

# *Second Life et l'Open Source*

Éric Bischoff

Les samedis du Net  
Médiathèque de Sélestat

Samedi 15 mars 2008

Document sous licence de documentation libre FDL  
(<http://cesarx.free.fr/gfdlf.html>)



# *Second Life et l'Open Source*

- Présentation de Second Life
- Présentation de l'Open Source
- Second Life et l'Open Source, une histoire d'amour
- Concurrence et perspectives d'avenir



# Second Life

- Univers virtuel
- En 3 dimensions
- Persistant
- Massivement multi-utilisateurs
- Créé par ses résidents
- « Métavers »
- ~~Jeux~~
- ~~Gigantesque « chat »~~
- ~~Endroit où faire fortune~~
- ~~Lieu de débauche~~
- ~~Hors des lois~~
- ~~Univers addictif~~



# Démonstration...



# En pratique : s'inscrire

- [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com), « Join »
- Inscription directe ou via une « communauté »

Inscription Second Life en français. Enregistrement et création de compte SL

<http://www.france-pittoresque.net/second-life.php> second life total s

Apple (73) Informations (1374) Amazon France eBay France Yahoo!

**La France pittoresque**

RÉGION FRANCOPHONE DE DÉTENTE ET DE CULTURE SUR SECOND LIFE DEPUIS MARS 2007

**Inscription GRATUITE à Second Life®**  
Saisissez les informations demandées, puis cliquez sur **CRÉER VOTRE COMPTE**

Choisissez un **PRÉNOM**  
(Pas de caractères accentués  
2 à 31 caractères alphanumériques)

Choisissez un **NOM** Noms disponibles

Date de **NAISSANCE** Année 1995 Mois 1 Jour 01

Choisissez un **MOT DE PASSE**  
(6 à 16 caractères alphanumériques)

Confirmez le mot de passe

Saisissez votre **E-MAIL**

Confirmez votre E-Mail

Créer votre compte Second Life

Saisissez les informations demandées, puis cliquez sur **CRÉER VOTRE COMPTE**

Sur **Second Life®**, rejoignez **La France pittoresque®**, installée sur les Seychelles, archipel découvert en 1742 par Lazare Picault

Copyright © 1999-2008 **La France pittoresque**  
Second Life®, Linden Lab® et La France pittoresque® sont des marques déposées.  
Tous droits réservés. Reproduction interdite

- Passer en français :  
Edit ->  
Preferences ->  
General



# Que font les gens dans SL ?

- Se dépayser
- Discuter et rencontrer
- Avoir une activité artistique
- Créer en 3D
- Essayer de gagner de l'argent
- Apprendre ou enseigner
- Sensibiliser, convaincre, représenter, promouvoir
- Mener des expériences scientifiques, tester
- Tourner des films
- Jouer



# *Que font les entreprises dans SL ?*

- Effet « j'y suis » (moins important maintenant)
- Réunions internes
- Vente ou réservation
- Services
- Promotion et communication
- Présentoir 3D
- Essais marketing
- Recrutement



# Second Life en chiffres

- cinq ans d'existence
- cinq continents et 13 000 îles privées
- 15 000 simulateurs installés (3 000 p. les continents et 12 000 p. les îles)
- 700 simulateurs ajoutés chaque mois (200 p. les continents et 500 p. les îles)
- 50 000 résidents connectés à un moment donné
- 600 000 utilisateurs connectés au cours du mois pendant 6 heures par semaine en moyenne
- 17 millions de transactions en L\$ par mois pour une moyenne de 350 L\$ (80 centimes)
- 4,5 milliards de L\$ en circulation (11 millions d'euros)
- 0,5 % de résidents qui gagnent de l'argent grâce à SL, seuls 0,01 % y gagnent plus que le SMIC



# L'Open Source

- Modèle collaboratif de développement de logiciels et d'autres créations de l'esprit
- Définition précise sur [www.opensource.org](http://www.opensource.org) :
  1. liberté de redistribuer
  2. accès au code source
  3. liberté de modifier
  4. respect du code original
  5. pas restreint à certaines personnes
  6. pas restreint à un type d'utilisation
  7. licence autosuffisante
  8. pas restreint à un produit
  9. pas de conséquences sur un autre logiciel
  10. pas restreint à une technologie
- S'appuie sur la propriété intellectuelle
- Matérialisé par des licences  
Open Source



# *Les bénéfices de l'Open Source*

- Économies d'échelle  
par la mise en commun des efforts
- Développement de logiciels dirigé par les besoins,  
pas par le marketing
- Retour à la concurrence loyale, fin des monopoles
- Indépendance stratégique des entreprises
- Interopérabilité entre logiciels



# *L'Open Source est partout*

- Navigateurs web (Firefox, Safari)
- Bureautique (OpenOffice.org)
- Bases de données (MySQL)
- Serveurs web (Apache)
- Systèmes d'exploitation (Linux)
- Infrastructure de l'Internet (Google, routeurs)
- Univers virtuels (Second Life)



# *Second Life grand consommateur de technologies Open Source*

- Simulateurs sous Linux Debian  
(+ de 4000 serveurs pour 1000 km<sup>2</sup> virtuels)
- Avatars et leurs possessions :  
base de données MySQL (+ de 12 millions d'avatars,  
100 To pour le milliard de possessions)
- Authentification, site, blog, wiki, assistance ... :  
serveurs web Apache
- Preuve de robustesse et de  
maturité des solutions O.S.



# *Le client Second Life est Open Source*

- « Navigateur », fonctionne sous Linux, MacOS X et Windows
- Libéré en janvier 2007, fortes réticences au départ (vol de propriété intellectuelle ? Sécurité par l'obscurité, CopyBot)
- Communauté active (stabilisation, sécurité, améliorations, tests, rapports de bogues)
- Alternative : libsecondlife (au départ ingénierie inverse du client, maintenant vu comme une bibliothèque côté client) [www.libsecondlife.org](http://www.libsecondlife.org)
- Explosion récente de clients non officiels (sécurité ?)



# Créer dans Second Life

- Second Life est un univers *créé par ses résidents*
- Outils de création intégrés + externes



# *Des créations Open Source dans Second Life*

- Protections contre la copie dans Second Life : modèle propriétaire
- De nombreux objets, vêtements, bâtiments, avatars, véhicules, scripts, etc. gratuits (freebies)
- Plus rare, ces mêmes créations en Open Source (droits SL : modifiables, redistribuables)
- Problème de référencement de ces objets
- La société Clever Zebra essaye de transposer le modèle OS



# OpenSim

- Le serveur Second Life n'est pas Open Source
- OpenSim : [www.opensimulator.org](http://www.opensimulator.org)
- Tourne sous Windows, Linux, FreeBSD et MacOS X (écrit en C#)
- Encore très alpha (version 0.5), mais progresse vite
- Isolé, grille locale, grilles libres comme Openlife



# Projets concurrents à Second Life

- Propriétaires

There

Active Worlds

Hipihi (Chine populaire)

True Place

- Open Source

The metaverse project

Wonderland et Darkstar (Sun)

- Boîtes à outils

Multiverse, Blink3D (Propriétaire)

Open Croquet (Open Source)



# Second Life 2

- Linden Labs a le monopole sur l'hébergement de simulateurs
- On n'imagine pas le web chez un seul hébergeur
- Futur : interopérabilité
  1. interconnexion des différentes grilles compatibles, propriétaires ou non
  2. compatibilité entre Second Life et les autres métavers (identités, possessions)
- Linden Lab a affirmé son intention d'ouvrir le code des serveurs



# Remerciements, questions

