



Mondes persistants Vers la reconnaissance d'un « droit de propriété virtuelle » ?

Une chose est sûre, le phénomène des mondes virtuels n'a jamais été aussi réel. L'économie engendrée par ces mondes n'ayant cessé de croître, les utilisateurs souhaitent désormais se voir reconnaître un véritable « droit de propriété virtuelle » sur les objets virtuels qu'ils utilisent ou échangent. Face à l'importance considérable prise par le commerce de ces objets, une réflexion sur leur encadrement juridique doit être envisagée.

Une dizaine d'années après un succès largement médiatisé, les mondes virtuels et autres MMORPG (1), ces jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs, résistent encore et toujours à la concurrence des réseaux sociaux en continuant d'accueillir dans leurs trois dimensions de très nombreux utilisateurs. Ces derniers, le plus souvent représentés sous la forme d'avatar, peuvent alors se déplacer dans l'univers virtuel depuis un ordinateur relié à internet et interagir avec d'autres utilisateurs. Une des particularités de ces mondes virtuels est qu'ils sont persistants : même lorsque l'utilisateur éteint son ordinateur, le monde continue d'évoluer avec d'autres utilisateurs connectés.

Preuve de leur vitalité, l'économie qui s'en dégage ne cesse de se développer. Selon l'étude du cabinet américain Superdata Research, le marché mondial des biens virtuels a dépassé les 15 milliards de dollars en 2012 et devrait atteindre les 20 milliards en 2015 (2). Qu'il s'agisse de mascottes, d'armes, de vêtements, de terrains ou de bijoux, les objets virtuels présentent en effet un intérêt fondamental en ce qu'ils constituent la majeure partie du monde virtuel et participent à l'évo-

lution de l'avatar dans son environnement. En effet, l'utilisateur détient généralement ces objets via l'inventaire de son avatar et peut les obtenir de plusieurs manières : en terminant des missions, en les achetant ou en les créant lui-même. En raison des proportions prises par les échanges de biens virtuels ces dernières années, les participants des mondes virtuels sont de plus en plus nombreux à en revendiquer la propriété. Néanmoins, leur définition et leur régime juridique restent flous. Il est donc aujourd'hui nécessaire de donner un statut juridique à l'objet virtuel et d'en définir enfin son propriétaire afin d'en encadrer les droits.

L'ABSENCE DE STATUT JURIDIQUE DE L'OBJET VIRTUEL

Entre simple ligne de code et véritable matière palpable pour avatars, l'objet virtuel ne connaît aujourd'hui aucune définition autour de laquelle un consensus se serait formé. L'encyclopédie en ligne Wikipédia propose néanmoins une amorce de définition des objets virtuels, qui seraient « des objets non physiques achetés pour être utilisés au sein de communautés en

ligne ou de jeu vidéo en ligne », n'auraient « pas de valeur intrinsèque » et seraient « intangibles » (3). Des caractéristiques qui semblent appeler un retour aux fondamentaux.

Selon l'article 544 du code civil, « La propriété est le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue ». La première question à se poser est donc de savoir si l'objet virtuel constitue une chose. Le code civil ne définit pas expressément les choses, mais il est communément admis qu'elles deviennent des biens si elles ont une valeur économique et sont susceptibles d'appropriation, ce qui peut être le cas d'un objet virtuel.

Passée la distinction entre les biens meubles et immeubles, qui ne laisse nul doute sur la qualité de bien meuble de l'objet virtuel, celui-ci suscite plus de difficultés quant à la distinction entre bien corporel et incorporel. L'objet virtuel pourrait en effet intégrer l'une ou l'autre catégorie. Envisagé sous ses aspects concrets et tangibles du fait des données portées sur les disques durs, sous forme électrique et magnétique, l'objet virtuel pourrait alors être considéré comme un bien corporel, au même titre que

l'électricité, selon les dispositions du code général des impôts (4).

Mais l'objet virtuel pourrait également intégrer la catégorie des biens incorporels : bien que la doctrine assimile majoritairement les biens incorporels aux droits portant sur des objets sans existence matérielle, le code civil ne l'affirme pas. L'objet virtuel en tant que tel pourrait donc être considéré comme un bien immatériel, dès lors que celui-ci est appropriable et possède une valeur économique qui tend de plus en plus à se développer.

Si l'on estime que l'objet virtuel est un bien, il peut donc appartenir à un propriétaire. Les règles d'accession dans la vie réelle sont prévues par le code civil et ne posent pas de questions majeures. Dans le monde virtuel, il en va autrement, les intérêts des joueurs et des sociétés éditrices s'opposant de manière constante et le législateur n'ayant aucunement réglé le problème de la propriété virtuelle. Car si l'on place le joueur comme propriétaire de l'objet virtuel, il pourra le vendre en toute légalité. Au détriment de l'éditeur...

LES ÉDITEURS DE MONDES VIRTUELS FACE À LA PROPRIÉTÉ DES OBJETS VIRTUELS

Depuis quelques années, les éditeurs font face aux revendications des utilisateurs sur les objets virtuels, qu'ils tentent de balayer par l'application de clauses contractuelles particulièrement strictes.

Les revendications des utilisateurs

Selon la doctrine, le souhait des utilisateurs de se voir reconnaître un droit de propriété sur les objets virtuels qu'ils détiennent est justifié par trois raisons principales (5).

La première relève de l'investissement financier des utilisateurs pour acheter des objets dont ils pourront se servir par la suite dans le monde virtuel, ainsi que du temps consacré à fabriquer ces objets via différents systèmes

de « crafting (6) » proposés par l'éditeur. Les utilisateurs déploient en effet des compétences, du temps et de l'argent pour améliorer les objets virtuels, qui voient dès lors leur valeur augmenter. C'est ainsi le cas des avatars suréquipés par leurs utilisateurs à force de quêtes achevées et d'améliorations en tous genres. Cette argumentation est notamment fondée sur la théorie bien connue de John Locke, selon laquelle le travail est un fondement du droit de propriété. En effet, Locke estime que l'homme « mêle son travail à tout ce qu'il fait sortir de l'état dans le quel la nature l'a fourni et laissé, et il y joint quelque chose qui est sien ; par là il en fait sa propriété » (7). Les utilisateurs de mondes virtuels considèrent donc que le travail qu'ils réalisent sur les objets virtuels préexistants leur donne un droit de propriété sur ces objets. Néanmoins, cette justification n'est pas exacte dans le sens où les objets virtuels ne sont pas des choses fournies ou laissées par la nature, mais sont créés par les éditeurs de ces mondes.

La seconde raison tient à la volonté de protéger les utilisateurs contre le vol d'objets virtuels. Au cas où l'éditeur refuserait de réactiver les comptes, avatars et objets virtuels volés ou supprimés par un hacker, l'utilisateur n'aurait que de très faibles chances de voir une éventuelle plainte acceptée par les services de police judiciaire, dès lors que le vol d'objet virtuel n'est pas aujourd'hui considéré comme un délit. Le fait d'accorder un droit de propriété aux utilisateurs sur les objets virtuels leur permettrait donc de former des demandes en réparation en cas d'atteintes. Cet argument est néanmoins atténué par l'existence de l'article 323-3 du code pénal qui prévoit que le fait « de supprimer ou de modifier frauduleusement les données » contenues dans un système de traitement automatisé « est puni de cinq ans d'emprisonnement et de 75.000 euros d'amende ».

Enfin, la reconnaissance de droits de propriété sur les objets virtuels permettrait le développement de plateformes de vente d'objets virtuels, ce qui conduirait à l'augmentation de la valeur économique de ces objets et des

mondes virtuels, en limitant les coûts de recherche d'objets et de négociation entre les vendeurs et les acheteurs.

La position des éditeurs de mondes virtuels : le CLUF et les conditions d'utilisation

Le fait de développer le monde virtuel, d'en permettre l'accès via des serveurs et de le faire fonctionner, justifie, du point de vue des éditeurs, l'attribution et la conservation de l'ensemble des droits attachés au monde virtuel, sur tout ce qu'il contient et sur tout ce qui y est créé. Cette théorie peut sembler légitime dès lors qu'un monde virtuel, comme tout jeu vidéo ou toute plateforme numérique de communication peut demander des mois, voire des années de travail de conception et de réalisation. Elle devient cependant contestable lorsque la création et le développement d'avatars et d'objets au sein du jeu nécessite de la part des utilisateurs un investissement temporel et financier important. D'autant que la puissance, le design et la réputation de ces avatars ou objets virtuels profitent nécessairement à l'éditeur pour mettre en avant son monde virtuel et attirer de nouveaux utilisateurs.

Face à l'absence de statut des objets virtuels, les éditeurs ont donc établi leurs propres conditions d'utilisation devant être acceptées par le joueur pour pouvoir pénétrer l'univers virtuel. La relation contractuelle se base généralement sur deux contrats distincts : le Contrat de licence de l'utilisateur final (CLUF), ou « End-User Licence Agreement » (EULA), ainsi que les conditions d'utilisation, ou « Terms Of Service » (TOS). Dans l'ensemble, les éditeurs refusent de reconnaître toute existence légale aux objets virtuels, et concèdent au mieux aux utilisateurs une licence sur ces objets virtuels.

Blizzard Entertainment, éditeur du célèbre MMORPG World of Warcraft, se montre ainsi extrêmement clair sur sa conception de la propriété des objets virtuels contenus dans son jeu. En effet, Blizzard impose l'adhésion de l'utilisateur à des « conditions d'utilisation de World of Warcraft », ainsi qu'à un CLUF, qui prévoient dans leurs

stipulations que « tous les droits de propriété intellectuelle dans et dudit Jeu, (...) et toutes les copies dudit Jeu (ce qui comprend entre autres, tout compte utilisateur, titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, slogan, lieu, concept, (...) sont la propriété de ou soumis à licence de Blizzard Entertainment ou Blizzard »⁽⁸⁾.

Blizzard se réserve donc la propriété totale de tous les éléments liés à World of Warcraft, pour lequel il se limite à concéder une simple licence d'utilisation au joueur en contrepartie du paiement d'un abonnement mensuel. Le principe est simple : la société éditrice reste titulaire de tous les droits, quels qu'ils soient. Toute revendication de propriété est rejetée et la vente d'objets virtuels définitivement interdite. De même, l'éditeur conserve la mainmise sur tout concept, alors même qu'une simple idée n'est en rien protégeable, à moins de l'avoir concrétisée de manière particulièrement.

A l'inverse de World of Warcraft, le monde virtuel Entropia Universe propose une alternative, en n'exigeant le paiement d'aucun abonnement mensuel pour accéder à son univers. Il autorise également les échanges des objets virtuels contre de l'argent réel en proposant une monnaie convertible (les PED, Project Entropia Dollars) qui dispose d'un taux de change officiel (10 PED pour un dollar américain).

Cependant, si cette faculté de convertir la monnaie issue de la vente des objets virtuels favorise les utilisateurs qui voient le temps passé et leur investissement financier récompensés, on comprend aisément à la lecture du CLUF que MindArk, l'éditeur de Entropia Universe, ne reconnaît aucun droit réel à l'utilisateur sur les objets virtuels. Il est en effet prévu que : « Parmi les interactions qui vous sont possibles dans Entropia Universe, vous pouvez également "construire", "fabriquer", "compiler", "concevoir", "modifier" ou "créer" de quelque autre manière que ce soit des Objets virtuels. (...) vous vous engagez expressément à refuser tout droit de propriété ou intérêt envers l'Objet virtuel que vous "créez" (...).

MindArk et/ou ses partenaires Planet respectifs conservent tous les droits, les titres et les intérêts relatifs à tous les Objets virtuels que vous créez dans l'univers virtuel. »⁽⁹⁾. Or une telle clause visant « tous les objets virtuels » qui seront créés par l'utilisateur, sans y apporter aucune individualisation, semblent en contradiction avec les dispositions de l'article L131-1 du code de la propriété intellectuelle prohibant, à peine de nullité, la cession globale d'œuvres futures.

Pour sa part, l'univers médiéval EverQuest, MMORPG développé en 1999 et édité par Sony Online Entertainment (SOE), impose également l'acceptation d'une clause pour le moins particulière⁽¹⁰⁾, selon laquelle « Vous vous engagez à ne jamais élever une demande ou formuler une réclamation ou engager une action, à l'encontre de SOE (...) qui trouverait son origine dans (I) la prétendue revendication d'un droit de « propriété » sur des biens virtuels dans un jeu, (II) la prétendue « valeur » de biens virtuels que vous pourriez perdre si SOE venait à les supprimer (...) ».

Au-delà de l'utilisation intéressante par SOE de la notion de « biens virtuels » et non d'objets virtuels, cette clause interdit à l'utilisateur de mener une action judiciaire relative aux objets virtuels présents dans le jeu. Or l'article R.132-2 du code de la consommation prévoit qu'une clause visant à « supprimer ou entraver l'exercice d'actions en justice ou des voies de recours par le consommateur » est présumée abusive. Cette clause grise laisse ainsi la possibilité au professionnel l'ayant insérée dans le contrat de justifier de son caractère équilibré. Pour autant, à l'heure où les objets virtuels ont désormais une véritable valeur économique, où les mondes virtuels comportent des systèmes de ventes aux enchères d'objets, et où même un réseau social tel que Facebook a vendu en 2012 des objets virtuels pour plus de 810 millions de dollars à quelques 27 millions d'utilisateurs⁽¹¹⁾, il semble pour le moins déséquilibré d'interdire à l'utilisateur d'engager une action qui porterait sur la revendication d'un droit de « propriété » sur des biens virtuels.

Ainsi une telle clause pourrait vraisemblablement être réputée non écrite sur le fondement de l'article L.132-1 du code de la consommation.

Il convient en outre de préciser que le projet de loi relatif à la consommation pourrait conduire à la modification des articles L141-1 et L421-2 du code de la consommation et prévoir la faculté pour la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) et les associations de consommateurs agréées de demander au juge qu'une clause jugée abusive dans le cadre d'un litige isolé soit également réputée non écrite dans l'ensemble des contrats identiques rédigés par le professionnel et conclus avec d'autres consommateurs. Les éditeurs sont prévenus...

Les raisons du refus de reconnaître un droit de propriété aux utilisateurs

Certaines justifications au rejet de tout droit de propriété de l'utilisateur peuvent toutefois être avancées. Tout d'abord, peut être prise en compte l'antériorité du droit des créateurs. Les développeurs du monde virtuel ont en effet entièrement créé ce monde et auraient ainsi une plus grande légitimité à être considérés comme les propriétaires de ce qui est produit, au regard du travail initialement fourni. La création de l'univers virtuel apparaît d'ailleurs indéniablement comme un acte intellectuel original appelant une protection qui ne peut être limitée ou revendiquée par un tiers. Les concepteurs des univers virtuels estiment ainsi que la reconnaissance de la propriété sur les biens virtuels risquerait de limiter leur liberté artistique.

Ensuite, les attributs du droit de propriété, à savoir l'usus, le fructus et l'abusus, ou le droit d'user, de percevoir les fruits et de disposer de la chose, impliquent également le droit d'exclure les tiers de toute prétention relative à ce droit de propriété. Or la reconnaissance d'un droit de propriété sur des objets virtuels aux utilisateurs leur conférerait la possibilité d'exclure les tiers, dont l'éditeur, de ce droit de

propriété, et de mener des actions judiciaires à l'encontre de ceux qui interféreraient avec leurs droits. Une possibilité qui, aux yeux des éditeurs, serait donc inacceptable.

De la même manière, dans l'hypothèse d'une fermeture définitive du jeu ou de faillite de l'éditeur, le joueur pourrait exiger la réparation et la restitution de son patrimoine perdu. Or la reconnaissance à de nombreux utilisateurs d'un droit de propriété sur des objets virtuels pourrait mener à l'attribution de dommages-intérêts d'un montant tel que l'éditeur ne serait pas en mesure d'y faire face.

En outre, les sociétés éditrices rappellent régulièrement que les mondes virtuels ne sont pour la plupart du temps que des jeux, dont la finalité première n'est pas de gagner de l'argent. Cet argument n'est cependant pas le plus convainquant, dès lors que de nombreux mondes virtuels ont reproduit le modèle de véritables sociétés et offert aux utilisateurs une expérience particulièrement avancée en matière de communication, plus qu'en matière de simple jeu.

Il faut enfin signaler que les contrats de licences d'utilisation ont vocation à régir l'univers persistant d'un point de vue international, ce caractère ne facilitant pas la reconnaissance harmonieuse de droits à l'utilisateur. Sans compter qu'en cas de reconnaissance de droits patrimoniaux dans les mondes virtuels, il conviendrait d'envisager leur transmission aux ayants droit, ce qui ne manquerait pas de bousculer les habitudes en la matière. En tout état de cause, il semble que la problématique de la titularité des droits sur les objets virtuels nécessite un véritable encadrement.

LE NÉCESSAIRE ENCADREMENT DES DROITS PORTANT SUR LES OBJETS VIRTUELS

Face à l'absence quasi totale de réglementation par les autorités gouvernementales, et notamment américaines et européennes, les utilisateurs n'ont pas tardé à engager des actions à

l'encontre des éditeurs de mondes virtuels, afin de faire reconnaître leurs droits ou d'obtenir des dédommagements adéquats en cas de perte d'objets virtuels.

Une régulation quasi inexistante par les autorités étatiques

Alors qu'aucun régime de propriété satisfaisant pour les utilisateurs n'est envisagé par les éditeurs, le législateur pourrait choisir de donner un statut légal aux objets virtuels. Cependant, l'intervention législative dans les mondes virtuels devrait nécessairement présenter une certaine flexibilité pour permettre aux éditeurs d'intégrer ces changements, sans pour autant dénaturer le caractère particulier de ces mondes. En effet, le caractère souvent fantastique de ces univers, tout comme l'aspect ludique de certains, pourrait être amené à disparaître en cas de normes trop rigides.

Les pays d'Asie n'ont cependant pas hésité à utiliser la méthode forte pour encadrer les mondes virtuels. Ainsi, en Chine, alors que la commercialisation d'objets virtuels représente un marché de plusieurs centaines de millions d'euros, les autorités chinoises ont pris en 2009 une série de mesures destinées à lutter contre le blanchiment d'argent et la cybercriminalité. Afin de limiter le commerce d'objets virtuels, l'achat et la vente de biens virtuels contre de l'argent réel ont été interdits aux mineurs, et de manière plus générale, l'acquisition de biens réels avec des devises virtuelles n'est plus autorisée (12).

Ces mesures n'ont cependant pas empêché des compagnies d'assurance chinoises, telle que la compagnie Sunshine Insurance Group Corporation en collaboration avec l'éditeur de jeu Gamebar, de proposer aux utilisateurs de mondes virtuels des polices d'assurances destinées à couvrir les éventuelles pertes ou le vol de leurs objets virtuels (13).

Au Vietnam, les autorités ont pris position sur le statut juridique des objets virtuels en décidant en avril 2010 que

les objets virtuels n'étaient pas des biens et ne pouvaient être convertis en argent ou en actifs, quelle qu'en soit la forme. Le ministère vietnamien de l'Information et de la Communication a d'ailleurs précisé que les conflits entre utilisateurs et éditeurs ne pouvaient relever des juridictions civiles.

La Corée du Sud, quant à elle, a tout simplement interdit en 2012 le commerce d'objets virtuels, afin de limiter notamment le temps passé par les jeunes utilisateurs dans les mondes virtuels. De même, les robots automatisés par des logiciels, ou bots, ont également été bannis des mondes virtuels dans lesquels ils récoltaient des objets pour les revendre (14).

En revanche, à Taiwan, le gouvernement a choisi dès 2001 de protéger la propriété virtuelle. Selon le code criminel taïwanais (15), les objets virtuels sont considérés comme des biens dès lors qu'ils ont pour caractéristiques la rivalité, l'aliénabilité et la transférabilité. Le code les décrit comme des enregistrements électromagnétiques qui doivent être considérés comme des biens meubles en cas de fraude et de vol. Ainsi, le droit de propriété virtuelle est dévolu aux utilisateurs et la peine maximale pour les infractions relatives à la propriété virtuelle est de trois ans d'emprisonnement.

De leur côté, les États-Unis mènent depuis quelques années une réflexion sur la possibilité de taxer les échanges au sein des mondes virtuels. Un récent rapport du Government Accountability Office (16), l'organisme d'audit et d'investigation du Congrès des États-Unis, relève ainsi que les transactions au sein des économies virtuelles ou utilisant des monnaies virtuelles pourraient tout à fait produire un revenu imposable en fonction des faits et circonstances de chaque opération.

Les actions judiciaires relatives à la revendication de propriété sur les objets virtuels

L'affaire Blacksnow Interactive (2002) (17). La question de la vente des objets virtuels a pris toute sa dimension lorsque

la société Mythic Entertainment, éditeur du jeu *Dark Age of Camelot*, a été assignée en concurrence déloyale et parasitisme par la société Blacksnow Interactive, spécialisée dans la création et la vente d'avatars de haut niveau pour ce jeu. Début 2002, Mythic Entertainment a demandé à des sites d'enchères en ligne d'arrêter de proposer la vente d'objets virtuels, ce qui a conduit Blacksnow Interactive à soutenir que Mythic Entertainment avait des pratiques anticoncurrentielles et tentait d'exercer un monopole sur du matériel qui ne pouvait selon elle être protégé au titre du droit de la propriété intellectuelle.

Le 10 mai 2002, la Cour du District de Californie a estimé que le CLUF était valide dans le cadre de ce litige et que, en application des termes de la licence, le litige devait être soumis à l'arbitrage. Puisque l'arbitrage est privé, la solution retenue pour la résolution du litige n'a pas été portée à la connaissance du public, mais l'on relèvera néanmoins que Blacksnow Interactive ne vend plus d'objets virtuels provenant de mondes virtuels.

L'affaire RedMoon Online (2003).

Premier cas de mise en cause de la responsabilité d'un éditeur, celui du monde virtuel « Hongyue », ou « RedMoon Online », dans lequel un utilisateur chinois avait constaté en février 2003 que des objets virtuels avaient disparu de son inventaire, en raison du piratage de la base de données du programme. L'utilisateur assigna devant une juridiction chinoise l'éditeur Beijing Arctic Ice Technology Development Company, qui refusait de procéder à la réparation de son préjudice. Alors que l'éditeur opposait l'absence de valeur réelle des objets virtuels et l'acceptation des conditions d'utilisation par l'utilisateur qui le déchargeait de toute responsabilité, l'utilisateur se fondait sur son investissement temporel et financier dans le jeu pour revendiquer la propriété des objets virtuels.

Par un jugement du 18 décembre 2003, confirmé en appel par un arrêt du 17 décembre 2004, les juges chinois

ont retenu la responsabilité de l'éditeur pour sa négligence dans la sécurisation de ses réseaux informatiques et l'ont condamné à restituer les objets perdus. Si les juges ne se sont pas prononcés sur la qualité de propriétaire de ces objets virtuels, ils ont cependant reconnu la perte des objets virtuels et le préjudice en découlant pour l'utilisateur. L'utilisateur aurait donc une action personnelle contre l'éditeur en vertu du contrat de prestation de services qu'ils ont conclu.

L'affaire Bragg v. Linden Lab (2006).

Utilisateur de *Second Life*, un simulateur de monde dont l'objet principal concerne les échanges sociaux et économiques, M. Bragg s'adonnait à différentes activités économiques, dont la spéculation immobilière. Ayant régulièrement tiré profit d'une astuce sur le site de vente aux enchères de l'éditeur Linden Lab pour acquérir des terrains virtuels à bas prix, son compte fut supprimé une fois la supercherie découverte. M. Bragg assigna alors l'éditeur pour atteinte à son droit de propriété (18), dès lors qu'il ne pouvait plus accéder à ses biens virtuels, dont il estimait la valeur entre 4.000 et 6.000 dollars. Les juges ne se prononcèrent malheureusement pas sur l'affaire, qui se transigea. Mais un communiqué de Linden Lab fit savoir que M. Bragg avait retrouvé l'accès total à son compte et à ses objets virtuels...

L'affaire *World of Legend* (2007). Un utilisateur chinois du jeu en ligne *World of Legend* s'est vu déposséder de ses biens virtuels par l'éditeur Shanda Interactive Entertainment dans le cadre d'investigations judiciaires relatives à la vente d'objets numériques volés. Constatant le manque de six objets virtuels de son inventaire et le refus de l'éditeur de les lui rendre, le joueur réclama auprès des tribunaux chinois l'allocation de 20 000 dollars de dommages-intérêts en réparation de son préjudice pour le temps et l'argent investis dans le jeu. Les juges condamnèrent l'éditeur à réintégrer les objets virtuels dans l'inventaire du joueur et à lui verser 680 dollars à titre de dommages-intérêts.

L'affaire *Runescape* (2007). Aux Pays-Bas, deux adolescents de 14 et 15 ans avaient obligé un camarade de classe à transférer des objets virtuels, en l'espèce un masque et une amulette particulièrement rares, de son compte *Runescape* sur le leur, en le menaçant avec un couteau. En première instance, les deux jeunes gens furent condamnés à des travaux d'intérêt général et à une peine d'emprisonnement avec sursis, le tribunal ayant qualifié le transfert des objets virtuels de "vol" en prenant en compte la violence physique employée. Ce jugement fut confirmé en appel. La défense des deux adolescents demanda néanmoins à la Cour Suprême de déterminer si le vol de biens virtuels constituait ou non une infraction au sens du code pénal néerlandais. Par une décision du 31 janvier 2012 (19), la Cour Suprême néerlandaise confirma ainsi que les objets virtuels sont des biens comportant une certaine valeur en raison du temps et de l'énergie investie par le joueur, et qu'ils sont susceptibles d'être volés au sens du code pénal néerlandais.

L'affaire *Evans et al v. Linden Research, Inc.* (2012). Suite à la fermeture de leur compte par l'éditeur Linden Lab, des « résidents » de *Second Life* s'étaient vus dépossédés de leurs biens virtuels sans le moindre dédommagement. Par une décision du 20 novembre 2012 (20), le Tribunal du district nord de Californie a certifié la class action de plus de 57.000 utilisateurs, visant ainsi « toutes les personnes qui sont ou ont été propriétaires, possesseurs, acheteurs, créateurs ou vendeurs de terrains virtuels ou d'autres éléments de propriété virtuelle » et « dont les biens, y compris les biens virtuels et les biens personnels du monde réel (comme les comptes en jeu financés en dollars américains), ont été délibérément et intentionnellement convertis, pris, gelés, ou rendus inutilisables par Linden Lab ». Cette procédure aboutit au paiement par l'éditeur d'une somme de 43 millions de Linden dollars, la monnaie virtuelle de *Second Life*, ou l'équivalent de 172.000 dollars américains. Soit l'allocation d'un peu plus de 3 dollars par utilisateur, pour le principe...

CONCLUSION

Si la reconnaissance d'un « droit de propriété virtuelle » n'en est encore qu'à ses prémices, d'autres droits pourraient néanmoins être reconnus aux utilisateurs. Puisqu'il existe des usufruits portant sur des droits sociaux ou sur des droits de propriété intellectuelle, on pourrait envisager que l'éditeur concède un usufruit sur les objets virtuels à l'utilisateur pour la durée de l'abonnement. Si l'éditeur conservait la nue-propriété de l'objet, cet usufruit pourrait être prévu dans le CLUF et permettrait à l'utilisateur de vendre les objets virtuels en sa possession, dès lors que l'usufruit est cessible, et que l'usufruitier a le droit de percevoir les fruits du bien.

L'action personnelle de l'utilisateur au titre du contrat de prestation de services conclu avec l'éditeur, par lequel ce dernier donne accès à l'utilisateur au monde virtuel et aux biens qui y sont contenus, pourrait également être envisagée. L'éditeur devrait avoir un certain nombre d'obligations envers l'utilisateur, telle que l'obligation de bonne foi, et celle de lui garantir un accès sécurisé au monde virtuel et une utilisation paisible des objets virtuels mis à sa disposition. Cette dernière obligation pourrait alors permettre à l'utilisateur d'échanger librement ou de transférer à titre onéreux les biens attachés à son personnage. Ainsi, au cas où l'éditeur montrerait des défaillances ou cesserait son activité, l'utilisateur ayant investi dans l'obtention ou la création d'un objet virtuel aurait alors une action personnelle contre l'éditeur en vue de la réparation du préjudice résultant de la perte des sommes engagées.

Des droits de propriété intellectuelle pourraient également être à terme reconnus aux utilisateurs. Au-delà des objets virtuels mis à disposition par l'éditeur dans le monde persistant, il arrive que l'utilisateur conçoive lui-même des objets et les importe dans l'univers virtuel. Si l'objet virtuel remplit la condition d'originalité imposée par le code de la propriété intellectuelle, l'utilisateur devrait pouvoir revendiquer des droits d'auteur sur sa

création. En ce sens, seul Second Life se distingue des autres MMORPG en reconnaissant aux joueurs les droits de propriété intellectuelle attachés aux objets virtuels qu'ils créent (21). Les utilisateurs sont donc titulaires de droits d'auteur sur leurs œuvres et restent libres de les commercialiser.

Néanmoins, la reconnaissance de tels droits au créateur d'un objet virtuel reste relative. En effet, comme la plupart des éditeurs, Linden Lab rappelle qu'il peut suspendre ou mettre fin au compte à tout moment, sans obligation de remboursement ni aucune autre obligation (22). Ainsi, quelle que soit la valeur économique des objets virtuels ou l'étendue des droits de propriété intellectuelle des utilisateurs, il n'existe aujourd'hui aucun monde virtuel dont les conditions d'utilisation soient réellement favorables aux utilisateurs. Mais au vu des récentes actions et décisions judiciaires, la tendance semble plus incertaine pour les éditeurs, qui courent désormais de sérieux risques de voir leur responsabilité engagée, et ce, de manière bien réelle.

Caroline LAVERDET
Avocat à la Cour

(1) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*

(2) <http://www.superdataresearch.com/monetization-is-a-four-letter-word/>

(3) Wikipedia, *Virtual goods*, « Virtual goods are non-physical objects purchased for use in online communities or online games. (...) Virtual goods have no intrinsic value and are intangible by definition ».

(4) Code Général des Impôts, article 256 : « 2° Sont notamment considérés comme des biens meubles corporels : l'électricité, le gaz, la chaleur, le froid et les biens similaires ».

(5) John William Nelson, *The virtual property problem : what property rights in virtual resources might look like, how they might work, and why they are a bad idea*, *McGeorge Law Review / Vol.41*

(6) Le terme *crafting*, du verbe anglais *to craft*, ou *façonner*, est un terme régulièrement utilisé par les utilisateurs au sein des mondes virtuels pour désigner le fait de créer un objet virtuel.

(7) John Locke, *Deux Traités du gouvernement* (1690), §27

(8) *World of Warcraft*, Conditions d'utilisation, article XIII. Propriété

(9) *Entropia Universe*, CLUF, article 4.1. Droits

de propriété de *MindArk*

(10) *Everquest*, Conditions d'utilisation, article VII. Propriété intellectuelle

(11) <http://www.greatbusinessschools.org/facebook/>

(12) Ministry of Commerce People's Republic of China, Communiqué du 29 juin 2009, <http://english.mofcom.gov.cn/article/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>

(13) China's first 'virtual property' insurance launched for online gaming sector, in *Global-times*, 7 juill. 2011.

(14) South Korea Banning Virtual Item Trading, *Botting and Farming*, in *Forbes*, 15 juin 2012

(15) *Taiwan Criminal Code*, article 323

(16) *Virtual Economies and Currencies : Additional IRS Guidance Could Reduce Tax Compliance Risks*, GAO, Report to the Committee on Finance, U.S. Senate, 15 mai 2013

(17) *Complaint Blacksnow Interactive v. Mythic Ent. Inc.*, No. 02-00112, C.D. Cal. Feb. 5, 2002

(18) *United States District Court for the Eastern District of Pennsylvania, Marc Bragg v. Linden Research, Inc. and Philip Rosedale*, no. 06-4925, May 30, 2007

(19) *Dutch Suprem Court, J. 10/00101, Criminal Chamber*, January 31, 2012

(20) *Evans et al. v. Linden Research, Inc. et al*, C 11-01078, *United States District Court, N.D. California*, Nov. 20, 2012

(21) *Second Life*, Terms of service, article 7.1

You retain any and all Intellectual Property Rights in Content you submit to the Service.

(22) *Second Life*, Terms of service, article 11.3

We may suspend or terminate your Accounts for violation of this Agreement. Your rights to any compensation or recourse are limited to those provided herein.