

Compte rendu

Le droit dans les mondes virtuels*

Laurence Bich-Carrière**

« C'est à cette réflexion juridique pluridisciplinaire, et largement prospective, que le Centre droit et nouvelles technologies convie des philosophes, des économistes et des juristes ». Ainsi se conclut la présentation de l'ouvrage qui rassemble les actes des colloques « Droit et philosophie dans les mondes virtuels » (26 mai 2010) et « Droit et économie dans les mondes virtuels » (27 janvier 2011), organisés par la Faculté de droit de l'Université Jean-Moulin – Lyon III en collaboration avec d'autres centres et facultés¹. Droit des biens (p. 27), droit pénal (p. 39), droit commercial (p. 137), droit du travail (p. 157) et même théorie économique (p. 105) et psychanalyse et neurosciences (p. 61) : chacun des intervenants à travers le prisme de sa discipline cherche à explorer l'univers virtuel² Second Life³.

© Laurence Bich-Carrière, 2013.

* Gérald DELABRE (dir.), *Le droit dans les mondes virtuels*, collection du CRIDS (Paris, Larcier, 2013), 244 p., ISBN978-2-8044-5362-6.

** Avocate, Heenan Blaikie, SENCLR, SRL.

1. D'ailleurs, les premières pages, soient la préface de Jean-Paul Moiraud (p. 5) et la contribution de Clément Durez (p. 15), résolument et sagement ludopédagogiques, annoncent un autre colloque dans la lignée, « Monde virtuel, droit et pédagogie universitaire » (23 et 24 mai 2013).
2. Ou « métavers », néologisme né de la contraction de « méta » et « univers » et fréquemment employée pour désigner un espace virtuel partagé persistant et hyper-réseau, parallèle à la réalité. On doit le terme à Neal Stephenson, auteur de *Snow Crash* (New York, Bantam, 1992).
3. Créé en 2003 par la société Linden Lab, Second Life est un jeu en ligne massivement multijoueur dans lequel des avatars (les résidents) explorent un monde virtuel (la grille) et interagissent, socialement et commercialement par exemple. En ce qui concerne ce dernier cas de figure, biens et services peuvent être achetés au moyen de linden dollars, lesquels sont convertibles en argent réel.

L'exercice est essentiellement/largement ludique, non que le sujet ne soit pas abordé avec sérieux – tout au contraire il est très tôt question dans l'ouvrage de « non-lieu littéraire inscrit paradoxalement dans le réel pédagogique de la société numérisée » (p. 5) –, mais plutôt que son traitement relève souvent d'un exercice de style, assez français en cela, qui consiste à pousser à leurs limites les qualifications juridiques et à apprécier les catégories habituelles du droit à l'aune d'un objet extravagant. La contribution de William Dross sur le droit des biens (p. 27) est exemplaire à cet égard.

Trois grands thèmes se dégagent des interventions. Le premier, qui intéresse plutôt le droit public, a pour objet la façon d'appréhender l'opérateur d'un métavers d'envergure et les intervenants s'interrogent beaucoup – parfois avec lourdeur – sur une éventuelle assimilation de l'opérateur à l'État. Constitutionnalistes (p. 73, 83), pénalistes (p. 39), internationalistes (p. 93, 175) et économistes (p. 105, 113) s'entendent pour voir en Second Life une société archaïque sans garantie formelle où domine la force du nombre (p. 43, 88). Assurément, parler d'une volonté d'aménager une théorie générale de l'État serait outrancier (p. 88). De même, quelle que soit la primauté qu'elles aient dans le jeu, les conditions d'utilisation demeurent assujetties au droit commun des contrats du « vrai monde »⁴ (p. 39, 85, 100). Tout aussi assurément pourtant Linden Lab possède des pouvoirs de puissance publique : l'opérateur bat monnaie (p. 75, 86, 151), impose les résidents sur les biens créés (p. 122, 126), peut geler leurs avoirs ou les exproprier – de leurs terres virtuelles ou du jeu en suspendant leur compte – (p. 38, 81, 87), unilatéralement, certes, mais souvent pour prévenir des comportements qui pourraient nuire à la bonne marche et à l'économie générale du monde fictif (p. 43). Cela, décidément, chatouille.

Le comportement des résidents fournit l'assise au deuxième thème, soit la nature de l'avatar. Peut-il être considéré comme une personne morale ? une affectation (p. 155) ? un prolongement de la personnalité de l'utilisateur ? Dans ces cas, peut-on porter atteinte à son honneur et à sa réputation (p. 49) ? Mais alors qui doit-on poursuivre en cas de diffamation, contre qui brandir la liberté d'expression (p. 58, 88) ? Les questions ne sont pas moins variées si l'avatar doit être considéré comme un simple bien : quels sont les dommages qu'il peut causer ? qu'en serait-il de l'impact d'une grève

4. Dany (dess.) et Greg (scén.), *Le grand voyage en Absurdie*, collection « Les aventures d'Olivier Rameau et de Colombe Tiredaile », t. 5 (Bruxelles, Lombard, 1993).

virtuelle (p. 169) ? les traitements injurieux relèvent-ils d'une attaque à la marque de commerce ou d'une atteinte à l'achalandage (p. 203) ?

De là on glisse au troisième thème, celui de la propriété intellectuelle. Incontournable ? Sans doute. Aussi en est-il question dans presque toutes les interventions. Pourtant, le traitement qui en est fait laissera l'avocat de propriété intellectuelle légèrement sur sa faim : le droit des marques ou celui de la concurrence est effleuré plutôt que confronté, le droit des brevets est passé sous silence et s'il est souvent mentionné que Second Life laisse à ses utilisateurs la titularité des droits sur leurs conceptions, rien n'est dit de ce qu'une telle attitude de la part d'un opérateur de jeux de rôle relève de la révolution paradigmatique, ni d'ailleurs des litiges auxquels cette politique a donné lieu⁵.

Au-delà encore de ces trois thèmes, en trame de fond de l'ensemble des interventions, une question ressort, celle de la perméabilité des métavers. Autrement dit, quand le réel influence-t-il le virtuel (normativité, sanctions) et quand le virtuel se prolonge-t-il dans le réel (concurrence, entretiens d'embauche, publicité) ? Si l'opérateur est un « exomètre » intouchable du point de vue du résident, c'est un cocontractant bien assignable pour son double, le joueur et pour les tribunaux : la justiciabilité des droits acquis dans un univers virtuel ne saurait survenir ailleurs que dans le réel. Comme se plaît à nous le rappeler le rapport de synthèse, « [l]a fiction [juridique] n'est pas la réalité[;] la virtualité n'est pas la fiction » (p. 216, 219).

Au final, c'est fondamentalement un jeu d'intellectuels, voire d'intelligence auquel ont cherché à se plier les conférenciers. L'exercice est presque exclusivement théorique, voire nouménil. Les références au droit positif sont presque absentes et relèvent plutôt de l'anecdote que de l'étude de la loi. On peut d'ailleurs s'étonner du peu de référence à la jurisprudence, notamment mais non exclusivement

5. V. p.ex., *Eros, LLC v. Doe*, C.V. 07-01158, (Fl. M.D.C.), (3 juillet 2007), *Eros LLC v. Simon*, C.V. 07-4447 (E.D.N.Y.) (24 octobre 2007) ; *Eros LLC v. Linden Labs Inc.*, C.V. 09-4269 (N.D. Calif.) (15 septembre 2009), où Eros a poursuivi des avatars, puis leur utilisateurs, puis Linden Labs pour complicité, pour la vente à rabais de copies des jouets érotiques qu'elle avait conçus ; *Amaretto Ranch Breedables, LLC v. Ozimals, Inc.*, C.V. 10-05696 (N.D. Calif.) (19 juillet 2010), où une compagnie vendant des lapins et la nourriture nécessaire à leur survie accusait une autre vendant chevaux et nourriture d'avoir copié son modèle d'affaires.

américaine, développée autour de Second Life⁶. Quoi qu'il en soit, si l'objectif était de susciter des questions par nuées, simplement, il est réussi. Le joueur passionné qui s'éveille au droit s'en émerveillera. Le praticien chevronné, lui, devra plutôt trouver sa joie dans les titres d'une bibliographie exhaustive (p. 225-238) qui lui permettront d'approfondir la réflexion amorcée à la lecture de l'ouvrage.

6. V. p. ex., *Bragg v. Linden Research, Inc.*, C.V. 06-4925 (3 octobre 2006), 487 F. Supp. 2d 593 (E.D.Penn. 2007) (contestation de la décision de Linden Lab de fermer le compte de Bragg après que celui-ci eût acquis des terrains en deçà de leur valeur marchande au motif qu'il s'agit d'une expropriation) ; T.G.I. (Paris), *Fédération des familles de France c. Linden Research Inc.* (2 juillet 2007), n° R.G. 07-54956, le juge Emmanuel Binoche (recours entrepris contre Linden Labs à titre d'opérateur tolérant la présence de pornographie juvénile, de jeux de hasard non autorisé et de publicité pour le tabac(gisme) et l'alcool(isme)) ; *Evans v. Linden Research Inc.*, C.V. 10-1679 (E.D. Penn.) (15 avril 2010) (recours collectif contre Linden Labs pour représentations frauduleuse quant à l'existence de droits de propriété réels – immobiliers – dans les terres virtuelles de Second Life).