trop de temps et de plus celle-ci intéresse essentiellement les internautes américains.

La première action en justice pour violation des droits de propriété intellectuelle en rapport avec des faits déroulés sur Second Life a été introduite en juillet 2007. Kevin Alderman poursuit en justice John Doe (avatar Volkov Catteneo) pour violation du droit d'auteur du célèbre Eros SexGen bed, un lit un peu particulier d'une valeur de 12 000 Linden dollars.

---

<sup>91</sup> *The terms of service*, Annexe page 55

<sup>92</sup> *CopyBot* repose sur les bases d'un logiciel open source développé à l'origine pour tester et expliquer la création d'objets dans le jeu. Il ne s'agit donc pas d'un "exploit" au sens pirate du terme, mais tout simplement d'une "déviance" non prévue par Linden Lab.

<sup>93</sup> Fichier qui compile et mémorise les opérations successives effectuées par un logiciel

Courant avril 2007, Monsieur Alderman se rend compte qu'un avatar de Second Life vend une copie de son lit mais pour un prix de 4 000 Linden dollars.

Il introduit donc, début juillet, une action en justice pour violation de droit d'auteur auprès du tribunal de Tampa en Floride. Mais l'identification du défendeur est difficile. Les avocats de Kevin Alderman ont décidé de faire comparaître Linden Lab et Paypal afin d'identifier l'avatar à l'aide des informations détenues par ces derniers.

A ce jour, Paypal et Linden Lab auraient fourni l'ensemble des informations détenues et pouvant permettre d'établir l'identité réelle de l'avatar. Il s'agirait notamment de l'adresse IP utilisée par le contrefacteur. Le juge serait sur le point d'adresser d'autres injonctions à des tiers, notamment le fournisseur d'accès internet concerné, aux fins d'obtenir de plus amples détails sur l'avatar. Les informations fournies laissent à penser que le contrefacteur est bien un justiciable américain, domicilié sur le territoire fédéral.

Cette première action en justice est intéressante d'une part, parce qu'il s'agit de la propriété intellectuelle d'un objet virtuel, créé pour le monde virtuel et d'autre part, parce que l'action est menée directement contre le contrefacteur alors même que l'on ne connaît pas encore son identité.

Second Life est régi par ses propres règles et lorsque les dirigeants sont dépassés par les problèmes générés par les interactions entre activités virtuelles et réelles, ils font appel aux tribunaux américains et aux lois des lieux de localisation des internautes.

### *B. Difficulté de protéger ces droits*

Tant la doctrine que la jurisprudence s'accordent aujourd'hui pour attribuer au jeu vidéo la qualité d'œuvre de l'esprit. A ce titre, le jeu vidéo bénéficie de la protection que confère l'article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle à toute œuvre littéraire ou artistique présentant un caractère original. La solution est certaine, depuis que la Cour de cassation a rendu ses arrêts dits Atari et Williams Electronics<sup>94</sup>, qui mirent fin aux controverses sur la protection des jeux vidéo par le droit d'auteur. Ensuite, la doctrine est unanime aujourd'hui sur le fait qu'un personnage de fiction peut se voir reconnaître une protection par le droit d'auteur dès lors qu'il est original. Le personnage sera ainsi protégé en tant que tel, c'est-à-dire indépendamment de l'œuvre dans laquelle il évolue. Ces principes s'appliquent également aux objets virtuels originaux, créés dans le cadre de jeux vidéo. En vertu du principe édicté par l'article L.113-1<sup>95</sup> du Code de propriété intellectuelle, le joueur qui dans le cadre d'un jeu vidéo, crée un avatar ou un objet présentant un caractère original devrait se voir reconnaître un droit d'auteur sur l'œuvre qu'il a conçue. Malgré tout, une question se pose à propos du partage de la propriété intellectuelle entre ceux qui fournissent le cadre d'interaction et ceux qui créent à partir de lui et de la difficulté de concevoir un droit d'auteur sur une activité virtuelle faite au nom d'un avatar. Il est difficile de protéger ces droits par la difficulté aujourd'hui de les reconnaître et donc de les défendre.

---

<sup>94</sup> Cass. ass. plén., 7 mars 1986, Atari et William Electronics : RIDA juill. 1986, p. 134, note A. Lucas.

<sup>95</sup>Article L.113-1 du Code de la propriété intellectuelle « La qualité d'auteur appartient, sauf preuve contraire, à celui ou à ceux sous le nom de qui l'oeuvre est divulguée. »

## 1. Difficulté d'établir ces droits

La récente affaire Anshe Chung est un bon exemple. En l'espèce, Anshe Chung est le nom d'un avatar créé par une allemande dénommée Ailin Graef. Anshe Chung avait accordé une interview à CNET News.com devant une salle virtuelle comble, composée d'un public de personnages virtuels. Par la suite, les images de cette interview furent reproduites sur le site de YouTube. Considérant que Google, propriétaire de YouTube, avait porté atteinte aux droits d'auteur dont elle disposait sur son avatar, en diffusant des images de son œuvre sans autorisation, Ailin Graef obtint de Google que la vidéo litigieuse soit retirée du site. Afin d'appuyer ses revendications, la joueuse invoquait la loi américaine, le Digital Millennium Copyright Act, qui avait introduit une procédure permettant au titulaire d'un droit d'auteur, d'exiger d'un fournisseur de services internet, qu'il retire de son site, les éventuels contenus qui porteraient atteinte à ses droits.

Certains juristes français<sup>96</sup> proposent de faire la distinction entre différentes méthodes de créations d'avatars. En effet, la création de biens dans un univers virtuel peut se faire de deux manières, par le biais de la technique du « crafting traditionnel » et celle du « crafting moderne »<sup>97</sup>. D'un point de vue juridique et selon la première méthode d'un avatar créé à partir d'objets préexistants dans la base de données du logiciel, le joueur concerné ne se verra reconnaître aucun droit de propriété intellectuelle pour son avatar. En revanche, si l'avatar est créé selon la deuxième méthode, le joueur pourrait être titulaire de droits d'auteur, pour autant que l'avatar ainsi créé réponde à la condition d'originalité exigée par le droit d'auteur.

L'approche est intéressante et s'inscrit dans la logique propre au droit d'auteur. La problématique est importante face au phénomène de commercialisation croissante d'objets virtuels. Si aucune décision de justice n'a été rendu en France, en matière de propriété intellectuelle portant sur des avatars, la jurisprudence chinoise a déjà eu l'occasion de se prononcer sur la base de la responsabilité. Ainsi, sans résoudre la question de la propriété intellectuelle d'objets volés à un avatar, le tribunal chinois a reconnu la responsabilité de la société éditrice du jeu, responsable des failles de sécurité inhérentes à son programme informatique, et la condamna à restituer les objets à leur propriétaire d'origine. Bien que cette décision chinoise concerne en réalité indirectement la « propriété » des objets virtuels créés dans un jeu vidéo, elle illustre bien que l'éventualité d'une reconnaissance de droits aux joueurs sur leurs avatars est de plus en plus prise en considération.

Dans le même sens, la société de vente en ligne Ebay annonçait récemment son intention de mettre un terme à la vente d'objets virtuels par l'intermédiaire de son site au motif qu'Ebay ne

---

96 Paul Van Den Bulck. « Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo. Premières réflexions. » *Propriétés Intellectuelles* n°24 (2007) : 279-284. Et Chéron, Antoine. « L'application du droit dans l'univers virtuel persistant d'un jeu vidéo en ligne. » *Cejem.com*. 5.07.2006. Centre d'Études Juridiques et Économiques du Multimédia.

10.08.2008<[http://www.cejem.com/article.php3?id\\_article=2225](http://www.cejem.com/article.php3?id_article=2225)>

97 *Crafting traditionnel* : il s'agit d'une activité de production « manuelle », au sens économique, dirigée intellectuellement. La création d'un nouvel objet passe par la récupération et la fusion d'un certain nombre d'objets préexistants. En fait, l'objet préexiste dans la base de données du serveur, il est simplement matérialisé par une succession d'actions prédéterminées. En l'espèce, il conviendrait de qualifier les objets de propriétés physiques virtuelles.

*Crafting moderne* : le joueur dispose d'un outil de modélisation et création en trois dimensions. Cet outil offre à l'utilisateur la possibilité de définir le type, la forme, la taille, le style, la couleur,... de l'objet en faisant appel à son imagination. L'œuvre est créée à partir d'une activité intellectuelle et la protection de celle-ci sera dépendante de son originalité. Le droit d'auteur doit avoir vocation à s'appliquer si l'œuvre est originale, conformément à l'article L 111-1 du Code de la Propriété Intellectuelle, qui dispose que : "l'auteur d'une oeuvre de l'esprit jouit sur cette oeuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle".

disposait pas des droits de propriété intellectuelle sur ces objets virtuels, ou à tout le moins d'une autorisation de distribution de la part de ceux qui en étaient les vrais auteurs<sup>98</sup>.

En ce qui concerne, la question des droits de propriété intellectuelle afférents à un avatar de jeu vidéo, les principes propres au droit d'auteur écartent tout simplement la théorie selon laquelle le concepteur d'un jeu vidéo serait automatiquement titulaire de droits d'auteurs sur les avatars créés par les joueurs. Ce n'est d'ailleurs pas le cas dans Second Life contrairement à d'autres jeux, dans lesquels le droit de propriété intellectuelle, même s'il est imparfait, est accordé aux résidents qui disposent d'un système de protection de leur œuvres s'ils le désirent.

## 2. Difficulté de défendre ces droits.

Les dommages subis par les avatars ou par les joueurs eux-mêmes dans le cadre des jeux en général sont de plus en plus fréquents. Il peut s'agir des cas dans lesquels un joueur perd des objets ou des personnages virtuels qu'il a modelés, que cette perte soit due à l'intervention d'un autre joueur ou même à l'intervention du serveur central de l'univers.

Pour Paul Ven Den Bulck, il est important de faire la distinction entre des dommages dont pourrait être victime l'avatar et entre des préjudices personnels que le joueur pourrait subir. Ainsi, deux types de règles peuvent s'appliquer de manière concomitante. « *D'une part, au-delà du droit commun de la responsabilité, les conditions générales d'utilisation du jeu trouveront à s'appliquer dans les relations entre l'éditeur et les joueurs qui contreviendraient à celle-ci. D'autre part, les règles générales du droit de la responsabilité trouveront également à s'appliquer entre les joueurs. Toutefois, ces règles seront aménagées, à l'instar de ce qui se fait en sport, par la théorie dite du « risque accepté<sup>99</sup> »* »<sup>100</sup>

C'est-à-dire que dans les deux cas, pour qu'il y ait préjudice, il faudra qu'il y ait une faute, contractuelle pour le propriétaire du jeu et extra contractuelle dans le cas d'un autre résident. Comme on le voit dans les différentes propositions de la doctrine, un régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo est à construire. Il ne se fera que par les recours et la jurisprudence. En attendant les risques juridiques liés à la création et aux droits de propriétés intellectuelles sont importants, aussi bien pour les résidents que pour Linden Lab. Pour les résidents, si leurs créations n'ont plus de valeur, ils auront tendance à ne plus produire ; pour Linden Lab si il n'y a plus d'échanges entre les avatars, les résidents n'auront plus besoin de Linden dollars et une grande partie de ses revenus disparaîtra. La création est un facteur clé dans la balance économique interne à Second Life.

---

98 Déclaration de Hani Durzy, porte parole d'Ebay sur le site Slasdot : <<http://games.slahdot.org/>>

99 Principe de l'acceptation des risques : le juge ne retient ce principe, qui s'appliquera pour certains sports, que de façon limitative. Il faut que l'activité sportive mette en contact les participants, que le jeu comporte des actions violentes, que les règles du jeu soient respectées et que le joueur accepte par avance les conséquences des risques liés à l'activité sportive. Le football, le rugby, la boxe, sont ainsi des sports entrant dans ce cadre défini par la jurisprudence. Une des difficultés concernant l'application de ce principe vient principalement de la confusion qui peut être effectuée entre "connaître" un risque et l'"accepter". Accepter le risque c'est consentir pleinement à sa survenance et les juges ont toujours refusé d'assimiler la connaissance du risque à une telle acceptation. En outre, le principe de l'acceptation des risques n'est retenu qu'en matière délictuelle, c'est-à-dire extracontractuelle, le risque accepté résultant d'un engagement unilatéral de la part de la victime, sans échange de consentements.

100 Paul Van Den Bulk. « Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo. Premières réflexions. » *Propriétés Intellectuelles* n°24 (2007) : 282.

## §2. Assurer des services.

Les services virtuels créés par les résidents sont très divers. Second Life dispose ainsi de magasins, de boîtes de nuit, de magazines, de journaux, de photographes, de radios, d'organisateur d'événements, d'agences publicitaires, d'espaces de loisirs, de clubs privés... Cela représente une multitude d'activités qui permettent à certains résidents de s'amuser en consommant des objets ou des activités et à d'autres de gagner de l'argent en les fournissant. Certains de ces services nécessitent pour fonctionner correctement d'être tenus par plusieurs avatars. Généralement, un dirigeant de l'activité et un ou plusieurs employés. Comme pour les activités de production, ils ont la possibilité de réaliser l'ensemble de l'activité dans le monde virtuel. Il n'en demeure pas moins, qu'ils auront la possibilité d'en obtenir des revenus en euros ou toute autre devise. Ces activités ont de multiples conséquences réelles qui font courir de plus en plus de risques juridiques à ces acteurs.

### A. Activités soumises à une réglementation spécifique.

#### 1. Activités désormais interdites dans Second Life

Certains produits ou services ainsi que certains commerces sont soumis à une réglementation spécifique. C'est le cas des produits et services tels que l'alcool, le tabac, les médicaments ou encore les jeux d'argent, les services financiers, les professions médicales entre autres. Certaines activités sont même illégales ou très strictement réglementées comme la prostitution, la pornographie et les activités relatives aux *sex shops*.

Dans Second Life, certaines sont présentes en dehors de tout cadre juridique. Elles ne sont pas sans poser de problèmes même si elles n'existent que dans Second Life. Certaines d'entre elles ont déjà été interdites en 2007 par Linden Lab, mais de manière ciblée sans reconsidérer ces activités dans leur globalité.

Alors que Second Life connaissait une période de forte croissance, Linden Lab dû prendre deux décisions aux conséquences importantes. Celles-ci concernaient les jeux d'argent, les casinos et les établissements ayant des activités bancaires dans Second Life.

Linden Lab a interdit le 28 juillet 2007 les jeux d'argent et a ordonné la fermeture des casinos. La société californienne s'est mise ainsi en conformité avec la loi américaine, qui interdit les jeux d'argent en ligne. A l'appui de sa décision, Linden Lab invoque la multiplicité et la diversité des législations nationales en la matière de par le monde et surtout les contradictions notables dans leur application. L'élément déterminant qui a suscité la mesure prise par Linden Lab est l'enquête réalisée courant avril 2007 par le FBI américain, alerté par les sommes dégagées par les nombreuses officines de jeu d'argent de Second Life. Linden Lab a finalement décidé de se conformer à la loi américaine sur les jeux de hasard, entrée en vigueur en octobre 2006, en interdisant les jeux d'argent sur Second Life.

Linden Lab a prévenu que toute « infraction » à cette mesure entraînerait la suppression immédiate des machines et objets utilisés ainsi que l'éventuelle clôture des comptes des personnes ou sociétés incriminées, et ce, sans remboursement des soldes positifs de ces dernières. Linden Lab menace même de dénoncer aux autorités les contrevenants ou de leur interdire l'accès au site.

Cette mesure était nécessaire au vu de l'absence totale de contrôle ou d'encadrement de ces activités. Car en effet, la plupart des pays du monde réglemente de façon assez restrictive les jeux d'argent sur leur territoire et interdit les jeux d'argent en ligne à destination de ce même territoire, comme c'est le cas en France. Ce qui semble assez paradoxal dans cette situation, c'est que Linden Lab applique une loi américaine<sup>101</sup> qui interdit les jeux d'argent et paris en ligne alors que, d'une part c'est une activité commerciale importante sur le territoire des États-unis, et que d'autre part on assiste à une tendance à la libéralisation de ces activités en ligne dans certains pays du monde et en Europe<sup>102</sup>.

Surpris par cette décision brutale de Linden Lab, de nombreux résidents ont voulu retirer les dépôts en Linden dollars qu'ils avaient effectués dans les banques de Second Life. La plupart des banques n'ont pu satisfaire les retraits devant ces demandes soudaines. Elles ont fermé définitivement, pour la majorité d'entre elles, sans restituer la totalité des Linden dollars réclamés par leurs clients. Devant le nombre des réclamations de la part des résidents et l'ampleur des préjudices, Linden Lab a choisi d'interdire également les activités bancaires à partir de janvier 2008.

Ce point concernant les activités bancaires ayant déjà fait l'objet d'un développement dans le Chapitre 3.

## *2. Activités sous surveillance.*

Linden Lab doit en outre gérer le problème épineux des activités à caractère sexuel de son monde virtuel. Des pratiques trop explicites et extrêmes l'obligent à revoir constamment la politique d'âge et d'accès<sup>103</sup> en fonction des différentes législations internationales. Un désordre juridique qui pourrait bien signer la fin du monde libertaire.

### *B. Activités traditionnelles.*

Tous les types d'activité, exceptées celles qui sont déjà interdites, peuvent être exercées dans Second Life. La plupart des membres sont uniquement animés par l'envie de gagner de l'argent. Mais gagner de l'argent dans Second Life implique de le faire directement et uniquement grâce aux activités réalisées dans le monde : avec un emploi ou en gérant une entreprise. Et le fait qu'elles soient exercées de manières virtuelles ne les rendent pas moins dommageables.

---

*101 Internet Gambin Prohibition Act.*

*102 « La Cour de justice des Communautés européennes a reconnu, au travers de plusieurs décisions de jurisprudence qu'un Etat pouvait discrétionnairement restreindre la liberté de circulation des marchandises et des services de jeux d'argent, mais dans certaines limites et à condition de ne pas être discriminatoires » : E. Garnier. La fin des monopoles d'État sur les jeux en ligne. Expertises nov.2004, p. 383 s.*

*Notamment : CJCE, 24 mars 1994, aff. C-275/92, Schindler, Rec. CJCE, I, p.1039. CJCE, 21 sept. 1999, aff. C-124/97, Lääri, Rec. CJCE, I, p.6067. CJCE, 21 oct. 1999, aff. C-67/98, Zenatti, Rec. CJCE, I, p.7289.*

*103 TGI Paris, 2 juill. 2007, UDAF de l'Ardèche et autre c/Linden Research et autre.*

## 1. Risques liés aux emplois.

La majorité des nouveaux résidents de Second Life entrent sans souscrire un abonnement mensuel et par conséquent ne bénéficient pas du salaire mensuel de 300 Linden dollars versé par Linden Lab. Très vite il s'aperçoivent que l'argent est nécessaire pour progresser et s'impliquer dans Second Life. Les résidents les mieux intégrés finissent par y exercer une activité professionnelle et se constituent un pécule plus ou moins important.

### a) Simple activité ou véritable emploi.

C'est souvent une activité ludique qui rapporte quelques Linden dollars, afin de s'offrir des objets virtuels. En effet, les sommes gagnées représentent souvent à peine quelques euros par mois. Comme le camping par exemple. « *Dans Second Life, le camping est un emploi en soi, qui n'exige rien d'autre que votre présence. Il consiste souvent à s'asseoir sur une chaise en échange de 10 à 20 Linden dollars de l'heure, l'argent étant versé toutes les 5 à 15 minutes. [...] Il est donc logique que de nombreux propriétaires d'entreprises, en particulier les commerçants, paient les avatars pour qu'ils se promènent près de chez eux en échange de quelques centimes de dollar de l'heure* »<sup>104</sup>.

Malgré tout, ce sont déjà des emplois. Mais très peu de résidents peuvent vivre de leurs activités dans Second Life. Pour beaucoup, cela leur permet de payer les frais générés par le jeu. Les petits jobs, comme homme-sandwich ou agent de sécurité ne permettent pas de faire fortune. Tout juste de gagner quelques centaines de Linden dollars par jour, soit quelques euros.

Véritable entité économique, Second Life est aussi, de fait, un modèle politique. L'absence quasi totale de règles en fait même un système ultra libéral. Aucun contrat de travail ne lie les avatars employés aux employeurs. Tout se fait sur parole, aussi bien l'embauche que le licenciement. 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. Sans, bien sûr, aucune possibilité de vrai recours pour les personnes concernées.

Si le droit du travail n'existe pas encore dans ce monde virtuel, des règles tacites sont appliquées : une danseuse dans une boîte de nuit verse 20 % de ses gains au patron. Sur Second Life, l'exploitation fait aussi partie du jeu. Certains observateurs parlent de délocalisation extrême<sup>105</sup>.

Les risques juridiques sont importants pour les entités qui emploient des résidents sans les déclarer officiellement, et par conséquent sans leur accorder le statut de salarié. Ils devraient bénéficier d'un statut de salariés et d'une rémunération officielle. Cela semble d'autant plus anormal que de nombreux avatars travaillant dans Second Life ont des contrats de travail en bonne et due forme. Ainsi, des sociétés françaises emploient des salariés (sur le territoire français) régulièrement pour travailler comme avatar dans Second Life et ainsi être présentes dans l'univers. La virtualité n'empêche pas la légalité.

A ce sujet, le Second Life Herald a publié le 13 mai 2008, deux articles intéressants.

Le premier concerne le statut des avatars travaillant pour Electric Sheep Company dans Second Life. Ceux ci sont employés avec un statut "contractor" qui est requalifié en

<sup>104</sup> Rymaszewski, Michael. *Second Life, le guide officiel*. Ed. Pearson. 2007, page 224.

<sup>105</sup> Brafman, nathalie. « *Second Life, une seconde économie* ». *Le Monde*. Paru dans l'édition du 22.07.2007.

“employé” par L’IRS (Internal Revenue Service) ce qui implique un surplus de charge fiscale pour l’employeur et va aussi servir de cadre aux futurs travailleurs américains (et autres) dans les mondes virtuels<sup>106</sup>.

Le deuxième article est en prolongement d’un point soulevé par deux avocats américains lors d’une conférence, il porte sur les règles de salaire qui dépendent du lieu de connexion de l’employé<sup>107</sup>

L’ensemble de ces emplois non déclarés officiellement peuvent être requalifiés en véritables emplois conformément à la législation du pays de résidence de chacun de ces travailleurs. Encore une fois, le plus difficile sera de prouver l’existence de cette activité et de vérifier si financièrement cela présente un véritable intérêt.

La professionnalisation de Second Life pose des problèmes d’application de législation dans un univers qui côtoie de plain-pied la mondialisation et qui jusqu’à présent s’affranchissait de certaines règles.

#### b) La question de la déclaration des revenus.

*« Faut-il ou non déclarer les revenus de ses activités ? Contactée à plusieurs reprises, la direction générale des impôts reste étonnamment muette sur le sujet. Dans d’autres pays, l’administration fiscale a pris les devants. En Suède, ils envisagent sérieusement d’imposer les gains des joueurs. Certains membres du Congrès américain estiment impossible de convertir le fruit de ses activités en dollars sans le déclarer. En Australie, les autorités ont confirmé que les rentrées d’argent étaient sujettes aux mêmes règles que n’importe quelle transaction effectuée dans la vie réelle. »<sup>108</sup>*

Des internautes ont pris les devants, ils ont déclarés leurs revenus à l’administration fiscale en bénéfiques non commerciaux. Par contre, ces avatars payés quelques Linden dollars permettent à leurs « employeurs » de gagner de vrais salaires mensuels<sup>109</sup> ou tout du moins de très bons revenus complémentaires.

## 2. Risques liés à l’absence de déclaration des entreprises.

Ces créateurs d’entreprises sur le territoire français, qui emploient parfois plusieurs résidents risquent d’être considérés comme des employeurs, et en l’absence de statut officiel plus favorable (SARL par exemple), ils devront régler l’ensemble de leurs obligations sociales et fiscales dues pour ces activités en leur nom personnel.

---

106 < <http://foo.secondlifeherald.com/slh/2008/05/irs-rules-in-wo.html> >

107 < <http://foo.secondlifeherald.com/slh/2008/05/oped-the-bigges.html> >

108 Brafman, nathalie. « Second Life, une seconde économie ». *Le Monde*. Paru dans l’édition du 22.07.2007

109 Golden Star Bright (Jacques). « A 28 ans, ce propriétaire, dans la vraie vie, d’une société de création de sites Internet a misé gros. Il y a un an, il a acheté deux îles de 65 500 m2, pour un prix de 3 000 euros les deux. «Au début, je n’ai pas accroché, mais, quand j’ai vu la frénésie autour de Second Life, j’ai saisi l’opportunité d’en dégager un vrai revenu complémentaire.» Il possède aujourd’hui plusieurs maisons, des bureaux, des commerces et, bien sûr, une agence immobilière, source principale de ses gains. Ses revenus mensuels, après versement de frais de maintenance de 600 dollars par mois à Linden Lab, s’élèvent à 1 700 euros. Temps passé lors des premiers mois : douze heures par jour. «Mais aujourd’hui beaucoup moins, car j’emploie des gens qui travaillent pour moi.»

Mais, le droit n'est pas forcément adapté à l'ensemble des cas, ainsi il semble extrêmement difficile de qualifier juridiquement le « vendeur occasionnel » qui selon le type d'objet vendu, la fréquence des ventes et le montant des ventes réalisées pourra passer du statut de « consommateur vendeur occasionnel » à celui de véritable commerçant. En France, plusieurs internautes se sont vus requalifiés en « commerçant » et condamnés (TGI Mulhouse 12-01-2006) pour n'avoir pas réalisé les démarches, déclarations et reversements nécessaires auprès de l'administration fiscale.

Par ailleurs, de nombreuses taxes appliquées dans le monde réel ne touchent pas Second Life. Par exemple, les juristes américains qui se sont intéressés aux salaires des résidents et ont conseillé d'appliquer des rémunérations conformes à celles pratiquées dans le pays de résidence des internautes, se sont également intéressés aux diffusions radio et vidéo de Second Life. En effet, beaucoup de commerces dans l'univers virtuel diffusent de la musique ou des images empruntées au monde réel. Les différentes taxes dues lors de la diffusion de média ne sont pas, acquittées.

## *Section 2. La consommation*

La consommation est le fait de consommer des biens et des services, généralement dans le but de satisfaire, de manière immédiate, ses besoins ou ses désirs. La notion de consommateur par opposition à celle de professionnel est parfois difficile à opérer dans Second Life, même si la manière de consommer s'apparente à celle du commerce électronique.

### §1. Notion de consommateur.

Un consommateur est une personne qui conclut avec un professionnel un contrat lui conférant la propriété ou la jouissance d'un bien ou d'un service destiné à un usage personnel ou familial. La jurisprudence assimile parfois au consommateur le professionnel concluant un contrat sans rapport direct avec l'activité professionnelle<sup>110</sup>.

#### *A. En qualité de client de Linden Lab*

Les relations entre les résidents et Linden Lab sont bien des relations commerciales entre consommateurs et professionnel même pour les activités qui ont attiré à des services virtuels ou semi-virtuels comme l'accès et l'utilisation des services de change. Car même si les opérations sont faites au nom de l'avatar, elles concernent des opérations effectuées dans un cadre contractuel bien réel, par l'acceptation des conditions générales de service<sup>111</sup> « *terms of services* » de Linden Lab.

---

<sup>110</sup> Article L. 132-1 du Code de la consommation : « Dans les contrats conclus entre professionnels et non-professionnels ou consommateurs, sont abusives les clauses qui ont pour objet ou pour effet de créer, au détriment du non-professionnel ou du consommateur, un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat.[...] »

<sup>111</sup> Terms of service Annexe page 55

*B. En qualité de consommateur avatar, client d'un professionnel avatar.*

Il est difficile de déterminer dans Second life qui est professionnel et qui ne l'est pas même dans un domaine d'activité précis. Souvent les résidents sont des consommateurs qui deviennent marchand comme c'est le cas actuellement pour l'ensemble du web 2.0.

Toutefois, on peut considérer d'une part que les personnes possédant des boutiques et des agences virtuelles sur Second Life exercent bien une activité commerciale. D'autre part, comme nous l'avons vu précédemment, les transactions en ligne à l'initiative d'un particulier peuvent constituer une activité commerciale. Un particulier l'aura appris à ses dépens. Il s'agissait en l'occurrence d'opérations régulières d'achat et de revente en ligne pour un montant de transactions cumulées s'élevant à 6 917,05 euros en l'espace de deux mois. Il a été condamné à une amende de 3 800 euros pour ne pas avoir respecté les règles encadrant l'activité des professionnels (TGI Mulhouse, corr., 12 janvier 2006).

§2. Les risques juridiques liés au commerce électronique dans Second Life

Le commerce électronique est l'activité économique par laquelle une personne propose ou assure à distance et par voie électronique la fourniture de biens ou de services.

Entrent également dans le champ du commerce électronique les services tels que ceux consistant à fournir des informations en ligne, des communications commerciales et des outils de recherche, d'accès et de récupération de données, d'accès à un réseau de communication ou d'hébergement d'informations, y compris lorsqu'ils ne sont pas rémunérés par ceux qui les reçoivent.

Les avatars et les objets de Second Life sont des « objets » juridiques parfaitement légaux (sous réserve de quelques dérives qui ont déjà pu être constatées). De fait rien n'interdit que ces éléments soient cédés, vendus, loués. Par contre, le problème sera d'identifier de manière fiable le professionnel et la protection du consommateur postérieurement à la conclusion du contrat.

*A. Les risques juridiques liés à l'impossibilité d'identifier le commerçant en ligne.*

L'identification de la personne avec laquelle les résidents font du commerce est nécessaire et indispensable pour avoir la possibilité de la contacter en cas de réclamation, ou pour exercer un recours.

Pour l'identification d'un commerçant en ligne, la loi du 24 juin 2004<sup>112</sup> pour la confiance en l'économie numérique impose certaines obligations.

*« Sans préjudice des autres obligations d'information prévues par les textes législatifs et réglementaires en vigueur, toute personne qui exerce l'activité définie à l'article 14 est tenue d'assurer à ceux à qui est destinée la fourniture de biens ou la prestation de services un accès facile, direct et permanent utilisant un standard ouvert aux informations suivantes :*

<sup>112</sup> Loi n°2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique.

1° S'il s'agit d'une personne physique, ses nom et prénoms et, s'il s'agit d'une personne morale, sa raison sociale ;

2° L'adresse où elle est établie, son adresse de courrier électronique, ainsi que des coordonnées téléphoniques permettant d'entrer effectivement en contact avec elle ;

3° Si elle est assujettie aux formalités d'inscription au registre du commerce et des sociétés ou au répertoire des métiers, le numéro de son inscription, son capital social et l'adresse de son siège social ;

4° Si elle est assujettie à la taxe sur la valeur ajoutée et identifiée par un numéro individuel en application de l'article 286 ter du code général des impôts, son numéro individuel d'identification ;

5° Si son activité est soumise à un régime d'autorisation, le nom et l'adresse de l'autorité ayant délivré celle-ci ;

6° Si elle est membre d'une profession réglementée, la référence aux règles professionnelles applicables, son titre professionnel, l'État membre dans lequel il a été octroyé ainsi que le nom de l'ordre ou de l'organisme professionnel auprès duquel elle est inscrite.[...] »

La plupart du temps les résidents de Second Life lorsqu'ils sont dans la position d'un consommateur ne disposent pas de ces renseignements. Ils ne disposent souvent que du pseudonyme de la personne commerçante, ou de la raison sociale de la boutique dans Second Life et éventuellement d'un lien avec un site internet contenant peu d'information. La difficulté d'identification en cas de litige pose de gros problèmes.

A noter la très rare utilisation dans les commerces de Second Life de la langue française<sup>113</sup>. D'où l'évidente contestation possible que ceux-ci ne s'adressent pas aux internautes français.

### *B. Absence de protection du consommateur*

D'une part, le Code de la consommation prévoit une protection spécifique des consommateurs en matière de ventes de biens ou de prestations de service à distance. Ces dispositions s'appliquent quel que soit le canal de distribution à distance utilisé<sup>114</sup>. La protection accordée au consommateur est essentiellement fondée sur la reconnaissance d'un droit de rétractation et sur une obligation d'information renforcée.

D'autre part, la loi pour la confiance en l'économie numérique a donné à la France un cadre réglementaire nouveau en matière de contrat sous forme électronique. Elle fait une distinction entre trois contrats, précise les responsabilités et encadre le paiement à distance.

Les relations contractuelles entre les avatars commerçants et les avatars consommateurs ne font l'objet de l'application d'aucune règle particulière, hormis des règles de procédures techniques liées au fait qu'elles ont lieu dans un univers en trois dimensions.

Le consommateur qui achète dans Second Life, via les boutiques virtuelles ou par les sites internet (hors de Second Life) de ces boutiques ne bénéficie d'aucune protection particulière.

En effet, lorsqu'il naît un conflit entre les deux contractants, aucun recours ne leur est offert. Ils ne sont soumis en quelque sorte à aucun droit. L'obligation, lien unissant le créancier au débiteur est seulement morale comme dans les obligations naturelles.

---

<sup>113</sup> Loi du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française, dite loi Toubon.

<sup>114</sup> Sauf exceptions visées à l'article L. 127-17 du Code de la consommation.

Enfin, comme il est précisé dans les « *terms of service* », Linden Lab refuse d'intervenir dans les conflits entre résidents, qui connaissent bien cette règle. Ce qui semble dommage, car souvent lui seul (par ses serveurs) détient l'historique et donc la preuve des différentes manipulations électroniques des résidents.

Les résidents de Second Life sont très souvent victimes de cocontractant de mauvaise foi, sans possibilité de recours hormis extérieur, celui de leur pays de résidence. Toutefois, ce recours est souvent difficile financièrement en regard de la valeur des biens ou au montant des sommes perdues.

# Annexe

## TERMS OF SERVICE

Welcome to Second Life! The following agreement (this "Agreement" or the "Terms of Service") describes the terms on which Linden Research, Inc. ("Linden Lab") offers you access to its services. This offer is conditioned on your agreement to all of the terms and conditions contained in the Terms of Service, including your compliance with the policies and terms linked to (by way of the provided URLs) from this Agreement. By using Second Life, you agree to these Terms of Service. If you do not so agree, you should decline this agreement, in which case you are prohibited from accessing or using Second Life. Linden Lab may amend this Agreement at any time in its sole discretion, effective upon posting the amended Agreement at the domain or subdomains of <http://secondlife.com> where the prior version of this Agreement was posted, or by communicating these changes through any written contact method we have established with you.

## THE SERVICES AND CONTENT OF SECOND LIFE

1.1 Basic description of the service: Second Life, a multi-user environment, including software and websites.

"Second Life" is the multi-user online service offered by Linden Lab, including the software provided to you by Linden Lab (collectively, the "Linden Software") and the online environments that support the service, including without limitation: the server computation, software access, messaging and protocols that simulate the Second Life environment (the "Servers"), the software that is provided by Linden Lab and installed on the local computer or other device you use to access the Servers and thereby view or otherwise access the Second Life environment (the "Viewer"), application program interfaces provided by Linden Lab to you for use with Second Life (the "APIs"), and access to the websites and services available from the domain and subdomains of <http://secondlife.com> (the "Websites"). The Servers, Viewer, APIs, Websites and any other Linden Software collectively constitute the "Service" as used in this Agreement.

1.2 Linden Lab is a service provider, which means, among other things, that Linden Lab does not control various aspects of the Service.

You acknowledge that Linden Lab is a service provider that may allow people to interact online regarding topics and content chosen by users of the service, and that users can alter the service environment on a real-time basis. Linden Lab generally does not regulate the content of communications between users or users' interactions with the Service. As a result, Linden Lab has very limited control, if any, over the quality, safety, morality, legality, truthfulness or accuracy of various aspects of the Service.

1.3 Content available in the Service may be provided by users of the Service, rather than by Linden Lab. Linden Lab and other parties have rights in their respective content, which you agree to respect.

You acknowledge that: (i) by using the Service you may have access to graphics, sound effects, music, video, audio, computer programs, animation, text and other creative output (collectively, "Content"), and (ii) Content may be provided under license by independent content providers, including contributions from other users of the Service (all such independent content providers, "Content Providers"). Linden Lab does not pre-screen Content.

You acknowledge that Linden Lab and other Content Providers have rights in their respective Content under copyright and other applicable laws and treaty provisions, and that except as described in this Agreement, such rights are not licensed or otherwise transferred by mere use of the Service. You accept full responsibility and liability for your use of any Content in violation of any such rights. You agree that your creation of Content is not in any way based upon any expectation of compensation from Linden Lab.

Certain of the fonts in the Meta family of copyrighted typefaces are used in Second Life under license from FSI FontShop International. You acknowledge that you may not copy any Meta font that is included in the Viewer and that you may use any such Meta font solely to the extent necessary to use the Linden Software in Second Life and that you will not use such Meta fonts for any other purpose whatsoever.

1.4 Second Life "currency" is a limited license right available for purchase or free distribution at Linden Lab's discretion, and is not redeemable for monetary value from Linden Lab.

You acknowledge that the Service presently includes a component of in-world fictional currency ("Currency" or "Linden Dollars" or "L\$"), which constitutes a limited license right to use a feature of our product when, as, and if allowed by Linden Lab. Linden Lab may charge fees for the right to use Linden Dollars, or may distribute Linden Dollars without charge, in its sole discretion. Regardless of terminology used, Linden Dollars represent a limited license right governed solely under the terms of this Agreement, and are not redeemable for any sum of money or monetary value from Linden Lab at any time. You agree that Linden Lab has the absolute right to manage, regulate, control, modify and/or eliminate such Currency as it sees fit

in its sole discretion, in any general or specific case, and that Linden Lab will have no liability to you based on its exercise of such right.

1.5 Second Life offers an exchange, called LindeX, for the trading of Linden Dollars, which uses the terms "buy" and "sell" to indicate the transfer of license rights to use Linden Dollars. Use and regulation of LindeX is at Linden Lab's sole discretion.

The Service currently includes a component called "Currency Exchange" or "LindeX," which refers to an aspect of the Service through which Linden Lab administers transactions among users for the purchase and sale of the licensed right to use Currency. Notwithstanding any other language or context to the contrary, as used in this Agreement and throughout the Service in the context of Currency transfer: (a) the term "sell" means "to transfer for consideration to another user the licensed right to use Currency in accordance with the Terms of Service," (b) the term "buy" means "to receive for consideration from another user the licensed right to use Currency in accordance with the Terms of Service," (c) the terms "buyer," "seller," "sale" and "purchase" and similar terms have corresponding meanings to the root terms "buy" and "sell," (d) "sell order" and similar terms mean a request from a user to Linden Lab to list Currency for sale on the Currency Exchange at a requested sale price, and (e) "buy order" and similar terms mean a request from a user for Linden Lab to match open sale listings with a requested purchase price and facilitate completion of the sale of Currency.

You agree and acknowledge that Linden Lab may deny any sell order or buy order individually or with respect to general volume or price limitations set by Linden Lab for any reason. Linden Lab may limit sellers or buyers to any group of users at any time. Linden Lab may halt, suspend, discontinue, or reverse any Currency Exchange transaction (whether proposed, pending or past) in cases of actual or suspected fraud, violations of other laws or regulations, or deliberate disruptions to or interference with the Service.

1.6 Second Life is subject to scheduled and unscheduled service interruptions. All aspects of the Service are subject to change or elimination at Linden Lab's sole discretion.

Linden Lab reserves the right to interrupt the Service with or without prior notice for any reason or no reason. You agree that Linden Lab will not be liable for any interruption of the Service, delay or failure to perform, and you understand that except as otherwise specifically provided in Linden Lab's billing policies posted at <http://secondlife.com/corporate/billing.php>, you shall not be entitled to any refunds of fees for interruption of service or failure to perform. Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason to change and/or eliminate any aspect(s) of the Service as it sees fit in its sole discretion.

1.7 In the event you choose to use paid aspects of the Service, you agree to the posted pricing and billing policies on the Websites.

Certain aspects of the Service are provided for a fee or other charge. These fees and charges are described on the Websites, and in the event you elect to use paid aspects of the Service, you agree to the pricing, payment and billing policies applicable to such fees and charges, posted or linked at <http://secondlife.com/corporate/billing.php>. Linden Lab may add new services for additional fees and charges, or proactively amend fees and charges for existing services, at any time in its sole discretion.

## ACCOUNT REGISTRATION AND REQUIREMENTS

2.1 You must establish an account to use Second Life, using true and accurate registration information.

You must establish an account with Linden Lab (your "Account") to use the Service, except for those portions of the Websites to which Linden Lab allows access without registration. You agree to provide true, accurate, current and complete information about yourself as prompted by the registration form ("Registration Data") and maintain and promptly update the Registration Data to keep it true, accurate, current and complete. You may establish an Account with Registration Data provided to Linden Lab by a third party through the use of an API, in which case you may have a separate, additional account relationship with such third party. You authorize Linden Lab, directly or through third parties, to make any inquiries we consider necessary to validate your Registration Data. Linden Lab reserves all rights to vigorously pursue legal action against all persons who misrepresent personal information or are otherwise untruthful about their identity, and to suspend or cancel Accounts registered with inaccurate or incomplete information. Notwithstanding the foregoing, you acknowledge that Linden Lab cannot guarantee the accuracy of any information submitted by any user of the Service, nor any identity information about any user.

2.2 You must be 13 years of age or older to access Second Life; minors over the age of 13 are only permitted in a separate area, which adults are generally prohibited from using. Linden Lab cannot absolutely control whether minors or adults gain unauthorized access to the Service.

You must be at least 13 years of age to participate in the Service. Users under the age of 18 are prohibited from accessing the Service other than in the area designated by Linden Lab for use by users from 13 through 17 years of age (the "Teen Area"). Users age 18 and older are prohibited from accessing the Teen Area. Any user age 18 and older who gains unauthorized access to the Teen Area is in breach of this Agreement and may face immediate termination of any or all Accounts held by such user for any area of the Service. If you reside in a jurisdiction where the age of majority is greater than 18 years old, you are prohibited from accessing the Service until you have reached such age of majority.

By accepting this agreement in connection with an Account outside the Teen Area, you represent that you are an adult 18 years of age or older. By accepting this agreement in connection with an Account for use in the Teen Area, you represent that (i) you are at least 13 years of age and less than 18 years of age; (ii) you have read and accept this Agreement; (iii) your parent or legal guardian has consented to you having an Account for use of the Teen Area and participating in the Service, and to providing your personal information for your Account; and (iv) your parent or legal guardian has read and accepted this Agreement.

Linden Lab cannot absolutely control whether minors gain access to the Service other than the Teen Area, and makes no representation that users outside the Teen Area are not minors. Linden Lab cannot absolutely control whether adults gain access to the Teen Area of the Service, and makes no representation that users inside the Teen Area are not adults. Adult employees, contractors and partners of Linden Lab regularly conduct their work in the Teen Area. Linden Lab cannot ensure that other users or any non-employee of Linden Lab will not provide Content or access to Content that parents or guardians may find inappropriate or that any user may find objectionable.

2.3 You need to use an account name in Second Life which is not misleading, offensive or infringing. You must select and keep secure your account password.

You must choose an account name to identify yourself to Linden Lab staff (your "Account Name"), which will also serve as the name for the graphical representation of your body in the Service (such representation, an "Avatar"). You may not select as your Account Name the name of another person to the extent that could cause deception or confusion; a name which violates any trademark right, copyright, or other proprietary right; a name which may mislead other users to believe you to be an employee of Linden Lab; or a name which Linden Lab deems in its discretion to be vulgar or otherwise offensive. Linden Lab reserves the right to delete or change any Account Name for any reason or no reason. You are fully responsible for all activities conducted through your Account or under your Account Name.

At the time your Account is opened, you must select a password. You are responsible for maintaining the confidentiality of your password and are responsible for any harm resulting from your disclosure, or authorizing the disclosure of, your password or from use by any person of your password to gain access to your Account or Account Name. At no time should you respond to an online request for a password other than in connection with the log-on process to the Service. Your disclosure of your password to any other person is entirely at your own risk.

2.4 Account registrations are limited per unique person. Transfers of accounts are generally not permitted.

Linden Lab may require you to submit an indication of unique identity in the account registration process; e.g. credit card or other payment information, or SMS message code or other information requested by Linden Lab. When an account is created, the information given for the account must match the address, phone number, and/or other unique identifier information associated with the identification method. You may register multiple accounts per identification method only at Linden Lab's sole discretion. A single account may be used by a single legal entity at Linden Lab's sole discretion and subject to Linden Lab's requirements. Additional accounts beyond the first account per unique user may be subject to fees upon account creation. You may not transfer your Account to any third party without the prior written consent of Linden Lab; notwithstanding the foregoing, Linden Lab will not unreasonably withhold consent to the transfer of an Account in good standing by operation of valid written will to a single natural person, provided that proper notice and documentation are delivered as requested by Linden Lab.

2.5 You may cancel your account at any time; however, there are no refunds for cancellation.

Accounts may be cancelled by you at any time. Upon your election to cancel, your account will be cancelled within 24 hours, but if you have paid for a period in advance you will be allowed to use the remaining time according to these Terms of Service unless your account or this Agreement is suspended or terminated based on our belief that you have violated this Agreement. There will be no refunds for any unused time on a subscription or any prepaid fees for any portion of the Service.

2.6 Linden Lab may suspend or terminate your account at any time, without refund or obligation to you.

Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason to suspend or terminate your Account, terminate this Agreement, and/or refuse any and all current or future use of the Service without notice or liability to you. In the event that Linden Lab suspends or terminates your Account or this Agreement, you understand and agree that you shall receive no refund or exchange for any unused time on a subscription, any license or subscription fees, any content or data associated with your Account, or for anything else.

2.7 Accounts affiliated with delinquent accounts are subject to remedial actions related to the delinquent account.

In the event an Account is suspended or terminated for your breach of this Agreement or your payment delinquency (in each case as determined in Linden Lab's sole discretion), Linden Lab may suspend or terminate the Account associated with such breach and any or all other Accounts held by you or your affiliates, and your breach shall be deemed to apply to all such Accounts.

2.8 You are responsible for your own Internet access.

Linden Lab does not provide Internet access, and you are responsible for all fees associated with your Internet connection.

## LICENSE TERMS AND OTHER INTELLECTUAL PROPERTY TERMS

3.1 You have a nonexclusive, limited, revocable license to use Second Life while you are in compliance with the terms of service.

Subject to the terms of this Agreement, Linden Lab grants to you a non-exclusive, limited, fully revocable license to use the Linden Software and the rest of the Service during the time you are in full compliance with the Terms of Service. Additional terms may apply to use of the APIs or other separate elements of the Service (i.e. elements that are not required to use the Viewer or the Servers); these terms are available where such separate elements are available for download from the Websites. Nothing in this Agreement, or on Linden Lab's websites, shall be construed as granting you any other rights or privileges of any kind with respect to the Service or to any Content. You acknowledge that your participation in the Service, including your creation or uploading of Content in the Service, does not make you a Linden Lab employee and that you do not expect to be, and will not be, compensated by Linden Lab for such activities.

3.2 You retain copyright and other intellectual property rights with respect to Content you create in Second Life, to the extent that you have such rights under applicable law. However, you must make certain representations and warranties, and provide certain license rights, forbearances and indemnification, to Linden Lab and to other users of Second Life.

Users of the Service can create Content on Linden Lab's servers in various forms. Linden Lab acknowledges and agrees that, subject to the terms and conditions of this Agreement, you will retain any and all applicable copyright and other intellectual property rights with respect to any Content you create using the Service, to the extent you have such rights under applicable law.

Notwithstanding the foregoing, you understand and agree that by submitting your Content to any area of the service, you automatically grant (and you represent and warrant that you have the right to grant) to Linden Lab: (a) a royalty-free, worldwide, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive right and license to (i) use, reproduce and distribute your Content within the Service as permitted by you through your interactions on the Service, and (ii) use and reproduce (and to authorize third parties to use and reproduce) any of your Content in any or all media for marketing and/or promotional purposes in connection with the Service, provided that in the event that your Content appears publicly in material under the control of Linden Lab, and you provide written notice to Linden Lab of your desire to discontinue the distribution of such Content in such material (with sufficient specificity to allow Linden Lab, in its sole discretion, to identify the relevant Content and materials), Linden Lab will make commercially reasonable efforts to cease its distribution of such Content following the receipt of such notice, although Linden Lab cannot provide any assurances regarding materials produced or distributed prior to the receipt of such notice; (b) the perpetual and irrevocable right to delete any or all of your Content from Linden Lab's servers and from the Service, whether intentionally or unintentionally, and for any reason or no reason, without any liability of any kind to you or any other party; and (c) a royalty-free, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive right and license to copy, analyze and use any of your Content as Linden Lab may deem necessary or desirable for purposes of debugging, testing and/or providing support services in connection with the Service. Further, you agree to grant to Linden Lab a royalty-free, worldwide, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive, sublicensable right and license to exercise the copyright, publicity, and database rights you have in your account information, including any data or other information generated by your account activity, in any media now known or not currently known, in accordance with our privacy policy as set forth below, including the incorporation by reference of terms posted at <http://secondlife.com/corporate/privacy.php>.

You also understand and agree that by submitting your Content to any area of the Service, you automatically grant (or you warrant that the owner of such Content has expressly granted) to Linden Lab and to all other users of the Service a non-exclusive, worldwide, fully paid-up, transferable, irrevocable, royalty-free and perpetual License, under any and all patent rights you may have or obtain with respect to your Content, to use your Content for all purposes within the Service. You further agree that you will not make any claims against Linden Lab or against other users of the Service based on any allegations that any activities by either of the foregoing within the Service infringe your (or anyone else's) patent rights.

You further understand and agree that: (i) you are solely responsible for understanding all copyright, patent, trademark, trade secret and other intellectual property or other laws that may apply to your Content hereunder; (ii) you are solely responsible for, and Linden Lab will have no liability in connection with, the legal consequences of any actions or failures to act on your part while using the Service, including without limitation any legal consequences relating to your intellectual property rights; and (iii) Linden Lab's acknowledgement hereunder of your intellectual property rights in your Content does not constitute a legal opinion or legal advice, but is intended solely as an expression of Linden Lab's intention not to require users of the Service to forego certain intellectual property rights with respect to Content they create using the Service, subject to the terms of this Agreement.

3.3 Linden Lab retains ownership of the account and related data, regardless of intellectual property rights you may have in content you create or otherwise own.

You agree that even though you may retain certain copyright or other intellectual property rights with respect to Content you create while using the Service, you do not own the account you use to access the Service, nor do you own any data Linden Lab stores on Linden Lab servers (including without limitation any data representing or embodying any or all of your Content). Your intellectual property rights do not confer any rights of access to the Service or any rights to data stored by or on behalf of Linden Lab.

3.4 Linden Lab licenses its textures and environmental content to you for your use in creating content in-world.

During any period in which your Account is active and in good standing, Linden Lab gives you permission to create still and/or moving media, for use only within the virtual world environment of the Service ("in-world"), which use or include the "textures" and/or "environmental content" that are both (a) created or owned by Linden Lab and (b) displayed by Linden Lab in-world.

#### CONDUCT BY USERS OF SECOND LIFE

4.1 You agree to abide by certain rules of conduct, including the Community Standards and other rules prohibiting illegal and other practices that Linden Lab deems harmful.

You agree to read and comply with the Community Standards posted on the Websites, (for users 18 years of age and older, at <http://secondlife.com/corporate/cs.php>; and for users of the Teen Area, at <http://teen.secondlife.com/footer/cs>

In addition to abiding at all times by the Community Standards, you agree that you shall not: (i) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that infringes or violates any third party rights; (ii) impersonate any person or entity without their consent, including, but not limited to, a Linden Lab employee, or falsely state or otherwise misrepresent your affiliation with a person or entity; (iii) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that violates any law or regulation; (iv) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content as determined by Linden Lab at its sole discretion that is harmful, threatening, abusive, harassing, causes tort, defamatory, vulgar, obscene, libelous, invasive of another's privacy, hateful, or racially, ethnically or otherwise objectionable; (v) take any actions or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that contains any viruses, Trojan horses, worms, spyware, time bombs, cancelbots or other computer programming routines that are intended to damage, detrimentally interfere with, surreptitiously intercept or expropriate any system, data or personal information; (vi) take any action or upload, post, email or otherwise transmit any Content that would violate any right or duty under any law or under contractual or fiduciary relationships (such as inside information, proprietary and confidential information learned or disclosed as part of employment relationships or under nondisclosure agreements); (vii) upload, post, email or otherwise transmit any unsolicited or unauthorized advertising, or promotional materials, that are in the nature of "junk mail," "spam," "chain letters," "pyramid schemes," or any other form of solicitation that Linden Lab considers in its sole discretion to be of such nature; (viii) interfere with or disrupt the Service or servers or networks connected to the Service, or disobey any requirements, procedures, policies or regulations of networks connected to the Service; (ix) attempt to gain access to any other user's Account or password; or (x) "stalk", abuse or attempt to abuse, or otherwise harass another user. Any violation by you of the terms of the foregoing sentence may result in immediate and permanent suspension or cancellation of your Account. You agree that Linden Lab may take whatever steps it deems necessary to abridge, or prevent behavior of any sort on the Service in its sole discretion, without notice to you.

4.2 You agree to use Second Life as provided, without unauthorized software or other means of access or use. You will not make unauthorized works from or conduct unauthorized distribution of the Linden Software.

Linden Lab has designed the Service to be experienced only as offered by Linden Lab at the Websites or partner websites. Linden Lab is not responsible for any aspect of the Service that is accessed or experienced using software or other means that are not provided by Linden Lab. You agree not to create or provide any server emulators or other software or other means that provide access to or use of the Servers without the express written authorization of Linden Lab. Notwithstanding the foregoing, you may use and create software that provides access to the Servers for substantially similar function (or subset thereof) as the Viewer; provided that such software is not used for and does not enable any violation of these Terms of Service. Linden Lab is not obligated to allow access to the Servers by any software that is not provided by Linden Lab, and you agree to cease using, creating, distributing or providing any such software at the request of Linden Lab. You are prohibited from taking any action that imposes an unreasonable or disproportionately large load on Linden Lab's infrastructure.

You may not charge any third party for using the Linden Software to access and/or use the Service, and you may not modify, adapt, reverse engineer (except as otherwise permitted by applicable law), decompile or attempt to discover the source code of the Linden Software, or create any derivative works of the Linden Software or the Service, or otherwise use the Linden Software except as expressly provided in this Agreement. You may not copy or distribute any of the written materials associated with the Service. Notwithstanding the foregoing, you may copy the Viewer that Linden Lab provides to you, for backup purposes and may give copies of the Viewer to others free of charge. Further, you may use and modify the source code for the Viewer as permitted by any open source license agreement under which Linden Lab distributes such Viewer source code.

4.3 You will comply with the processes of the Digital Millennium Copyright Act regarding copyright infringement claims covered under such Act.

Our policy is to respond to notices of alleged infringement that comply with the Digital Millennium Copyright Act ("DMCA"). Copyright-infringing materials found within the world of Second Life can be identified and removed via Linden Lab's DMCA compliance process listed at <http://secondlife.com/corporate/dmca.php>, and you agree to comply with such process in the event you are involved in any claim of copyright infringement to which the DMCA may be applicable.

4.4 Without a written license agreement, Linden Lab does not authorize you to make any use of its trademarks.

You agree to review and adhere to the guidelines on using "Second Life," "SL," "Linden," the Eye-in-Hand logo, and Linden Lab's other trademarks, service marks, trade names, logos, domain names, taglines, and trade dress (collectively, the "Linden Lab Marks") at <http://secondlife.com/corporate/brand> and its subpages, which may be updated from time to time. Except for the licenses expressly granted there or in a separate written agreement signed by you and Linden Lab, Linden Lab reserves all right, title, and interest in the Linden Lab Marks and does not authorize you to display or use any Linden Lab Mark in any manner whatsoever. If you have a written license agreement with Linden Lab to use a Linden Lab Mark, your use shall comply strictly with that agreement's terms and conditions and use guidelines.

## RELEASES, DISCLAIMERS OF WARRANTY, LIMITATION OF LIABILITY, AND INDEMNIFICATION

5.1 You release Linden Lab from your claims relating to other users of Second Life. Linden Lab has the right but not the obligation to resolve disputes between users of Second Life.

As a condition of access to the Service, you release Linden Lab (and Linden Lab's shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors) from claims, demands and damages (actual and consequential) of every kind and nature, known and unknown, suspected and unsuspected, disclosed and undisclosed, arising out of or in any way connected with any dispute you have or claim to have with one or more users of the Service. You further understand and agree that: (a) Linden Lab will have the right but not the obligation to resolve disputes between users relating to the Service, and Linden Lab's resolution of any particular dispute does not create an obligation to resolve any other dispute; (b) to the extent Linden Lab elects to resolve such disputes, it will do so in good faith based solely on the general rules and standards of the Service and will not make judgments regarding legal issues or claims; (c) Linden Lab's resolution of such disputes will be final with respect to the virtual world of the Service but will have no bearing on any real-world legal disputes in which users of the Service may become involved; and (d) you hereby release Linden Lab (and Linden Lab's shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors) from claims, demands and damages (actual and consequential) of every kind and nature, known and unknown, suspected and unsuspected, disclosed and undisclosed, arising out of or in any way connected with Linden Lab's resolution of disputes relating to the Service.

5.2 Other service or product providers may form contractual relationships with you. Linden Lab is not a party to your relationship with such other providers.

Subject to the terms of this Agreement, you may view or use the environment simulated by the Servers through viewer software that is not the Viewer provided by Linden Lab, and you may register for use of Second Life through websites that are not Websites owned and operated by Second Life. Linden Lab is not responsible for any software used with or in connection with Second Life other than Linden Software developed by Linden Lab. Linden Lab does not control and is not responsible for any information you provide to parties other than Linden Lab. Linden Lab is not a party to your agreement with any party that provides software, products or services to you in connection with Second Life.

5.3 All data on Linden Lab's servers are subject to deletion, alteration or transfer.

When using the Service, you may accumulate Content, Currency, objects, items, scripts, equipment, or other value or status indicators that reside as data on Linden Lab's servers. THESE DATA, AND ANY OTHER DATA, ACCOUNT HISTORY AND ACCOUNT NAMES RESIDING ON LINDEN LAB'S SERVERS, MAY BE DELETED, ALTERED, MOVED OR TRANSFERRED AT ANY TIME FOR ANY REASON IN LINDEN LAB'S SOLE DISCRETION.

YOU ACKNOWLEDGE THAT, NOTWITHSTANDING ANY COPYRIGHT OR OTHER RIGHTS YOU MAY HAVE WITH RESPECT TO ITEMS YOU CREATE USING THE SERVICE, AND NOTWITHSTANDING ANY VALUE ATTRIBUTED TO SUCH CONTENT OR OTHER DATA BY YOU OR ANY THIRD PARTY, LINDEN LAB DOES NOT PROVIDE OR GUARANTEE, AND EXPRESSLY DISCLAIMS (SUBJECT TO ANY UNDERLYING INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS IN THE CONTENT), ANY VALUE, CASH OR OTHERWISE, ATTRIBUTED TO ANY DATA RESIDING ON LINDEN LAB'S SERVERS.

YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT LINDEN LAB HAS THE RIGHT, BUT NOT THE OBLIGATION, TO REMOVE ANY CONTENT (INCLUDING YOUR CONTENT) IN WHOLE OR IN PART AT ANY TIME FOR ANY REASON OR NO REASON, WITH OR WITHOUT NOTICE AND WITH NO LIABILITY OF ANY KIND.

5.4 Linden Lab provides the Service on an "as is" basis, without express or implied warranties.

LINDEN LAB PROVIDES THE SERVICE, THE LINDEN SOFTWARE, YOUR ACCOUNT AND ALL OTHER SERVICES STRICTLY ON AN "AS IS" BASIS, PROVIDED AT YOUR OWN RISK, AND HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, WRITTEN OR ORAL, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY IMPLIED WARRANTY OF TITLE, NONINFRINGEMENT, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Without limiting the foregoing, Linden Lab does not ensure continuous, error-free, secure or virus-free operation of the Service, the Linden Software or your Account, and you understand that you shall not be entitled to refunds for fees based on Linden Lab's failure to provide any of the foregoing other than as explicitly provided in this Agreement. Some jurisdictions do not allow the disclaimer of implied warranties, and to that extent, the foregoing disclaimer may not apply to you.

5.5 Linden Lab's liability to you is expressly limited, to the extent allowable under applicable law.

IN NO EVENT SHALL LINDEN LAB OR ANY OF ITS SHAREHOLDERS, PARTNERS, AFFILIATES, DIRECTORS, OFFICERS, SUBSIDIARIES, EMPLOYEES, AGENTS, SUPPLIERS, LICENSEES OR DISTRIBUTORS BE LIABLE TO YOU OR TO ANY THIRD PARTY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY DAMAGES FOR LOST PROFITS, ARISING (WHETHER IN CONTRACT, TORT, STRICT LIABILITY OR OTHERWISE) OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SERVICE (INCLUDING ITS MODIFICATION OR TERMINATION), THE LINDEN SOFTWARE, YOUR ACCOUNT (INCLUDING ITS TERMINATION OR SUSPENSION) OR THIS AGREEMENT, WHETHER OR NOT LINDEN LAB MAY HAVE BEEN ADVISED THAT ANY SUCH DAMAGES MIGHT OR COULD OCCUR AND NOTWITHSTANDING THE FAILURE OF ESSENTIAL PURPOSE OF ANY REMEDY. IN ADDITION, IN NO EVENT WILL LINDEN LAB'S CUMULATIVE LIABILITY TO YOU FOR DIRECT DAMAGES OF ANY KIND OR NATURE EXCEED FIFTY DOLLARS (U.S. \$50.00). Some jurisdictions do not allow the foregoing limitations of liability, so to the extent that any such limitation is impermissible, such limitation may not apply to you. You agree that Linden Lab cannot be held responsible or liable for anything that occurs or results from accessing or subscribing to the Service.

5.6 You will indemnify Linden lab from claims arising from breach of this Agreement by you, from your use of Second Life, from loss of Content due to your actions, or from alleged infringement by you.

At Linden Lab's request, you agree to defend, indemnify and hold harmless Linden Lab, its shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors, Content Providers, and other users of the Service, from all damages, liabilities, claims and expenses, including without limitation attorneys' fees and costs, arising from any breach of this Agreement by you, or from your use of the Service. You agree to defend, indemnify and hold harmless Linden Lab, its shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, and distributors, from all damages, liabilities, claims and expenses, including without limitation attorneys' fees and costs, arising from: (a) any action or inaction by you in connection with the deletion, alteration, transfer or other loss of Content, status or other data held in connection with your Account, and (b) any claims by third parties that your activity or Content in the Service infringes upon, violates or misappropriates any of their intellectual property or proprietary rights.

## PRIVACY POLICY

6.1 Linden Lab uses your personal information to operate and improve Second Life, and will not give your personal information to third parties except to operate, improve and protect the Service.

The personal information you provide to us during registration is used for Linden Lab's internal purposes only. Linden Lab uses the information it collects to learn what you like and to improve the Service. Linden Lab will not give any of your personal information to any third party without your express approval except: as reasonably necessary to fulfill your service request, to third-party fulfillment houses, customer support, billing and credit verification services, and the like; to comply with tax and other applicable law; as otherwise expressly permitted by this Agreement or as otherwise authorized by you; to law enforcement or other appropriate third parties in connection with criminal investigations and other investigations of fraud; or as otherwise necessary to protect Linden Lab, its agents and other users of the Service. Linden Lab does not guarantee the security of any of your private transmissions against unauthorized or unlawful interception or access by third parties. Linden Lab can (and you authorize Linden Lab to) disclose any information about you to private entities, law enforcement agencies or government officials, as Linden Lab, in its sole discretion, believes necessary or appropriate to investigate or resolve possible problems or inquiries, or as otherwise required by law. If you request any technical support, you consent to Linden Lab's remote accessing and review of the computer onto which you load Linden Software for purposes of support and debugging. You agree that Linden Lab may communicate with you via email and any similar technology for any purpose relating to the Service, the Linden Software and any services or software which may in the future be provided by Linden Lab or on Linden Lab's behalf. You agree to read the disclosures and be bound by the terms of the additional Privacy Policy information posted on our website at <http://secondlife.com/corporate/privacy.php>.

6.2 Linden Lab may observe and record your interaction within the Service, and may share aggregated and other general information (not including your personal information) with third parties.

You acknowledge and agree that Linden Lab, in its sole discretion, may track, record, observe or follow any and all of your interactions within the Service. Linden Lab may share general, demographic, or aggregated information with third parties about our user base and Service usage, but that information will not include or be linked to any personal information without your consent.

## DISPUTE RESOLUTION

If a dispute arises between you and Linden Lab, our goal is to provide you with a neutral and cost-effective means of resolving the dispute quickly. Accordingly, you and Linden Lab agree to resolve any claim or controversy at law or in equity that arises from or relates to this Agreement or our Service (a "Claim") in accordance with one of the subsections below.

7.1 Governing Law. This Agreement and the relationship between you and Linden Lab shall be governed in all respects by the laws of the State of California without regard to conflict of law principles or the United Nations Convention on the International Sale of Goods.

7.2 Forum for Disputes. You and Linden Lab agree to submit to the exclusive jurisdiction and venue of the courts located in the City and County of San Francisco, California, except as provided in Subsection 7.3 below regarding optional arbitration. Notwithstanding this, you agree that Linden Lab shall still be allowed to apply for injunctive or other equitable relief in any court of competent jurisdiction.

7.3 Optional Arbitration. For any Claim, excluding Claims for injunctive or other equitable relief, where the total amount of the award sought is less than ten thousand U.S. Dollars (\$10,000.00 USD), the party requesting relief may elect to resolve the Claim in a cost-effective manner through binding non-appearance-based arbitration. A party electing arbitration shall initiate it through an established alternative dispute resolution ("ADR") provider mutually agreed upon by the parties. The ADR provider and the parties must comply with the following rules: (a) the arbitration shall be conducted, at the option of the party seeking relief, by telephone, online, or based solely on written submissions; (b) the arbitration shall not involve any personal appearance by the parties or witnesses unless otherwise mutually agreed by the parties; and (c) any judgment on the award rendered by the arbitrator may be entered in any court of competent jurisdiction.

7.4 Improperly Filed Claims. All Claims you bring against Linden Lab must be resolved in accordance with this Dispute Resolution Section. All Claims filed or brought contrary to this Dispute Resolution Section shall be considered improperly filed. Should you file a Claim contrary to this Dispute Resolution Section, Linden Lab may recover attorneys' fees and costs up to one thousand U.S. Dollars (\$1,000.00 USD), provided that Linden Lab has notified you in writing of the improperly filed Claim, and you have failed to promptly withdraw the Claim.

## GENERAL PROVISIONS

The Service is controlled and operated by Linden Lab from its offices within the State of California, United States of America. Linden Lab makes no representation that any aspect of the Service is appropriate or available for use in jurisdictions outside of the United States. Those who choose to access the Service from other locations are responsible for compliance with applicable local laws. The Linden Software is subject to all applicable export restrictions. You must comply with all export and import laws and restrictions and regulations of any United States or foreign agency or authority relating to the Linden Software and its use.

Linden Lab's failure to act with respect to a breach by you or others does not waive Linden Lab's right to act with respect to that breach or subsequent or similar breaches. No consent or waiver by Linden Lab under this Agreement shall be deemed effective unless delivered in a writing signed by a duly appointed officer of Linden Lab. All or any of Linden Lab's rights and obligations under this Agreement may be assigned to a subsequent owner or operator of the Service in a merger, acquisition or sale of all or substantially all of Linden Lab's assets. You may not assign or transfer this Agreement or any or all of your rights hereunder without the prior written consent of Linden Lab, and any attempt to do so is void. Notwithstanding anything else in this Agreement, no default, delay or failure to perform on the part of Linden Lab shall be considered a breach of this Agreement if such default, delay or failure to perform is shown to be due to causes beyond the reasonable control of Linden Lab.

This Agreement sets forth the entire understanding and agreement between you and Linden Lab with respect to the subject matter hereof. The section headings used herein, including descriptive summary sentences at the start of each section, are for convenience only and shall not affect the interpretation of this Agreement. If any provision of this Agreement shall be held by a court of competent jurisdiction to be unlawful, void, or for any reason unenforceable, then in such jurisdiction that provision shall be deemed severable from these terms and shall not affect the validity and enforceability of the remaining provisions.

Linden Lab may give notice to you by means of a general notice on our website at <http://secondlife.com>, through the Second Life Viewer at or after log-in to your Account, by electronic mail to your e-mail address in our records for your Account, or by written communication sent by first class mail, postage prepaid, or overnight courier to your address on record for your Account. All notices given by you or required under this Agreement shall be faxed to Linden Lab Legal Department, Attn: Dispute Resolution, at: (415) 243-9045; or mailed to us at: Linden Lab Legal Department, Attn: Dispute Resolution, 945 Battery Street, San Francisco, CA 94111.

# Bibliographie

## Dictionnaires, encyclopédies :

- Alland, Denis et Rials, Stéphane. Dictionnaire de la culture juridique. Ed. Lamy. Paris : PUF, 2003.
- Brémon, Jeanine et Gélédan, Alain. Dictionnaire des théories et mécanismes économiques. Ed. Hatier, 1989.
- Cornu, Gérard. Vocabulaire juridique. 8<sup>e</sup> édition. Paris : PUF, 2007.
- Dictionary of law. 3<sup>e</sup> édition. Peter Collin Publishing, 2000.
- Guide juridique Dalloz. Paris : Dalloz, périodique.
- Harrap's compact, dictionnaire Anglais-Français/Français-Anglais. Edinburgh: Chambers Harrap Publishers, 2000.

## Ouvrages :

- Bensoussan Alain. Informatique Télécoms Internet. 4<sup>e</sup> édition. Levallois : Francis Lefebvre, 2008.
- Bernet-Rollande, Luc. Principes de techniques bancaires. 25<sup>e</sup> édition. Dunod, 2008.
- Bonneau, Thierry. Droit bancaire. 7<sup>e</sup> édition. Paris : Montchrestien, 2007
- Bourget, Figliuzzi, Zenou. Monnaies et systèmes monétaires. 9<sup>e</sup> édition. Paris : Bréal, 2002.
- Féral-Schuhl, Christiane. Cyberdroit. Le droit à l'épreuve d'internet. 4<sup>e</sup> édition. Paris : Dalloz, 2006.
- Flouzat, Denise. Les stratégies monétaires. Paris : PUF, 2003.
- Gavalda, Stoufflet. Droit Bancaire. Paris : Litec, 2008.
- Laffaire, Marie-Laure. Protection des données à caractère personnel. Éd. d'Organisation, 2005.
- Lelart, Michel. Le système monétaire international. 7<sup>e</sup> édition. Paris : La Découverte, 2007.
- Neu-Leduc, Philippe. Droit Bancaire. Paris : Dalloz, 2007.
- Plihon, Dominique. La monnaie et ses mécanismes. 5<sup>e</sup> édition. Paris : La Découverte, 2008.
- Routier, Richard. Obligations et responsabilités du banquier. Paris : Dalloz, 2005.
- Rymaszewski, Michael. Second Life, le guide officiel. Ed. Pearson. 2007.
- Tafforeau, Patrick. Droit de la Propriété intellectuelle. 2<sup>e</sup> édition. Paris : Gualino, 2007.

## Mémoires:

- Letteron, Aurélie. Le paiement. Mémoire Master 2 droit de l'internet public. Université Paris I- Panthéon Sorbonne. 2006.
- Gazzo, Annabelle. La monnaie Électronique. Master 2 Recherche Droit international, option droit international privé et du commerce international. Université Panthéon Assas Paris II. 2006.

## Reuves :

- Revue Banque, hors série « Second Life », octobre 2007.

- Courrier international, hors série Internet « Révolution 2.0 », octobre-novembre-décembre 2007.

### **Articles et publications internet :**

- Bazin, Julie. « Second Life est-il le nouveau paradis fiscal ? » Lamy fiscalité des opérations internationales n°5(2007).

- Bennett, jessica et Beith, Malcom. « Second Life, plongez dans l'autre monde » Courrier International hors série Internet « Révolution 2.0 », octobre-novembre-décembre 2007 : 77.

- Brafman, nathalie. « Second Life, une seconde économie ». Le Monde. Paru dans l'édition du 22.07.2007.

- Bulck, Paul Van Den. « Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo. Premières réflexions. » Propriétés Intellectuelles n°24 (2007) : 279-284.

- Chéron, Antoine. « L'application du droit dans l'univers virtuel persistant d'un jeu vidéo en ligne. » Cejem.com. 5.07.2006. Centre d'Études Juridiques et Économiques du Multimédia. 10.08.2008<[http://www.cejem.com/article.php3?id\\_article=2225](http://www.cejem.com/article.php3?id_article=2225)>

- Collet, Valérie. « Le fondateur de Second Life quitte ses fonctions de DG. » Le Figaro.fr. 28/04/2008. Le Figaro. 30. 07.2008<<http://lefigaro.fr/medias/2008/04/26/04002-200804226ARTFIG00489-le-fondateur-de-second-life-quitte-ses-fonctions-de-dg.php>>

- Costes, Lionel et Auroux, Jean-Baptiste. « Affaire Second Life : défaut de valeur probante du constat en ligne. » Revue Lamy droit de l'immatériel n°29 (2007) : 50-52.

- Gensollen, Michel. « L'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ? » Gensollen.net.01.2007. Michel Gensollen. 12.08.2008 <[http://www.gensollen.net/2007\\_gensollen\\_virtuel\\_court.pdf](http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_court.pdf)>

- Kerdelan, Christine. « En grève sur Second Life ». Le Figaro.fr. 07.04.2008. Le Figaro. 01.07.2008<<http://www.lefigaro.fr/emploi/2008/04/07/01010-20080407ARTFIG00441-en-greve-sur-second-life-.php>>

- Koller, André. « Second life : du rêve à la réalité ou comment se créer un vrai avatar dans la réalité virtuelle ». Esens. 24.04.2008. HEC Genève, Université de Genève. 21. 07.2008 <<http://esens.unige.ch:8080/savoir/fiches/FicheTechniqueAvatar>>

- Lansky, Serge. « La nature juridique de la monnaie électronique. » Bulletin de la Banque de France n°70 (1999) : 46.

- Leben, Henri. « Commerce des objets virtuels : quelle légalité ? » afjv.com. 09.02.2007. Agence Française pour le Jeu Vidéo. 04.08.2008 <[http://afjv.com/juridique/070209\\_droit\\_loi\\_vente\\_objets\\_virtuels.htm](http://afjv.com/juridique/070209_droit_loi_vente_objets_virtuels.htm)>

- Lepage, Agathe. « Second Life devant la justice française. » Communication Commerce Électronique n°9 (2007) : 40-42.

- Linden, Ken D. « New Policy Regarding In-World “Banks.” » Official Second Life Blog. 8.01.2008. <<http://blog.secondlife.com/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks/>>
- Nicolet, Sylvie. « Recrutement : la vague Second Life. » Les cahiers du DRH n°137(2007) : 34-40.
- Nurminen, Anamari. « Univers virtuel, argent réel. » Courrier International hors série Internet «Révolution 2.0 », octobre-novembre-décembre 2007 : 84.
- On, Bao. « Une immersion dans l’environnement de Second Life et ses Linden dollars. » Esens. 22.07.2008<[http://esens.unige.ch:8080/savoir/cas/cas\\_pratique\\_linden\\_dollars](http://esens.unige.ch:8080/savoir/cas/cas_pratique_linden_dollars)>
- Peillon, Luc. « Les questions de droit ne vont pas tarder à se poser » (entretien avec Michel Gensollen, chercheur en économie de l’internet). Libération.fr. 02.04.2008. Libération. 26.06.2008 <http://www.libération/vous/emploi/244948.FR.php>
- Peillon, Luc. « A savoir ». Libération.fr. 02.04.2008. Libération. 26.06.2008 <http://www.libération/vous/emploi/244941.FR.php>
- Peugeot, Valérie. « Aux antipodes des monnaies complémentaires: les monnaies virtuelles. » Transversales. 22 décembre 2007. GRIT. 28.06.2008 <http://grit-transversales.org/dossierarticle.php3?idarticle=237>.
- Reynard, Lucile. « Ebay proscrit les biens virtuels de ses listes d’enchères. » Le Journal du Net. 31.01.2007. Benchmark Group. 17.06.2008 <<http://www.journaldunet.com/0701/070131-ebay-jeu-en-ligne-rmt-biens-virtuels.shtml>>
- Rodrigues, Alexandre. « La compétence du juge français entendue largement sur internet. » Juriscom.net, droit des technologies de l’information. 28.05.2008 <http://www.juriscom.net/pro/visu.php?ID=1070>.
- Saint Martin, Axel. « Proposition d’une « responsabilité raisonnable » pour le web 2.0. » Revue Lamy droit de l’immatériel n°32 (2007) :
- Staub, Sylvain et Beaugrand, Thomas. « La question du régime juridique de Second Life. » afjv.com. 05.10.2007. Agence Française pour le Jeu Vidéo. 04.08.2008 <[http://afjv.com/juridique/071005\\_droit\\_second\\_life.htm](http://afjv.com/juridique/071005_droit_second_life.htm)>
- Steven, Chris. « Tout n’est pas rose au paradis » Courrier International hors série Internet «Révolution 2.0 », octobre-novembre-décembre 2007 : 82.
- Teissonnière, Guillaume. « Établir la preuve d’un fait sur internet. Ou le délicat passage du virtuel au réel. » Revue Lamy droit de l’immatériel n°26 (2007) : 32-35.
- Thoumyre, Lionel. « Responsabilité 2.0 ou l’éternel recommencement. » Revue Lamy droit de l’immatériel n°33 (2007).

**Interviews :**

- Koch, Stéphane, Président de l'Internet Society Geneva. « Argent virtuel: avis d'un spécialiste du web » (Interview réalisé par Grégoire Pennone). Esens. 12.03.2008 <<http://esens.unige.ch:8080/savoir/interviews argent virtuel#2>>
- Malka, michel, Avocat. « Le droit dans Second Life » (interview parue dans la Dépêche du midi du 26.12.2007, propos recueillis par Agnès Fremiot). Juricom.net, droit des technologies de l'information. 12.03.2008 <http://www.juricom.net/pro/visu.php?ID=1039>
- Rosedale, Philip, fondateur de Second Life. « Conférence de Philip Rosedale à Paris. » 25.04.2008, (interview réalisée par Robert Vinet et Jean-Michel Billaud Président d'honneur de l'atelier BNP-Paribas). SL Camp. 02.08.2008<<http://slcamp.wordpress.com/2008/05/05/philippe-rosedale-a-paris-transcription-25-avril-2008/>>
- Salina, Florian, Responsable au Foreign Exchange de Banque Pictet & Cie. « Le Linden dollars sur le marché des changes » (Interview réalisé par Grégoire Pennone). Esens. 12.03.2008 <<http://esens.unige.ch:8080/savoir/interviews/interviews argent virtuel#changes>>

#### **Sites internet:**

- « Agence Française pour le Jeu Vidéo Multimédia Logiciels loisirs jeux vidéo culturels éducatifs. » Agence Française pour le Jeu Vidéo. 2003-2008. 04.08.2008<<http://www.afjv.com/index.htm>>
- « Cejem.com ». Cejem Université Panthéon Assas Paris II. 2001-2008. Centre d'Études Juridiques et Économiques du Multimédia. 04.08.2008 <<http://www.cejem.com/>>
- «Dossiers esens». Esens. 2008. HEC Genève, Université de Genève. 21. 07.2008 <http://esens.unige.ch:8080/dossiers/>
- « Fédération bancaire française ». Fédération bancaire française. 2008. <[http://www.fbf.fr/Web/internet/corporatesite.nsf/\(Home\)/Launch](http://www.fbf.fr/Web/internet/corporatesite.nsf/(Home)/Launch)>
- « Légifrance- Le service public de l'accès au droit. » Légifrance. 2008. <<http://www.legifrance.gouv.fr/home.jsp>>
- « Linden dollar – Bienvenue - European Linden Dollar Exchange Eldexchange. » Eldexchange. 2007. European Linden Dollar Exchange. 16.06.2008 <http://eldexchange.eu>
- « SEBC/Eurosystème. »Banque de France. 2004. Banque de France. 27.07.2008 <<http://www.banque-france.fr/fr/eurosys/europe/page2a.htm>>
- « Second Life Lindex Market Data. » Second Life. 2008. Linden Lab. 05.07.2008 <<http://secondlife/whatis/economy-market.php>>.
- «Second Life: Official site of the 3D online virtual world Second Life. » Second Life. 2008. Linden Lab. 05.07.2008. <<http://secondlife.com/>>
- «Second Life: Policies & Guidelines » Second Life. 2008. Linden Lab. 10.07.2008. <<http://secondlife.com/policy>>

- «Second Life-Wikipédia» Wikipédia. 2008. Wikimedia foundation, Inc. 27.07.2008  
<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life)>

- Wikipédia. 2008. <http://fr.wikipédia.org/>

**Jurisprudence :**

- TGI Paris, 2 juill. 2007, UDAF de l'Ardèche et autre c/Linden Research et autre.

# Table des matières

<b>Introduction.....</b>	4
<b>1ère partie : Risques juridiques propres à l’organisation du « système monétaire » de Second Life.....</b>	7
<b>Chapitre 1. Risques juridiques liés à la nature incertaine du Linden dollar.....</b>	7
<i>Section 1. Recherche de la qualification juridique du Linden dollar.....</i>	7
§1. Les caractéristiques d’une vraie monnaie.....	8
A. La monnaie est un instrument d’évaluation.....	8
B. La monnaie est un instrument d’échange, un moyen de paiement..	8
C. La monnaie est un instrument de réserve de valeur.....	9
§2. Les caractéristiques du Linden dollar.....	9
A. Le Linden dollar instrument d’évaluation.....	9
B. Le Linden dollar instrument d’échange non généralisé.....	9
C. Le Linden dollar instrument de réserve de valeur incertaine.....	9
<i>Section 2. La notion de monnaie fictive de Linden Lab.....</i>	10
§1. Le Linden dollar au regard des conditions générales de service de Linden Lab.....	10
§2. Risques juridiques générés par le Linden dollar.....	11
A. Absence de garantie d’une monnaie.....	12
B. Absence de garantie issue du règlement intérieur de Linden Lab...	12
1. Les conditions générales de service de Second Life.....	12
La notion de conditions générales de service.....	12
Application à Second Life.....	13
2. Absence de garantie issue des autres règles du règlement intérieur de Linden Lab.....	15
<b>Chapitre 2. Risques juridiques générés par l’auto qualification de Linden Lab en autorité monétaire.....</b>	16
<i>Section 1. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée.....</i>	16
§1. La notion d’autorité monétaire.....	16
A. Évolution de la conception traditionnelle de la notion d’autorité monétaire.....	16
B. La Banque de France entre Indépendance et Interdépendance.....	17

1. Indépendance de la Banque de France à l'égard des pouvoirs publics nationaux.....	17
2. Interdépendance des composantes du Système européen de banques centrales.....	19
§2. Une prétendue autorité monétaire.....	20
A. De la gestion d'une société à la gestion économique du monde virtuel.....	20
B. Incompétence de Linden Lab. ....	21
§3. Absence de garantie. ....	21
A. Pour les joueurs.....	22
B. Pour les systèmes monétaires. ....	22
<i>Section 2. Linden Lab autorité monétaire auto proclamée régissant l'émission et la circulation du Linden dollar. ....</i>	23
§1. La conception de la politique monétaire par Linden Lab.....	23
A. Une gestion du Linden dollar opaque.....	23
1. Une « politique monétaire » pas déterminée.....	24
2. Une politique économique d'entreprise.....	24
B. Contrôle de l'évolution des cours sur le marché des changes.....	24
§2. Instruments à disposition de Linden Lab.....	24
A. Contrôle des changes.....	25
1. Le contrôle effectué par Linden Lab.....	25
2. Les risques de blanchiment d'argent.....	25
B. Encadrement des taux d'intérêts par interdiction.....	26

## **2ème partie : Risques juridiques liés à l'utilisation du Linden dollar par les agents économiques de Second Life.....**

### **Chapitre 1. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life.....**

<i>Section 1. Encadrement strict de l'exercice des activités bancaires.....</i>	29
§1. La réglementation de l'activité bancaire.....	29
A. La notion d'activité bancaire.....	29
B. Nature des opérations de banque et des opérations connexes.....	30
1. Les opérations de banque.....	30
2. Les opérations connexes.....	30
C. Conditions pour accéder au statut d'établissement de crédit.....	31

1. <i>Forme juridique de l'entreprise</i> .....	31
2. <i>Capital minimum ou dotation lors de la création d'un établissement de crédit</i> .....	31
3. <i>Choix de deux dirigeants</i> .....	32
4. <i>Agrément du Comité des Établissements de Crédit et des Entreprises d'Investissements</i> .....	32
§2. <i>Les structures contraignantes de la profession bancaire</i> .....	32
A. <i>Les Autorités de contrôle</i> .....	32
1. <i>La Banque de France</i> .....	32
2. <i>La Commission bancaire</i> .....	33
3. <i>Le Comité des établissements de crédit et des entreprises d'investissement</i> .....	33
B. <i>Les organismes consultatifs</i> .....	34
1. <i>Le Comité consultatif de la législation et de la réglementation financière</i> .....	34
2. <i>Le Comité consultatif du secteur financier</i> .....	34
3. <i>Le collège des autorités de contrôle des entreprises du secteur financier</i> .....	34
<i>Section 2. Risques juridiques générés par les activités bancaires de Second Life</i> .....	34
§1. <i>Des risques juridiques récemment avérés</i> .....	35
A. <i>Création d'établissements de crédit en dehors de toute réglementation</i> .....	35
1. <i>Établissement ne respectant aucun aspect de la réglementation bancaire</i> .....	35
2. <i>Activités illégales ou hors d'atteinte de la loi</i> .....	36
B. <i>Interdiction de certains établissements par une autorité incompétente dans le domaine</i> .....	37
§2. <i>Des risques toujours présents</i> .....	37
A. <i>Les activités bancaires de Linden Lab</i> .....	38
B. <i>Les établissements de change agréés</i> .....	39
<b>Chapitre 2. Risques juridiques générés par les activités économiques des avatars</b> .....	40
<i>Section 1. La production</i> .....	40
§1. <i>Créer ou transformer des biens</i> .....	40
A. <i>Droit de propriété intellectuelle amoindri</i> .....	41
1. <i>Limite contractuelle au droit de propriété intellectuelle de Linden Lab</i> .....	41
2. <i>Atteinte au droit de propriété intellectuelle par les autres résidents</i> ..	41

<i>B. Difficulté de protéger ces droits</i> .....	43
1. <i>Difficulté d'établir ces droits</i> .....	43
2. <i>Difficulté de défendre ces droits</i> . ....	44
§2. Assurer des services. ....	45
<i>A. Activités soumises à une réglementation spécifique</i> . ....	46
1. <i>Activités désormais interdites dans Second Life</i> .....	46
2. <i>Activités sous surveillance</i> . ....	47
<i>B. Activités traditionnelles</i> . ....	47
1. <i>Risques liés aux emplois</i> . ....	47
a) Simple activité ou véritable emploi. ....	48
b) La question de la déclaration des revenus. ....	49
2. <i>Risques liés à l'absence de déclaration des entreprises</i> . ....	49
<i>Section 2. La consommation</i> .....	50
§1. Notion de consommateur.....	50
<i>A. En qualité de client de Linden Lab</i> .....	50
<i>B. En qualité de consommateur avatar, client d'un professionnel avatar</i> .....	50
§2. Les risques juridiques liés au commerce électronique dans Second Life.....	51
<i>A. Les risques juridiques liés à l'impossibilité d'identifier le commerçant en ligne</i> . ....	51
<i>B. Absence de protection du consommateur</i> .....	52
<b>Annexe</b> .....	54
<b>Bibliographie</b> .....	62