

une personne qui gèrerait la communauté en s'appuyant sur l'aide des membres les plus actifs. Ce qui n'est absolument pas la conception de Facebook. Enfin, notre business model est différent : tout site web qui « se scribe » fait de la publicité pour ce réseau. Un webmaster qui serait intéressé par ce service n'aurait d'ailleurs qu'à aller copier la ligne de code de Scribe sur un site qui en est doté. Il y aura une version gratuite permettant de tester Scribe, et une version premium offrant divers modules d'administration pour un abonnement mensuel.

C.L. : Comment protégerez-vous le droit à l'image des utilisateurs ?

G.D. : Pour l'instant, nos moyens humains et financiers sont encore limités. Actuellement nous testons ce service sur 3 sites pilotes, d'ici un mois ou deux il y en aura 30. Selon les retours des utilisateurs, une politique protectrice sera mise en place, comme la possibilité de cacher son profil. L'objectif est de donner le véritable contrôle du réseau au site internet, on peut d'ailleurs imaginer des conditions d'utilisation particulières à chaque site. Mais il ne s'agit en aucun cas d'exploiter les données des membres.

C.L. : Selon vous, les réseaux sociaux sont l'avenir du web ?

G.D. : D'ici à quelque temps, tout le web sera social. Il y a d'ailleurs une tendance à la transversalité des réseaux sociaux, on le voit avec des services tels que Facebook Connect, Google Friends, qui permettent à vos profils d'interagir avec votre blog. Les réseaux sociaux reflètent en quelque sorte la modernisation et la démocratisation des forums.

C.L. : On parle beaucoup de protection de l'identité numérique, quelle bonne attitude les membres de réseaux sociaux doivent-ils adopter ?

G.D. : Il faut évidemment faire attention à ce que l'on publie. Entrer dans un réseau social, c'est accepter le fait qu'aujourd'hui, les informations sont plus facilement récupérables et qu'elles peuvent être créées par les autres. Il faut donc choisir les informations que l'on offre en gardant à l'esprit qu'être membre d'un réseau social peut avoir un bon impact, sur un recruteur par exemple. ♦

CAROLINE LAVERDET, JURISTE EN DROIT DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Mondes virtuels : des comportements bien réels !

Les mondes virtuels, en tant qu'espaces artificiels hébergés sur Internet et regroupant bien souvent des milliers d'utilisateurs, sont pour beaucoup synonymes de distractions. Mais tous les avatars vous le diront, de nombreux actes de la vie réelle peuvent être accomplis au sein des communautés virtuelles, qu'il s'agisse de contrats de vente, de publicité, ou même de comportements délictuels. Quand la légalité rencontre la fiction...

LA NOTION DE PROPRIÉTÉ VIRTUELLE

Notre Code Civil définit la propriété comme « le droit de jouir et de disposer des choses de la manière la plus absolue », en son article 544, mais il n'apporte guère de précisions quant à la propriété virtuelle.

Si celle-ci est constituée de l'ensemble des biens virtuels appropriés par les utilisateurs de contenus (objets, bâtiments, monnaie virtuelle), la notion reste trop vague pour se voir offrir une véritable protection. D'autant que le Code Civil reste attaché aux biens corporels, matériels, la distinction avec les biens incorporels étant uniquement reconnue par le droit moderne.

A l'heure où un droit de propriété virtuelle est revendiqué par bon nombre d'internautes, une adaptation des textes semble s'imposer. La prise en compte de l'immatérialité des biens offrirait peut-être une meilleure appréhension de la propriété virtuelle.

QUAND VOTRE PORTE-MONNAIE DEVIENT VIRTUEL

Vous préférez payer vos achats en espèces, estimant avoir plus facilement conscience de ce que vous dépensez ? Les mondes virtuels risquent alors de faire partie de vos cauchemars.

En effet, la plupart des cyber-univers ont mis en place des monnaies virtuelles permettant d'acheter des objets, de ven-

dre des prestations de services, le tout à l'intérieur de la plate-forme. Ainsi Second Life, monde virtuel permettant à ses 15 millions d'utilisateurs d'incarner leur propre personnage sous la forme d'avatar, a créé le Linden Dollar, rapprochant la monnaie américaine du nom de la société éditrice, Linden Labs. Tout est donc fait pour vous troubler, d'autant qu'il vous est possible d'acheter des Linden Dollars avec votre carte bleue – bien réelle – ou, à l'inverse, de vendre les Linden Dollars gagnés sur le jeu et récupérer ainsi vos euros. Conclusion, vous pouvez acheter ou vendre dans la vie réelle une monnaie virtuelle ! Vous n'avez donc pas fini de mettre la main au porte-monnaie...

QUELLE LÉGALITÉ POUR LA VENTE D'OBJETS VIRTUELS ?

Les mondes virtuels offrent à leurs membres la possibilité de créer des personnages, d'acheter des objets ou des terrains utilisables online. Mais le fulgurant développement de ce commerce virtuel soulève de nombreuses questions juridiques, alors que le droit applicable n'a pas encore été clarifié. En 2007, le site d'enchères Ebay a ainsi interdit la vente d'objets ou de personnages issus de MMPORG, jeux en ligne massivement multi-joueurs, dont le plus connu est sans conteste World of Warcraft. Ces transactions violeraient les droits de propriété intellectuelle de l'éditeur du jeu, la société Blizzard.

En revanche, les communautés virtuelles n'ont pas été touchées par l'inter-

diction, Ebay refusant de considérer Second Life comme un jeu. Mais si l'article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle énonce que « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous », encore faut-il démontrer que les objets créés dans un monde virtuel sont des œuvres protégeables par le droit d'auteur. Et dès lors que l'objet a été créé dans un jeu par un personnage, on peut se demander si l'auteur est toujours la société d'édition.

Les monnaies virtuelles, pour peu qu'elles soient ramassées en tuant des monstres, ne peuvent-elles pas être revendues dans la vie réelle à ceux qui en ont besoin ? C'est l'objet du combat que mène Blizzard contre certains vendeurs peu scrupuleux qui, au sein même de World of Warcraft, proposent aux joueurs d'acheter des pièces d'or, contre quelques dizaines d'euros.

DES AFFAIRES DE CONTREFAÇON PORTÉES DEVANT DE RÉELS TRIBUNAUX...

Dans le joli monde de Second Life, si l'on peut s'attendre à ne rencontrer que de sympathiques compagnons, la réalité est toute autre, sans mauvais jeu de mots. Votre avatar pourrait en effet tomber nez à nez avec un contrefacteur qui copierait les objets que vous avez créé afin de les revendre - moins cher - à vos clients.

L'affaire prête à sourire, mais les juges américains ont rit jaune : en Floride, la

société Eros LLC, qui avait vendu un lit permettant de simuler des relations sexuelles dans Second Life, s'est rendue compte qu'un autre membre de la communauté avait copié sa création et a assigné le contrefacteur devant la justice américaine, même si le lit n'était pas réel. Le litige s'est finalement réglé à l'amiable, mais la contrefaçon d'objets virtuels sanctionnée par de réels tribunaux se profile. Reste encore à en déterminer les fondements.

Mais avant que la violation d'un droit de propriété intellectuelle virtuel ne soit reconnue, le "SexGen Bed" promet encore de bons moments...

DES OBJETS VIRTUELS COMMERCIALISÉS DANS LA VIE RÉELLE ?

Créer des objets dans des mondes virtuels pour ensuite les commercialiser dans le monde réel, c'est possible ! L'été dernier, suite à un défilé organisé dans les Sims 2, un simulateur de vie où vous pouvez gérer une famille entière, les magasins H&M ont commercialisé une robe repérée dans le jeu.

Si vos personnages vous ressemblaient dans la vie réelle, c'est maintenant à votre tour de vous habiller comme vos personnages. Mais cet épisode n'est pas isolé. Les entreprises ont vite compris combien les cyber-vitrines seraient bénéfiques pour leur marque.

L'Oréal a pu organiser un défilé de mode dans Second Life, Mercedes a construit sa propre île pour célébrer le

lancement de sa nouvelle Classe C, et Dior a fait partie des premiers joailliers à présenter ses collections de bijoux aux avatars.

Nouveaux canaux de diffusion, les communautés virtuelles attirent les marques, les artistes et même les partis politiques ! Après l'UMP, le Parti Socialiste et le Front National, José Bové s'est également créé un espace sur Second Life. Non, vous ne rêvez pas, les manifestations anti-OGM ont déjà virtuellement eu lieu...

ET SI L'ON SE MARIAIT VIRTUELLEMENT ?

Vous craignez d'avoir un jour à supporter les sempiternelles remontrances de votre épouse ? de devoir faire bouillir les chaussettes sales de votre époux ? Il existe une solution : mariez-vous virtuellement ! Cette pratique avantageuse tend en effet à se développer au sein des mondes virtuels.

Ainsi on ne s'étonnera pas de recevoir un parchemin électronique d'invitation au mariage d'un gnome et d'une elfe dans World of Warcraft. Si votre consentement n'engage heureusement à rien dans la vie réelle, sachez que des cas de divorce virtuels ont pourtant été constatés. Plus fou encore, après s'être rencontrés virtuellement et mariés dans la vraie vie, un couple de britanniques a réellement divorcé, l'épouse ayant surpris son mari dans les bras d'une prostituée... sur Second Life ! ♦

CAROLINE LAVERDET, JURISTE EN DROIT DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les partis politiques ont aussi pris pied dans les univers numériques (ici un lieu de réunion du Parti Socialiste).

