



[[Penser le droit du métavers est une urgence]]

CAROLINE LAVERDET

Avocate, titulaire d'une thèse sur le droit et les mondes virtuels



Science & Vie: Les premières ébauches de mondes virtuels ont été à l'origine de situations inédites. Le droit est-il adapté au métavers ?

Caroline Laverdet: Il va être challengé! Quel public peut entrer dans un bar ou un sex-shop virtuel? Quel droit du travail pour les professionnels du virtuel? Dans *Second Life*, des entrepreneurs ont gagné beaucoup d'argent, ce qui soulève aussi des questions de droit fiscal: les revenus en monnaie virtuelle doivent-ils être imposés ou, comme c'est le cas avec les cryptomonnaies, taxés lorsqu'ils sont transférés dans le réel? Face à ces questions,

le droit "classique" a vocation à s'appliquer. Mais certaines adaptations seront nécessaires, et il faut les penser dès maintenant.

S&V: Pouvons-nous être tenus responsables des comportements délictueux de notre avatar ?

C.L.: Aujourd'hui, l'avatar ne possède pas de statut juridique, ce qui peut poser problème. Imaginons: vous êtes, via votre avatar, un artiste réputé du métavers et vous subissez des calomnies. Cette atteinte à votre "réputation virtuelle" peut causer un préjudice réel à votre personne morale, par une perte de revenu par exemple. Le droit n'a aucune

réponse sur ce cas. L'identité virtuelle pourrait donc se voir associer certains droits et devoirs. D'un point de vue plus prospectif, l'apport de l'intelligence artificielle va aussi compliquer la donne: une fois que vous êtes déconnecté, votre avatar pourrait être piloté automatiquement et provoquer des situations litigieuses. Qui sera responsable? Vous? Le codeur? La société éditrice?

S&V: Quid des questions de harcèlement, d'insultes et de racisme dans le métavers ?

C.L.: Il faut d'abord se demander qui est agressé: le personnage virtuel ou l'internaute derrière – on

en revient au statut juridique de l'avatar. Et subsiste la question de la preuve. Comment retrouve-t-on la trace d'un message haineux une fois son auteur déconnecté? On peut solliciter l'éditeur, rarement coopératif car cela lui coûte du temps, de l'argent, de la gestion technique. Et s'il y a des avatars témoins, encore faut-il connaître leur véritable identité. Transposer les problèmes virtuels dans le réel n'est donc pas simple. À l'inverse, on peut envisager que les instances juridiques – et même la police – aient une présence dans le virtuel. Reste à définir comment: c'est un nouvel eldorado pour le droit!

C'est déjà arrivé dans le métavers!

Une condamnation réelle pour un vol virtuel

En 2007, deux adolescents néerlandais ont obligé un camarade à leur transférer un artefact virtuel très rare sur *Runescape*, un univers de fantasy médiévale. Problème: pouvait-on retenir la qualification de vol pour cet accessoire immatériel? Oui, ont estimé les juges de la cour suprême de Leeuwarden. L'artefact avait de la valeur, même si celle-ci était exprimée dans la monnaie virtuelle du jeu, à partir du moment où elle pouvait être convertie en devise nationale.



La prostitution en accès libre pour les mineurs

Second Life a eu ses sex-shops, et certains avatars se sont même prostitués virtuellement. Le tout en accès libre pour les joueurs mineurs – il leur suffisait de mentir sur la vérification de l'âge. En 2007, une association de parents, l'Udaf, a assigné l'éditeur de ce monde virtuel en justice, réclamant des mesures plus contraignantes pour l'accès à certains contenus. Sans succès: la procédure s'est heurtée à des problèmes de preuves et de constat d'huissier dans le monde virtuel.



Une avalanche de contrefaçons



Certains utilisateurs de *Second Life* ont habillé leur avatar avec des accessoires virtuels imitant certaines marques ou reproduisant des logos sans autorisation. Or les poursuites pour contrefaçon ont buté sur des problèmes tels que l'établissement de l'identité des auteurs et l'évaluation du préjudice. Ce qui a incité de nombreuses marques à ouvrir leurs propres boutiques dans le monde virtuel.

La faillite qui a coûté 750 000 \$

La banque virtuelle Ginko a proposé dans *Second Life* des produits d'épargne avec des taux d'intérêt supérieurs à 40%. Sauf que ces placements étaient exclusivement adossés aux profits de casinos virtuels possédés par cette banque. Lorsque l'éditeur du jeu a régulé les casinos, la pyramide s'est effondrée, engloutissant 200 millions de Linden... soit 750 000 \$ réels, provenant des économies d'utilisateurs.

L'extrémisme décomplexé

Trolls ou militants d'extrême droite, des utilisateurs ont créé dans *Roblox* plusieurs jeux vidéo visant à revivre l'esclavage, l'entraînement de soldats nazis, ou encore le récent attentat contre la mosquée de Christchurch, en Nouvelle-Zélande. Depuis, l'éditeur a resserré ses règles et banni régulièrement ce type de contenu. Mais difficile de surveiller en permanence les quelque 800 millions de créations en perpétuelle évolution de son métavers...

