

Le FBI enquête sur les casinos dans Second Life

C'est à l'invitation de Linden Lab, le créateur de Second Life, que des agents du FBI ont à plusieurs occasions visité le populaire monde virtuel fréquenté par des millions d'internautes, et en particuliers les espaces de jeu virtuel.

Poker, blackjack et bandits manchots se multiplient en effet dans le monde virtuel où les '*Linden dollars*', la monnaie virtuelle de Second Life, coulent à flot.

S'il est difficile d'estimer la valeur réelle de cette économie parallèle – surtout que se nombreux '*Linden dollars*' sont régulièrement convertis en dollars ? les premiers profits des trois premiers casinos de Second Life seraient, de l'avis même de leurs créateurs, encore particulièrement modestes, de l'ordre de 1.500 dollars par mois.

La question, au moment où le gouvernement américain s'est lancé dans une chasse aux sites de jeux en ligne basés hors du territoire américain, porte sur la légalité de ces jeux virtuels en monnaie virtuelle ?

Car certains légistes se sont déjà clairement prononcés sur ce qu'ils considèrent comme une violation de la loi américaine contre le jeu qui spécifie que les enjeux peuvent porter textuellement sur « *quelque chose de valeur* » .

Dans ces conditions, la vraie question, qui a motivé la demande d'intervention du FBI, est de déterminer le niveau de responsabilité de Linden Labs et des auteurs des casinos virtuels. Et là, c'est l'inconnu !

Second Life relève-t-il du *Illegal Gambling Business Act* de 1970 ou du récent *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act* ? Dans les deux cas il est condamnable pour héberger du jeu illégal, des tripaux clandestins virtuels ! En revanche, une simulation de casino en 3D avec de la monnaie virtuelle est-elle de sa responsabilité ?

Quant aux gestionnaires du site, ils ont déclaré qu'ils ne disposent d'aucun moyen de surveiller et d'empêcher les jeux d'argent sur Second Life. Vraiment ?