

LA RÉBELLION DE LA CAISSE DE THÉ DE JUILLET 2003

La plus forte objection à la politique fiscale des Linden est venue d'Americana, un groupe spécialisé dans la construction de répliques de monuments emblématiques des États-Unis. Se sentant puni pour ses réalisations, Americana a organisé une manifestation, balancé des caisses de thé géantes dans le monde et mis le feu à leurs créations. Un chat nommé Fleabite Beach a lancé une proclamation dans le style du mouvement de désobéissance civile américain de H. D. Thoreau contre « le roi fou Linden » et a laissé entrer les révolutionnaires dans les rues avec des mousquets et des panneaux recouverts des mots « Nés libres, taxés à mort » [voir Figure 12.2]. La plupart des citoyens ont participé à l'insurrection, soit comme rebelles soit comme « loyalistes Linden », en habits de soldats anglais.

Mais du conflit naît la communauté, car c'était l'une des premières fois où les résidents se regroupaient dans un combat rassemblant toute la grille. Et, même si les Linden ne l'admettent pas, les manifestations les ont encouragés à mettre fin au système fiscal.

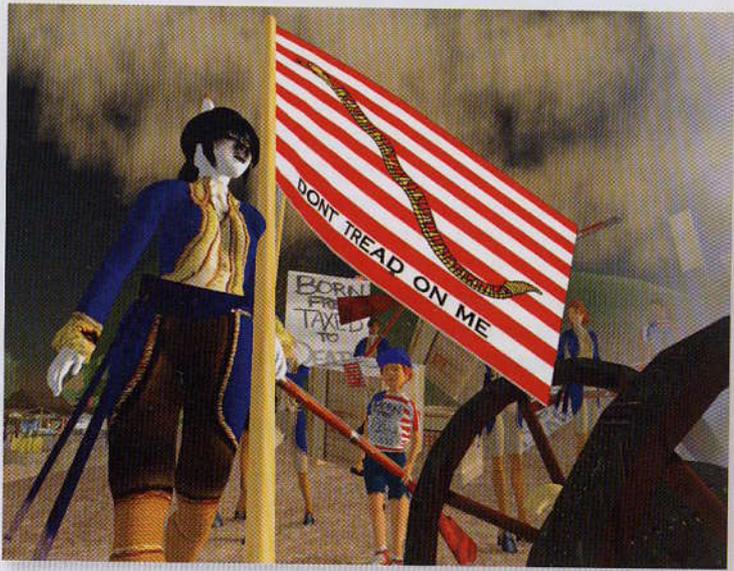


Figure 12.2 : Fleabite Beach et d'autres révoltés fiscaux posent en 2006 pour une photo de groupe.

CHAPITRE 12 TROISIÈME ÉPOQUE : HIVER 2003, UNE NOUVELLE NATION EST NÉE

Pendant cette période, Linden Lab a pris trois décisions politiques considérées comme radicales à cette époque :

1. Mettre fin aux abonnements mensuels (le modèle de recettes standard de presque tous les mondes virtuels) et facturer plutôt des honoraires mensuels pour « l'utilisation de terrains virtuels ».

de spécialisé
entant puni
thé géantes
une procla-
u contre



tés fiscaux



e radicales à

e tous les
terrains

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.

LE 14 NOVEMBRE 2003, LE JOUR DE L'INDÉPENDANCE IP !

Conseillé par l'auteur de Free Culture et professeur de droit à Stanford, Lawrence Lessig, (voir Figure 12.3) (devenu le Thomas Jefferson de *Second Life*), Linden Lab a mis au point une nouvelle politique principalement destinée à faire que les résidents puissent conserver leurs droits de propriété intellectuelle sur les travaux créés dans le monde. L'impact ne s'est pas fait sentir immédiatement mais, associé à la capacité d'échanger des Linden dollars contre des dollars américains, il a lancé l'essor d'une importante classe marchande (artisans, organisateurs de loisirs, responsables de magasins, fabricants d'armes, etc.).



Figure 12.3 : Lawrence Lessig.

AVATAR



LA PAROLE AUX RÉSIDENTS

L'HISTOIRE DE LUSKWOOD

« Les débuts des Furrries dans Second Life n'étaient probablement pas planifiés. Les bonnes personnes, au bon moment, qui ont fait les bonnes choses, ont permis de créer un environnement parfait pour que Luskwood connaisse sa genèse. »

Septembre 2003 : Michi Lumin et Eltee Statosky venaient de « migrer » d'un monde virtuel à base de texte orienté fourrures et la 3D semblait pour eux la progression naturelle. Michi avait amené avec elle Liam et son univers de personnages de dessins animés.

Second Life paraissait prometteur mais semblait vous confiner, au premier abord, à un avatar humain. À cette époque, Eltee se promenait avec des oreilles et une queue de renard attachées à un avatar humain, ce que l'on pouvait obtenir de plus ressemblant.



INTRODUCTION

CHAPITRE 1

CHAPITRE 2

CHAPITRE 3

CHAPITRE 4

CHAPITRE 5

CHAPITRE 6

CHAPITRE 7

CHAPITRE 8

CHAPITRE 9

CHAPITRE 10

CHAPITRE 11

CHAPITRE 12

CHAPITRE 13

ANNEXES