



Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique

Benjamin Cardella

► To cite this version:

Benjamin Cardella. Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique. Law. Université de Toulon et du Var, 2011. French. <NNT : 2011TOUL0063>. <tel-00658291>

HAL Id: tel-00658291

<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00658291>

Submitted on 10 Jan 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITE DU SUD TOULON-VAR

FACULTE DE DROIT

THESE

Pour obtenir le grade de Docteur

Discipline : Droit public

Présentée et soutenue publiquement par Benjamin CARDELLA

le 21 janvier 2011

**LE DROIT DES JEUX VIDEO
DE LA VIRTUALITE A LA REALITE JURIDIQUE**

Directeur de thèse

- M. Bruno RAVAZ, Maître de conférences de droit public
à l'Université du Sud Toulon-Var

Membres du jury

- M. Emmanuel DERIEUX, Professeur de droit public
à l'Université Panthéon-Assas, Paris II,
- Mme Anne MEYER HEINE, Maître de conférences de droit public
à l'Institut d'Etudes Politiques Aix-Marseille III,
- Mme Mélanie PAINCHAUX, Maître de conférences de droit privé
au Conservatoire National des Arts et Métiers,
- Mme Maryse BAUDREZ, Professeur de droit public
à l'Université du Sud Toulon-Var

CENTRE DE DROIT ET DE POLITIQUE COMPARES

REMERCIEMENTS

Une thèse, c'est un travail de longue haleine, un défi que l'on se donne à soi-même. Mais c'est surtout une formidable histoire de relations, de rencontres et d'amitié. La pratique de la recherche scientifique vous place souvent face à des questionnements intellectuels et des obstacles techniques, qu'il est passionnant de résoudre.

Cette période de doctorat aura été épanouissante sur le plan intellectuel. J'aimerais remercier ceux et celles qui d'une manière ou d'une autre ont participé à l'élaboration de cette thèse.

J'exprime mes profonds remerciements à mon directeur de thèse, Bruno RAVAZ pour l'aide compétente qu'il m'a apportée, pour sa patience et son encouragement. Son œil critique m'a été très précieux pour structurer le travail et pour améliorer la qualité de la réflexion.

Je remercie ma famille pour l'amour et la patience qu'elle porte à quelqu'un qui travaille souvent tard le soir....

L'aboutissement de cette thèse a aussi été encouragé par de nombreuses discussions avec des collègues de disciplines variées. Je ne citerai pas de noms ici, pour ne pas en oublier certains.

Je tiens aussi à mentionner le plaisir que j'ai eu à travailler au sein du CDPC de la faculté de droit de l'Université du Sud Toulon-Var et j'en remercie tous les membres.

J'exprime enfin toute ma gratitude aux membres de mon jury de thèse qui ont fait preuve d'ouverture d'esprit pour un sujet qui, au premier abord, ne suscite pas l'intérêt de tous. Pour autant, il met en lumière deux problématiques contemporaines centrales, à savoir la mondialisation et la dématérialisation des échanges.

« *Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel* »
Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*.

LISTE DES PRINCIPALES ABREVIATIONS

ACTA	Anti-Counterfeiting Trade Agreement
ADPIC	Accord sur les aspects des droits de propriété intellectuelle qui touchent au commerce
Al.	Alinéa
Art.	Article
Bull. civ.	Bulletin des arrêts de la Cour de Cassation (chambre civile)
Bull. crim.	Bulletin des arrêts de la Cour de Cassation (chambre criminelle)
CA	Cour d'appel
Cass. 1 ^{re} civ.	Cour de Cassation, 1 ^{re} chambre civile
Cass. 2 ^e civ.	Cour de Cassation, 2 ^e chambre civile
Cass. ass. plen.	Cour de Cassation, assemblée plénière
Cass. crim.	Cour de Cassation, chambre criminelle
CCE	Communication Commerce Electronique
CE	Conseil d'Etat
CERDI	Centre d'Etudes et de Recherche en Droit de l'Immatériel
Cf.	Confère
Chap.	Chapitre
Chron.	Chronique
CNIL	Commission nationale de l'informatique et des libertés
Coll.	Collection

Comm.	Commentaire
Comp.	Comparer
Concl.	Conclusions
Contrib.	Contribution
Cour EDH	Cour Européenne des Droits de l'Homme
CPI	Code de la propriété intellectuelle
CSPLA	Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique
Comm. Com. Electr.	Communication - Commerce électronique
c/	Contre
D.	Recueil Dalloz périodique
doctr.	Doctrine
Ed.	Edition
Et s.	Et suivant
Exp.	Expertise des systèmes d'information
Fasc.	Fascicule
Gaz. Pal.	Gazette du palais
IIED	Intentional infliction of emotional distress
INPI	Institut National de la Propriété Intellectuelle
IP	Internet Protocol
IR	Informations rapides (du recueil Dalloz)
JIRAF	Le Jeu vidéo et son industrie rassemblent leurs acteurs français
J.-Cl.	Juris-Classeur

JCP G	Juris-Classeur Périodique édition générale
JCP E	Juris-Classeur Périodique édition entreprise
Lamy DI	Lamy droit de l'informatique
Lamy DMC	Lamy droit des médias et de la communication
Légip.	Légipresse
LGDJ	Librairie générale de droit et de jurisprudence
LPA	Les Petites affiches
MMOG	Jeu en ligne massivement multi-joueurs
MUD	Multi-User Donjon
Obs.	Observation
OMPI	Organisation mondiale de la propriété intellectuelle
p.	Page
PUF	Presses universitaires de France
RD propr. intell.	Revue du droit de la propriété intellectuelle
RTDCiv.	Revue trimestrielle de droit civil
RTDCom.	Revue trimestrielle de droit commercial
RTD com.	Revue trimestrielle de droit commercial
SELL	Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs
SNJV	Syndicat national du jeu vidéo
Somm.	Sommaire
TGI	Tribunal de grande instance

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
PARTIE 1 : LA RECHERCHE D'UNE PROTECTION JURIDIQUE ADEQUATE POUR LE JEU VIDEO EN TANT QU'ŒUVRE	25
TITRE 1 : UNE INCERTITUDE JURIDIQUE DOMMAGEABLE AU SECTEUR NATIONAL	27
<i>Chapitre 1 : Une multitude de régimes appliqués aux jeux vidéo</i>	<i>29</i>
<i>Chapitre 2 : Un régime anglo-saxon propice au développement des jeux vidéo</i>	<i>65</i>
TITRE 2 : VERS UN NOUVEAU REGIME JURIDIQUE PROPRE AUX JEUX VIDEO EN DROIT FRANÇAIS	81
<i>Chapitre 1 : La justification d'une nouvelle catégorie de rattachement propre aux jeux vidéo</i>	<i>83</i>
<i>Chapitre 2 : Les enjeux d'une nouvelle qualification du jeu vidéo</i>	<i>91</i>
<i>Chapitre 3 : Le régime juridique sui generis du jeu vidéo</i>	<i>111</i>
PARTIE 2 : LE JEU VIDEO EN SA QUALITE D'UNIVERS VIRTUEL, ENTRE AUTOREGULATION ET CO-REGULATION.....	135
TITRE 1 : UNE AUTOREGULATION CONTESTEE.....	141
<i>Chapitre 1 : Des univers virtuels autorégulés par les concepteurs</i>	<i>143</i>
<i>Chapitre 2 : L'aspiration à une nouvelle gouvernance, des indicateurs en alerte</i>	<i>173</i>
TITRE 2 : UN CORPUS DE LOIS APPLICABLES AUX UNIVERS VIRTUELS.....	199
<i>Chapitre 1 : Un contrôle par la co-régulation</i>	<i>201</i>
<i>Chapitre 2 : Une distinction des agissements au sein des univers virtuels par application de la théorie du cercle magique</i>	<i>207</i>
<i>Chapitre 3 : Une proposition non exhaustive de réglementation applicable dans les univers virtuels.....</i>	<i>213</i>
<i>Chapitre 4 : Des dispositions en matière d'addiction et de protection des mineurs ..</i>	<i>268</i>
INDEX	282
GLOSSAIRE	291
BIBLIOGRAPHIE	297
TABLE DES MATIERES	325
ANNEXES.....	333

INTRODUCTION

Dans le mouvement global de mondialisation, l'avènement d'internet a parachevé le changement de perception des distances. Pour autant, cette impression n'est qu'illusoire, puisque les individus se situent concrètement dans des zones géographiques différentes, des pays ayant leur propre législation. Aussi, le processus de dématérialisation aboutit à la création d'un vaste espace, dans lequel entrent en concurrence, se confrontent différents modèles juridiques et plus particulièrement le système de Common Law avec celui de Droit romain.

Internet, le « réseau des réseaux », a donné naissance, grâce à la convergence de l'informatique, de l'audiovisuel et des télécommunications, à des modes de communications nouveaux, comme le courrier électronique ou la messagerie instantanée, puis à une multitude de services de toutes natures.

La création ludique qu'est le jeu vidéo suit cette logique de mondialisation et de dématérialisation. Le jeu vidéo est un type de bien tout à fait particulier, qui allie technologie, savoir-faire et talent artistique, pour proposer au public des expériences simulées, ayant pour seule limite la créativité des concepteurs et des joueurs.

Il est tout à fait compréhensible que certains s'interrogent sur l'intérêt d'une étude juridique portant sur le jeu vidéo qui n'est qu'une variante du jeu. Or, le jeu, dans sa version contemporaine qu'est le jeu vidéo, tient un rôle économique et social non négligeable qu'il convient d'appréhender. Néanmoins, de par son aspect ludique, il semble être négligé par les autorités et le législateur.

Le jeu peut être défini comme une activité de loisirs d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement. Le trait le plus évident du jeu n'est autre que sa différence avec la vie sociale courante. Jouer, c'est jouer à être quelqu'un d'autre, ou substituer à l'ordre confus de la réalité, des règles précises et arbitraires, qu'il faut pourtant respecter scrupuleusement. En jouant, l'homme se donne l'illusion d'une liberté dans son rôle social.

Le jeu peut aussi être défini comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive ¹, car il s'agit avant tout d'une entreprise limitée dans le temps et limitée aux joueurs de la partie. Le jeu institue donc un espace de liberté au sein d'une légalité particulière, définie par la règle du jeu qui substitue la règle de droit.

Selon R. CAILLOIS ² « *Toute nouvelle partie apparaît comme un commencement absolu* », en conséquence de quoi, le jeu « *est condamné à ne rien fonder ni produire, car il est dans son essence d'annuler ses résultats* » et ainsi de n'avoir aucune conséquence sur le réel et l'avenir.

Cependant, l'activité ludique s'avère être un processus important dans l'apprentissage et la socialisation de l'individu.

En effet, J. PIAGET a montré quel rôle jouait le jeu dans la formation morale de l'enfant, son rapport à la règle comme aux valeurs d'égalité et de justice ³. Aussi, le jeu est l'un des facteurs les plus importants pour la formation de la personnalité sociale. C'est ainsi que G.H. MEAD attribue la formation de la personnalité dans ce qu'elle a de conscient et de réfléchi, à un processus social d'interaction et d'intériorisation des rôles d'autrui⁴. Or c'est le jeu qui, dans l'enfance, réalise cet apprentissage des rôles et par conséquent, façonne progressivement la base sociale du soi. HUIZINGA, incontournable en la matière, évoque le jeu comme un phénomène contribuant au développement de la culture ⁵. Le jeu a donc une fonction sociale charnière.

Il est communément admis qu'est virtuel ce qui n'existe qu'en puissance et reste sans effet réel. Or, on utilise souvent l'adjectif « virtuel » pour désigner ce qui se passe dans un jeu vidéo, par opposition au monde « réel ». Est qualifié de virtuel un être ou une chose n'ayant pas d'existence actuelle, c'est-à-dire dans les faits tangibles, mais seulement un état potentiel susceptible d'actualisation. On s'autorise alors à penser qu'un jeu vidéo est forcément virtuel.

Denis BERTHIER estime pour sa part qu'« *est virtuel ce qui, sans être réel a, avec force et de manière pleinement actuelle, donc non potentielle, les qualités comme propriétés, du*

¹ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957

² R. CAILLOIS, Op. Cit. p.7

³ J. PIAGET, *Le jugement moral chez l'enfant*, PUF, février 1992

⁴ G. H. MEAD, *L'Esprit, le soi et la société*, trad. J. CAZENEUVE, E. Kaelin et G. THIBAUT, P.U.F., 1963

⁵ J. HUIZINGA, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1938

réel » ⁶. Dans cette conception, on comprend que d'un objet virtuel, non réel, mais pleinement actuel, puissent être issus des effets réels, de sorte que la perception qu'on en a et toute notre relation à lui sont bien réelles, tout comme le sont celle d'un reflet ou celle d'un son. Alors, le virtuel sans s'opposer au réel, en est différent. L'importance significative de cette définition est le fait qu'elle met l'accent sur le virtuel comme expérience sensorielle réelle et actuelle, cependant celle-ci est médiatisée par une interface, un objet technique. Ainsi, le virtuel et le réel s'entremêlent, le jeu pour partie réel et la vie pour partie virtuelle.

Le jeu vidéo est une activité qui s'est démocratisée dans les années 1980 et, pour tout un chacun, la définition du jeu vidéo semble intuitive, ce qui tend à expliquer le peu de définitions proposées.

Selon M. HENNO⁷, le terme jeu vidéo serait un « *syntagme figuré associant le substantif jeu, issu du latin *jocus* (jeu en paroles, plaisanterie) qui désigne en français vers 1080 un amusement libre et à partir de 1160 une activité ludique organisée par un système de règles définissant succès et échec, et l'adjectif invariable vidéo, emprunté au latin *video* (je vois) qui s'applique à l'enregistrement et la retransmission des images et des sons sur un écran de visualisation* ». Autrement dit, le jeu vidéo est « *un loisir interactif où le joueur perçoit des images et des sons générés par un dispositif informatique ; il peut interagir avec ce dispositif au moyen d'un périphérique tels un joystick, un clavier, une souris, une manette...* » ⁸.

Sans développer de manière exhaustive l'histoire du jeu vidéo, il convient d'en faire un bref rappel, car elle démontre la prégnance qu'il a sur notre société. Elle témoigne aussi de l'émergence d'une confrontation entre les divers systèmes juridiques au travers le monde par l'internationalisation de sa production et sa consommation.

Le tout premier jeu vidéo a été conçu sur un ordinateur analogique de l'armée américaine par un physicien dénommé W. HIGINBOTHAM, avec un oscilloscope en guise d'écran. Cet appareil, servant initialement à calculer les trajectoires de missiles nucléaires, fut utilisé pour un jeu de tennis jouable à deux, appelé Tennis

⁶ Cette définition basée sur l'étymologie est donnée par D. BERTHIER, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Harmattan, Ed. Impacts Des Nouvelles Technologies, 2004

⁷ J. HENNO, *Les jeux vidéo*, Le cavalier bleu, coll. idées reçues, 2002

⁸ Définition Wikipédia du jeu vidéo, http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vidéo [en ligne 10/10/2010]

for two ⁹. L'histoire du jeu vidéo débuta vraiment au cours des années 1950 avec Oxo ¹⁰, alors que Pong ¹¹, en 1972 fut le premier jeu vidéo grand public.

Pendant une trentaine d'années, l'industrie du jeu vidéo a connu une grande évolution marquée par une croissance économique exceptionnelle, avec une moyenne de 13% par an ¹². Durant cette croissance, trois moments forts pour l'industrie du jeu vidéo peuvent être dégagés ; le premier étant la genèse des années 60 et 70, le second, l'âge d'or des années 1980 où les éditeurs américains et japonais cohabitent et, le troisième issu de la révolution numérique dont émerge une nouvelle économie du vingt-et-unième siècle.

Au début des années 1960, un étudiant du Massachusetts Institute of Technology, Steve RUSSELL, créa un jeu vidéo rudimentaire, baptisé Spacewar ¹³. Celui-ci fut ainsi l'un des premiers à détourner l'usage primaire d'un écran de télévision en outrepassant son usage passif. Néanmoins, les informaticiens devaient adapter des jeux fonctionnant sur ordinateur professionnel, à une machine conçue exclusivement à cet effet, en réduisant les coûts pour rentabiliser sa commercialisation. Ce n'est qu'à partir de 1971, que les perspectives de démocratisation de l'informatique sont apparues avec l'arrivée des microprocesseurs d'INTEL. C'est ainsi qu'un autre étudiant en informatique, N. BUSHELL fut le premier à créer un jeu vidéo grand public avec Computer War, adapté de Spacewar. Malgré l'échec de son premier jeu beaucoup trop difficile pour les utilisateurs novices, il créa en 1972 avec T. DABNEY sa propre société :

⁹ *Tennis for two* est jeu de tennis dont l'affichage est composé d'une barre horizontale représentant le sol et une petite barre verticale représentant le filet. Un point symbolise la balle. Les deux joueurs agissent sur celle-ci au moyen d'un objet élaboré pour l'occasion comportant un bouton pour effectuer une frappe et une molette pour régler l'angle de frappe.

¹⁰ OXO est un jeu vidéo de type « Tic-tac-toe », dont le but est la réalisation en premier par un des deux joueurs d'un alignement de trois symboles X ou O identiques, sur une grille de neuf cases. Il fut créé par A.S. DOUGLAS comme illustration pour sa thèse sur l'interaction homme-ordinateur à l'Université de Cambridge.

¹¹ *Pong* est une simulation simpliste de tennis de table dans laquelle une petite balle, se déplace à travers l'écran, rebondissant sur les rebords du haut et du bas, et les deux joueurs commandent chacun une raquette, la faisant glisser verticalement entre les extrémités de l'écran à l'aide de contrôleurs.

¹² Selon le rapport de juillet 2002, de 1977 à 2001 la consommation de jeux vidéo aux États Unis a connu une croissance de 13% par an alors que celle de l'économie générale était de 3%. A. LE DIBERDERE, *La création de jeux vidéo en France en 2001*, rapport ministère de la culture n°139, juillet 2002, p.4.

¹³ *Spacewar* est jeu dans lequel chaque adversaire dirige un vaisseau spatial pouvant pivoter, accélérer et tirer des projectiles. Un soleil, placé au centre de l'écran, exerce une force d'attraction oblige les joueurs à maîtriser leur trajectoire au moyen de leurs réacteurs. Un joueur a perdu lorsque son vaisseau entre en collision avec le soleil ou est touché par un projectile ennemi.

Atari et ils entreprirent la réalisation d'un jeu simple, en prenant comme exemple le tennis, ce qui donna le célèbre jeu Pong, vendu à plus de 100.000 exemplaires. En outre, à cette époque les machines ne connaissaient pas la distinction entre logiciel et matériel, le jeu étant câblé dans les circuits sans que l'on puisse le changer par un autre. Dès lors, des sociétés comme ATARI, COLECO ou encore WILLAMS ELECTRONICS, s'engagèrent dans ce nouveau marché. Toutefois, l'une des principales causes de la première crise majeure des jeux vidéo était le manque de programmes, les possibilités de l'électronique n'étant pas relayées par une industrie de l'écriture des jeux à leur mesure. C'est pourquoi, vers la fin des années 1970 et le début des années 1980, de nouveaux acteurs provenant du Japon donnèrent une nouvelle dynamique à ce secteur.

Ce nouvel élan de créativité arriva vers la fin des années 1970, avec l'apparition de firmes telles que KONAMI, TAITO ou encore NAMCO¹⁴. Cette nouvelle activité créatrice a fait redémarrer un marché alors en crise. Stimulant ainsi les acteurs de cette industrie naissante, des firmes comme Atari lancèrent, en 1978, la VCS 2600, première console de jeu vidéo à cartouche interchangeable. Pour ces nouvelles machines, les constructeurs firent appel à des créateurs de jeux. De ce fait, le secteur de l'édition du jeu vidéo commença à se séparer du secteur du matériel. C'est ainsi que la société Activision a été la première société à naître de cette émancipation économique des auteurs de programmes, suivie la même année par SIERA. Cette ouverture des machines se fit également aussi sentir dans le monde de la micro-informatique qui permettait à des programmeurs tiers de créer leur propre jeu.

C'est à partir de ce moment qu'une *summa divisio* se créa avec d'un côté les jeux conçus pour des consoles et de l'autre des jeux pour des micro-ordinateurs ayant pour caractéristique à l'époque d'être plus polyvalents, plus puissants et plus accessibles aux éditeurs indépendants. En effet, si les ordinateurs étaient trop rares pour constituer un marché, ils suscitèrent une formidable expansion du nombre de créateurs de jeux vidéo, et ainsi, des centaines de milliers d'auteurs amateurs, souvent très jeunes, se mirent à programmer des jeux de par le monde.

La distinction entre logiciel et matériel s'établissant, les années 1980 ont vu naître de nouveaux leaders dans le monde de la fabrication de matériel et de programme

¹⁴ NAMCO exerce une activité dans le domaine du jeu vidéo depuis 1974. Cette société est l'éditrice du célèbre jeu *Pac-Man*.

de jeux. Une firme japonaise ayant déjà une certaine expérience dans le jeu vidéo s'est lancée dans la commercialisation de jeux pour console à cartouche. Ainsi, NINTENDO ¹⁵ entre dans la course en imposant sa machine la Famicom ¹⁶. De 1984 à 1990, lui permettant de dominer le marché de l'édition de jeu et des consoles grand public avec des titres comme Super Mario ou encore Zelda, la firme nipponne a fait valoir son savoir-faire en matière de création de jeux révolutionnaire pour l'époque. Grâce à des créateurs comme MIYAMOTO, NINTENDO fut vite rejoint par une autre société japonaise. La société Sega concurrence ainsi Nintendo en matière de console et de jeux jusqu'au début des années 1990. Toutes les deux ont dominé le marché des premières consoles qui étaient de faible puissance. Or, dès les années 1994-1995, la cohabitation entre les deux géants du jeu vidéo fit apparaître une nouvelle ère grâce à la révolution multimédia aboutissant à l'industrie que l'on connaît aujourd'hui.

Au milieu des années 1990, la *summa divisio* entre console et ordinateur fut encore plus marquée puisque d'une part, l'arrivée d'un nouvel acteur sur le marché modifia la vision primitive des jeux d'antan. SONY est entrée dans la course avec la Playstation. Cette machine, fonctionnant avec un support révolutionnaire pour l'époque, le CD-ROM venant remplacer la cartouche, était un support adapté au jeu trois dimensions en temps réel. La simplicité de sa programmation ravit les développeurs en leur donnant de nouvelles perspectives créatrices ; ainsi sont apparus des jeux comme Tomb Raider ¹⁷. D'autre part, l'univers multimédia s'ouvrit également aux micro-ordinateurs, avec des jeux de plus en plus réalistes intégrant les trois dimensions calculées en temps réel par des microprocesseurs graphiques de plus en plus performants. En effet, l'émergence des PC et compatibles fit de plus en plus concurrence aux consoles de Nintendo et Sega. Des éditeurs comme MICROSOFT, ELECTRONIC ARTS, MIDWAY, NANCO, SIERA ou encore ATARI et UBISOFT pour la France, se vouèrent une concurrence féroce pour éditer des jeux sur ces machines.

¹⁵ Créé par F YAMAUCHI en 1889, cette société avait pour principale activité de concevoir des cartes à jouer pour le Japon. Plus tard au milieu du XXème siècle, la société prend le nom de Nintendo signifiant « les dieux en décideront »

¹⁶ La Famicom fut commercialisée en Europe et aux États-Unis, sous le nom Nintendo Entertainment System ou NES

¹⁷ Publiée par EIDOS, la série de jeux *Tomb Raider* est développée par CORE DESIGN. En transposant le gameplay des jeux de plates-formes-action 2D en trois dimensions, *Tomb Raider* est l'un des premiers succès de la PlayStation. Lara Croft, est également devenue l'une des héroïnes de jeu vidéo les plus populaires. La série s'est par la suite étendue au cinéma, à la bande dessinée et aux romans

Aujourd'hui, la puissance des microprocesseurs permet la création de jeux extrêmement réalistes, avec des effets audiovisuels proches des plus grands films hollywoodiens. Des consoles comme la Playstation 3, la Xbox 360 ou la Wii, tout comme la génération précédente sont dotées d'un lecteur de DVD-ROM assurant une plus grande capacité de contenu pour le logiciel de jeu et sont toutes équipées de cartes graphiques très puissantes. De plus, les PC et consoles de salon s'ouvrent de plus en plus aux jeux en réseau via Internet.

Le jeu vidéo se trouve donc à une place singulière dans notre société, combinant imagination et ingéniosité technologique. Il se dévoile comme un poids lourd naissant de l'économie et un univers virtuel social mondialisé en prise avec la vie quotidienne. Pour autant, les jeux vidéo s'avèrent négligés en tant qu'œuvres distribuées sur un marché mondial et ignorés en tant qu'espaces dématérialisés ouverts à l'international.

Avec un engouement croissant de la part du public, son utilisation et sa production ne cessent de progresser, ce qui en fait, à l'aune de sa nature particulière, un marqueur fort de l'évolution de notre société. Cela peut paraître une simple forme d'œuvre ; cependant le spectateur est aussi acteur de son déroulement. Cela peut paraître une simple forme de jeu ; cependant elle allie technique informatique et moyens de communication pour créer des espaces communautaires dématérialisés, de plus en plus réalistes, dans lesquels sont mises en œuvre des microsociétés fonctionnant sur des modèles fortement inspirés des nôtres.

La France a le potentiel pour se développer dans le secteur économique du jeu vidéo en pleine expansion, puisqu'elle dispose d'un patrimoine culturel, d'un savoir-faire et de quelques structures majeures de l'industrie telles qu'UBISOFT, ATARI, UNIVERSAL et GAMELOFT. Dès lors, il apparaît nécessaire que le jeu vidéo fasse l'objet d'une attention particulière de la part des autorités publiques.

Sur le plan juridique, comme toujours en cas d'apparition d'un objet nouveau, un choix s'impose ; soit l'on adapte les règles de droit existantes, soit l'on crée des règles spécifiques.

Pour les jeux vidéo, si l'on examine la manière dont sont juridiquement appréhendés les rapports entre les individus selon deux perspectives, à savoir, en se focalisant pour la première sur le contenant, l'œuvre et, pour la seconde, sur le contenu, l'espace virtuel communautaire proposé, on constate que

l'environnement juridique actuel dans lequel évolue le jeu vidéo n'est pas satisfaisant.

Le législateur laisse les différents acteurs seuls dans la gestion des différentes facettes des jeux vidéo ; seuls dans la gestion des rapports entre les différents concepteurs, dans sa protection vis-à-vis des tiers ; seuls dans la gestion des rapports entre et avec les utilisateurs.

En l'absence de cadre légal, le recours au contrat laisse transparaître des rapports de force et entraîne des conflits tant entre les contributeurs lors de sa création, qu'entre les joueurs et les administrateurs lors de l'exploitation.

Si l'on considère le jeu vidéo en tant qu'œuvre de l'esprit, on constate qu'après une trentaine d'années d'errements jurisprudentiels, il ne bénéficie toujours pas d'un régime juridique qui lui est adapté en matière de droits d'auteur, contrairement aux œuvres cinématographiques, audiovisuelles ou encore aux logiciels.

Au départ simple apanage de quelques passionnés d'informatique, le jeu vidéo s'est considérablement développé pour former une véritable industrie. Le chiffre d'affaires du secteur du jeu vidéo en France pour l'année 2009 s'élève à 2,709 Milliards d'euros ¹⁸ et se trouve en seconde position en Europe, derrière la Grande-Bretagne. L'absence de régime juridique adéquat fait perdre de la compétitivité à la France, dans un marché mondialisé où certains Etats offrent une sécurité propice à son développement, ce qui entraîne la fuite de projet et freine l'investissement.

De surcroît, la complexité de sa création s'est développée en corrélation avec l'évolution du matériel informatique et du réseau internet. Ce secteur s'est rapidement professionnalisé et, aujourd'hui, la création d'un jeu nécessite le plus souvent la collaboration de nombreux corps de métiers très spécialisés. L'industrie du jeu vidéo employait ainsi plus de dix mille personnes en France en 2008 ¹⁹. Les plus gros projets de jeux vidéo font l'objet d'investissements colossaux, pouvant

¹⁸ GFK, « Le marché du jeu vidéo en 2009 », CNC, juin 2010, p.5, http://www.cnc.fr/CNC_GALLERY_CONTENT/DOCUMENTS/publications/etudes/jeu_video/Le_marche_jeu_video_180610.pdf, [en ligne 08/09/2010]

¹⁹, AFJV, « L'Emploi dans l'industrie des Jeux vidéo en France », 18 avril 2008, http://www.afjv.com/press0803/080318_emploi_industrie_jeux_video.htm [en ligne 08/09/2010]

aller jusqu'à cent millions de dollars²⁰ et regroupant plusieurs centaines d'intervenants.

Face à cette situation, les solutions juridiques proposées aux professionnels du secteur s'avèrent inadaptées. Les professionnels issus du secteur de l'informatique appliquent les usages liés à leur domaine d'activité initial, tout comme les professionnels issus de l'audiovisuel adoptent ceux pratiqués par leur profession originelle.

Aussi, en l'absence de prise de position par le législateur sur le plan des droits d'auteur, la jurisprudence a tenté de résoudre les conflits rencontrés à l'aide de l'arsenal juridique existant, et ce, non sans mal.

Les conflits soumis aux juges en matière de droits d'auteurs peuvent schématiquement être répartis en deux catégories, à savoir d'une part les conflits relatifs à des rapports dits internes et, d'autre part ceux relatifs à des rapports dits externes. Les conflits internes ont trait à la revendication de la qualité d'auteurs par des intervenants à la création, alors que les conflits externes ont trait à la protection de l'œuvre vis-à-vis des tiers. Or, dans un cas comme dans l'autre, à défaut de règle claire, énoncée par le législateur, la jurisprudence fournit une multitude de solutions contradictoires.

En effet, en raison de la diversité de ses composants, les jeux vidéo ont successivement été qualifiés selon leur nature pour la résolution de conflits externes, d'œuvre audiovisuelle, de logiciel, de base de données, ou encore d'œuvre multimédia. Cette qualification casuelle a pour effet de protéger de manière aléatoire certains des composants des jeux vidéo sans jamais réussir à protéger l'ensemble.

En la matière, la démarche du juge est de rechercher l'originalité de l'œuvre, condition *sine qua non* d'une protection par le droit d'auteur. Mécaniquement, le type d'originalité rencontré va déterminer la catégorie à laquelle est rattachée l'œuvre et par voie de conséquence conduire au régime qui lui sera applicable, les éléments d'originalité étant propres à chaque catégorie d'œuvre ayant son régime spécifique.

²⁰ T. LEHTINIEMI, « How big is the RMT market anyway? », Virtual Economy Research Network, 2 mars 2007, http://virtual-economy.org/blog/how_big_is_the_rmt_market_anyw [en ligne 02/12/2009]

Or, le jeu vidéo est une œuvre complexe combinant principalement des logiciels des éléments audio et visuels pour former une œuvre unique. Lors des premiers conflits apparus au début des années 1980, le logiciel ne bénéficiait pas d'une protection, celle-ci n'étant intervenue qu'avec la loi de 1985. Dès lors, cette dualité du jeu vidéo pose problème et à l'aune de l'arsenal juridique existant en matière de droit d'auteur, les magistrats statuèrent alors sur la base de la seule composante audiovisuelle pour déterminer l'originalité des jeux vidéo et protéger l'œuvre de l'usage par un tiers sans autorisation.

Puis, avec l'entrée en vigueur de la loi de 1985, les jeux vidéo se sont vus majoritairement qualifiés d'œuvres logicielles par les différentes juridictions saisies, ce en raison de la place centrale qu'ont les logiciels dans le fonctionnement d'un jeu vidéo.

La recherche de l'élément prépondérant, siège de l'originalité d'une œuvre, pour la qualifier et ainsi lui appliquer le régime qui en découle, a pour effet de ne protéger que le composant prépondérant d'un jeu vidéo ayant entraîné la qualification. Cela s'explique par le fait que le régime attaché à la qualification ne vise à protéger que les attributs attachés à ce type d'œuvres. Ainsi, qualifier un jeu vidéo d'œuvre audiovisuelle n'offre qu'une protection partielle des seuls composants audiovisuels, excluant la partie logicielle. A l'inverse, une qualification de logiciel n'offre qu'une protection des logiciels qui composent le jeu vidéo, en excluant les composants audiovisuels.

Pour autant, ces deux composants, tous aussi prépondérants, forment un ensemble indissociable, caractérisant une originalité propre au tout.

Plus récemment, la notion d'œuvre multimédia a été évoquée par la doctrine et la jurisprudence pour qualifier des jeux vidéo. Selon les écrits en la matière cette qualification a l'intérêt de considérer le tout et non une des parties. Toutefois, malgré deux rapports de 2003 et 2005 proposant une définition et la création d'un régime propre aux œuvres multimédia, aucune consécration n'a pour l'heure été opérée par le législateur.

Le jeu vidéo fut identifié comme étant une œuvre multimédia dans seulement quelques arrêts, et ce, en raison de l'inefficacité d'une telle qualification, puisqu'il n'existe aucun régime légal ni même de définition univoque. Dès lors, en l'état du droit positif, les œuvres multimédia ne peuvent faire l'objet d'une qualification

unique, entraînant l'application d'un régime unitaire. Cette qualification s'avère alors inutile.

Enfin, très récemment la jurisprudence a procédé à une qualification distributive fondée sur l'idée que le jeu vidéo constitue une juxtaposition d'œuvres auxquelles s'appliquerait un régime propre à chacune d'elle, à savoir celui de l'œuvre audiovisuelle aux effets extériorisés et celui du logiciel à la partie traitement automatisé des informations. Ce régime des régimes se rapprocherait du modèle de protection anglo-saxon des jeux vidéo. Mais là encore aucun détail sur l'articulation des différents régimes contradictoires sur certains aspects, ce qui en l'état rend impossible l'application pérenne d'un tel régime.

Il apparaît dès lors nécessaire d'élaborer un régime spécifiquement adapté à ce type d'œuvre, protégeant l'ensemble des composants du jeu par son auteur vis-à-vis d'une utilisation frauduleuse par un tiers afin d'éviter la fuite du secteur vers des pays dont la législation est plus adaptée à ce type d'activité comme les pays anglo-saxons.

Par ailleurs, dans le cadre de conflits internes, la détermination de la qualité d'auteur lors de projets nécessitant l'intervention de plusieurs personnes se fait au regard du processus de création. La jurisprudence opère alors cette fois une qualification juridique à l'aune de son mode d'élaboration, en fonction de l'analyse réalisée *in concreto* du processus de création. Là encore, elle fournit des solutions fluctuantes, qualifiant les jeux vidéo tantôt d'œuvre collective, tantôt d'œuvre de collaboration, conférant ainsi la qualité d'auteur à certains intervenants non prévus initialement sur le plan contractuel.

La législation prévoit pour les œuvres plurales principalement deux qualifications en fonction du rapport établi entre les différents intervenants, à savoir d'œuvres collectives ou d'œuvres de collaboration, dans le cadre d'une structure verticale pour la première catégorie, et horizontale pour la seconde.

L'œuvre de collaboration est caractérisée par le concours de plusieurs personnes à l'élaboration de l'œuvre, par la fourniture d'apports originaux en concertation avec les autres. En conséquence, chacun de ces contributeurs est titulaire des droits d'auteur sur l'œuvre. Cette qualification présente deux inconvénients majeurs, à savoir une absence de prise en compte du rôle effectif que peut avoir un éditeur dans ce secteur, puisque se sont souvent les éditeurs qui impulsent le projet et donnent les lignes directrices aux studios de développement constitués

d'équipes regroupant parfois plusieurs dizaines de personnes. Aussi, conférant à une pluralité de contributeurs la qualité d'auteur en raison de leur apport créatif, le régime de l'œuvre de collaboration rend très difficile l'exploitation de l'œuvre en cas de désaccord, l'exercice des droits étant en commun.

L'œuvre collective est définie quant à elle, comme une œuvre créée à l'initiative d'une personne physique ou morale qui la publie sous son nom et pour laquelle les contributions fusionnent sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct, mais pouvant toutefois être individualisables. En matière de titularité des droits, l'œuvre collective est sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée.

Cette qualification est fréquemment retenue par les parties, à la demande de l'investisseur qu'est l'éditeur, car ce régime lui confère les droits sur l'ensemble de l'œuvre et, par voie de conséquence une exploitation sereine. Toutefois, il est important de noter que les contributions réalisées par le studio de développement, dans le cadre de prestations techniques, doivent être exécutées selon un cahier des charges suffisamment contraignant pour que ne s'exprime pas la personnalité des contributeurs, sans quoi, ils pourraient bénéficier de la qualité d'auteur.

En pratique, les jeux vidéo remplissent de manière quasi systématique ces conditions, puisqu'il s'agit le plus souvent de commandes accomplies par un ou plusieurs studios de développement, sous la direction d'un éditeur qui divulgue et publie en son nom.

Toutefois, l'œuvre collective n'est pas de nature à offrir au jeu vidéo un régime satisfaisant, à la fois du point de vue de l'équilibre des intérêts en présence et de la sécurité juridique. Compte tenu de son caractère très dérogatoire au regard de principes généraux du droit d'auteur, plus particulièrement l'exception au principe de l'attribution originelle des droits à l'auteur personne physique et la rémunération proportionnelle de tous les contributeurs, ce statut revêt un caractère exceptionnel selon la jurisprudence et la doctrine, ce qui induit des risques importants de requalification de l'œuvre initialement désignée comme collective par les parties.

Les professionnels se trouvent en conséquence dans l'impossibilité de déterminer avec certitude les contributeurs ayant la qualité d'auteur, aboutissant à une exploitation précaire d'œuvres aux investissements coûteux.

L'absence d'univocité dans la qualification juridique du jeu vidéo au regard du droit d'auteur entraîne d'une part, une incertitude quant aux composantes protégées et, d'autre part, une incertitude quand la dévolution des droits entre les divers contributeurs.

Ainsi, alors que l'industrie du jeu vidéo constitue un secteur clé de l'économie, l'absence de cadre juridique fixe en matière de droits d'auteur, influe sur la prospérité du marché national ²¹. A terme, face aux enjeux financiers en présence, les entreprises de secteur pourraient ne plus supporter cette insécurité juridique et préférer s'installer dans des pays dont la fiscalité est plus avantageuse, les rapports juridiques mieux définis, comme c'est le cas aux Etats Unis.

Il s'avère donc nécessaire d'établir pour les jeux vidéo un régime idoine, clair, retranscrivant la réalité des rapports, parfois complexes, entre les différents intervenants. Il est par conséquent envisagé un régime juridique propre aux jeux vidéo, protégeant l'œuvre en tant qu'ensemble, attribuant à quatre des contributeurs, dont la fonction serait définie par une convention collective spécifique au secteur du jeu vidéo, une présomption de titularité de la qualité d'auteur et, prévoyant une présomption de cession au profit de l'initiateur du projet qui le finance.

Si l'on considère les jeux vidéo en tant qu'univers virtuels, ceux-ci ont connu un tournant au début du vingt-et-unième siècle avec l'avènement de la connexion ADSL, permettant un transfert de données plus important et plus rapide. L'apparition des jeux massivement multi-joueurs a bouleversé le rapport entre le joueur et l'univers du jeu vidéo.

Pour rappel, le jeu peut être défini comme une activité circonscrite dans l'espace et dans le temps, réalisée librement, sans que l'issue soit connue d'avance, soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires et qui ne produit ni bien, ni richesse en raison de son caractère fictif ²².

Or, cette ouverture de l'espace de jeu, au départ individuel, à une communauté de joueurs, a profondément modifié sa nature. On est passé du savoir-faire, au savoir-être, d'un joueur isolé défiant son ordinateur, à la création d'une véritable

²¹ F. LAURIE, « Concurrence et concentration dans le marché du jeu vidéo », PUAM, 2009

²² R. CAILLOIS, Op. Cit. p.7

communauté virtuelle, rassemblant des milliers de personnes dans des univers virtuels persistants ²³, générateurs d'échanges culturels et économiques.

Tout notre référentiel est ainsi bouleversé. L'utilisateur communique avec une multitude d'individus, sans considération de distance, sans considération d'apparence, chez soi derrière un écran et donc sans réellement avoir conscience des tenants et des aboutissants de ses agissements. La dématérialisation fait que l'on est à la fois touché, tout en étant détaché de ce que l'on voit ou de ce que l'on fait.

Au sein de ces espaces, dans la limite des agissements prédéterminés par le code source du jeu, les utilisateurs élaborent leur avatar, communiquent avec d'autres, éventuellement rejoignent des groupes d'autres utilisateurs, effectuent des quêtes seuls ou en groupe, créent, échangent, cèdent des objets, des bâtiments.

Aussi, de nombreuses dérives sont constatées au sein de ces espaces dématérialisés tels que des escroqueries, des propos injurieux et diffamatoires, des atteintes à la vie privée, des atteintes à la protection des mineurs, la diffusion de contenus pédopornographiques, la possibilité dans certains cas de réellement s'enrichir avec une monnaie virtuelle convertible en dollars. Ce phénomène délictuel et d'incivilités est accentué par l'anonymat apparent des joueurs dont on ne connaît que le pseudonyme.

Ces univers persistants sont donc le reflet de pratiques observables dans la vie réelle, le virtuel se substitue au réel, des comportements addictifs dans leur utilisation apparaissent.

La place donnée aux services communautaires dans les univers virtuels amène nécessairement leurs concepteurs à gouverner les microsociétés ainsi créées. Leur légitimité se fonde sur le droit de propriété de l'espace conçu et mis à disposition des utilisateurs, formalisée par un contrat de licence d'utilisateur final et des conditions d'utilisation.

Fort de ce constat, des questions relatives à leur régulation émergent.

Or, si l'on regarde de plus près la manière dont sont administrés les univers virtuels, de nombreuses critiques peuvent être formulées. Les éditeurs agissent de manière despotique en ne donnant pas accès au règlement avant l'acquisition du

²³ Lorsque l'utilisateur ferme le programme, l'univers continue d'exister et des interactions continuent de s'y dérouler

support, en s'exonérant de toute responsabilité, en s'arrogeant de manière arbitraire dans la plupart des cas les droits de propriété intellectuelle sur toutes les créations des utilisateurs, en s'arrogeant la possibilité de suspendre ou supprimer le compte de tout utilisateur, en limitant la liberté d'expression et bien d'autres.

Face à cela, émergent des revendications croissantes d'une majorité de joueurs pour un rééquilibrage des pouvoirs.

Par exemple, pour ce qui est de la propriété virtuelle, la plupart des jeux vidéo font une place importante aux biens détenus par l'utilisateur et utiles dans la réalisation du scénario. De plus en plus, les concepteurs développent des objets annexes ayant trait à l'esthétique de l'avatar ou de son environnement. Certains proposent même des outils de modélisation d'objets afin que l'utilisateur puisse créer des objets selon son propre désir. Ainsi, de manière très logique, la marchandisation apparaît dans ces espaces. Néanmoins, le rapport juridique établi entre l'utilisateur au travers de son avatar et ces biens n'est pas clairement défini. Bon nombre de concepteurs excluent tout droit de propriété aux utilisateurs sur les objets détenus, en arguant de l'existence d'une licence exclusive au bénéfice de l'éditeur. Ces derniers se permettent alors de modifier les objets voir de les supprimer, sans considération des utilisateurs.

Pour autant les utilisateurs disposent de modalités de création et d'échange propices à l'émergence d'un droit de propriété. Ils « possèdent » des biens virtuels, récoltés dans l'univers, créés à partir d'autres biens, ou acquis contre de la monnaie virtuelle. Ces devises permettent aux utilisateurs de s'échanger plus facilement les biens et services dans le cadre d'un marché organisé par le développeur au sein de l'univers, ce qui s'avère être une source de bénéfices supplémentaires pour ces derniers. Les échanges entre « monde réel » et « mondes virtuels » se chiffrent chaque année en milliards de dollars ²⁴.

Force est de constater que l'avatar dispose dans le jeu d'un pouvoir sur certaines choses, comparables au droit de propriété dans le monde matériel, il conviendrait d'appliquer un droit de propriété adapté aux biens virtuels, garantissant le respect des droits des utilisateurs.

Par ailleurs, les éditeurs organisent régulièrement des campagnes de suppression de comptes de joueurs soupçonnés d'avoir triché ou de ne pas avoir respecté le

²⁴ T. LEHTINIEMI , Op. Cit. p.15

règlement, sans même que leur cause soit entendue, anéantissant ainsi pour certains un investissement colossal, tant en terme de temps que d'argent. Rare sont les conflits qui ont été portés devant les juridictions, ce qui confère aux concepteurs un sentiment d'impunité.

Tous ces éléments attestent d'un déséquilibre dans les rapports entre joueurs et éditeurs. Ces derniers instituent un rapport de force à leur avantage, propriétaire des univers mis à disposition, ils maintiennent les utilisateurs dans un flou au mépris du droit et de l'équité.

Cette nouvelle activité, conduisant différentes interactions entre le monde réel et le monde virtuel, nécessite une redéfinition des rapports entre joueurs ainsi que des rapports entre joueurs et éditeurs.

Dès lors, sans perdre de vue qu'il ne s'agit que de jeux, on peut s'interroger sur la place que doit avoir le droit dans les univers virtuels proposés par les éditeurs, puisque ces espaces jeu, bien qu'offrant des règles qui leur sont propres, ne sont pas des zones de non-droit. En effet, les règles du jeu se substituent aux règles de droit dans un espace prévu à cet effet et durant le temps de jeu, ce que HUIZINGA appelle le cercle magique. Cependant, lorsqu'on sort du cadre, que cette frontière est dépassée, les règles de droit resurgissent.

Les autorités doivent donc intervenir avec une législation prenant en compte la spécificité de ces espaces, mis en œuvre en accord avec les propriétaires d'univers virtuels afin d'éviter le détournement de ces espaces de jeu. De plus, ce n'est que dans le respect de chacune des parties, concepteurs et utilisateurs, que peut s'instaurer une pratique viable à long terme de ces espaces.

Cette négociation doit se faire dans le cadre d'une démarche plus vaste qui offrirait, en contrepartie de la remise à plat du régime juridique applicable au jeu vidéo en matière de droits d'auteur, une régulation des univers virtuels proposés par les éditeurs plus transparente, avec l'aide des autorités. Cette démarche aurait vocation à se faire à l'échelle européenne, avec la possibilité d'impulser une démarche internationale de régulation des univers virtuels.

Ainsi, il convient d'examiner la manière dont est appréhendé le jeu vidéo, en sa qualité d'œuvre de l'esprit protégée par le droit d'auteur, les implications qui en découlent pour l'industrie française du jeu vidéo et éventuellement établir un

régime plus adapté que la non-solution actuelle face aux nécessités de ses intervenants. Dès lors, on s'interroge sur la possibilité de faire qu'à une unité économique telle que le jeu vidéo, réponde une unité juridique ou du moins, un traitement uniforme par le droit, traitement qui satisferait aux impératifs économiques du marché mondial du jeu vidéo dans lequel la France doit avoir sa place (Partie I).

Par ailleurs, il convient de déterminer de quelle façon le jeu vidéo doit être appréhendé par le droit en sa qualité d'univers virtuel, la manière dont il doit être gouverné, ce en raison de l'emprise grandissante qu'il a sur vie quotidienne. En outre, il s'avère nécessaire d'établir la place du droit face à, mais aussi dans ces univers virtuels (Partie II).

PARTIE 1 : LA RECHERCHE D'UNE PROTECTION JURIDIQUE ADEQUATE POUR LE JEU VIDEO EN TANT QU'ŒUVRE

Les jeux vidéo ont grandement évolué depuis leurs débuts dans les années 1980. Élaborés par de jeunes informaticiens ou de simples passionnés, les premiers jeux étaient assez rudimentaires dans leur fonctionnement, simples dans leur déroulement et pauvres dans leur graphisme.

Avec l'évolution des technologies employées ainsi qu'un vif intérêt du public, les jeux vidéo sont devenus de plus en plus complexes, interactifs et réalistes. Le processus de création s'est nettement complexifié, nécessitant parfois plusieurs centaines d'intervenants et impliquant la mise en œuvre de budgets de plus en plus élevés. Au vingt-et-unième siècle, l'industrie du jeu vidéo s'est hissée parmi les secteurs clés de l'économie.

Pour autant, le droit français appliqué en la matière n'est pas satisfaisant. Au regard du droit d'auteur, l'absence de régime univoque, avec des qualifications jurisprudentielles fluctuant au gré des litiges, se répercute sur un marché marqué par l'insécurité juridique à laquelle il s'avère indispensable de pallier.

L'enjeu de la juste qualification du jeu vidéo tient, de sa protection comme œuvre de l'esprit, en proie notamment à la problématique de la contrefaçon, mais aussi du statut juridique de ses auteurs auxquels sont attribués des droits.

Il convient donc de se demander, dans la perspective de la mise au point d'un régime qui lui serait propre, quelles sont les composantes d'un jeu vidéo devant bénéficier d'une protection juridique mais aussi qui, de l'initiateur du projet ou des créateurs, bénéficiera de la dévolution des droits d'auteur.

Ces éléments de réflexion non négligeables, qui ont été placés au centre d'une étude sur les œuvres multimédia du Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique ²⁵, visant à encadrer la reconnaissance et la protection des droits des auteurs, se traduisent par des effets pervers entraînant la fuite des investisseurs.

²⁵ CONSEIL SUPERIEUR DE LA PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE, Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias, Avis n° 2005-1 du 7 décembre 2005, rendu sur la question des moyens juridiques propres à améliorer la place des créateurs des œuvres multimédias sur le plan

Cette démarche semble aujourd'hui essentielle devant l'internationalisation du secteur et les ressources économiques qu'il engendre. La détermination de la qualification juridique du jeu vidéo est donc très attendue par les professionnels, qui y voient un enjeu de poids pour l'avenir de ce secteur d'activité.

Il convient alors de déterminer en quoi les solutions actuelles proposées en matière de jeu vidéo sont insatisfaisantes dans une économie mondialisée (titre 1), pour ensuite envisager la création d'un régime *ad hoc*, conforme aux besoins du secteur, tout en conservant la philosophie des droits d'auteur (titre 2).

national et international. Dans ce rapport, le Conseil établit les principaux enjeux économiques et apporte des recommandations concernant le statut juridique des œuvres multimédia dont fait partie le jeu vidéo

TITRE 1 : UNE INCERTITUDE JURIDIQUE DOMMAGEABLE AU SECTEUR NATIONAL

Face à la mondialisation de l'économie, les Etats se doivent d'être compétitifs sur le plan juridique, ou à minima offrir une législation claire aux différents secteurs d'activité, ce qui n'est pas le cas pour l'industrie du jeu vidéo en France (Chapitre 1).

Alors que son industrie obtient des résultats économiques lui conférant une place prépondérante dans le domaine des loisirs, avec un chiffre d'affaires dépassant chaque année celui de l'industrie cinématographique, le système anglo-saxon propose un régime clair et adapté, susceptible d'entraîner la fuite des investisseurs vers ces pays (Chapitre 2).

CHAPITRE 1 : UNE MULTITUDE DE REGIMES APPLIQUES AUX JEUX VIDEO

Le secteur du jeu vidéo est confronté depuis une vingtaine d'années, à de nombreuses hésitations quant au régime juridique à lui appliquer. Son statut n'ayant pas été défini de manière certaine par le législateur, ce type de création fut tantôt qualifié selon sa nature d'œuvre audiovisuelle, de logiciel, de base de données ou encore d'œuvre multimédia, tantôt qualifié selon son processus de création, d'œuvre collective ou d'œuvre de collaboration.

Alors que ces deux types de qualification répondent à des problématiques différentes, à savoir pour la première déterminer les éléments protégés dans une œuvre et pour la seconde déterminer qui des intervenants est titulaire des droits d'auteur, aucune solution univoque n'est apportée par la jurisprudence.

Pour déterminer juridiquement ce loisir interactif, celle-ci procède au cas par cas, en considérant les circonstances des litiges qui sont portés devant elle, sans en dégager jusqu'à présent, de définition générale. Cependant, la jurisprudence ne fait que peu de droit prospectif, et plus particulièrement en matière de qualification juridique. Dès lors, elle conçoit le jeu vidéo en fonction des catégories d'œuvres protégeables existantes auxquelles elle tente de le rattacher sans pour autant aboutir à une solution satisfaisante. Ce qui a pour effet de donner au jeu vidéo une conception juridique floue et confuse, qui se fonde chaque fois sur une catégorie d'œuvres différente.

Aussi, beaucoup de débats ont lieu sur le thème des jeux vidéo, chacun y allant de sa propre conception juridique pour ce loisir aux enjeux économiques colossaux, sans pour autant avoir abouti à une solution satisfaisante pour les intervenants du secteur.

On ne peut donc pas dégager un régime incontestable sur lequel les professionnels pourraient se fonder pour une exploitation pérenne de ce type d'œuvres.

De leur côté, les professionnels du secteur n'ont pas encore su dégager de pratique contractuelle uniforme. Comme le soulève TONNELIER, « *aujourd'hui, devant le vide juridique et l'absence d'unicité de la doctrine, les professionnels préfèrent adopter des pratiques contractuelles déjà connues. Dès lors, les entreprises issues du monde de l'informatique auront plutôt des réflexes liés à ce domaine d'activité, alors que les*

professionnels du monde de l'audiovisuel adoptent davantage les habitudes et usages pratiqués par leur profession » ²⁶.

Dans cette matière, il s'agit donc principalement de savoir si le jeu vidéo est enclin à être protégé par le droit d'auteur dans son ensemble, ou si seulement certaines de ses composantes peuvent en bénéficier, mais aussi de savoir qui des contributeurs se voient attribuer le statut d'auteurs.

Dans le cadre de conflits externes, opposant l'auteur à des tiers, et plus particulièrement en matière de contrefaçon, on s'attache à déterminer la nature de l'œuvre pour s'assurer qu'elle entre dans le champ d'application des droits d'auteur. Il est alors recherché ce en quoi l'œuvre est originale, pour la rattacher à une catégorie d'œuvre dont les éléments constitutifs sont identifiés et protégés.

Dans le cadre de conflits internes, opposant deux personnes revendiquant la qualité d'auteur, il est analysé le rôle des parties à l'instance soit en fonction de la nature de l'œuvre, soit en fonction du processus d'élaboration par lequel elle a été créée. Il est important ici de noter que la nature de l'œuvre est très souvent liée au processus d'élaboration, puisqu'à chaque type d'œuvre correspond très fréquemment un mode de création. Si les contributeurs ont participé à la création d'œuvre de manière à ce qu'elle ait l'empreinte de leur personnalité, ils bénéficient ensemble de la qualité d'auteur. Si l'œuvre est marquée par la seule personnalité de celui qui a impulsé la création, il est seul à bénéficier de la qualité d'auteur.

Pour l'heure, l'incertitude qui pèse sur le régime applicable aux jeux vidéo en l'absence de qualification univoque, tant au regard de sa nature (Section 1), qu'au regard de son mode de création (Section 2), entraîne un aléa dans la détermination des éléments de l'œuvre protégés ainsi que dans l'attribution de la qualité d'auteur.

²⁶ M.H. TONNELIER, « La protection du multimédia par le régime de l'œuvre audiovisuelle », *Légicom*, mai/juin 1995, n°8, p.33

SECTION 1 : UNE INCERTITUDE QUANT AUX COMPOSANTES PROTEGEES D'UN JEU VIDEO

La qualification en fonction de la nature de l'œuvre a pour but de déterminer à quel type d'œuvre la création correspond et d'en déduire une protection vis-à-vis des tiers. Pour ce faire sont recherchés les éléments prépondérants de la création, marqués par l'empreinte de la personnalité de son auteur.

La qualification a pour conséquence d'exclure de la protection certains composants de la création non prévus pour le régime choisi, sauf si l'on procède à une application distributive des régimes juridiques propre à chacun des composants, ce qui soulève de nouvelles interrogations sur d'éventuels conflits entre les régimes retenus ²⁷.

Ainsi, c'est en cherchant l'originalité des jeux vidéo qu'est apparu l'aléa dans sa qualification ²⁸ (I). C'est aussi en recherchant la composante prépondérante dans ces œuvres complexes, que le raisonnement des magistrats a abouti à une multitude de qualifications (II).

I. La complexité des jeux vidéo, source d'une mauvaise appréhension de leur originalité

Un jeu vidéo est constitué par différents éléments tels que des sons, des images et un logiciel. Les sons et images, constituant les effets audiovisuels, sont des éléments apparents retranscrits à l'écran. Le logiciel gère l'interactivité entre la représentation à l'écran et les actions opérées par le joueur, sans être lui-même apparent.

Afin de comprendre les raisons qui ont amené à une multitude de qualifications du jeu vidéo et par voie de conséquence de régimes, il convient de s'intéresser à

²⁷ Cf. chapitre 1, section 1, II, D pour une éventuelle application distributive

²⁸ Il convient ici de rappeler qu'au début, les jeux vidéo étaient le plus souvent créés par une seule personne, ce qui exclut tout problème relatif à la qualité d'auteur

son originalité ²⁹, condition impérative pour qu'une œuvre soit protégée par le droit d'auteur.

Ce qui pose fondamentalement problème dans ce domaine est l'union d'éléments graphiques et audio à un logiciel, permettant une interactivité entre le joueur et la machine. En effet, comparativement aux œuvres classiques, le jeu vidéo constitue certainement l'œuvre la plus ludique puisque le spectateur en est aussi l'acteur. C'est à l'utilisateur qu'incombe la tâche de faire évoluer les personnages et donc l'histoire, avançant dans l'œuvre grâce à un effort intellectuel. Or, cette composante interactive est mise en œuvre par un logiciel, le moteur du jeu ³⁰.

Le concept d'interactivité, basé sur la présence d'un logiciel, a longtemps joué en la défaveur de la protection des jeux vidéo par le droit d'auteur, et ce pour deux raisons. En premier lieu, l'intervention du joueur dans le déroulement du jeu était mal appréhendée et, en second lieu, le logiciel à l'origine de l'interactivité n'était pas reconnu comme une œuvre protégée par le droit d'auteur avant 1985 ³¹.

L'intervention d'un utilisateur dans le déroulement d'un jeu vidéo, même si elle était rudimentaire lors des premiers litiges, fut source d'interrogations pour les juridictions saisies. A titre d'exemple, La Cour d'appel de Paris avait considéré en 1985 que « *la caractéristique d'une œuvre artistique pénalement protégée est son intangibilité interdisant à l'interprète ou à l'utilisateur de la modifier ou d'intervenir dans l'ordre de ses divers éléments* » ³².

Cette argumentation démontre a posteriori la confusion des magistrats concernant le principe de la protection et ses modalités d'application. Un auteur peut empêcher, au titre de son droit moral, un interprète ou un exploitant de modifier

²⁹ La condition d'originalité s'entend classiquement de l'empreinte de personnalité de l'auteur. H. DESBOIS, *Le droit d'auteur en France*, Dalloz, 3e éd., 1978, p.5, n°3

³⁰ Pour expliquer le rôle d'un ludiciel dans un jeu vidéo, il convient de préciser que l'élément moteur ou logiciel, permet le fonctionnement de traitements d'informations, ce qui signifie qu'il est chargé d'interpréter des instructions émises par le joueur au travers de la machine, mais aussi de les transformer en effets dans un environnement audiovisuel logique et perceptibles à l'écran, grâce à la mise en œuvre de nouvelles instructions informatiques préalablement programmées

³¹ Loi n°85-660 du 3 juillet 1985, relative aux droits d'auteur et aux droits des artistes-interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle, promulguée le 1^{er} janvier 1986

³² Voir en ce sens T. Corr. Nanterre, 15e ch., 29 juin 1984 : Gaz. Pal. 1985, 1, jurispr. p.63, note J.-R. BONNEAU ; en appel CA Paris, 13ème chambre A, 20 février 1985 cité dans D. BOUGEROL, *l'œuvre de création de jeu vidéo*, colloque du XXIème anniversaire du magistère en droit des techniques de l'informatique et de la communication de la Faculté de Droit et des Sciences Sociales de Poitiers en date du 17 novembre 2006, p.4

ou d'intervenir dans l'ordre de ses divers éléments, ce qui ne veut pas dire pour autant, qu'en créant une œuvre interactive, il n'a pas créé d'œuvre protégée. Cette analyse témoigne, qu'à cette date, l'objet du litige qu'était le jeu vidéo, était mal appréhendé en raison d'une méconnaissance des magistrats dans l'analyse technique de cette nouvelle forme de création.

D'autre part, lors des premiers litiges résolus sous l'empire de la loi de 1957 ³³, le logiciel n'était pas considéré comme une œuvre de l'esprit protégée par le droit d'auteur. L'arrêt de la Cour d'appel de Paris en date du 4 juin 1984 ³⁴ en atteste. Dans cette affaire, la Cour prévoyait qu'il n'y avait pas lieu de sacraliser le logiciel au point de le hisser au rang des œuvres de l'esprit prévues par la loi de 1957, et ce nonobstant sa complexité technique, étant considéré comme un simple « *assemblage technologique* ». Ce n'est qu'avec la réforme de 1985 ³⁵ que le logiciel a bénéficié d'une protection juridique.

Dès lors, en l'absence de régime propre aux jeux vidéo, les éditeurs ont cherché à lier la protection du logiciel aux manifestations audiovisuelles. Les décisions rendues se sont donc essentiellement focalisées sur les manifestations audiovisuelles, mieux maîtrisées dans l'environnement juridique de l'époque.

À compter de 1986, soit après l'entrée en vigueur de la réforme de 1985 octroyant aux logiciels une protection par le droit d'auteur, les juridictions présument l'originalité des jeux vidéo sur la base de celle du logiciel. Trois arrêts rendus par la Cour de Cassation réunie en assemblée plénière en date du 7 mars 1986 ³⁶ consacrent la protection des logiciels en tant qu'œuvres de l'esprit, dès lors qu'ils

³³ Loi n°57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique, publiée au Journal officiel du 14 mars 1957

³⁴ CA Paris, 13^e ch., 4 juin 1984, JCP E 1985, II, 14409, note M. VIVANT

³⁵ Loi n°85-660 du 3 juillet 1985, Op. Cit. p.32

³⁶ Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°84-93.509, Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°83-10.477, Publication : Bulletin 1986 A.P. n°3 p.5, Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986 n° 85-91.465, Publication : Bulletin 1986 A.P. n°3, p.5 ; Jurisclasseur Périodique 1986 II n° 20631, note J.M. MOUSSERON, B. TEYSSIE, M. VIVANT ; Dalloz, 25 septembre 1986, N° 31, note B. EDELMAN ; Gazette du Palais, 25 octobre 1986, N° 297-298, note J.R. BONNEAU ; Revue du droit de la propriété industrielle, 1986, n°4 p.19, note Ph. GUILGUET et Y. MARCELLIN ; Droit social 1986 p.451, conclusions de Mr l'Avocat Général J. CABANNES.

Cassation de l'arrêt qui exclut de la protection par le droit d'auteur des jeux électroniques au motif qu'on ne peut les assimiler à une œuvre audiovisuelle en raison de son interactivité, alors que celui-ci remplit le critère d'originalité. La Cour rappelle que la protection légale est indépendante de toute considération d'ordre esthétique, mais aussi que le logiciel intégré dans ce jeu électronique est dans sa conception une œuvre originale

témoignent d'un « effort personnalisé allant au-delà de la simple mise en œuvre d'une logique automatique et contraignante »³⁷.

Puis, dans un arrêt du 21 juin 2000³⁸ appelé arrêt Midway, la chambre criminelle de la Cour de cassation affirme que « la programmation informatique d'un jeu électronique étant indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu, l'appréciation de ces éléments permet de déterminer le caractère original du logiciel contrefait ». Dans un autre arrêt en date du 27 avril 2004³⁹, la première chambre civile de la Cour de cassation confirme une décision de la Cour d'appel selon laquelle : « les spécifications externes, l'expression télévisuelle et l'enchaînement des fonctionnalités des logiciels de chacun des jeux concernés témoignaient d'un effort créatif portant l'empreinte de la personnalité de leurs créateurs. ».

Ainsi, par cette formulation, explicite dans le premier cas et implicite dans le second, la Cour de cassation tire les conséquences de la reconnaissance légale⁴⁰ du caractère d'œuvre de l'esprit des logiciels, et détermine la forme de ce nouveau type d'œuvre composée d'un enchaînement de fonctionnalités, de spécifications externes et d'une expression télévisuelle.

Les éléments d'originalité étant propres à chaque catégorie, les magistrats se sont penchés sur les caractéristiques justifiant l'originalité du jeu vidéo. Pour ce faire, ils se sont attachés à déterminer l'élément prépondérant à prendre en compte pour rattacher la création à une catégorie d'œuvre entre, d'une part, le programme informatique qui apporte l'interactivité ainsi que les fonctionnalités du jeu, et d'autre part, sa retranscription que sont les effets audiovisuels, attirant à première vue les joueurs.

Or, l'erreur est ici, ces composants, intrinsèques aux jeux vidéo, sont tous aussi prépondérants, et constituent un tout original qui va au-delà de la simple somme des deux.

Les juridictions opèrent une confusion entre le logiciel et la composante audiovisuelle en se fondant sur l'originalité des éléments audiovisuels pour en déduire l'originalité du logiciel et donc de l'ensemble, alors que les activités de développement des outils logiciels et celles de création de contenu sont distinctes.

³⁷ Cass. Ass. Plén, 7 mars 1986 n°83-10.477, Op. Cit. p.33

³⁸ Cass. Crim., 21 juin 2000, affaire Midway, Mortal Kombat, Pierre Tel c/ Sté Midway Manufacturing Company & APP

³⁹ Cass. Civ. 1^{ère}, 27 avril 2004 N° 99-18.464, Bulletin 2004 I n° 117, p.96

⁴⁰ Article L.113-9 CPI

Cette difficulté à appréhender ce dualisme par les juridictions est retranscrite par la maladresse dans la détermination de l'originalité d'un jeu vidéo, ce qui a finalement débouché sur une multitude de qualifications, dont majoritairement celle de logiciel.

II. Une pluralité de qualifications du jeu vidéo au regard de sa nature

En droit d'auteur, les qualifications fondées sur la nature de l'œuvre ont pour objet de protéger la création, ou certains de ses éléments, vis-à-vis des tiers. On parle alors de conflit « *externe* » ⁴¹.

Une fois le jeu vidéo considéré comme une œuvre de l'esprit en raison de son originalité, il convient de déterminer à quelle catégorie d'œuvre celui-ci doit être rattaché. Les jeux vidéo étant composés d'œuvres de genres différents telles que des séquences animées, des sons, un logiciel, ils se sont vus qualifiés de diverses manières, conduisant à la mise en œuvre de régimes fluctuants au gré de ces qualifications.

En 1985, la création en droit positif d'un régime légal spécifique aux logiciels ⁴² et la modification de celui des œuvres audiovisuelles ⁴³ ont poussé la jurisprudence à soumettre le jeu vidéo au régime de l'une ou de l'autre de ces deux catégories. De manière anecdotique, la doctrine s'est également essayée à lui appliquer le régime de la base de données (C) et la jurisprudence à envisager une application distributive des régimes à chaque composant (E). Toutefois, ce sont principalement l'aspect visuel au travers des effets audiovisuels (A), l'aspect technique au travers du logiciel (B) et sa complexité au travers de l'œuvre multimédia (D) qui déclenchent les plus importantes spéculations concernant l'herméneutique du jeu vidéo.

⁴¹ LAMY, « Contentieux lié à la qualification », Lamy, Droit des Médias et de la Communication n°506-55

⁴² Article L.113-9 et s. CPI

⁴³ Article L.113-7 CPI

A. Le jeu vidéo, une œuvre audiovisuelle

La première affaire judiciaire française concernant les jeux vidéo intervint en matière de contrefaçon ⁴⁴ ; les juges avaient alors considéré que le jeu vidéo en cause constituait un concept proche d'une œuvre cinématographique, et bénéficiait donc d'une protection par le droit d'auteur.

Le TGI de Paris, dans un jugement du 8 décembre 1982 ⁴⁵, avait estimé que le jeu vidéo *Combat Intergalactique* constituait une forme d'expression proche d'une œuvre cinématographique, en indiquant qu'il s'agissait d'« *une œuvre se manifestant de façon visuelle, sur un fond sonore particulier que l'on peut rattacher à une œuvre cinématographique* ».

L'assimilation à l'œuvre cinématographique résultait sans doute d'un examen par élimination. Ne pouvant rattacher ce jeu vidéo à la catégorie des œuvres littéraires, musicales ou encore chorégraphiques, l'œuvre cinématographique était, par son moyen de diffusion et de retranscription de l'interaction entre l'interface et l'utilisateur, le plus proche des œuvres cinématographiques.

Les juges envisagèrent cette assimilation afin de permettre à ce produit complexe d'être protégé par le droit d'auteur ; car d'une part, ils ne font aucune référence au programme informatique sous-jacent, et, d'autre part, ils ne donnent aucune indication quant à l'originalité du jeu. Il suffit donc que la forme d'expression du jeu vidéo soit analogue à celle de l'œuvre cinématographique, pour que lui soit accordée, sans autre analyse, la qualité d'œuvre de l'esprit protégée par le droit d'auteur.

En conséquence de quoi, la loi du 3 juillet 1985 étaya la notion d'œuvre cinématographique en reformulant l'article 112-2 6° du CPI de la manière suivante : « *sont considérées notamment comme œuvres de l'esprit [...] les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, dénommées ensemble œuvres audiovisuelles* ».

Or, l'ancienne rédaction de l'article 112-2 du CPI, issue de la loi de 1957 ⁴⁶, ne citait pas expressément les œuvres audiovisuelles, mais uniquement les œuvres cinématographiques, considérant à l'époque que la télévision n'était qu'un moyen

⁴⁴ TGI Paris, 10° ch., 3 mars 1982, *Combat intergalactique*

⁴⁵ TGI Paris, 8 décembre. 1982 ; Expertises n°48, 1983, p.31

⁴⁶ Loi n°57-298, 11 mars 1957, Op. Cit. p.33

de diffusion ne pouvant donner naissance à des œuvres. Par cette nouvelle rédaction, le législateur manifeste sa volonté de réaliser une dichotomie entre le contenu et le support de diffusion, en supprimant toute référence à un procédé technique de fixation particulier. Cela permet de faire accéder de nouveaux types d'œuvres à une protection par le droit d'auteur identique à celle des œuvres cinématographiques.

On pensait que l'élargissement de la définition pouvait profiter au jeu vidéo, en raison de nombreux points de ressemblance entre l'œuvre audiovisuelle et le jeu vidéo tant au niveau de son processus de création qu'au niveau de ses modes d'exploitation ⁴⁷. Cette position semblait être adoptée par la Cour de Cassation dans l'arrêt Atari de 1986 ⁴⁸, sans pour autant établir de réelle qualification en usant de l'expression « *jeux audiovisuels* ». Cependant, La Cour d'appel de Versailles, dans un arrêt du 18 novembre 1999 ⁴⁹, tout comme la Cour d'appel de Paris dans un arrêt du 28 avril 2000 ⁵⁰, rejetèrent la qualification d'œuvre audiovisuelle à un jeu vidéo, au motif que la définition d'œuvre audiovisuelle ne prenait pas en compte le caractère essentiel d'interactivité propre au jeu vidéo. Cette caractéristique s'oppose, selon la Cour, au défilement d'images séquentiel et linéaire qu'est l'œuvre audiovisuelle.

Cette position fut réaffirmée par la Première chambre civile de la Cour de Cassation dans un arrêt rendu en date du 28 janvier 2003 ⁵¹. L'élément premier fondant ce rejet tient dans le caractère interactif des jeux vidéo. En effet, leur interactivité s'oppose formellement pour une large partie de la doctrine et de la jurisprudence, à la linéarité des œuvres audiovisuelles. Les partisans de cette thèse s'appuient sur la définition du Code de la propriété intellectuelle de l'œuvre audiovisuelle qui : « *se concrétise en une séquence animée d'images sonorisées ou non* » ⁵².

⁴⁷ A. LATREILLE, « La création multimédia comme œuvre audiovisuelle », La Semaine Juridique Edition Générale n° 31, 29 juillet 1998, I 156. Latreille développe les similitudes entre l'œuvre audiovisuelle et l'œuvre multimédia permettant l'application de la première à la seconde et favorable à l'application d'un régime unitaire en découlant

⁴⁸ Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986 n°84-93.509, Op. Cit. p.33

⁴⁹ Cour d'appel de Versailles, 13^{ème} Ch., 18 Novembre 1999, n° 193698

⁵⁰ CA Paris, 4^{ème} ch. B, 28 avril 2000 N° 1999/02618, Sté Havas Interactive c/ Mme Casaril, Légipresse 2000, n°173, p. 107, note A. LATREILLE ; D. 2001, Somm. P. 2553, obs. P. SIRINELLI

⁵¹ Cass. Civ. 1^{ère}, 28 janvier 2003 : D. 2003. 1688, note F. SARDAIN ; CCE avril 2003, comm. n°35, obs. C. CARON ; JCP E 2003,588, note C. CARON ; Propriétés Intellectuelles avril 2003, n°7, p.159, obs. P. SIRINELLI ; RIDA avril 2003, p.279, obs. A. KEREVER

⁵² Article L.112-2 6° CPI

La Cour de cassation a posé trois critères pour voir la qualification d'œuvre audiovisuelle écartée dans son arrêt du 28 janvier 2003⁵³. D'abord, elle relève « *l'absence de défilement linéaire des séquences* ». Il convient toutefois de nuancer pareil critère car aucune exigence de linéarité ne résulte expressément de la formulation de l'article L.112-2 6 du CPI. Néanmoins, une partie de la doctrine⁵⁴ semble adhérer à cette conception, considérant que la notion de « séquence », introduite par le législateur, vise les formes d'expression dans lesquelles l'information est fixée sur un support, impliquant un déroulement linéaire d'images et de sons. Dès lors, la composante audiovisuelle du jeu vidéo ne suffit pas à en faire une œuvre audiovisuelle, il doit être pris en compte le fait que l'intervention de l'utilisateur modifie en permanence le déroulement du flux audiovisuel au travers d'un personnage évoluant dans un univers virtuel.

Ensuite, elle met en exergue cette « *intervention toujours possible de l'utilisateur pour en modifier l'ordre* », critère ne figurant pas lui aussi dans la définition du CPI. A ce titre, C. CHARON estime que : « *le seul fait que l'animation soit le résultat de l'intervention de l'utilisateur suffit à réduire l'originalité du travail du créateur du jeu* »⁵⁵. Il y aurait donc des différences importantes dans la division traditionnelle du travail de création entre les fonctions de réalisation pour l'œuvre audiovisuelle et d'écriture pour le logiciel. Dès lors, le régime de l'œuvre audiovisuelle ne peut se voir appliqué, puisqu'en attribuant à chaque contributeur ayant réalisé un apport personnalisé la qualité d'auteur, l'utilisateur serait considéré comme auteur. Face à un tel argument, le régime de l'œuvre logicielle apparaît alors le plus adéquat.

Enfin, la Cour de Cassation décide que le jeu vidéo est constitué de « *séquences fixes pouvant contenir des images animées* », signifiant que les images sont fixes et ne défilent pas de manière automatique. C. HUGON revient sur cet élément en rappelant qu'il est extrêmement difficile de distinguer les séquences fixes des séquences animées, tant, dans certaines hypothèses la frontière peut être ténue.

⁵³ Cass. Civ. 1^{ère}, 28 janvier 2003, Op. Cit. p.37

⁵⁴ En ce sens CA Paris, 16 mai 1994, affaire Ramdam, note X. LINANT DE BELLEFONDS, JCP G 1995, II, 22375

⁵⁵ C. HUGON, « Œuvre multimédia : Le critère de l'interactivité consacré par la Cour de Cassation », Communication - Commerce électronique, 2003, n°9, p.13

Une Cour d'appel⁵⁶ avait par avant considéré que la qualification d'œuvre audiovisuelle ne saisissait pas la « *caractéristique essentielle de l'interactivité qui oppose au défilé séquentiel et linéaire d'images, qui s'imposent à un spectateur passif, le dynamisme propre de l'utilisateur qui choisit les séquences auxquelles il désire accéder* ».

Il est à noter que, pour écarter le régime de l'œuvre audiovisuelle, la majorité des magistrats accorde une valeur toute particulière à l'interactivité des jeux vidéo. En effet, le jeu vidéo dépourvu d'interactivité perdrait tout son intérêt ainsi que sa grande particularité en comparaison des œuvres classiques. Cependant, cette interactivité n'est possible que par la présence du logiciel comme cela a déjà été précisé.

L'attrait d'une telle qualification se situe principalement au niveau de la titularité des droits, généreuse envers les auteurs d'œuvres audiovisuelles. En effet, la création de la catégorie des œuvres audiovisuelles⁵⁷ en 1985 visait à offrir un régime juridique équilibré entre les principes généraux du droit d'auteur, et la sécurité des investisseurs s'agissant de l'exploitation de l'œuvre. Certains participants à la création de l'œuvre tels que : scénariste, adaptateur, dialoguiste, compositeur, réalisateur, auteur de l'œuvre préexistante, bénéficient de la qualité d'auteur par une présomption prévue à l'article L.113-7 alinéa 2 du CPI⁵⁸.

De plus, le producteur bénéficie d'un régime de présomption de cession des droits patrimoniaux autres que ceux liés aux œuvres musicales⁵⁹. Cette série de présomption permet d'instaurer une certaine prévisibilité, et par voie de conséquence, une certaine sécurité pour le secteur. Cela permet aussi de résoudre les difficultés d'ordre probatoire. Le principe de la rémunération proportionnelle des auteurs s'y applique et les ayants droit de l'œuvre audiovisuelle bénéficient aussi de la rémunération pour copie privée et avec cette qualification.

⁵⁶ CA Versailles, 18 novembre 1999, Jean-Marc V. c/ Havas Interactive Europe, affaire Urban Runner, Op. Cit. p.37

⁵⁷ L'œuvre audiovisuelle étant définie à l'article L.112-2 6° CPI comme « *consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non* »

⁵⁸ Article L.113-7 alinéa 2 CPI : « *Sont présumés, sauf preuve contraire, coauteurs d'une œuvre audiovisuelle réalisée en collaboration : 1° L'auteur du scénario ; 2° L'auteur de l'adaptation ; 3° L'auteur du texte parlé ; 4° L'auteur des compositions musicales avec ou sans paroles spécialement réalisées pour l'œuvre ; 5° Le réalisateur* »

⁵⁹ Article L.132-24 CPI : « *Le contrat qui lie le producteur aux auteurs d'une œuvre audiovisuelle, autres que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, emporte, sauf clause contraire et sans préjudice des droits reconnus à l'auteur par les dispositions des articles L. 111-3, L. 121-4, L. 121-5, L. 122-1 à L. 122-7, L. 123-7, L. 131-2 à L. 131-7, L. 132-4 et L. 132-7, cession au profit du producteur des droits exclusifs d'exploitation de l'œuvre audiovisuelle. Le contrat de production audiovisuelle n'emporte pas cession au producteur des droits graphiques et théâtraux sur l'œuvre* »

L'enjeu financier de la qualification ne s'arrête pas là, puisque la création audiovisuelle bénéficie en France d'aides publiques par le biais du Compte de soutien aux industries de programmes audiovisuels, ⁶⁰ géré par le Centre National de la Cinématographie.

Bien que le jeu vidéo et l'œuvre audiovisuelle soient proches à la fois par leur nature ⁶¹, par leur processus de création ⁶² et par leur soubassement socio-économique ⁶³, la pratique contractuelle n'a pas consacré le succès de cette catégorie pour qualifier les jeux vidéo. La raison étant que la présomption de cession des droits patrimoniaux aux investisseurs est d'une part privée en partie de son intérêt par la réserve des droits graphiques et, d'autre part, souvent paralysée par une jurisprudence qui tend à en subordonner le jeu au respect, par les stipulations du contrat, de l'ensemble des règles traditionnelles destinées à protéger les auteurs lors de la cession de leurs droits patrimoniaux prévue à l'article L.131-3 du CPI ⁶⁴.

B. Le jeu vidéo un logiciel

Le plus fréquemment, la jurisprudence qualifie le jeu vidéo d'œuvre logicielle, en opposition à la qualification d'œuvre audiovisuelle.

L'arrêté ministériel du 30 décembre 1983 ⁶⁵ définit le logiciel comme un « *ensemble de programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatif au*

⁶⁰ Ou COSIP, créé en 1986 et réglementé par les décrets n°95-110 du 2 février 1995 et n 98-35 du 14 janvier 1998 modifiés en 2004

⁶¹ Celle ci intègre des éléments de genres différents

⁶² Dimension collective, équipes mélangeant techniciens et auteurs

⁶³ De par l'importance des investissements ainsi que le rôle du producteur dans l'élaboration de l'œuvre. A. LATREILLE, « La création multimédia comme œuvre audiovisuelle », La Semaine Juridique Edition Générale n°31, 29 juillet 1998, I 156

⁶⁴ Article L.131-3 CPI : « *La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée. [...]* Les cessions portant sur les droits d'adaptation audiovisuelle doivent faire l'objet d'un contrat écrit sur un document distinct du contrat relatif à l'édition proprement dite de l'œuvre imprimée.

Le bénéficiaire de la cession s'engage par ce contrat à rechercher une exploitation du droit cédé conformément aux usages de la profession et à verser à l'auteur, en cas d'adaptation, une rémunération proportionnelle aux recettes perçues. »

⁶⁵ Arrêté ministériel du 30 décembre 1983, Journal Officiel du 19 février 1984

fonctionnement d'un ensemble de traitement de données », et le 3 juillet 1985 ⁶⁶, la loi reconnut la protection du droit d'auteur à tout type de logiciel sans distinction dès lors qu'il est original.

Il était donc juridiquement possible de qualifier les jeux vidéo de logiciel. Ce raisonnement fut d'ailleurs effectué par la Cour d'Appel de Paris ⁶⁷ dans les arrêts de 1984 pour refuser la protection par le droit d'auteur de jeux vidéo, assimilés à des logiciels considérés alors comme dénués d'originalité.

JONQUERES, rapporteur à la Cour de Cassation lors des trois arrêts rendus en assemblée plénière en 1986 ⁶⁸, indiqua dans un rapport concernant le jeu vidéo que : *« la carte logique a un rôle actif. Elle conditionne le dessin et le mouvement de l'œuvre. Sa représentation est fonction du logiciel. Ce ne sont plus le dessin et la musique qui sont des éléments essentiels de l'œuvre par rapport au papier et au disque. C'est le logiciel qui est la raison d'être du jeu et du décor pictural mouvant dans lequel il se déroule et aussi sans lequel il ne pourrait exister. La carte logique est partie intégrante du jeu »* ⁶⁹.

Ainsi, selon ce raisonnement, les manifestations extérieures des jeux vidéo tels les graphismes et les sons ne seraient que les simples conséquences de l'utilisation d'un logiciel, élément central voir primordial du jeu vidéo, ce dernier devant répondre de manière unitaire au régime des logiciels institué par la loi de 1985, et complété par la loi du 10 mai 1994 ⁷⁰.

En 1997, la Cour d'appel de Caen ⁷¹ dans l'affaire Nintendo a pris toute la mesure de la dimension logicielle au sein du jeu vidéo. Elle considéra que le jeu vidéo était *« un produit (plus) complexe qui incorpore nécessairement un logiciel intégré dans la cartouche de jeu »*, et que l'interactivité, résidant dans la possibilité pour les joueurs

⁶⁶ Loi n°85-660 du 3 juillet 1985 relative aux droits d'auteur et aux droits des artistes-interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle faisant entrer dans la liste des œuvres de l'esprit protégées par le droit d'auteur le logiciel

⁶⁷ CA Paris, 13^e ch., 4 juin 1984, JCP E 1985, II, 14409, note M. VIVANT

⁶⁸ Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986 n° 84-93.509, n°83-10.477, et n°85-91.465, Publiés au Bulletin 1986 A.P. n°3, p. 5, Op. Cit. p.33

⁶⁹ M. JONQUERES, « Rapport sur les affaires ayant donné lieu aux trois arrêts de l'Assemblée plénière de la Cour de Cassation du 7 mars 1986 », RD prop. ind., 1986, n°3

⁷⁰ Loi n°94-361 du 10 mai 1994

⁷¹ CA Caen 3 avril 1997 n°9601287. Dans cet arrêt, la Cour d'appel énonce que nonobstant la présence de séquences animées d'images dans un jeu vidéo, celles-ci devant être composées à partir d'une suite d'instructions logiques, écrites dans un langage spécifique à la machine, il en résulte que ces œuvres sont avant tout, des logiciels

d'agir sur le cours des séquences des images animées, était la « *caractéristique majeure du jeu vidéo qui est assurée par le logiciel* ».

Le logiciel est alors considéré par la jurisprudence comme l'élément « *spécifique et primordial* », et qu'en conséquence son régime juridique doit s'appliquer aux jeux vidéo.

De plus en 2000, au terme de l'affaire Midway ⁷², la Cour de cassation confirma de façon prétorienne l'adéquation de la qualification de logiciel aux jeux vidéo en exposant que : « *la programmation informatique [...] étant indissociable de la combinaison des sons et des images [...], l'appréciation de ces éléments permet de déterminer le caractère original du logiciel contrefait* ». En concluant qu'il y a eu, en l'espèce, contrefaçon du logiciel, la Cour donne à cet élément le monopole sur le jeu vidéo. Il est déduit que, par le biais de la numérisation, les composantes audiovisuelles se sont intégrées au logiciel ⁷³. Dès lors, puisque les manifestations audiovisuelles sont le prolongement du fonctionnement du moteur de jeu, il apparaît légitime aux magistrats de vérifier leur originalité pour déterminer celle du logiciel et, d'une façon générale, celle du jeu vidéo dans son ensemble. En ce sens, dans un arrêt du 27 avril 2004 ⁷⁴ les magistrats démontrèrent l'originalité d'un jeu vidéo au travers du logiciel qui le composait.

Si l'on pousse cette logique jusqu'à son terme, il suffit que les manifestations audiovisuelles d'un jeu vidéo soient originales pour que le code qui les génère soit protégé. A l'inverse, il suffirait qu'un autre logiciel reprenne ces manifestations audiovisuelles pour qu'il soit jugé comme une contrefaçon.

Le Professeur LINANT DE BELLEFONDS ⁷⁵, à la suite de l'arrêt Midway, insiste sur le caractère prégnant du logiciel, prégnance d'autant plus considérable au regard de

⁷² Cass. Crim., 21 juin 2000, affaire Midway, « Mortal Kombat » Pierre Tel c/ Sté Midway Manufacturing Company & APP. : Comm. com. électr. 2001, comm. 85, note C. CARON ; LPA 2001, n°161, p.3, obs. X. DAVERAT ; Gaz. Pal. 15-19 avril 2001, p.41, note B. DE ROQUEFEUIL ; Expertises 2000, n°242, p.352, obs. J. DRACK ; D. 2001, somm. p. 2552, obs. P. SIRINELLI ; LPA 2001, n°127, p.15, note E. TREPPOZ ; JCP E 2001, p.843, obs. M. VIVANT, J.-M. BRUGIERE & N. MALLET-POUJOL. - Décision de première instance : TGI Paris, 12 décembre 1997, Gaz. Pal. 1999, 2, somm. p.447, note B. DE ROQUEFEUIL

⁷³ F. SARDAIN, « La qualification logiciel des jeux vidéo, une impasse pour le multimédia - A propos de l'arrêt Midway », La Semaine Juridique Entreprise et Affaires n° 7, 15 Février 2001, p.312

⁷⁴ Cass. Civ. 1^{ère}, 27 avril 2004, Op. Cit. p.34

⁷⁵ X. LINANT DE BELLEFONDS, « Jeux vidéo : le logiciel gagne des points », Comm. com. électr., septembre 2003, p.9 et s.

l'évolution technique croissante des jeux vidéo ⁷⁶. Selon lui, on ne peut donc plus considérer que le logiciel se contente d'animer et de numériser des « cartons » préexistants, mais de « créer, à l'initiative des mouvements du joueur un environnement constamment renouvelé ». Il considère même qu' : « il n'y a pas une œuvre graphique qui préexiste, mais des primitives mathématiques ». Dès lors, il estime que depuis une dizaine d'années, la dimension logicielle du jeu vidéo est déterminante dans la qualification juridique du jeu vidéo.

Les principaux intérêts trouvés dans la qualification « logiciel » d'un jeu vidéo consistent en la dévolution automatique des droits patrimoniaux attachés à la création d'un logiciel par un salarié dans le cadre de son contrat de travail ⁷⁷, la dérogation expresse au principe de la rémunération proportionnelle ⁷⁸, la limitation du droit moral de l'auteur en ce qui concerne le droit de retrait, de repentir et au respect de l'intégrité de son œuvre. La qualification en logiciel entraîne cependant l'exclusion du bénéfice de la rémunération pour copie privée ⁷⁹.

A contrario, F. SARDAIN ⁸⁰ se lève contre cette position de la chambre criminelle de la Cour de cassation, caractérisant la seule originalité des effets extériorisés pour déduire la contrefaçon du moteur du jeu. D'après celui-ci, la Cour de cassation se fourvoie en considérant que les effets extériorisés du jeu sont partie intégrante du code informatique. En réalité, ils ne constituent pas un élément du programme, mais ils sont la résultante du traitement de ce dernier sur des éléments graphiques

⁷⁶Cette évolution est à mettre en corrélation avec la conjecture de MOORE, dite loi de Moore, qui prévoit un doublement tous les 18 mois du nombre de transistors dans un microprocesseur, permettant ainsi de meilleures performances du matériel informatique

⁷⁷ Article L.113-9 CPI : « Sauf dispositions statutaires ou stipulations contraires, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leur documentation créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer. (...) Les dispositions du premier alinéa du présent article sont également applicables aux agents de l'Etat, des collectivités publiques et des établissements publics à caractère administratif »

⁷⁸ Article L.131-4 5° CPI : « En cas de cession des droits portant sur un logiciel ; 6° Dans les autres cas prévus au présent code »

⁷⁹ Le principe de la liberté de copier une œuvre à usage privé est écarté par l'article L.122-5 2° CPI, or le Conseil d'État a déduit en matière de logiciels que leurs auteurs ne pouvaient prétendre émarger au fonds créé pour compenser les conséquences de cette pratique, CE, 25 novembre 2002, *Syndicat des industries de matériels audiovisuels électroniques et autres*, recueil Dalloz, p.719

⁸⁰ F. SARDAIN, , « La qualification logiciel des jeux vidéo, une impasse pour le multimédia - A propos de l'arrêt Midway », Op. Cit. p.42

numérisés. Dans le même sens, A. CHERON ⁸¹ envisage la qualification « logiciel » comme une qualification réductrice.

Le Professeur GAUDRAT ⁸² a, quant à lui, une vision bien plus catégorique de la question. Pour lui, le médium technique, composé d'un logiciel et d'une base de données, appartient au support et non à l'œuvre elle-même en énonçant que : « *ce que fournit l'ordinateur c'est le résultat d'un traitement [...] qui peut occasionnellement être une œuvre, mais qui, en tout état de cause, n'est pas le logiciel* ». Par conséquent ce n'est pas le logiciel, voir la base de données, qui devraient déterminer le régime de l'œuvre qu'est le jeu vidéo, mais le contraire ⁸³ dans un éventuel régime spécifique à l'œuvre multimédia dont il ferait partie ⁸⁴.

C. L'hypothétique qualification de base de données

De manière plus anecdotique, quelques auteurs ⁸⁵ ont qualifié le jeu vidéo de base de données.

Selon l'article L.112-3, alinéa 2 du CPI, introduit par la loi du 1^{er} juillet 1998, transposant la directive communautaire du 11 mars 1996 relative à la protection juridique des bases de données, la base de données est définie comme « *un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen* ». Ainsi, le jeu vidéo en tant que produit multimédia est concerné par cette directive transposée. Il convient de préciser que son domaine d'application est assez large puisque les recueils non électroniques le sont aussi.

Le régime de la base de données est double. En ce qui concerne la structure de la base ainsi que les éléments nécessaires au fonctionnement et à la consultation de certaines bases, ceux-ci sont protégés par le droit d'auteur. Ce régime spécial ne

⁸¹ A. CHERON, « Essai sur la qualification juridique d'un jeu vidéo », Gazette du Palais, 22 février 2005, n°53, p.6

⁸² P. GAUDRAT, « La protection des logiciels par la propriété littéraire et artistique », RIDA 1986, n°128, p.181 et s.

⁸³ P. GAUDRAT, « Brèves observations sur le régime de l'œuvre multimédia », RTD Com., 2000, p.99, N. MALLET-POUJOL, *La création multimédia et le droit*, Litec, 2e éd., 2003

⁸⁴ Le jeu vidéo est qualifié d'œuvre multimédia qui est caractérisée par la réunion de données de diverses natures, une interactivité, régie par un logiciel, et l'identité propre de l'œuvre

⁸⁵ Principalement N. MALLET-POUJOL, *La création multimédia et le droit*, Litec, 2e éd., 2003, n°439 et s.

s'applique donc ni aux programmes d'ordinateur qui permettent le fonctionnement de la base, ni aux œuvres qui constituent son contenu. En ce qui concerne le contenu, celui-ci est protégé de manière indirecte par un droit sui generis permettant au producteur de la base de données d'interdire l'extraction ou la réutilisation de son contenu. Ce droit est indépendant des droits d'auteur ou droits voisins qui pourraient exister sur chacun des éléments contenus dans la base, considérés isolément.

Or l'œuvre multimédia, si elle n'a pas reçu de définition légale, peut être définie comme une « œuvre incorporant sur un même support un ou plusieurs éléments suivants : texte, son images, fixes, images animées, programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité » ⁸⁶.

Dès lors, le rapprochement avec la base de données est aisé. Selon F. SARDAIN ⁸⁷ on pourrait rapprocher de la base de données le jeu vidéo, présenté comme l'archétype de l'œuvre multimédia.

Cette analyse est aussi faite par N. MALLET-POUJOL ⁸⁸ qui a une conception large de la notion de base de données. D'après celle-ci, il faudrait faire la distinction selon les générations de jeux vidéo. La première génération aurait été proche de l'œuvre audiovisuelle en raison de sa présentation formelle, de sa conception ou de son maniement linéaire. La deuxième génération, plus évoluée, permettant la navigation dans divers mondes en 3D, recevrait la qualification de base de données. Ainsi selon cette conception, N. MALLET-POUJOL estime « que les jeux vidéos les plus élaborés, désormais commercialisés sous la bannière du multimédia, seront de plus en plus nettement qualifiables de bases de données ».

Pour bon nombre d'auteurs ⁸⁹, la qualification de base de données ne peut être privilégiée. En effet, s'il n'est pas contestable qu'un jeu vidéo exploite une masse

⁸⁶ P. SIRINELLI et J. ANDRES, « Rapport sur les aspects juridiques des œuvres multimédias », ministère de la Culture et de la Communication, Centre d'étude et de recherche en droit de l'immatériel, 16 juillet 2003

⁸⁷ F. SARDAIN, « La Cour de cassation et l'œuvre multimédia », Recueil Dalloz, 2003, p.1688

⁸⁸ N. MALLET-POUJOL, *La création multimédia et le droit*, Op. Cit. p.44

⁸⁹ La doctrine dans son ensemble est réservée quant à la qualification en base de données :

- M. VIVANT, *Lamy informatique* 2004, n°481 : « Nous sommes enclins à penser que ce n'est pas la qualification vers laquelle il convient d'incliner nécessairement ni même en priorité » ;

- P.-Y. GAUTIER, J. Cl. Propriété littéraire et artistique fasc. 1165, n°29 : « Il serait gênant de procéder à une qualification pour entrer dans un régime très particulier, tourné essentiellement vers la protection contre les concurrents et pas tellement vers l'aménagement des rapports avec les auteurs »

de données informatiques, cependant les divers éléments graphiques, musicaux ou mêmes logiciels, ne sont pas accessibles de manière indépendante; chaque élément intervenant à un moment précis du jeu dans le cadre d'un scénario préalablement établi. De surcroît une distinction suivant la génération à laquelle se rattache un jeu ne ferait que rendre plus complexe la qualification juridique des jeux vidéo aboutissant à une différenciation de ces derniers en fonction d'une technique de réalisation.

D. Une qualification sans conséquence du jeu vidéo comme œuvre multimédia

Si l'on se rapporte aux écrits relatifs à la matière, en réunissant des contributions de genres différents dans un produit à haute interactivité, le jeu vidéo est considéré comme l'exemple type de l'œuvre multimédia ⁹⁰.

Au regard des définitions de l'œuvre multimédia établies dans deux rapports officiels ⁹¹, celle du SESAM ⁹², et d'autres de la doctrine ⁹³ en matière de

⁹⁰ Les jeux vidéo sont des œuvres multimédia, en ce sens CA Paris, 3e ch., sect. B, 20 septembre 2007 : JurisData, 2007, n°2007-353089 ; Comm. com. électr., 2008, comm. 51, note C. CARON ; Expertises, 2008, p.103 ; Propr. intell., 2008, p.207, obs. A. LUCAS ; RTD com., 2008, p.106, obs. Ph. GAUDRAT ; Rev. Lamy dr. immat. 2007/32, 1061.

Pourvoi rejeté par Cass. Civ.1^{ère}, 25 juin 2009 : JurisData, 2009, n°2009-048920 ; JCP G, 2009, 328, note E. TREPPOZ ; RIDA, juillet 2009, p.509 et p.305, obs. P. SIRINELLI ; Comm. com. électr. 2009, comm. 76, note C. CARON ; Rev. Lamy dr. immat. 2009/52, 1735, obs. L. MARINO ; Légipresse, 2009, n°256, III, p.195, note N. QUOY, I. BOUBEKEUR et E.-C. VERMYNCK ; F. SARDAIN, « La Cour de cassation et l'œuvre multimédia », Op. Cit p.42

⁹¹ Le CERDI définit l'œuvre multimédia comme : « la réunion sur un même support numérique ou lors de la consultation, d'éléments de genre différents, et notamment de sons, textes, d'images fixes ou animées, de programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité, et qui a été conçue pour avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la composent », alors que le CSPLA propose cinq critères cumulatifs la déterminant permettant de définir l'œuvre multimédia que sont : « l'œuvre multimédia réunit des éléments de genres différents, l'œuvre multimédia est indifférente à la notion de support et de mode de communication, l'œuvre multimédia suppose une interactivité avec celui qui en use, l'œuvre multimédia est un tout ayant une identité propre, différente de celle des éléments qui la composent et de la simple somme de ces éléments, la structure et l'accès à l'œuvre multimédia sont régis par un logiciel »

⁹² Le SESAM, société d'auteurs, définit quant à elle le programme multimédia comme : « Toute fixation ou tout programme qui, bien que ne constituant pas en lui-même un programme d'ordinateur, intègre, combine et actionne entre elles, grâce à un logiciel qui peut en permettre l'emploi interactif, des données qui constituent notamment des œuvres au sens de l'article L. 112-1 du Code de la propriété intellectuelle, étant entendu que ces données doivent relever de genres différents et notamment : musiques ou sons, textes, images animées ou fixes ; et ce quel qu'en soit le support ou le mode de diffusion (hors ou en ligne, connu ou inconnu à ce jour) » <http://www.sesam.org/faq/supportsnum.html#1> [en ligne, 29/05/2009]

« programme multimédia », quatre critères cumulatifs définissant l'œuvre multimédia peuvent être dégagés, à savoir : la réunion de données de diverses natures, l'interactivité, régie par un logiciel, et l'identité propre de l'œuvre.

Au regard de la jurisprudence, le jeu vidéo est caractérisé comme une œuvre multimédia dans seulement trois arrêts ⁹⁴, et ce en raison de l'inefficacité d'une telle qualification, puisqu'aucun régime légal ni même de définition ne sont consacrés par le législateur.

En l'état du droit positif, l'œuvre multimédia ne peut faire l'objet d'une qualification unique, entraînant l'application d'un régime unitaire en ce qu'elle fait l'objet simultanément de plusieurs définitions qui, nonobstant leur proximité, font état de divers critères variants ⁹⁵, se superposant et impliquant un régime juridique fractionné en l'absence de régime *ad hoc*.

Sur le plan de la nature de l'œuvre, si la qualification de logiciel ne devrait, en principe, pas s'appliquer au jeu vidéo en tant qu'œuvre multimédia comme ensemble, elle est toujours susceptible de s'appliquer à l'une de ses parties, le moteur de jeu. La qualification d'œuvre audiovisuelle s'appliquerait par essence aux composantes de l'œuvre multimédia consistant en des séquences animées d'images ⁹⁶. Cependant, en l'état de la jurisprudence, cette qualification paraît incompatible avec la notion en tant qu'ensemble, en ce que l'interactivité est contraire au critère jurisprudentiel de linéarité des séquences caractérisant l'œuvre audiovisuelle ⁹⁷.

⁹³ A. CHERON, *Essai sur la qualification juridique d'un jeu vidéo*, Gazette du Palais, 22 février 2005 n°53, p.6. Selon l'auteur, l'œuvre multimédia peut être définie comme : « des textes, sons, images, liés entre eux par des moyens informatiques sur un même support afin d'être diffusés simultanément de manière interactive », http://www.afjv.com/juridique/051026_statut_juridique_jeux_video.htm [en ligne 26/05/2009]

⁹⁴ Les arrêts mentionnés ci-dessous déterminent que le jeu vidéo est une œuvre multimédia : CA Versailles, Chambre 13, n°193698, 18 Novembre 1999, Op. Cit p.34 ; CA Paris, 4e ch. B, 2 avril 2004, SA Cryo c/ Revillard et autres, A. LUCAS, *prop. intell.*, n°12, 2004, p.766 ; CA Paris Chambre 3, section B, n°07/01793, 20 Septembre 2007, Op. Cit. p.46

⁹⁵ La variation des critères autres que ceux communs à l'ensemble des définitions, entraîne une réduction ou un élargissement de la notion d'œuvre multimédia, excluant ou ajoutant ainsi certains types d'œuvres

⁹⁶ Etude par E. DERIEUX, « Numérique et droit d'auteur », La Semaine Juridique Edition Générale, 10 Octobre 2001, n° 41, I 353

⁹⁷ X. LINANT DE BELLEFONDS, « Et l'interactivité, alors ! », in *Expertises pour l'an 2000*, éd. Des Parques, 1996, p.14 ; C. CARON, « L'interactivité interdit de qualifier un CD-Rom d'œuvre audiovisuelle », note sous Cass. Civ. 1^{ère}, 28 janvier 2003, JCP E 2003, p.588

La qualification de base de données⁹⁸ peut s'appliquer à certaines œuvres multimédia, sauf à adopter une définition restrictive de ces dernières. Une telle solution pourrait se justifier pour limiter précisément le cumul des qualifications⁹⁹. La qualification de l'œuvre multimédia en base de données a pour conséquence essentielle que le producteur pourra, si les conditions en sont remplies, bénéficier du droit sui generis protégeant spécifiquement le contenu de la base de données. Cette protection s'ajoute à celle que le droit d'auteur peut conférer à la structure de la base, comme aux données prises individuellement si celles-ci constituent des œuvres. La qualification peut se cumuler avec celle de logiciel. En revanche, elle paraît exclusive de celle d'œuvre audiovisuelle. Cependant, comme la qualification de logiciel, elle pourrait conduire, en outre, à l'exclusion de la rémunération pour copie privée.

Par ailleurs, selon son mode de création, l'œuvre multimédia peut être qualifiée d'œuvre collective¹⁰⁰ ou d'œuvre de collaboration¹⁰¹, ces deux qualifications s'excluant l'une l'autre. Si l'œuvre multimédia considérée comme un tout est qualifiée d'œuvre collective, elle ne peut être qualifiée d'œuvre audiovisuelle selon sa nature, puisque ces qualifications s'excluent elles aussi. En revanche, rien n'interdit qu'une œuvre multimédia collective comporte en son sein une partie consistant en une œuvre audiovisuelle. La qualification d'œuvre collective fait du promoteur de cette œuvre le titulaire des droits afférents à celle-ci en tant qu'ensemble. Ce droit est néanmoins limité par le droit propre des contributeurs sur leurs contributions.

L'association du jeu vidéo à l'œuvre multimédia n'est pas exempte de toute critique, car aucun régime n'y est attaché et de surcroît ces diverses définitions doctrinales, encore trop imprécises, ne contentent pas les intervenants juridiques et économiques du secteur, pour lesquels l'enjeu est de taille et plus particulièrement en matière d'attribution des droits patrimoniaux. En l'absence de

⁹⁸ Selon l'article L.112-3, alinéa 2 du CPI, introduit par la loi du 1er juillet 1998, transposant la directive communautaire du 11 mars 1996 relative à la protection juridique des bases de données, la base de données est définie comme « *un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen* »

⁹⁹ En ce sens N. MALLET-POUJOL, *La création multimédia et le droit*, Litec, 2e éd. 2003, n°439 et s.

¹⁰⁰ A. LUCAS, *Droit d'auteur et multimédia, Mélanges Françon*, Dalloz, 1995, p.325 ; F. POLLAUD-DULIAN, « Œuvre collective. Œuvre multimédia. Site internet », Versailles, 1^{ère} ch., 1^{ère} section, 25 mars 2004, F. Zamarreno c/ Sté Log-Access, RTD Com., 2004, p.722 ; P. SIRINELLI, « Quelle qualification pour une création multimédia ? », Recueil Dalloz, 2001, p.2553

¹⁰¹ F. POLLAUD-DULIAN, « Jeu vidéo. Qualification. Logiciel. Œuvre complexe », RTD Com., 2009, p.710

régime, la jurisprudence qualifie de manière fluctuante l'œuvre multimédia comme on vient de le voir.

Cette assimilation demeure néanmoins naturelle dans la mesure où le jeu vidéo a, tout comme l'œuvre multimédia, la caractéristique d'être défini comme une œuvre complexe, en ce qu'il s'agit d'une création imbriquant différents contenus susceptibles d'emporter pour chacun l'application d'un régime juridique concurrent des autres.

Le Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique a proposé un régime unitaire propre aux œuvres multimédia¹⁰² qui concilie d'une part, la juste reconnaissance de la participation des auteurs à la création de l'œuvre globale, et, d'autre part, la nécessité pour les studios de développement et les éditeurs de s'assurer la maîtrise préalable des droits nécessaires à l'exploitation. Toutefois le législateur n'a pas cru bon de consacrer légalement ce régime.

Une partie de la doctrine réfute l'idée d'un statut spécifique aux œuvres multimédia. Selon certains auteurs, cela impliquerait de définir juridiquement et avec précision l'œuvre multimédia, ce qui n'a pas été fait jusqu'à présent, principalement en raison du caractère évolutif de la matière ¹⁰³.

Le Gouvernement, dans une réponse ministérielle de 1997 relative au régime du droit d'auteur en matière d'œuvre multimédia, avait déclaré que : « *c'est en fonction des conditions de leur élaboration qu'il convient de définir le statut des œuvres multimédias et non par un nouveau régime ad hoc qui serait source de difficultés et d'incertitudes juridiques peu favorables à leur développement* » ¹⁰⁴, ce qui s'avère discutable au regard du flou juridique dans lequel se trouve le secteur du jeu.

Dans ce contexte, un récent arrêt de la Cour d'appel de Paris ¹⁰⁵ confirmé en cassation ¹⁰⁶ abandonne l'hypothèse d'une qualification unitaire du jeu vidéo, pour envisager la thèse de l'œuvre multiple.

¹⁰² CSPLA, Avis n° 2005-1 du 7 décembre 2005

¹⁰³ LUCAS, DEVEZE et FRAYSSINET, *Droit de l'informatique*, PUF coll. Thémis droit privé, 2° éd., 2001, n°618

¹⁰⁴ 11^{ème} législature, Question N°:1156 au Ministère de la culture et communication, Réponse publiée au JO du 29 septembre 1997, p.3185, Erratum de la Réponse publié au JO le 20 octobre 1997, p.3613

¹⁰⁵ CA Paris, 3° ch. B, 20 septembre 2007, Op. Cit. p.46

¹⁰⁶ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

E. Le jeu vidéo une œuvre multiple

La question qui se pose à la suite de la tentative de qualification de l'ensemble des composantes d'un jeu vidéo par un seul régime est celle de savoir si le jeu vidéo peut être analysé comme une imbrication de créations devant bénéficier d'un régime unique, de sorte que l'accessoire suit le principal, ou s'il s'agit d'une juxtaposition de créations devant obéir à des régimes distincts.

Autrement dit, le jeu vidéo est-il protégé par le droit d'auteur parce qu'il est lui-même une œuvre dans sa globalité, ou bien parce que certains éléments qui le composent sont des œuvres de l'esprit protégées par le droit d'auteur?

Alors qu'aucune décision ne fait état d'une qualification unitaire en matière audiovisuelle, la théorie de la qualification unitaire est née avec la qualification logicielle.

Pour déterminer la qualification unitaire, il convient de rechercher laquelle des composantes de l'œuvre est jugée essentielle. Comme on l'a vu, une majorité de la jurisprudence estime que le logiciel est l'élément essentiel ¹⁰⁷, « *spécifique et primordial* » ¹⁰⁸ dont la performance conditionne le succès d'un jeu vidéo. Dès lors, la jurisprudence envisage davantage la substitution du régime du logiciel au régime des éléments audiovisuels.

Or, la position de la jurisprudence française, visant à considérer les manifestations audiovisuelles comme le prolongement du fonctionnement du moteur de jeu, va à l'encontre de la directive européenne de 1991 ¹⁰⁹ relative à la protection des programmes informatiques. Celle-ci dispose que le domaine de protection des logiciels ne s'étend pas aux effets audiovisuels, mais, se cantonne uniquement à la forme programmée et aux travaux préparatoires de conception.

¹⁰⁷ Cass. Crim., 22 juin 1994, bull. crim. 94, n°249, p. 618 ; TGI Paris, 3° ch., 21 mars 1997, Nintendo c/ La Plume et L'Encrier ; TGI Paris, 3° ch., 20 août 1998, Sega Entreprise c/ La Plume et L'Encrier

¹⁰⁸ CA Caen, 19 décembre 1997, LPA, 18 novembre 1999, p.11 et s.

¹⁰⁹ Directive CE n°91/250 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur du 14 mai 1991, considérant n°7 : « Considérant que, aux fins de la présente directive, le terme « programme d'ordinateur » vise les programmes sous quelque forme que ce soit, y compris ceux qui sont incorporés au matériel; que ce terme comprend également les travaux préparatoires de conception aboutissant au développement d'un programme, à condition qu'ils soient de nature à permettre la réalisation d'un programme d'ordinateur à un stade ultérieur »

Aussi, La Cour d'appel de Paris ¹¹⁰ a, par le passé, appliqué le régime de l'œuvre audiovisuelle pour admettre la contrefaçon d'un jeu vidéo reproduit dans une publicité sans autorisation. Les images sont produites par le logiciel, qui pour autant ne les crée pas ; dès lors, ce sont les manifestations audiovisuelles qui font l'objet d'une contrefaçon, et non le logiciel. Dans la mesure où l'œuvre logicielle ne bénéficie pas du droit de représentation, la seule façon pour les juges de protéger l'œuvre dans ces affaires était de lui appliquer le régime de l'œuvre audiovisuelle, bien plus protecteur en l'espèce.

Selon le régime du logiciel, le jeu vidéo ne devrait pas suivre ce régime spécial dans sa globalité, seuls seraient soumis aux règles spéciales, à condition d'être originaux, les codes, l'organigramme et l'interface logique soit la seule forme programmée. A contrario, les effets visuels, les interfaces graphiques, soit tout ce qui ne correspond pas directement au programme, mais à sa forme exécutée, resteraient soumis au régime de droit commun.

Un nouveau mouvement jurisprudentiel apparaît car certains magistrats considèrent que le jeu vidéo est une œuvre de l'esprit complexe ¹¹¹, élaborée au moyen d'un logiciel nécessitant principalement un scénario, des images, des sons, des compositions musicales. Dès lors, il s'agit d'une œuvre ne pouvant être réduite à sa composante logicielle qui, en tant qu'outil, permet l'exécution des autres composants pour lesquels l'application du régime juridique des logiciels est inadaptée.

Le principe d'une qualification distributive trouve davantage d'adhésion au sein d'une doctrine ¹¹² qui prend en compte le caractère polymorphe du jeu vidéo.

Ainsi, F. SARDAIN s'oppose à la qualification unitaire ¹¹³, considérant que le jeu vidéo ne peut se réduire à la qualification logicielle car : « *pour pouvoir fonctionner, (il) nécessite autant un programme que des données audiovisuelles numérisées* », mais : « *l'existence de ces éléments n'est pas subordonnée à celle de l'autre* ». En conséquence,

¹¹⁰ CA Paris, 4^e ch. B, 22 septembre 1988, SARL D3M c/ Gingko et autres : « *est une contrefaçon la représentation, sans autorisation de l'auteur, dans un film publicitaire sur des ordinateurs, d'images produites par un logiciel de jeu* »

¹¹¹ CA Paris, 3^e ch., sect. B, 20 septembre 2007, confirmée par Cass. Civ.1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

¹¹² En ce sens A. LUCAS et H.-J. LUCAS, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, Litec 2006, n°130 ; M. VIVANT., *Lamy droit de l'informatique et des réseaux* 2009, n°508, pour qui « *il est plus sage de ne pas retenir a priori une qualification donnée* »

¹¹³ F. SARDAIN, « La qualification logiciel des jeux vidéo, une impasse pour le multimédia - A propos de l'arrêt Midway », Op. Cit. p.42

le jeu vidéo constitue une juxtaposition d'œuvres auxquelles s'applique un régime propre à chacune d'elle. Il estime, en outre, que la qualification unitaire ne correspond pas au mode de réalisation du jeu vidéo. En outre, il précise que cette méthode entraîne pour l'auteur la perte de la plupart de ses prérogatives sur les « *spécifications externes produites à l'écran* », dont le recours au droit de représentation ; alors même que les effets audiovisuels s'avèrent être un des premiers critères de choix du joueur.

Fort de ce constat, la Cour de Cassation dans un récent arrêt a considéré qu' « *un jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature* » ¹¹⁴ et qu'ainsi une qualification entièrement logicielle ou audiovisuelle d'un jeu vidéo apparaissait bien réductrice.

Dans cette affaire, la musique du jeu vidéo étant simplement juxtaposée à celui-ci et n'empêchant pas son déroulement en cas d'absence, la Cour énonce que le compositeur de la musique, quelque soit son statut, garde sur son œuvre des droits distincts qu'il peut exploiter de manière indépendante ¹¹⁵.

Elle se prononce donc en faveur d'une gestion distributive des droits sur les différentes composantes des jeux vidéo ¹¹⁶.

Cette position adopte le courant doctrinal dominant mais ne satisfait pas tout le monde. Cette méthode de qualification distributive, en se fondant sur le constat de la complexité du jeu vidéo et de la multiplicité de ses composantes, entend donc appliquer aux manifestations audiovisuelles du jeu vidéo, le régime juridique de l'œuvre audiovisuelle, et sur la partie traitement automatisé des informations du jeu vidéo le droit spécial du logiciel.

On lui reproche alors d'entretenir des ambiguïtés. En effet, il peut s'avérer très compliqué pour les juges de trancher entre des dispositions distinctes – propres à chaque contenu du jeu – qui emporteraient des conséquences non négligeables.

¹¹⁴ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

¹¹⁵ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, Ibidem : « *la musique ne se fonde pas dans l'ensemble que constitue le jeu vidéo, qu'il reste possible d'attribuer au compositeur ses droits d'auteur distincts sur cette œuvre qui, par rapport à ce dernier, est une œuvre de collaboration au sens des articles L. 113-2 et L. 113-3 du Code de la propriété intellectuelle* ». Voir aussi en ce sens M. LECARDONNEL, « La qualification juridique du Jeu vidéo », Expertises des systèmes d'information, 2008, n°323, p.96-97

¹¹⁶ T. VERBIEST et P. PELLETIER, « La Cour de cassation tranche sur le statut juridique du jeu vidéo », La Semaine Juridique Edition Générale n°28, 6 Juillet 2009

Cette double qualification pose un problème de coexistence sur cette œuvre de deux régimes juridiques antagonistes.

Un jeu vidéo serait qualifié à la fois d'œuvre logicielle et d'œuvre audiovisuelle. Or, ces deux régimes juridiques s'opposent aussi bien dans leurs conditions d'acquisition, que dans leurs modalités d'application. L'œuvre logicielle a été qualifiée d'œuvre collective à plusieurs reprises par la jurisprudence ¹¹⁷, alors que l'œuvre audiovisuelle est présumée être une œuvre de collaboration ¹¹⁸.

Ainsi, on oppose l'œuvre collective, caractérisée par une organisation intégrée verticalement avec la prépondérance d'une personne morale ou physique et la fusion de différentes contributions dans un ensemble ¹¹⁹, à l'œuvre de collaboration, caractérisée par une organisation horizontale avec « une communauté d'inspiration » ¹²⁰ des différents auteurs qui apportent à parts égales chacun leur talent.

Outre les différences évidentes entre les deux conditions de détermination des régimes, l'œuvre collective et l'œuvre de collaboration s'opposent également dans le cadre de l'exploitation de l'œuvre. Le régime de la première institue *ab initio* une personne morale ou physique de la titularité des droits sur l'œuvre ¹²¹, alors que la seconde, axée sous le régime de l'indivision, ne prévoit qu'une exploitation simultanée de l'œuvre créée par l'ensemble des artistes ayant contribué, chacun ayant ses propres prérogatives sur l'œuvre ¹²².

La coexistence de ces deux régimes juridiques est donc pratiquement impossible. Une même œuvre ne peut à la fois être le résultat d'un processus créatif vertical et horizontal. Il est soit l'un soit l'autre. Il en va de même pour son exploitation. En aucun cas une œuvre ne peut être collective et de collaboration.

¹¹⁷ En ce sens CA Versailles, 13e ch., 18 novembre 1999 : Juris-Data n°1999-108392 ; Comm. com. électr. 2000, comm. 16, obs. Ch. CARON ; Expertises 2000, p.30, avec nos obs., p.24., TGI Paris, 3e ch., 3e sect., 28 janvier 2003 : Juris-Data n°2003-202604 ; Comm. com. électr. 2003, comm. 35, obs. Ch. CARON ; CA Rennes, 2e ch. com., 7 novembre 2004 : Juris-Data n°2004-338859. – CA Versailles, 1re ch., 1re sect., 25 mars 2004 : Juris-Data n°2004-241245

¹¹⁸ Article L.113-7 CPI : « *Sont présumés, sauf preuve contraire, coauteurs d'une œuvre audiovisuelle réalisée en collaboration...* »

¹¹⁹ Article L.113-2 alinéa 3 CPI

¹²⁰ TGI Nanterre, 6 mars 1991 : RIDA avril 1991, p.263

¹²¹ Article L.113-5 CPI

¹²² Article L.113-3 CPI

La qualification distributive comme méthode qualificative du jeu vidéo semble défaillante sur ce point. Une telle approche du jeu vidéo aboutit alors à une insécurité juridique, à une indétermination des droits entre les employeurs et les salariés, sans parler des précautions contractuelles qu'il serait nécessaire de mettre en place.

Pour parer à ces difficultés de rattachement, une partie de la doctrine ¹²³ se concentre sur la création d'un statut ad hoc. Elle penche plutôt sur la création d'une catégorie globale d'œuvre multimédia dans laquelle les jeux vidéo auraient vocation à entrer.

¹²³ En ce sens voir P. SIRINELLI et J. ANDRES, étude du CERDI de 2003 sur l'œuvre multimédia, Op. Cit. p.45

En synthèse, au niveau de sa qualification au regard de sa nature, en l'absence d'un régime qui lui est propre, le jeu vidéo se voit attribuer des qualifications fluctuantes d'œuvre logicielle, d'œuvre audiovisuelle, d'œuvre multimédia, voire d'œuvre multiple et de manière anecdotique de base de donnée.

Le critère de la protection est inadapté. La méthode utilisée pour déterminer l'originalité du jeu vidéo est incohérente puisqu'elle est parcellaire.

Le critère façonné pour les logiciels est appliqué aux effets extériorisés ce qui amène à considérer ces derniers comme faisant partie intégrante du code informatique. Cela légitime l'emploi du critère propre aux logiciels pour évaluer l'originalité de l'ensemble. Il s'agit d'une erreur technique de fond ¹²⁴, car les manifestations audiovisuelles ne constituent pas un élément du programme, mais le résultat de son traitement sur des éléments graphiques numérisés.

La qualification prépondérante de logiciel, appliquée selon l'adage *accessorium sequitur principale*, supprime tout recours au droit de représentation ¹²⁵, puisque le domaine de protection des logiciels ne s'étend pas aux effets audiovisuels. Ainsi la diffusion sur Internet et le satellite ¹²⁶ de la représentation des effets audiovisuels des jeux vidéo est libre de droits. Les éléments graphiques devraient aussi l'être.

Dans ces conditions, la nécessité de disposer d'un droit de représentation au sein du monopole d'exploitation des jeux vidéo devient évidente. Malheureusement, cette perspective se voit anéantie par la qualification unitaire logicielle retenue majoritairement.

Or, qualifier le jeu vidéo d'œuvre multimédia pour l'appréhender dans sa globalité n'a que peu d'intérêt, puisqu'aucun régime légal n'a été conféré à ce type d'œuvre. L'hypothèse d'une qualification distributive ne résoudrait pas le problème de clarté du régime, puisque, là encore, seule a été envisagée la possibilité de distinguer le régime applicable aux musiques d'un jeu vidéo ¹²⁷ par rapport à l'ensemble, sans plus de précision.

¹²⁴ F. SARDAIN, « La qualification logiciel des jeux vidéo, une impasse pour le multimédia », Op. Cit. p.41, p.3

¹²⁵ Ce qui, d'un point de vue technique, se conçoit volontiers, en ce que le logiciel, qui est inintelligible dans sa forme objet, n'est jamais communiqué au public

¹²⁶ A titre d'exemple, la chaîne Game One diffuse des clips musicaux dont les images sont constituées de séquence de jeux vidéo

¹²⁷ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

L'industrie du jeu vidéo se trouve donc actuellement dans une parfaite méconnaissance des éléments des œuvres pouvant bénéficier d'une protection. A cela, s'ajoute la précarité quant à l'attribution des droits d'auteur entre les divers intervenants.

SECTION 2 : LA PRECARITE QUANT A LA TITULARITE DES DROITS D'AUTEURS SUR UN JEU VIDEO

Comme nous l'avons vu, lors de conflits « externes », il existe une pluralité de qualifications ayant pour but de protéger les jeux vidéo vis-à-vis des tiers. Mais, dans le cas où de multiples intervenants contribuent à la création d'un jeu vidéo, il est aussi nécessaire de déterminer ceux auxquels la qualité d'auteur est conférée. On parle alors de gestion des rapports dits « *internes* »¹²⁸. Dans cette perspective, on s'attache à analyser le mode de création de l'œuvre.

En pratique, la jurisprudence opère, là aussi, une qualification juridique, mais cette fois-ci à l'aune de son mode d'élaboration, qui se trouve, en fois encore, fluctuante en fonction de l'analyse réalisée *in concreto* du processus de création.

Le législateur qualifie les œuvres plurales principalement d'œuvres collectives ou d'œuvres de collaboration, en fonction du rapport établi entre les différents intervenants, dans le cadre d'une structure verticale pour la première catégorie (I) et horizontale pour la seconde (II).

I. Le jeu vidéo, une œuvre collective

Conformément à l'article L.113-2 du CPI, l'œuvre collective se définit comme une « *œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé* ».

Ainsi, pour qu'une œuvre bénéficie de la qualification d'œuvre collective, deux conditions doivent être remplies ; la première étant qu'une personne physique ou morale prenne l'initiative de la création, puis la publie et la divulgue sous son nom ; la seconde correspondant à la fusion des contributions « *sans qu'il soit*

¹²⁸ LAMY, « Contentieux lié à la qualification », Op. Cit. p.35

possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct », mais pouvant toutefois être individualisables ¹²⁹.

Or, en pratique les jeux vidéo remplissent de manière quasi systématique ces conditions. C'est le plus souvent le travail d'une équipe fonctionnant sous le contrôle d'un maître de l'ouvrage qui le divulgue et le publie en son nom. Il est par ailleurs difficile de dégager un droit distinct de chaque contributeur sur l'ensemble du jeu. Le statut d'œuvre collective est donc fréquemment retenu par les parties ou par les juges ¹³⁰.

En matière de titularité des droits, l'article L.113-5, alinéa 1er, dispose que : *« l'œuvre collective est sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée »*. La qualification d'œuvre collective fait donc du promoteur de cette œuvre, le titulaire originaire des droits afférents à celle-ci en tant qu'ensemble. Ce droit est néanmoins limité par le droit propre des contributeurs sur leurs contributions. Il l'est également au premier mode d'exploitation du jeu vidéo. Dans ce cadre, l'œuvre collective justifie en outre la rémunération des auteurs sous forme forfaitaire. Aussi, leur droit moral est atténué par la jurisprudence au stade de la création de l'œuvre, les auteurs devant admettre l'harmonisation de leur contribution à l'ensemble.

Dans l'œuvre collective, la présence d'un promoteur, qui joue le rôle de coordination et d'harmonisation pour la fusion des contributions du projet, fait qu'il est impossible de conférer à chacun des concepteurs un droit distinct sur l'ensemble de l'œuvre, dès lors qu'il se sont bornés à intervenir sous sa direction et sans concertation avec les autres.

Le maître de l'ouvrage, personne physique ou morale, est donc investi de la titularité des droits d'auteur sur l'ensemble de l'œuvre. Cela lui permet d'obtenir un retour sur investissement en évitant les difficultés inhérentes à l'acquisition des

¹²⁹ CA Paris, 6 novembre 1988, D. 1988, somm. p.205, obs. Cl. COLOMBET : *« Une encyclopédie est qualifiée d'œuvre collective malgré la possibilité de distinguer les diverses contributions la constituant »*

¹³⁰ De manière non exhaustive : CA Versailles, 1^{ère} ch., 1^{re} sect., 25 mars 2004 : Juris-Data n°2004-241245 ; TGI Paris, 30 janvier 2002, Légipresse, n°192, juin 2002, note F. SARDAIN ; CA Versailles, 13^e ch., 18 novembre 1999, Juris-Data n°1999-108392 ; Comm. com. électr., 2000, comm. 16, obs. C. CARON ; Expertises, 2000, p.30 ; Cass. Civ.1^{ère}, 3 juillet 1996, Dalloz affaires 1996.1137, D. 1996, IR 193 ; CA Versailles, 15 juin 1992, Expertises, 1992, n°154.342, article M. BENAROUJ

droits, alors que dans le cadre d'une œuvre de collaboration, toutes les décisions devraient être prises à l'unanimité des auteurs ¹³¹.

C'est donc sur ce terrain que l'entrepreneur d'un jeu vidéo plaide afin que lui soient dévolus les droits sur l'ensemble de l'œuvre dont il est l'instigateur. Pour voir appliquer le régime de l'œuvre collective, il suffit alors à ce dernier de démontrer que les salariés ont réalisé leur contribution dans le cadre de prestations techniques exécutées selon un cahier des charges suffisamment contraignant. Ceci implique que leur liberté de création ne puisse s'exprimer ; en conséquence, la qualité d'auteur et l'empreinte de leur personnalité s'en trouvent atténuées.

Cependant, comme le démontre un arrêt de la cour d'appel de Paris en date du 28 avril 2000 ¹³², le jeu vidéo n'est pas systématiquement qualifié d'œuvre collective. Dans cette affaire, les magistrats retiennent de l'œuvre collective une approche stricte, en refusant cette qualification du fait de l'absence du trait essentiel, celui de la pluralité d'auteurs. Pour qualifier un jeu vidéo d'œuvre collective, il convient donc, pour chaque litige, de vérifier que toutes les conditions sont remplies, le juge ne pouvant s'en remettre aux seules stipulations contractuelles intervenues entre l'investisseur et les concepteurs.

La qualification du jeu vidéo en œuvre collective est à rapprocher du courant jurisprudentiel, évoqué précédemment, privilégiant la qualification du logiciel en tant qu'œuvre collective ¹³³. La Directive européenne de 1991 a, elle-même, expressément prévu que le logiciel pouvait être une œuvre collective. La dévolution des droits de l'œuvre logicielle à l'employeur s'apparente davantage au système de l'œuvre collective notamment parce que cet employeur peut également être une personne morale, ce qui constitue une dérogation au droit d'auteur. En outre, il peut parfois être délicat dans certains projets créatifs d'envergure de déterminer la contribution de chacun. En effet, sur de grosses

¹³¹ L'article L.113-3 CPI prévoit que les coauteurs de l'œuvre de collaboration doivent exercer leurs droits d'un commun accord, mais que chacun peut, sauf convention contraire, exploiter séparément sa contribution personnelle, sans toutefois porter préjudice à l'exploitation de l'œuvre commune lorsque la participation de chacun des coauteurs relève de genres différents

¹³² CA Paris 28 avril 2000, Havas c/ Casaril : « *S'il est vrai que l'œuvre multimédia ressort le plus fréquemment du domaine de l'œuvre collective, la qualification doit être recherchée d'après les conditions de créations au cas par cas, pour chaque œuvre considérée dans sa particularité* ». Légipresse 2000, n°173, III, p.107, note A. LATREILLE ; CCE septembre 2000 comm. n°86, N. CARON ; D., 2001., somm. 2553, obs. SIRINELLI

¹³³ La qualification d'œuvre collective n'exclut ni celle de logiciel, ni celle de base de données, mais exclut selon une interprétation dominante celle d'œuvre audiovisuelle

équipes, impliquant parfois différents studios de développement, la délimitation de la participation de chaque créateur peut s'avérer compliquée. Ainsi, dans l'hypothèse d'une œuvre demandée, ce qui est majoritairement le cas des jeux vidéo, la qualification d'œuvre collective s'avère la plus adéquate. Or en droit français, le principe étant l'œuvre de collaboration, l'œuvre collective est considérée comme une exception ¹³⁴.

La qualification d'œuvre collective ¹³⁵ présente pour les investisseurs des avantages tirés de l'exception au principe de l'attribution originelle des droits à l'auteur personne physique. La personne morale, sous le nom de laquelle est divulguée l'œuvre, est investie des droits d'auteur en vertu de l'art L.113-5 du CPI ¹³⁶, ce, à titre originaire et non pas en qualité de cessionnaire.

De plus cette qualification, fondée sur le mode d'élaboration, peut se cumuler avec toutes les qualifications fondées sur la nature de l'œuvre, à l'exception de l'œuvre audiovisuelle, regardée comme une œuvre de collaboration ¹³⁷.

L'œuvre collective permet une appréhension unitaire de l'œuvre à travers son processus d'élaboration. On comprend donc que la qualification d'œuvre collective soit fréquemment adoptée par les parties.

Cependant l'œuvre collective n'est pas de nature à offrir au jeu vidéo un régime satisfaisant, à la fois du point de vue de l'équilibre des intérêts en présence et de la sécurité juridique.

En effet, compte-tenu de son caractère très dérogatoire au regard de plusieurs principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique, tel que la titularité *ab initio* des créateurs ou la rémunération proportionnelle, le statut d'œuvre collective est regardé par la jurisprudence et la doctrine comme revêtant un caractère exceptionnel. Cette réserve induit des risques importants de

¹³⁴ A. LUCAS et H.-J. LUCAS, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, Op. Cit. p.51, p.183 : « La vérité est que le législateur de 1957 n'a introduit la catégorie des œuvres collectives que pour résoudre le cas particulier des dictionnaires [...] et des encyclopédies »

¹³⁵ L'article L.113-2 alinéa 3 CPI définit l'œuvre collective comme « l'œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé »

¹³⁶ Article L.113-5 CPI : « L'œuvre collective est, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. Cette personne est investie des droits de l'auteur »

¹³⁷ L'article L.113-7 CPI énonce une liste des coauteurs présumés d'une œuvre audiovisuelle réalisée en collaboration

requalification de l'œuvre initialement désignée comme collective par les parties et, par conséquent, provoque une réelle incertitude quant au champ d'application de ce statut.

II. Le jeu vidéo, une œuvre de collaboration

L'article L.113-2, alinéa 1 du CPI définit l'œuvre de collaboration comme celle « *à laquelle ont concouru plusieurs personnes* ». Cette définition légale est vague, en ce qu'il s'agit de la qualification de principe lorsque l'œuvre en cause a reçu la participation de plusieurs auteurs, ce qui est également un critère non suffisant de l'œuvre collective.

Or, la qualification par la jurisprudence d'œuvre collective est prépondérante ¹³⁸ en matière de jeu vidéo, et ce pour des raisons de titularité ¹³⁹. En effet, le régime de l'œuvre de collaboration, contrairement à celui de l'œuvre collective, prévoit que toute personne ayant contribué à l'élaboration, par la fourniture d'un apport original et en concertation avec les autres, posséder la qualité d'auteur. Il en découle que l'œuvre appartient à tous les contributeurs en indivision, ce qui génère des difficultés lors de prises de décisions.

Ainsi, dans le secteur du jeu vidéo, la qualification d'œuvre de collaboration pourrait paraître plus appropriée, puisque lors de son élaboration, les contributeurs réalisent ensemble leurs créations intellectuelles, qu'elles soient graphiques, musicales ou d'animation. Il existe une communauté d'inspiration et une concertation entre les différents intervenants ; en ce sens, ils collaborent entre eux.

¹³⁸ Cass. Civ.1^{ère}, 28 janvier 2003 : Juris-Data n°2003-017439 ; Comm. com. électr. 2003, comm. 35, obs. Ch. CARON ; Propr. intell. 2003, 159, obs. P. SIRINELLI ; D. 2003, p.1688, note F. SARDAIN ; Légipresse 2003, n° 202, III, p.79, note M.-A. GALLOT LE LORIER et V. VARET.

Confirmant CA Paris, 28 avril 2000 : Juris-Data n°2000-118091 ; Comm. com. électr. 2000, comm. 86, obs. Ch. CARON ; JCP E 2001, p.844, obs. M. VIVANT, N. MALLET-POUJOL et J.-M. BRUGUIERE ; Légipresse 2000, n°173, III, p.107, note A. LATREILLE ; D. 2001, p.2553, obs. P. SIRINELLI

Voir aussi en ce sens CA Paris, 4e ch. B, 2 avril 2004, Op. Cit. p.47 ; TGI Paris, 3e ch. sect. 1, 31 mars 2003 : Juris-Data n°2003-217912 ; Expertises 2003, p.224, note G. MATHIAS

¹³⁹ Selon Ch. HUGON. CCE septembre 2003, p.13 : « *La première solution [en parlant de l'œuvre de collaboration] est inacceptable pour les investisseurs qui brandissent le risque d'une délocalisation* ». Or on constate que cette méthode de délocalisation est déjà pratiquée par les acteurs du secteur du jeu vidéo

Une décision de la Cour d'appel de Paris rendue le 2 avril 2004 ¹⁴⁰ s'inscrit dans cette optique. En l'espèce, deux personnes physiques, la scénariste et le chef de projet, ayant contribué à l'élaboration d'un jeu vidéo, plaident l'existence d'une œuvre de collaboration, alors que les sociétés coproductrices soutiennent que l'œuvre est une œuvre collective. La Cour d'appel, confirme le jugement du Tribunal de grande instance de Paris, considérant qu'il n'est pas établi « *que les personnes morales productrices auraient eu un rôle de direction dans l'élaboration de l'œuvre et le travail des auteurs* » et ajoute que « *la séquence de crédit figurant à la fin du jeu confirme que les contributions de chacun sont discernables par le découpage, la forme, l'intrigue et les intervenants historiques, éléments essentiels du jeu* ». La fusion, élément nécessaire à la reconnaissance d'une œuvre collective selon une partie de la jurisprudence, fait alors défaut, ce qui a pour effet d'exclure ladite qualification.

Enfin, une décision de la Cour d'appel de Paris ¹⁴¹, confirmée en cassation ¹⁴², a indiqué que : « *la musique ne se fond pas dans l'ensemble que constitue le jeu vidéo (...) il reste possible d'attribuer au compositeur ses droits distincts sur cette œuvre qui, par rapport à ce dernier, est une œuvre de collaboration* ». La musique est donc considérée comme un élément non essentiel du jeu vidéo, simplement juxtaposée à ce dernier et obéissant à ses propres règles, son absence n'empêchant pas le déroulement du jeu. Par voie de conséquence, même si le musicien est salarié, l'éditeur du jeu doit lui demander son accord pour pouvoir exploiter la musique créée, et ce conformément à l'article L.111-1 alinéa 3 du CPI ¹⁴³. Il s'en suit que le jeu vidéo doit être qualifié d'œuvre de collaboration, car les diverses compositions musicales, scéniques, photographiques et autres, ne se fondent pas dans l'ensemble, et qu'il reste possible d'attribuer aux compositeurs des droits distincts.

Or, reconnaître un jeu vidéo comme une œuvre de collaboration, le rapprocherait de la qualification d'œuvre audiovisuelle, ce que la jurisprudence réfute en grande majorité comme cela a été dit précédemment.

Aussi, la qualification d'œuvre de collaboration ¹⁴⁴, supposant une communauté d'inspiration à laquelle contribuent tous les créateurs, entraîne l'exercice des droits

¹⁴⁰ CA Paris, 4e ch. B, 2 avril 2004, Op. Cit. p.47

¹⁴¹ CA Paris, 3° ch. B, 20 septembre 2007, Op. Cit. p.46

¹⁴² Cass. Civ.1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

¹⁴³ M. LECARDONNEL, « La qualification juridique du jeu vidéo », INIST, 2008, n°323, p.96-97

¹⁴⁴ L'article L. 113-2 alinéa 1 définit l'œuvre de collaboration comme « *l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques* »

en commun en raison de la « *propriété commune des auteurs* »¹⁴⁵. Elle est ainsi susceptible d’occasionner de graves difficultés lors de l’exploitation de l’œuvre, en cas de désaccord entre les contributeurs. Par ailleurs, le processus de création de l’œuvre de collaboration ne prend pas en compte le rôle de l’éditeur, incontournable dans le secteur de la production de jeux vidéo.

Ainsi, le jeu vidéo fait l’objet de diverses qualifications dans le cadre de conflits internes, fluctuant au gré des espèces. Ceci laisse les intervenants du secteur dans une incertitude juridique néfaste.

¹⁴⁵ Article L.113-3 alinéa 1 CPI

Si l'on tente de dresser un bilan pour le secteur du jeu vidéo français, tant au regard de la législation qu'au regard de la jurisprudence nationale, tant dans le cadre de la gestion des rapports entre contributeurs que dans celui avec les tiers, aucune solution univoque n'a encore été trouvée.

Face à cet aléa, les intervenants se trouvent dans l'incertitude, alors que l'industrie française du jeu vidéo, plus gros marché d'Europe Continentale, génère en terme de valeur pour l'année 2010 près de 4 milliards d'euros ¹⁴⁶.

Or, ce flou juridique fait perdre à la France de la compétitivité face à une activité mondialisée. Les pays anglo-saxons, chez qui les producteurs s'expatrient, ont su appréhender cette création polymorphe sur le plan des droits d'auteur, en proposant un régime univoque.

¹⁴⁶ NEWZOO, « Total consumers spend 2010 », Newzoo, 20 décembre 2010, http://www.newzoo.com/ENG/1575-Total_Consumer_Spend_2010.html [en ligne 25/12/2010]

CHAPITRE 2 : UN REGIME ANGLO-SAXON PROPICE AU DEVELOPPEMENT DES JEUX VIDEO

Les pays de Common law appliquent le droit du copyright, concept similaire à celui du droit d'auteur français. Le principe en est que toute création est destinée, par nature, à la diffusion au public ; l'auteur doit alors accomplir certaines formalités pour bénéficier d'une protection et interdire toute reproduction de son œuvre. Le copyright s'attache plus à la protection des droits patrimoniaux qu'à celle des droits moraux¹⁴⁷. Toutefois, depuis l'adhésion de 164 pays à la Convention de Berne sur le droit d'auteur¹⁴⁸, le Droit d'auteur et le Copyright sont en grande partie harmonisés avec l'adoption du *Moral Rights*. Par ailleurs, l'enregistrement de l'œuvre auprès d'un organisme agréé n'est en général plus nécessaire pour bénéficier d'une protection juridique.

Il a été choisi de présenter le copyright américain¹⁴⁹ et non anglais, car la plus grosse partie de la production en matière de jeu vidéo est d'origine américaine.

Afin d'appréhender la protection des jeux vidéo aux Etats Unis par le Copyright Act, il convient de déterminer quelles sont les œuvres entrant dans le champ d'application de cette loi (I), qui a la qualité d'auteur (II), quel est le contenu des droits patrimoniaux (III) et moraux (VI) sont accordés à l'auteur, ainsi que l'intérêt d'enregistrer son œuvre auprès de l'Us Copyright Office (V).

¹⁴⁷ E. DERIEUX, *Droit des médias, droit français, européen et international*, LGDJ, 6^e édition, 2010, n°3530

¹⁴⁸ OMPI, Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques, 9 septembre 1886. http://www.wipo.int/treaties/fr/ip/berne/trtdocs_wo001.html [En ligne 12/07/2010]

¹⁴⁹ Car il représente la grande majorité de la production en matière de jeu vidéo

SECTION 1 : LE JEU VIDEO UNE ŒUVRE PROTEGEE PAR LE COPYRIGHT ACT

Les critères de protection par le copyright sont les mêmes que ceux utilisés par le droit d'auteur français. Les œuvres de l'esprit protégées par le copyright comprennent les catégories prévues à l'article 102 du Copyright Act ainsi que les compilations et œuvres dérivées prévues en son article 103, à savoir :

- les œuvres littéraires;
- les œuvres musicales, y compris les textes d'accompagnement;
- les œuvres dramatiques, y compris toute la musique d'accompagnement;
- les œuvres chorégraphiques et pantomimes;
- les œuvres picturales, graphiques et sculpturales;
- les films cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles,
- les enregistrements sonores,
- les œuvres architecturales.

Cependant, sont exclus de la protection du copyright en tant qu'œuvre, toute idée, procédure, processus, système, méthode de fonctionnement, concept, principe ou découverte, quelle que soit la forme sous laquelle ils sont décrits, expliqués, illustrés ou incorporés dans un tel travail.

Pour autant, le copyright s'applique automatiquement aux œuvres de l'esprit publiées comme non publiées, sous réserve qu'elles fassent l'objet d'une fixation matérielle sur un dessin, une partition musicale, une vidéo, un fichier informatique, ou tout autre support, et ce en raison de la nécessité antérieure d'un dépôt.

La notion de fixation prévue à l'alinéa (a) de l'article 102¹⁵⁰ du Copyright Act de 1976 porte, sur une forme tangible d'expression et un mode permettant de prendre connaissance de l'œuvre, définition large démontrant une volonté de ne pas limiter les modes de fixation à ce que la technologie avait mis au point en 1976.

A titre d'exemple, les discours et les chorégraphies ne sont pas protégés par le copyright, tant qu'ils n'ont pas été retranscrits ou enregistrés sur un support. Bien que le copyright soit accordé sans formalité, un enregistrement volontaire des

¹⁵⁰ Article 102, alinéa a) Copyright Act : « la protection du droit d'auteur existe, conformément au présent titre, pour des œuvres de l'esprit originales d'auteur fixées sous une forme tangible d'expression, connue actuellement, ou mise au point ultérieurement, et qui permet de les percevoir, de les reproduire ou de les communiquer de toute autre manière, soit directement, soit à l'aide d'une machine ou d'un dispositif », traduction libre

œuvres auprès d'une administration apparaît opportun en vue d'apporter la preuve de ses droits devant les tribunaux ¹⁵¹.

En matière de jeux vidéo, les juridictions américaines ont rencontré des difficultés similaires aux juridictions françaises pour qualifier le jeu vidéo.

Aussi, en droit américain, « œuvre multimédia » est un terme générique sans régime juridique propre comme en droit français. Cette dénomination regroupe pouvant regrouper différents types d'œuvres, ayant pour point commun la combinaison sur un même support, de différentes formes d'expression, le plus souvent des sons, images et textes, dans un format numérisé, constituant les effets visuels et l'interactivité.

Aux Etats Unis, la protection du jeu vidéo s'est faite en deux phases. D'abord, les jeux vidéo se sont vu refuser la protection par le copyright. Puis, ils furent assimilés à des programmes d'ordinateur, pour ensuite faire l'objet d'une approche distributive, programmes informatiques et œuvres audiovisuelles simultanément ¹⁵².

I. Le refus initial de la protection des jeux vidéo

Les jeux vidéo se sont vu refuser la protection par le copyright pour deux motifs principaux : l'absence de fixation de l'œuvre (A) et le manque d'originalité (B).

A. L'absence de fixation

L'argument de la non-fixation était fondé sur le fait que les jeux vidéo ne sont pas fixés sur un support tangible directement lisible par un humain.

En effet, selon l'article 102 du copyright Act, l'œuvre, pour être protégée, doit être fixée sur un support tangible d'expression. Une fixation qui ne dispose pas des conditions préalables d'être permanente, stable ou susceptible d'être lue ou vue

¹⁵¹ Cf Section 6 : L'enregistrement de l'œuvre auprès de l'US Copyright Office

¹⁵² Digital Communication Associates v/ Softklone Distributing : 659 F. Supp 449, N.D. Georgia 1987

encore et encore, est une reproduction purement éphémère ou transitoire comme l'a indiqué le Congrès américain ¹⁵³.

Or, il était allégué que l'absence de fixation était en partie due au fait que, dans les jeux vidéo, il n'y avait pas d'affichage stable et permanent de l'œuvre. L'intervention du joueur avait pour conséquence que chaque partie jouée était différente. Il s'agissait donc d'une œuvre différente ¹⁵⁴.

Par la suite, les juridictions rejetèrent cet argument et mentionnèrent que les images et les sons restaient fixes et, bien que le joueur pouvait modifier le mouvement des images, il ne pouvait jamais aboutir à un écran qui n'était pas initialement fixé dans les dispositifs de mémoire ¹⁵⁵.

Ainsi, le fait que l'interactivité n'était pas prévue expressément dans le Copyright Act de 1976, constituait une barrière à l'encontre de la protection des œuvres interactives. A cela, s'ajoutait un prétendu manque d'originalité.

B. Le manque d'originalité

La deuxième raison pour laquelle les jeux vidéo se sont vu refuser la protection par le Copyright, était leur prétendu manque d'originalité. La conception et la structure des jeux vidéo semblaient se rapprocher plus d'une idée que de l'expression de l'auteur. Ils tombaient donc sous le coup d'une exclusion du champ d'application du Copyright.

En 1975, Atari a tenté d'enregistrer un jeu vidéo à l'Us Copyright Office en tant qu'œuvre audiovisuelle. La demande fut rejetée au motif que le jeu en cause n'était pas substantiellement original. L'affaire a été entendue en appel à deux reprises en 1989 ¹⁵⁶ et 1992 ¹⁵⁷ et, dans les deux cas, la Cour Suprême a constaté que, bien qu'il n'y ait aucun droit d'auteur en ce qui concerne les couleurs et les formes

¹⁵³ *Midway Mfg Co. v. Artie International, Inc.* 547 F Supp, at 1008

¹⁵⁴ Dans l'affaire *Stern Elecs, Inc V KAUFMAN* 669F 2d at 853 (2d Cir 1982) La Court Suprême indique que les jeux vidéo sont des programmes informatiques qui créent sur un écran un dessin animé dont les actions sont contrôlées par le joueur

¹⁵⁵ K. MAICHER, « Copyrightability of video games: Stern and Atari », *Loyola University Law journal* 301, at 405, 1983

¹⁵⁶ *Atari Games Corp. v. Oman* 888 F 2d 878 (D.C. Cir. 1989)

¹⁵⁷ *Atari Games Corp. v. Oman* 979 F 2d 242 (D.C. Cir.1992)

génériques du jeu, la combinaison de ces éléments avec des sons et des mouvements était suffisamment originale pour permettre l'enregistrement du jeu en tant qu'œuvre audiovisuelle, satisfaisant le niveau minimum d'originalité qui avait été énoncé dans l'arrêt Feist en la matière ¹⁵⁸.

II. La protection des jeux vidéo en tant que programme informatique et œuvre audiovisuelle

Une fois l'originalité des jeux vidéo consacrée, trois types de protection peuvent être envisagés selon le Copyright, à savoir celle de programme informatique, d'œuvre audiovisuelle, ou la combinaison des deux ¹⁵⁹.

Dans un premier temps, certains tribunaux ont exprimé une forte préférence pour une qualification des jeux vidéo en tant que programmes informatiques. Cette préférence était essentiellement fondée sur deux motifs. Le premier était basé sur le constat que les retranscriptions sur écran des jeux vidéo n'étaient pas assez originales pour être considérées comme des œuvres audiovisuelles, car les images et les séquences étaient essentiellement générées par le programme informatique du jeu vidéo. Le second était fondé sur le fait que la caractéristique essentielle des films, consistant en une séquence prédéfinie ou ininterrompue d'images en mouvement, n'était pas atteinte en raison de l'intervention du joueur par le biais de l'interactivité dans le jeu vidéo.

Par la suite, il a été considéré que les jeux présentaient les caractéristiques d'une œuvre audiovisuelle, nonobstant l'intervention du joueur dans le déroulement des images et des sons. En effet, la Cour Suprême américaine ¹⁶⁰ a jugé que l'US Copyright Act, en se référant à une série d'images liées entre elles ¹⁶¹, renvoyait à un ensemble d'images affichées comme une unité, et non une séquence entièrement déterminée de sons et d'images qui réapparaissaient chaque fois que

¹⁵⁸ Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., 499 U.S. 340 (1991)

¹⁵⁹ La définition donnée aux jeux vidéo par la Cour Suprême dans l'affaire *Stern Elees., Inc. v. Kaufman* 669 F 2d 852, at 853 (2d Cir. 1982) est la suivante : « Les jeux vidéo sont des programmes informatiques qui créent sur un écran de télévision un dessin animé dans lequel les actions sont contrôlées par un joueur », traduction libre

¹⁶⁰ *Midway Mfg Co. v. Artie International, Inc.* 704 F 2d, Op. Cit. p.68

¹⁶¹ Article 17 § 101 c) de l'US Code : « ... which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as, electronic equipment.. »

le jeu était activé. En outre, la loi américaine prévoyait que l'œuvre audiovisuelle prenait forme quelque soit l'ordre dans lequel les images étaient présentées au public ¹⁶². il était donc devenu incontestable que l'effort de créativité du joueur était insuffisant pour faire de chaque exécution d'un jeu vidéo, l'œuvre du joueur et non celle de l'auteur du jeu ¹⁶³.

III. La Position actuelle

Aujourd'hui, les Etats Unis d'Amérique effectuent une application distributive des régimes, en fonction de deux éléments principaux qui composent les jeux vidéo, à savoir, le programme informatique et l'œuvre audiovisuelle résultant de la retranscription des actions du joueur durant la parti. Ces deux composantes sont évaluées séparément selon les critères qui leur sont propres, c'est-à-dire ceux du programme informatique ¹⁶⁴ pour le logiciel et ceux de l'œuvre audiovisuelle pour le rendu esthétique du jeu vidéo. Les droits des auteurs étant beaucoup moins encadrés par la loi, il n'existe pas de contradiction entre ces deux régimes, tant dans leurs conditions d'acquisition que dans leur application, ce qui rend possible une qualification distributive.

Si chacune d'elles remplit toutes les conditions requises par l'Us Copyright Act, alors la protection est accordée aux deux composantes du jeu vidéo. S'il ne parvient pas à remplir les conditions nécessaires à la protection des deux composantes, la partie qui n'est pas protégée peut être utilisée par des tiers sans autorisation. *A contrario*, celle protégée ne peut être utilisée par des tiers non autorisés.

¹⁶² Selon l'article 101 de l'Us Copyright Act, "to 'perform' a work means 'to recite, render, play, dance, or act it, either directly or by means of any device or process or, in the case of a motion picture or other audiovisual work, to show its images in any sequence or to make the sounds accompanying it audible'"

¹⁶³ Midway Mfg Co. v. Artie International, Op. Cit. p.68, 1009 à 1011

¹⁶⁴ Les programmes informatiques sont considérés aux USA comme des œuvres littéraires en raison de le code source. Aussi, jusqu'aux années 1980, l'office américain des brevets, le USPTO, ne considérait pas les logiciels comme brevetables, s'appuyant sur la loi qui indique que les brevets ne peuvent être attribués qu'à des « *procédés, machines, articles de manufacture et assemblages matériels*. ». Il y a eu depuis de nombreuses décisions qui ont infléchi la position de l'USPTO, et plus récemment l'arrêt Bilski (<http://www.supremecourt.gov/opinions/09pdf/08-964.pdf>) dans lequel la Court Suprême indique que l'US Patent & Trademark Office accorde des brevets s'il le veut, mais ne peut plus invoquer l'absence de machine ou de moyen de transformation pour justifier un refus

Il est à noter qu'au-delà d'une application distributive des régimes aux deux composantes d'un jeu vidéo, à savoir le code et son résultat à l'écran, les juridictions américaines sont allées jusqu'à procéder à une approche analytique de la partie logicielle de ce type de créations, consistant à morceler le logiciel en un nombre d'éléments si importants qu'elle en devient réductrice ¹⁶⁵.

¹⁶⁵ Voir notamment *Computer Associates International Inc. v/ Altai Inc.* : 23 USPQ 2d 1241, 2nd Cir. 1992 ; *Apple Computer, Inc. v/ Microsoft Corp. And Hewlett-Packard Co.* : 35 F3d 1435, 9th Cir. 1994 ; - *Lotus Development Corp. v/ Borland International, Inc.* : 49 F3d 807, 1st Cir. 1995

SECTION 2 : LA DEVOLUTION DES DROITS D'AUTEUR SELON LE COPYRIGHT ACT

Le titulaire du copyright peut être l'auteur, le producteur, ou l'éditeur de l'œuvre ¹⁶⁶. Si l'œuvre a été créée par un employé dans le cadre de ses fonctions, c'est l'employeur qui est seul titulaire du copyright sur l'œuvre créée. Dans le cas des œuvres « *work-for-hire* » désignant les œuvres, collectives ou individuelles, produites sur commande, le commanditaire est, là aussi, seul titulaire du copyright. Cette dévolution fut instaurée dans le but de protéger l'investisseur face au risque financier qu'il encourt, mais aussi, dans celui de remplacer plusieurs auteurs par un seul et une seule volonté.

En effet, dans ces cas, la présence de plusieurs auteurs, titulaires de leurs propres copyrights et agissant de manière dispersée, rendrait très difficile l'exploitation de ce type d'œuvres. Le législateur américain a créé une fiction juridique qui permet de regrouper sur une seule personne l'ensemble des droits, en décrétant qu'un employeur ou une société, investissant simplement dans une œuvre produite par d'autres, en étaient les seuls et véritables auteurs.

Ces contributeurs n'ont par ailleurs pas droit à une rémunération spécifique, en plus de leur salaire. Leur sort est donc réglé par un contrat ou dans le cadre des rapports salariaux. En pratique les jeux vidéo sont dans leur quasi-totalité créés par des sociétés sur commande d'un éditeur et, c'est ce dernier qui bénéficie de la qualité d'auteur.

¹⁶⁶ Article 201 a et b du Copy Right Act :

« (a) Le droit d'auteur sur une œuvre protégée en vertu de ce titre revient initialement à l'auteur ou les auteurs de l'œuvre. Les auteurs d'un travail conjoint sont copropriétaires du droit d'auteur sur l'œuvre.

(b) Dans le cas d'un travail réalisé sur commande, l'employeur ou toute autre personne pour qui le travail a été préparé est considéré comme l'auteur aux fins du présent titre, et, à moins que les parties aient expressément convenu autrement dans un document écrit signé par eux, détient la totalité des droits couverts par le copyright. »

SECTION 3 : LE CONTENU DES DROITS PATRIMONIAUX

Les droits patrimoniaux confèrent le droit exclusif d'exercer et d'autoriser des tiers à exercer les actes suivants :

- la reproduction de l'œuvre ;
- la création d'œuvres dérivées de l'œuvre originale ;
- la distribution de copies de l'œuvre au public par vente, location, prêt, cession, sous quelque forme que ce soit ;
- la représentation publique de l'œuvre, avec quelque procédé que ce soit.

Pour le copyright il existe aux États-Unis, tout comme en matière de droit d'auteur en France, un certain nombre d'exceptions au monopole conféré à l'auteur sur son œuvre, dont principalement le concept d'usage loyal ou raisonnable¹⁶⁷. Contrairement aux exceptions du droit d'auteur, elles sont limitativement énumérées dans la loi et sont d'interprétation stricte. L'usage raisonnable donne, quant à lui, aux tribunaux le pouvoir d'apprécier au cas par cas si l'usage d'une œuvre est loyal. Cette appréciation se fait en fonction du caractère commercial ou désintéressé de l'usage, de la nature de l'œuvre, de l'ampleur de la reproduction effectuée, et de son impact sur la valeur de l'œuvre.

L'usage loyal a été défini par la doctrine comme un privilège accordé aux tiers d'utiliser l'œuvre bénéficiant d'un copyright d'une manière raisonnable, sans le consentement de son propriétaire, malgré le monopole accordé.

Ainsi, une utilisation d'une œuvre protégée sera réputée loyale, si elle respecte les quatre critères énoncés à l'article 107 du Copyright Act à savoir :

1. le but et le caractère de l'utilisation, y compris si cette utilisation est de nature commerciale ou à but non lucratif ou à des fins éducatives;
2. la nature de l'œuvre protégée;
3. la quantité et la substantialité de la portion utilisées par rapport à l'œuvre dans son ensemble ;
4. l'effet de l'usage sur le marché potentiel ou la valeur de l'œuvre protégée.

¹⁶⁷ L'usage loyal ou fair use est un ensemble de règles dont les principales sont prévues à l'article 107 du Copyright Act de 1976 qui apportent des limitations et des exceptions aux droits exclusifs de l'auteur sur son œuvre

Le système américain apparaît comme mixte, puisqu'en sus de la clause générale prévue à l'article 107, une liste d'exceptions plus spécifiques est prévue aux articles 108 et suivants du Copyright Act ¹⁶⁸.

Ce système de l'usage raisonnable adapte les exceptions aux modifications des pratiques sociales et des nouvelles technologies, permettant ainsi de garantir un système de droit d'auteur souple et évolutif ¹⁶⁹. Cependant, une telle flexibilité ne s'acquiert par essence, qu'au détriment de la sécurité juridique, car les hypothèses où l'usage est contrefaisant, ne sont pas toujours prévisibles.

¹⁶⁸ L'article 117 du Copyright Act par exemple est une limitation étroite des droits de l'auteur sur ses œuvres lorsqu'elles sont transmises par satellite

¹⁶⁹ Il n'y a pas de dispositions pour limiter la doctrine de l'usage raisonnable dans la loi de 1976

SECTION 4 : LE CONTENU DES DROITS MORAUX

L'expression « *moral rights* », bien que directement inspirée de notre expression « *droits moraux* », ne renvoie aucunement à une conception identique ¹⁷⁰. En effet, les législations anglaises et américaines ne reconnaissent pas le droit de divulgation ¹⁷¹, ainsi que le droit de retrait ou de repentir dont ils sont le pendant. Une fois divulguée, l'œuvre échappe à son auteur. Il est toutefois reconnu le droit à la paternité et le droit à l'intégrité ¹⁷².

Le droit de paternité, affirmé dans la Convention de Berne à l'article 6 bis ¹⁷³, est plus étendu que le droit au nom. Il impose le respect du choix de l'auteur, d'affirmer ou de ne pas affirmer sa paternité, ainsi que celui de la forme sous laquelle il est associé à son œuvre. La législation fédérale des Etats Unis reconnaît ce droit aux auteurs d'œuvres artistiques dans le VARA ¹⁷⁴ à l'article 106A ¹⁷⁵.

En matière de droit à l'intégrité, les pays du copyright s'en tiennent au minimum énoncé dans la Convention de Berne ¹⁷⁶, issue d'un compromis ayant permis de rendre acceptable l'idée d'un droit à l'intégrité de l'œuvre, pourtant contraire à leur tradition juridique. Ainsi, le VARA reprend le texte de l'article 6 bis en son article 106 A (a)(3) ¹⁷⁷ et soumet le droit de s'opposer à toute déformation,

¹⁷⁰ D. VAVER, *Moral Rights Yesterday, Today and Tomorrow*, International Journal of Law and IT, 1999

¹⁷¹ Le droit de divulgation est considéré comme un droit économique, au sens où il est compris dans le droit de publication, négocié contractuellement. Ainsi, lorsque l'auteur s'est contractuellement engagé à l'égard d'un éditeur ('*publisher*'), il ne peut revenir sur sa décision de publication

¹⁷² G. PESSACH, « The Author's Moral Right of Integrity in Cyberspace - A Preliminary Normative Framework », SSRN, 27 août 2002

¹⁷³ Article 6 bis : « *Indépendamment des droits patrimoniaux d'auteur, et même après la cession desdits droits, l'auteur conserve le droit de revendiquer la paternité de l'œuvre.* »

¹⁷⁴ Visual Artists Rights Act adopté par les USA en 1990

¹⁷⁵ Article 106A du Visual Artists Rights Act : L'auteur d'une œuvre visuelle doit avoir le droit de réclamer la paternité de son œuvre, traduction libre

¹⁷⁶ Article 6 bis de la convention de Berne : « *Indépendamment des droits patrimoniaux d'auteur, et même après la cession desdits droits, l'auteur conserve le droit[...] de s'opposer à toute déformation, mutilation ou autre modification de cette œuvre ou à toute autre atteinte à la même œuvre préjudiciables à son honneur ou à sa réputation* »

¹⁷⁷ Article 106A (a)(3) : L'auteur d'une œuvre visuelle, sujette aux limitations énoncées à la section 113(d), doit avoir le droit :

- (A) de prévenir toute distorsion, mutilation, ou tout autre modification intentionnelle, de cette œuvre qui serait préjudiciable à son honneur ou sa réputation ; toute distorsion, mutilation, ou tout autre modification intentionnelle de cette œuvre représente une violation de ce droit ;
- (B) de prévenir la destruction d'une œuvre reconnue, toute destruction par négligence ou intentionnelle de l'œuvre constitue une violation de ce droit. [Traduction libre]

mutilation ou autre modification intentionnelle de l'œuvre, à la condition qu'il existe une atteinte à l'honneur ou à la réputation de l'auteur. Cependant, la jurisprudence américaine tend à considérer qu'une œuvre modifiée ou altérée constitue une œuvre dérivée. A ce titre, l'auteur titulaire de ses droits patrimoniaux pourra s'opposer à la communication au public d'une version modifiée de son œuvre ¹⁷⁸.

Selon la conception anglo-américaine, les droits moraux donnent trop de pouvoir à l'auteur, considérant qu'en créant son œuvre, il s'appuie sur ce qui s'est fait avant lui, et que l'industrie lui donne les moyens de réaliser son œuvre. Le droit moral est aussi considéré comme un droit capricieux et égoïste que l'auteur exerce au seul détriment de l'entrepreneur.

De plus, selon G. PESSACH ¹⁷⁹, le droit moral empêche le développement d'œuvres secondes et génère des conflits avec d'autres droits fondamentaux, comme la liberté d'expression. Dès lors, le droit moral privilégierait les intérêts privés à ceux du public.

Ces remarques ne sont pas, elles-mêmes, exemptes de critiques, et l'on comprend donc rapidement que s'opposent différentes conceptions de la Culture. Alors que pour les pays de droit continental, le droit moral est perpétuel, inaliénable et imprescriptible, pour les pays de Common law, la culture se conçoit avant tout comme un divertissement et un loisir de sorte qu'une œuvre intellectuelle est considérée comme un produit culturel. Les « *morals rights* » sont, quant à eux, protégés au mieux pour une durée égale à celle des droits patrimoniaux conformément à la Convention de Berne, soit 70 ans post mortem, et sont cessibles par contrat écrit.

¹⁷⁸ B. ROSENBLATT, *Moral rights Basics*, Harvard Law school, March 1998, <http://cyber.law.harvard.edu/property/library/moralprimer.html> [en ligne 27/08/2009]

¹⁷⁹ G. PESSACH, « the Author's Moral Right of Integrity in Cyberspace », Op. Cit. p.75

SECTION 5 : LA DUREE DE LA PROTECTION

Avant 1976, la durée de cette protection ne pouvait excéder 28 années à compter de la date de publication. En 1976, le Copyright Act of 1976 avait prolongé le terme des droits d'auteurs à 50 ans après la mort d'un auteur, et à 75 ans pour les œuvres en nom collectif d'entreprise.

Le « *Sonny Bono Copyright Term Extension Act* », adopté en 1998, prolonge les droits à 70 ans après la mort de l'auteur, ou du dernier auteur dans le cas d'une œuvre conjointe, et dans le cas des œuvres collectives d'entreprises, à 120 ans après la création ou 95 ans à partir de la publication, la durée la plus courte s'appliquant selon le cas ¹⁸⁰. Aux Etats-Unis, le délai est généralement calculé à compter de la date de publication ¹⁸¹ de l'œuvre.

Un jeu vidéo est protégé pendant 95 années à compter de sa publication.

¹⁸⁰ Article 302 du Copyright Act

¹⁸¹ Une œuvre est réputée publiée lorsque l'auteur la met à la disposition du public sur une base illimitée

SECTION 6 : L'ENREGISTREMENT DE L'ŒUVRE AUPRES DE L'US COPYRIGHT OFFICE

Jusqu'à il y a quelques années, l'enregistrement de l'œuvre auprès de l'US Copyright Office était obligatoire pour l'existence de la protection. Aujourd'hui, l'enregistrement n'est plus que volontaire ¹⁸², le copyright existe dès le moment que l'œuvre est créée ¹⁸³. En revanche, il offre des avantages tellement importants visant à encourager les titulaires de ce droit, qu'en pratique il s'avère indispensable d'enregistrer leur œuvre. C'est alors une formalité facultative à recommander à tout éditeur de jeu vidéo américain, ou dont le pays d'origine n'est pas partie à l'OMC ou à la Convention de Berne, ce qui est désormais très rare et n'est pas le cas de la France.

La législation encourage donc les auteurs à faire enregistrer leurs œuvres auprès du Copyright office. D'une part, en vertu de l'article 17 § 410 c) de l'US Code, si l'œuvre est enregistrée dans les cinq années suivant sa publication, quel qu'en soit le lieu, le certificat d'enregistrement aura valeur probatoire de l'identité de l'auteur, des dates de création et de publication de l'œuvre et de la validité de son droit. Faute d'une telle publication, le demandeur à l'action en contrefaçon devra justifier de tous ces éléments devant le tribunal qui aura alors toute liberté pour apprécier. D'autre part, en vertu de l'article 17 § 412 US Code, l'enregistrement, accompli dans les trois mois de la publication, permet au titulaire des droits d'obtenir des dommages et intérêts forfaitaires prévus par la loi ¹⁸⁴, ainsi que le paiement des honoraires de l'avocat. Dans le cas contraire, le titulaire des droits ne pourra prétendre qu'à une indemnisation correspondant au dommage réel subi, ce calcul aboutissant bien souvent au versement de sommes très inférieures. Enfin, l'enregistrement permet au titulaire des droits de s'opposer à l'importation aux Etats-Unis d'œuvres contrefaites, en adressant une demande écrite au service des douanes américaines.

¹⁸² Selon §411a du Copyright Law of the United States, l'enregistrement reste toutefois nécessaire pour les œuvres d'origine américaine avant qu'une action en contrefaçon puisse être engagée. L'enregistrement ne conditionne alors pas la protection automatique par le Copyright

¹⁸³ § 408a du Copyright Law of the United States

¹⁸⁴"statutory damages"

Sur le plan pratique, les jeux vidéo entrent dans la catégorie des œuvres littéraires ¹⁸⁵ pour leur partie logicielle et dans la catégorie des œuvres audiovisuelles pour leur partie esthétique, correspondant à la retranscription sur les l'écran des mouvements du joueur, par des sons et images. Le jeu vidéo est alors protégé dès sa création pour une durée de 95 années à compter de sa publication, mais pour des raisons d'administration de la preuve, le producteur du jeu vidéo procède au dépôt d'un exemplaire sur support informatique tel qu'un CD-ROM, DVD-ROM ou fichier numérique auprès de l'Us Copyright Office ¹⁸⁶ pour chacune des composantes.

¹⁸⁵ L'article 101 du Copyright Act définit l'œuvre littéraire comme toute œuvre, autres que les œuvres audiovisuelles, exprimée par des mots, des nombres ou autres symboles verbaux ou numériques ou marques distinctives, quelle que soit la nature des objets matériels, tels que livres, périodiques, manuscrits, phonogrammes, films, bandes, disques ou cartes, dans lequel ils sont incorporés. Les œuvres multimédia sont donc rattachées à cette catégorie préexistante, aucune catégorie spécifique n'ayant été créée dans l'Us Copyright Act. De plus l'US Copyright Office donne une liste non exhaustive des œuvres entrant dans la catégorie des œuvres littéraires dont font partie les programmes informatiques, <http://www.copyright.gov/register/tx-examples.html> [en ligne 04/09/09]

¹⁸⁶ La circulaire n°61.0509 révisée en mai 2009 de l'Us Copyright Office détermine les modalités de dépôt d'un programme informatique

Pour conclure sur les qualifications juridiques actuelles du jeu vidéo et les régimes qui en découlent, à suivre les hésitations de la jurisprudence française face à l'alternative univoque proposée par le Copyright, il apparaît nécessaire de réformer la matière pour ne pas pénaliser le secteur national dans une économie mondialisée.

Le jeu vidéo constitue une catégorie d'œuvre radicalement nouvelle, où l'outil logiciel a rejoint la forme audiovisuelle en un tout homogène. Dès lors, le jeu vidéo doit bénéficier de sa propre qualification. De celle-ci résultera un régime *ad hoc* propice à la juste protection des créateurs et des investisseurs permettant le développement d'un domaine d'activité en pleine expansion.

TITRE 2 : VERS UN NOUVEAU REGIME JURIDIQUE PROPRE AUX JEUX VIDEO EN DROIT FRANÇAIS

La qualification juridique du jeu vidéo, en l'état du droit, reste floue en ce que plusieurs qualifications sont retenues par les magistrats au gré des enjeux et des parties en présence. Il n'y a donc pas de statut juridique, mais des jurisprudences contradictoires.

De nombreux intervenants dans le secteur du jeu vidéo souhaiteraient voir émerger un statut *ad hoc* propre aux jeux vidéo, voire plus largement aux œuvres multimédia dont il fait partie, afin de palier cette incertitude juridique dans laquelle se trouve tout un secteur de l'économie.

L'analyse du contentieux du jeu vidéo nous amène donc à constater qu'une nouvelle qualification juridique propre au jeu vidéo est justifiée tant par des raisons théoriques que pratiques (Chapitre 1). Une fois cette nécessité constatée, il convient d'exposer les enjeux en présence (Chapitre 2) pour élaborer un régime idoine en adéquation avec les besoins du secteur (Chapitre 3).

CHAPITRE 1 : LA JUSTIFICATION D'UNE NOUVELLE CATEGORIE DE RATTACHEMENT PROPRE AUX JEUX VIDEO

L'analyse du contentieux du jeu vidéo nous amène à constater qu'il s'agit d'une nécessité tant théorique pour la clarté du droit (Section 1) que pratique pour ne pas pénaliser l'industrie nationale dans un marché mondial concurrentiel (Section 2).

SECTION 1 : UNE NECESSITE THEORIQUE

Sur le plan théorique, la question du processus de qualification en matière de jeu vidéo se pose. Il a jusqu'à présent été effectué du droit vers le fait, du fait vers le droit, ou du droit vers le droit, aboutissant à une pluralité de qualifications retenues.

La qualification est un instrument de captation du réel, selon une structure de pensée pouvant être statique ou dynamique. Elle peut être définie comme l'opération consistant à subsumer ¹⁸⁷ une situation de fait, qui dans le procès est litigieuse, sous un modèle juridique, celui-ci étant construit à partir d'une ou plusieurs règles de droit.

Cette définition est à rapprocher de celle de G. CORNU qui définit la qualification comme l'« *Opération intellectuelle d'analyse juridique, outil essentiel de la pensée juridique, consistant à prendre en considération l'élément qu'il s'agit de qualifier (fait brut, acte, règle, etc.) et à le faire entrer dans une catégorie juridique préexistante (d'où résulte par rattachement le régime juridique qui lui est applicable) en reconnaissant en lui les caractéristiques essentielles du rattachement* » ¹⁸⁸.

La qualification correspond en définitive à une formalisation de la situation de fait brute, par subsomption sous un modèle juridique choisi pour l'effet qu'il engendre. La subsomption est une technique de raisonnement juridique proche du syllogisme, qui décrit le cheminement intellectuel passant de l'état de fait à la règle de droit.

Ainsi, la description classique de la qualification, comme classement du cas sous la catégorie légale, implique que le raisonnement s'effectue du cas vers la loi. Cela suppose la préexistence de la catégorie légale, dont les éléments qui la composent ont un ensemble de propriétés communes ¹⁸⁹.

Lorsqu'il s'agit d'un objet non encore appréhendé par le droit tel que le jeu vidéo, la situation devant laquelle se trouvent les magistrats s'apparente à celle que l'on rencontre en droit international privé. Ces derniers se trouvent face à une situation

¹⁸⁷ Selon A. PAPAUX, la subsomption est une : « *démarche logique de classement sous une catégorie préexistante, généralement conduite selon une voie déductive, parfois inductive, mais point hypothétique en laissant la catégorie inchangée* ». A. PAPAUX, *Essaie philosophique sur la qualification juridique*, LGDJ, p.525

¹⁸⁸ G. CORNU, *Vocabulaire juridique*, Association Henry CAPITANT, PUF, 1997

¹⁸⁹ A PAPAUX, *Essaie philosophique sur la qualification juridique*, ibidem, p.145

factuelle voire juridique étrangère à leur système juridique, en ce sens qu'elle ne peut être associée à une situation juridique appropriée dans leur système juridique national.

L'opération de qualification est donc primordiale en droit, puisqu'elle correspond à « *la détermination de la nature d'un bien ou d'un rapport de droit a l'effet de le classer dans l'une des catégories juridiques existantes* »¹⁹⁰. Il en va naturellement de même en droit d'auteur. Le législateur opère un classement des œuvres en diverses catégories, auxquelles il rattache un régime adéquat de protection vis-à-vis des tiers et de dévolution des droits.

Or, le jeu vidéo en tant que tel n'a pas de qualification, et donc de régime préétablis. Dans cette situation, les juges ont résolu les problématiques qui leur étaient soumises avec l'arsenal juridique existant. L'interprétation extensive des textes les a amenés à qualifier des jeux vidéo principalement en tant qu'œuvres logicielles, audiovisuelles, de collaboration, ou collective.

Initialement, les magistrats usèrent d'un raisonnement syllogistique pour qualifier et établir une protection du jeu vidéo par des raisonnements du type :

- le jeu vidéo comporte des images et des sons ; l'œuvre audiovisuelle comporte des images et des sons ; le jeu vidéo est une œuvre audiovisuelle et doit être qualifié en tant que tel.
- Le jeu vidéo comporte principalement un logiciel ; le logiciel est protégé par le droit d'auteur ; le jeu vidéo est un logiciel protégé par le droit d'auteur.

Pour qu'une qualification juridique, permettant le rattachement à une catégorie, soit pertinente, celle-ci doit être univoque ou homogène, en ce sens qu'elle se définit de manière unique et rassemble des situations similaires. Aussi, selon H. BATIFFOL¹⁹¹, toute application exige l'interprétation d'une règle répondant à une multitude d'applications possibles. Il s'opère alors un jeu dynamique de recherche des ressemblances et des dissemblances pour conclure de l'appartenance d'une occurrence à un type.

Dès lors que les décisions font apparaître trop souvent des dissemblances, il ressort une hétérogénéité des occurrences au sein du type ; justifiant une nouvelle qualification.

¹⁹⁰ F. TERRE, *Introduction générale au droit*, Dalloz, 4e éd., 1998, n°364

¹⁹¹ H. BATIFFOL, *Problèmes de base de la philosophie du droit*, LGDJ, Paris, 1979

Or c'est exactement la situation dans laquelle nous nous trouvons. Les types logiciel et œuvre audiovisuelle, s'avèrent hétérogènes en présence de l'occurrence jeu vidéo, la première en assimilant les formes communiquées au logiciel et la seconde en intégrant le logiciel, indispensable à la création en temps réel des sons et images présents à l'écran, à l'œuvre audiovisuelle.

Ainsi, une fois le système éprouvé, il convient de le dépasser en créant une nouvelle règle de droit qui, en l'espèce, serait plus appropriée pour la résolution de litiges en matière de jeu vidéo. L'objectif est donc de créer un statut juridique propre au jeu vidéo dans la catégorie des œuvres de l'esprit, au même titre que l'œuvre audiovisuelle qui, de par ses spécificités, nécessite que lui soit attribué une qualification juridique homogène et un régime conforme aux besoins du secteur.

L'intention est d'attribuer une protection juridique et, par la même, une distribution des droits sur l'œuvre finale la plus équitable selon les modes actuels de création des jeux vidéo, tout en intégrant les perspectives d'évolution des nouvelles technologies et les nouveaux modes de consommation.

SECTION 2 : UNE NECESSITE PRATIQUE RESULTANT DE LA MONDIALISATION DES MARCHES

L'industrie des jeux vidéo est à l'intersection de l'informatique et de l'audiovisuel. Comme l'informatique, elle repose sur le développement de logiciels fonctionnant sur des ordinateurs ou consoles. Comme l'audiovisuel, c'est une industrie de divertissements destinés au grand public. Cette industrie pourrait être décrite comme un hybride de la filière vidéo grand public et de la filière micro-informatique. Malgré trente ans de progrès dans la diffusion des jeux vidéo, cette industrie est en permanence en phase de démarrage en raison du perpétuel renouvellement du matériel, l'empêchant ainsi de rentabiliser ses investissements à long terme.

Les jeux vidéo sont apparus sur les gros systèmes informatiques au début des années soixante, et ont connu un premier succès commercial considérable en 1972, avec la sortie du jeu de tennis Pong¹⁹² sur borne d'arcade. Ils se sont depuis développés principalement sur trois types de terminaux : les bornes d'arcade, les consoles de salon¹⁹³ et les micro-ordinateurs¹⁹⁴.

En 2001, le marché mondial des jeux vidéo, logiciels et matériels spécialisés confondus, représentait près de 18 milliards d'euros¹⁹⁵. Ce marché est dominé par quatre sociétés concentrant près de la moitié des ventes mondiales¹⁹⁶, dont trois produisent à la fois des matériels et des logiciels, SONY, NINTENDO, MICROSOFT, et la quatrième est un éditeur de programmes, ELECTRONIC ARTS.

¹⁹² N. BUSHNELL, *Pong*, Atari Inc., 1972

PONG est une simulation simpliste de tennis de table dans laquelle une petite balle, se déplace à travers l'écran, rebondissant sur les rebords du haut et du bas, et les deux joueurs commandent chacun une raquette, la faisant glisser verticalement entre les extrémités de l'écran à l'aide de contrôleurs

¹⁹³ La première console de salon fut l'Atari Video Computer System (VCS) dénommée plus tard ATARI 2600 en 1977

¹⁹⁴ S. JOBS avec S. WOZNIAK commercialisent en 1977 le premier Apple avec l'Apple II

¹⁹⁵ Source : <http://www.clve.fr/etudecreation.htm> [en ligne 21/07/2010]

¹⁹⁶ A. LE DIBERDER, « La Recherche Développement dans le jeu vidéo », CLVE, Novembre 2002, <http://www.clve.fr/TextesIV/La%20Recherche%20D%C3%A9veloppement%20dans%20le%20jeu%20vid%C3%A9o.pdf> [en ligne 21/07/2010]

Depuis trente ans, le secteur connaît une progression à la fois forte et régulière, marquée par des cycles violents d'une période moyenne de six ans, justifiés par l'introduction de nouvelles générations successives de matériel ¹⁹⁷.

En 2009, sur le plan international, le marché global du jeu vidéo a dépassé les 55 milliards de dollars ¹⁹⁸ et devrait atteindre les 68 milliards en 2012 ¹⁹⁹. Le marché du jeu en ligne devrait, quant à lui, connaître une croissance de 3 à 12 milliards de dollars entre 2005 et 2011 ²⁰⁰.

En quatre ans, les revenus issus du marché français du jeu vidéo ont plus que doublé, passant de 900 millions d'euros en 2003, à plus de 2.5 milliards en 2007 ²⁰¹. L'engouement pour ce loisir se répercute très nettement sur les ventes de jeux, avec en 2008 plus de 22% d'augmentation par rapport à l'année précédente. Cette industrie pèse en France, en 2009, près de 2,7 milliards ²⁰². L'industrie du jeu vidéo est la seule industrie culturelle où les entreprises françaises exportent plus des trois quarts de leur production ²⁰³.

Ainsi le jeu vidéo occupe la quatrième place des industries culturelles, derrière la télévision payante, la vidéo et la musique. Cette approche économique fait prendre conscience de l'enjeu financier, mais aussi de l'impact du jeu vidéo sur notre société en moins de trente années d'existence.

Une récente étude du cabinet Lazard Capital Markets, affirme qu'en 2009, le jeu vidéo en ligne représente un quart des revenus générés par le jeu vidéo, soit 11 milliards de dollars sur les 55 milliards qu'a générés ce média ²⁰⁴. Cette estimation

¹⁹⁷ Sur la période 1977-2001, une croissance de 13% par an en moyenne est constatée aux Etats-Unis

¹⁹⁸ Source : <http://www.sell.fr/L-IDEF-ouvre-ses-portes-a-Cannes.html> [en ligne 15/07/2010]

¹⁹⁹ Selon l'analyse de Pricewaterhouse Coopers

²⁰⁰ Etude réalisée par le cabinet DFC INTELLIGENCE, *Worldwide Market Forecasts for the Video Game and Interactive Entertainment Industry*, http://www.dfciint.com/game_report/wwforovortoc.pdf [en ligne 24/06/09]

²⁰¹ JOCE, « Le marché du jeu vidéo en France et dans le monde », jeuxvideopc.com ,30 décembre 2004, <http://www.jeuxvideopc.com/articles/159-le-marche-jeu-video-france-dans-monde/> [en ligne 15/07/2010]

²⁰² GfK, « Le marché du jeu vidéo en 2009 », CNC, juin 2010, p.5, http://www.cnc.fr/CNC_GALLERY_CONTENT/DOCUMENTS/publications/etudes/jeu_video/Le_marche_jeu_video_180610.pdf [en ligne 08/09/2010]

²⁰³ A LE DIBERDERE, *La création de jeux vidéo en France en 2001*, rapport ministère de la culture n°139, juillet 2002, p.2

²⁰⁴ AFP, « Le marché mondial des jeux et consoles vidéos en légère baisse en 2010 », AFP, 25 juin 2010, <http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5jfzglbt6Iqo2kaWUGQs1gwY0NSeG> [en ligne 15/07/2010]

est fondée sur la part croissante des internautes au niveau mondial, qui a déjà dépassé le milliard, et sur l'importance affirmée de certains jeux en ligne, notamment World Of Warcraft de BLIZZARD, qui engendre à lui seul plus d'un milliard de dollars de revenus annuels.

Les consommateurs seraient donc en train d'assimiler parfaitement le concept d'achat de loisirs en ligne, et dans ce domaine, le jeu vidéo arrive en tête, bien devant l'achat de films par exemple. Or ce mode de distribution de jeux vidéo par internet présente des avantages certains. Actuellement, loin d'offrir à présent seulement un revenu complémentaire pour les éditeurs, la distribution dématérialisée permet aussi de réaliser des marges bien plus conséquentes. De surcroît, les éditeurs se trouvent plus libres dans la recherche du pays qui leur offrira les plus grands avantages en termes juridiques et fiscaux. Cette analyse est étayée par l'étude comparative des marchés chinois et américains, le premier générant des marges très supérieures au second ²⁰⁵.

Il est également à noter que la population des joueurs est en train de changer. On constate qu'en France, *« plus de 50 % des personnes de dix ans et plus jouent à des jeux vidéo. Si les consommateurs de jeu vidéo n'achètent pas plus de titres que dans le passé, le public visé et équipé augmentant, mécaniquement il se vend plus de consoles, jeux et d'accessoires que par le passé »* ²⁰⁶. La bonne santé de ce secteur s'explique donc en partie par l'élargissement du public. Le jeu vidéo devient collectif et n'est plus une pratique solitaire. Chacun peut désormais jouer n'importe où, n'importe quand et avec n'importe qui. *« Une tendance qui est apparue en 2006 et confirmée en 2007, est l'élargissement du jeu aux femmes, aux seniors, et plus généralement à l'ensemble de la famille »* ²⁰⁷.

Avec des consoles de jeu plus maniables et l'arrivée en masse des joueurs occasionnels, le marché s'est ouvert à des personnes qui ne jouaient pas jusque-là. En 2009, 33 % des Français déclaraient jouer sur console ou PC ²⁰⁸, contre

²⁰⁵ UThER, « Le jeu en ligne représente un quart de l'industrie mondiale du jeu », JeuxOnline, 15 juin 2009, <http://www.jeuxonline.info/actualite/23149/jeu-ligne-represente-quart-industrie-mondiale-jeu> [en ligne 21/07/2010]

²⁰⁶ T. BRUCHET, le marché du hardware, GfK mars 2010, <http://www.zdnet.fr/actualites/informatique/0,39040745,39385552,00.htm> [en ligne 21/07/2010]

²⁰⁷ N. PEPION, chef de marché logiciels chez GfK, source : <http://www.01net.com/editorial/356989/en-2007-le-jeu-video-nest-plus-un-plaisir-solitaire/> [en ligne 15/07/2010]

²⁰⁸ TNS NIPO, GAMESINDUSTRY.COM, Etude Nationale des Jeux Vidéo 2009, http://corporate.newzoo.com/press/PRESSRELEASE_Etude_Nationale_des_Jeux_Video_2009.pdf [en ligne 15/07/2010]

seulement 26,5 % fin 2004 ²⁰⁹. Par ailleurs, on constate que les éditeurs réorganisent leurs catalogues de titres en ajoutant des gammes de jeu orientées – familles- ou –féminin-, facilitées par l'arrivée des consoles dernière génération ²¹⁰, permettant de jouer plus facilement à plusieurs, ou à travers le monde en réseau via internet, ce qui auparavant était réservé aux seuls ordinateurs ²¹¹.

Ainsi l'industrie du jeu vidéo constitue un secteur clé de l'économie française dont les grands noms sont UBISOFT, ATARI, GAMELOFT et UNIVERSAL. Cependant d'un point de vue juridique, l'absence de cadre fixe impacte le marché, puisque les divers intervenants se trouvent dans une insécurité juridique, avec des qualifications fluctuantes en matière de droit d'auteur. Cela a pour conséquence d'instaurer un flou sur la manière dont sont établis les rapports entre les contributeurs. A terme, face aux enjeux financiers en présence, les entreprises de secteur pourraient ne plus supporter cette insécurité juridique et préférer s'installer dans des pays dont la fiscalité est plus avantageuse et les auteurs mieux protégés, comme c'est le cas aux Etats Unis ²¹².

L'insécurité juridique qui découle de l'inadéquation des catégories existantes, tant pour les contributeurs que pour les studios de création et les éditeurs, justifie l'émergence d'un régime unifié propre au jeu vidéo, susceptible de pérenniser ce secteur d'activité.

Au regard de ce que le jeu vidéo représente en termes de croissance, d'emplois, de potentiel, d'innovation et de créativité, il s'avère plus que nécessaire de créer un statut propre au jeu vidéo prenant en compte ses spécificités, comme cela a été fait pour le logiciel ou la base de données.

²⁰⁹ Après le lancement de titres comme le Programme d'Entraînement Cérébral, Nintendogs ou English Training en 2006, les succès récents d'Alexandra Ledermann ou de Cooking ont confirmé la tendance. S. CHAPTAL, « En 2007, le jeu vidéo n'est plus un plaisir solitaire », 01net, 24 août 2007, <http://www.01net.com/editorial/356989/en-2007-le-jeu-video-nest-plus-un-plaisir-solitaire/> [en ligne 18/10/2010]

²¹⁰ Les consoles de dernière génération sont la Xbox 360, la PS3 et la Wii

²¹¹ Dorénavant, en se connectant à Internet, les consoles de salon recréent également des communautés de joueurs tels que WiiConnect24 pour la Wii ou Xbox Live pour la Xbox 360

²¹² Cf Titre 1 chapitre 2 : Un régime anglo-saxon propice au développement des jeux vidéo

CHAPITRE 2 : LES ENJEUX D'UNE NOUVELLE QUALIFICATION DU JEU VIDEO

Les qualifications ne présentent pas toutes le même intérêt, suivant que l'on soit créateur ou investisseur. Les créateurs recherchent les qualifications qui leur assurent une protection forte lors du transfert des droits patrimoniaux et qui permettent le contrôle de la vie de l'œuvre, la reconnaissance d'un droit moral fort, l'attribution des droits patrimoniaux et la garantie d'une rémunération proportionnelle. Les investisseurs préfèrent les qualifications qui leur attribuent les droits économiques, diminuent les prérogatives de droit moral, assurent une rémunération pour copie privée et permettent la maîtrise de l'exploitation de l'œuvre.

Or, la qualification n'est pas libre, car le juge n'est pas lié à la qualification opérée par les parties ²¹³. Il convient d'ores et déjà de dire qu'aucune qualification ne peut satisfaire la totalité des intervenants en ce que leurs intérêts peuvent être antagonistes, et de surcroît aucun statut ne réunit en lui tous les avantages recherchés par chacune des professions. En tout état de cause, comme le démontrent certaines études ²¹⁴, les divers intervenants du secteur font état d'un besoin de sécurité juridique par la création d'un régime univoque propre aux jeux vidéo.

Concrètement, la création d'une telle catégorie peut s'envisager de deux façons. La première consisterait à rajouter le terme « les jeux vidéo » à la liste de l'article L.112-2 du CPI énumérant les créations protégeables par le droit d'auteur. Cette idée est défendue par P. Y. GAUTIER en matière d'œuvre multimédia²¹⁵, ce qui s'est par ailleurs produit en matière de logiciel en 1985. Mais une telle solution serait sans intérêt puisqu'aucun régime spécifique n'en découlerait. Cela nous ramènerait donc à la solution actuelle, avec pour seule différence une consécration légale de la protection jurisprudentielle du jeu vidéo par le droit d'auteur. Dans une telle hypothèse « *même non prévue par le code, l'œuvre va être en quelque sorte innommée et recevra le double statut de la théorie générale du droit d'auteur (art L111-1 et*

²¹³ Sections réunies 02/02/1808, Lubert c/ Wancareghem, Grands arrêts de la jurisprudence civile, 11ème éd., 2000, n°159

²¹⁴ En ce sens étude CSPLA, *Le régime juridique des œuvres multimédia : Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*, 2005 ; P. SIRINELLI, Étude CERDI 2003 pour le ministère de la Culture, F. LE DIBERDER, *la création de jeux vidéo en France en 2001*, Op. Cit. p.10

²¹⁵ P.-Y. GAUTIER, *Propriété littéraire et artistique*, PUF, collec. Droit fondamental, 6e éd., 2007

suivants) et des contrats d'exploitation (L131-1 et suivants), de la même manière qu'en droit civil, pour les contrats innommés » ²¹⁶.

La nécessité de créer un régime *ad hoc* au jeu vidéo, autonome et adapté, s'avère indispensable, d'autant plus qu'il est réclamé par les praticiens qui préfèrent « *les solutions toutes faites à la généralité de la règle de droit qui leur paraît porteuse d'insécurité, surtout pour ceux, aujourd'hui plus nombreux, qui viennent du monde de l'informatique et maîtrisent mal les données fondamentales de la propriété littéraire et artistique* » ²¹⁷.

La démarche suivie ici est alors de recenser les questions importantes relatives au droit d'auteur appliqué aux jeux vidéo, pour en dégager les problématiques et aboutir à un régime propice au développement de l'industrie, dans le respect du travail fourni par les différents contributeurs.

Les points qui paraissent déterminants pour les intervenants du secteur du jeu vidéo dans le cadre de l'élaboration d'un régime *ad hoc* sont principalement, ceux relatifs à la détermination des composantes susceptibles de bénéficier d'une protection (Section 1), mais également ceux relatifs à la détermination de la qualité d'auteur et à la dévolution des droits d'auteurs et des droits voisins (Section 2).

²¹⁶ P.-Y. GAUTIER, « Les œuvres "multimédia" en droit français », RIDA, avril 1994, p.91

²¹⁷ A. LUCAS, *Droit d'auteur et multimédia*, in *Propriétés intellectuelles : mélanges en l'honneur de A. FRANÇON*, Dalloz, 1995, p.326

SECTION 1 : L'ETENDUE DE LA PROTECTION DES JEUX VIDEO

Comme nous l'avons vu, en l'absence de régime adéquat, la jurisprudence recherche de manière quasi systématique la composante prépondérante d'un jeu vidéo, pour appliquer au tout le régime de celle-ci. Or, ce procédé a pour effet d'exclure du champ de la protection d'autres composantes non compatibles avec cette qualification.

Faut-il considérer ces œuvres complexes dans leur dimension technique, comme on le fait pour les logiciels ou les bases de données, ou par l'impression qu'elles procurent au public, comme c'est le cas à propos des œuvres audiovisuelles ?

F. LE DIBERDER ²¹⁸, après avoir fait le constat que « *le droit de la propriété littéraire et artistique ne semble pas prendre en compte ce nouveau produit culturel que sont les jeux vidéo* », considère que doit être mis en œuvre un statut qui prendrait en compte la dualité du jeu vidéo, à savoir : « *œuvres originales de l'esprit* » d'un côté et « *logiciel* » de l'autre.

Le jeu vidéo, comme les œuvres multimédias, est systématiquement composé d'éléments suivants : un programme et des contenus. L'équation est alors simple à écrire :

$$\text{JEU VIDEO} = \text{LOGICIEL} + \text{X.}$$

On constate donc une application d'au moins deux qualifications. Une, certaine, sur la part logicielle, et une autre, inconnue, sur la part de contenu.

Cela s'avère problématique en ce qui concerne le logiciel qui, lui, a son autonomie, puisque la banalité du logiciel n'exclut pas que la protection soit reconnue au jeu ²¹⁹. Un logiciel qui, initialement ne serait pas protégé en raison de sa banalité, accéderait à la protection par son incorporation dans un jeu vidéo.

M. HUETEN écrivant que « *l'originalité sera requise deux fois, sous l'un et l'autre aspect (logiciel et manifestations graphiques ou sonores), pour que la réalisation soit protégée pour le tout* » ²²⁰, fait manifestement allusion à une application distributive, le

²¹⁸ F. LE DIBERDER, *la création de jeux vidéo en France en 2001*, Op. Cit. p.10

²¹⁹ Lamy, *Droit de l'Informatique et des Réseaux*, 2004, n°483

²²⁰ J. HUET, « La protection des logiciels, Pratiques passées, régime actuel et difficultés futures », expertises 1986, n°86, p.174

logiciel étant mis à part du - tout -. Cette idée de juxtaposition se retrouve par ailleurs dans l'analyse de F. SARDAIN ²²¹.

De même, selon le professeur P. GAUDRAT ²²², le jeu vidéo regroupant des œuvres de genres différents, il est tout à fait envisageable de procéder à une application distributive en fonction de la finalité des éléments qui constituent le jeu. Il conviendrait alors de dissocier les « *formes fonctionnelles occultes* » regroupant l'ensemble des éléments techniques tels que les logiciels, des « *formes communiquées* » intelligibles par le joueur et retranscrites à l'écran par le biais d'une interface interactive.

Cette analyse transparaît dans un récent arrêt de la Cour de Cassation ²²³, qui exclut l'application de l'article L.131-4 cinquièmement du CPI, relatif à la cession de droits en matière de logiciels, au motif que les jeux vidéos, étant des œuvres multimédia, ne peuvent être réduits à leur composante logicielle. Ainsi le droit spécial applicable aux logiciels n'a pas vocation à s'appliquer au jeu vidéo dans son ensemble, mais ne l'est il pas pour autant applicable à la seule composante logiciel du jeu vidéo, dans le cadre d'une application distributive des régimes pour ses différentes composantes ?

Ce X de l'équation serait susceptible de recevoir une qualification unitaire en tant qu'œuvre audiovisuelle. En ce qui concerne l'éventuel problème, pour cette qualification, liée à l'interactivité que le logiciel autorise, la jurisprudence, on l'a vu, s'attache à cette capacité de navigation offerte à l'utilisateur pour rejeter toute qualification en œuvre audiovisuelle et, ce au prétexte que l'œuvre audiovisuelle serait nécessairement linéaire ²²⁴. Mais, comme cela a été souligné, rien dans le domaine légal ni les travaux parlementaires n'autorise pareille affirmation. Au contraire, l'historique de la notion montre la volonté d'ouverture du législateur.

Sur le plan de la loi, rien n'interdirait donc que puisse être retenue l'analyse suivante :

JEU VIDEO = LOGICIEL + ŒUVRE AUDIOVISUELLE.

²²¹ F. SARDAIN, *La protection du jeu vidéo par le droit d'auteur*, Mémoire DESS, Poitiers, 1998

²²² P. GAUDRAT, « Jeu vidéo : le logiciel perd des points », RTD Com., 2008, p.106

²²³ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, SESAM c/ Sté Cryo, Op. Cit. p.46

²²⁴ Cass. Civ. 1^{ère}, 28 janvier 2003, Op. Cit. p.37

Cette réflexion amènerait à l'application éventuelle de régimes de manière distributive, comme semble le faire la Cour de Cassation dans son arrêt de 2009 ²²⁵ ou comme les Américains font. Dans notre système juridique cela entraîne une prise en compte différente des contributeurs selon qu'ils interviennent sur la partie logicielle ou sur la partie audiovisuelle.

En tout état de cause, au regard des arrêts Atari et Williams Electronics de 1986 ²²⁶ et du rapport de M. JONQUERES ²²⁷ il ressort que la protection est due au tout et non simplement à la somme des composants.

²²⁵ Cass. Civ. 1^{ère}, 25 juin 2009, Op. Cit. p.46

²²⁶ Cass. ass. plén., 7 mars 1986, 2 arrêts, Atari et Williams Electronics, Op. Cit. p.33

²²⁷ Rapport du président JONQUERES, RD prop. Ind., Octobre 1986, n°7, p.165

SECTION 2 : LA QUALITE D'AUTEUR ET LA DEVOLUTION DES DROITS QUI EN RESULTENT

Le régime propre au jeu vidéo doit concilier une juste reconnaissance de la participation des auteurs à la création, mais aussi assurer aux investisseurs la maîtrise préalable des droits nécessaires à l'exploitation. Aussi, pour déterminer les positions qui fondent ce nouveau régime, il convient de répondre successivement aux questions suivantes relatives aux divers aspects de ce régime, à savoir : pourquoi trancher ? Comment choisir et comment assumer ce choix ?

Pour ce faire, il est présenté le processus de création du jeu vidéo, duquel il ressort la participation de nombreux contributeurs (I). Cette multitude d'intervenants amène la question de l'attribution de la qualité d'auteur à certains d'entre eux, puisqu'une trop large copropriété rendrait inexploitable l'œuvre, nécessitant pour chaque décision l'accord de l'ensemble des auteurs (II). Il apparaît aussi primordial de favoriser l'investisseur du projet dans la dévolution des droits pour une meilleure gestion de l'œuvre (III).

I. Le processus de création d'un jeu vidéo

Le processus de création a grandement évolué depuis les débuts du jeu vidéo dans les années 70, où un programmeur isolé prenait seul l'initiative de concevoir un jeu vidéo. De nos jours, les développeurs de jeux forment de grandes équipes, de concepteurs et de créatifs, sur leurs différents projets de jeux. Les effectifs peuvent varier de quelques-unes à des centaines de personnes pour la création d'un même jeu ²²⁸.

Le jeu vidéo est nécessairement lié aux techniques informatiques, l'outil informatique étant à la fois l'outil de création et le médium. Dès lors, l'évolution du matériel rend plus complexe l'élaboration des univers de jeu. Les décors évoluent au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu par des calculs instantanés du microprocesseur, de la position des décors en fonction de la position du personnage principal ou des objets présents dans l'univers, pour

²²⁸ F. ROUET, « La création dans l'industrie du jeu vidéo », Ministère de la culture, 2009, http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/Cetudes-09_1.pdf [en ligne 20/07/2010]

aboutir à une représentation audiovisuelle dynamique à l'écran. Ce dynamisme a pour conséquence un plus grand réalisme d'affichage, et augmente l'interactivité entre le joueur et son environnement virtuel.

Aussi, de la création à la commercialisation d'un jeu vidéo, est réalisé un énorme travail d'équipe et d'investissement de la part des éditeurs ²²⁹, à l'initiative du projet dans la plupart des cas. Pour ce faire, il convient de décrire le processus de création dans lequel interviennent différents acteurs.

Plusieurs types d'intervenants dans le secteur du jeu vidéo sont recensés ²³⁰. Tout d'abord, il existe des studios qui sont des entreprises chargées essentiellement du développement et de la création d'un jeu vidéo. Puis, les éditeurs ont en charge la production du jeu et sa commercialisation. La plupart des grandes sociétés de création de jeu vidéo ²³¹ réalisent à la fois les fonctions d'éditeur et de studio de développement avec, au surplus pour certaines, la fabrication de la plateforme sur laquelle fonctionne le jeu ²³².

La réalisation d'un jeu vidéo se rapproche donc de celle des projets informatiques, puisque trois grandes étapes ²³³ doivent être accomplies, celle de l'élaboration d'un cahier des charges et de spécifications, puis une phase de réalisation et enfin de test ²³⁴. L'ensemble est conduit par un chef de projet qui organise les grandes phases de conception du jeu vidéo.

Ainsi, dans un premier temps, l'éditeur va désigner parmi ses salariés, une équipe de travail en charge de réaliser le projet de jeu qu'elle souhaite éditer, ou fait appel à un studio de développement. Cette équipe est composée d'un directeur artistique, qui aura sous sa direction une équipe de créatifs, un développeur

²²⁹ Il ressort du rapport réalisé par LE DIBERDER pour le Ministère de la Culture en 2002 que, pour la vente d'un jeu sur le marché mondial, il faut compter environ 2 millions d'euros de budget avec une rentabilité à partir de 215 000 exemplaires vendus pour les consoles et 360 000 pour les microminiaturisations, Op. Cit. p.10, p.7

²³⁰ JIRAF, *Les métiers du jeu vidéo*, livre blanc IV, Juillet 2005

²³¹ Les principaux exemples sont NINTENDO, MICROSOFT et SONY

²³² Il est à noter que la situation de ces intervenants multi-casquettes est conforme au regard du droit de la concurrence puisque lorsqu'un éditeur souhaite développer un jeu sur une console déjà présente sur le marché, il doit verser des royalties au fabricant en contre partie d'une licence de développement. Or le fabricant d'une console aura plus d'avantages à développer et commercialiser un jeu sur sa machine en l'absence de royalties à verser. Même il existe trois principaux fabricants de consoles de jeux, par l'application de la théorie des facilités essentielles, le juge communautaire pourrait les sanctionner pour abus de position dominante

²³³ Se référer notamment à LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, 1998, p.109 et s.

²³⁴ P. SIRINELLI, « Aspects juridiques des œuvres multimédias », Étude CERDI pour le Ministère de la culture, 2003, §306 à 507

principal qui dirigera toute l'équipe de programmeur, et un chef de projet qui veillera à la bonne marche du projet.

Une fois l'équipe réunie, la principale étape, lors de la création d'un jeu, est celle de l'idée de jeu et de son concept. Pour cela, les créatifs que sont les scénaristes, game designer, illustrateurs et les dessinateurs, élaborent le scénario et l'histoire du jeu, créent le héros, dessinent les décors et les personnages ou les objets et enfin définissent les règles du jeu. Dans l'éventualité d'une suite d'un autre jeu ou de l'adaptation d'un film, il convient alors d'établir les différentes autorisations à obtenir pour sa réalisation. Le directeur artistique présente cet avant-projet au développeur principal qui étudie la faisabilité et les contraintes techniques susceptibles d'intervenir lors du développement. Ce dernier définit également les différents développeurs susceptibles d'intervenir, l'objectif étant que la phase de développement soit la plus proche possible des idées originales des créatifs. Une fois tout cela établi, un cahier des charges ou encore appelé le - Game design -, regroupant toutes les données techniques de la réalisation d'un jeu vidéo, est finalement rédigé et sera la référence pour le suivi du projet. Celui-ci fait par ailleurs mention de la durée du projet, des équipes devant intervenir, des coûts éventuels, du planning d'élaboration et surtout définit la ou les plates-formes sur lesquelles le jeu va fonctionner.

Puis, dans un deuxième temps, une fois le Game Design défini, la conception même du jeu vidéo peut débuter. Des programmeurs découpent les différentes phases du jeu en modules et commencent à écrire le programme du jeu. Parfois, ils font appel à d'autres programmes déjà préconçus appelés Middlewares, ayant pour principal objet de faciliter la conception en fournissant des outils fonctionnels tel qu'un moteur 3D. Parallèlement aux programmeurs, on trouve des musiciens qui élaborent les différents sons et musiques susceptibles d'être intégrés dans le jeu, mais aussi des infographistes, des story-boarders et des animateurs qui dessinent et animent les décors, les personnages et les différentes phases du jeu. Ils sont accompagnés de level designers qui s'occupent d'organiser toutes ces phases dans différents niveaux du jeu. Ensuite, tous ces éléments sont fournis aux programmeurs afin qu'ils les intègrent dans le jeu, en synchronisant le tout, en un

bloc cohérent. La phase de développement peut osciller entre 18 et 24 mois pour certains jeux ²³⁵.

Enfin, arrive la phase de test. Une première version du jeu dite – beta - est faite. Le jeu est inspecté par des testeurs qui recherchent les éventuelles erreurs ou bugs du jeu tels que des personnages devenant transparents, des collisions avec les décors, des incohérences dans l'évolution du jeu, une difficulté beaucoup trop élevée et veillent à ce que l'interactivité soit la meilleure possible pour le futur utilisateur. La phase de test peut durer jusqu'à six mois. Les beta-testeurs font un rapport détaillé aux programmeurs afin qu'ils corrigent toutes ces erreurs. A l'issue de cette phase de test, la version finale est alors présentée aux fabricants de consoles qui opèrent un contrôle minutieux de la qualité du produit fini afin que ce dernier ne ternisse pas l'image de la plate-forme lorsque celui-ci est réalisé pour des consoles, et enfin c'est mise sur le marché.

Cette présentation démontre la complexité du processus de création d'un jeu vidéo nécessitant de multiples intervenants. Or, dans le cadre de conflits internes ²³⁶, la jurisprudence fournit des solutions contradictoires quant à la détermination de la qualité d'auteur des différents intervenants, créant un impact sur la titularité des droits et par voie de conséquence sur l'exploitation de l'œuvre.

II. La problématique liée à la qualité d'auteur et aux droits y afférents

En ce qui concerne la qualité d'auteur, la vraie difficulté se trouve dans l'application de la notion aux divers intervenants. Nombreux sont les intervenants avec une diversité des contributions relevant de domaines différents tels que l'apport créatif, l'acte technique, l'utilisation de savoir-faire, alors que la loi n'applique le droit d'auteur que dans le cadre d'apports créatifs.

Ainsi, le créateur est la personne physique qui intervient de façon originale ²³⁷ dans l'univers des formes. Cela exclut par principe de la qualité d'auteur les

²³⁵ F. FRIES, « Proposition pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », Rapport à l'attention du Ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, décembre 2003, p.15 <http://www.industrie.gouv.fr/pdf/rapportjeuvideo.pdf> [en ligne 17/07/2010]

²³⁶ Relatifs à la titularité des droits d'auteur sur l'œuvre

²³⁷ De laquelle découle l'empreinte de la personnalité de l'auteur

personnes morales, les techniciens, exécutants ou personnes n'apportant que des idées, méthodes, connaissances brutes ou savoir-faire.

La qualité d'auteur est indépendante d'éventuels engagements contractuels en ce que l'existence d'un contrat de travail est normalement sans influence sur la qualité d'auteur ²³⁸ tout comme l'existence d'un contrat de commande ²³⁹. Ceci a pour effet d'exclure la personne qui finance la création de la qualité d'auteur, et empêche l'auteur de transférer par contrat sa qualité ²⁴⁰. Toute disposition contraire à ce principe est normalement nulle, et ce, même dans l'hypothèse où l'auteur est à l'origine de cette construction.

Pour ce qui est de la titularité des droits de Propriété littéraire et artistique, les droits d'auteur naissent, par principe, sur la tête de l'auteur, c'est-à-dire du créateur qui a fait preuve d'originalité ; en conséquence de quoi, le transfert des seuls droits sur l'œuvre doit s'opérer par une clause expresse de cession, sauf en cas de présomption de cession ou d'attribution légale prévue dans le Code de la propriété intellectuelle pour certaines exceptions ²⁴¹.

Dès lors, une entreprise qui souhaite être titulaire des droits doit, sauf bénéfice de textes spéciaux, envisager une cession contractuelle qui obéit à des règles spéciales destinées à protéger l'auteur ²⁴². Le principe est que le cessionnaire devra, pour prouver la portée du transfert à son profit, produire un écrit où tout ce qui n'est pas expressément cédé par l'auteur, reste sa propriété et ce, même pour les modes d'exploitation envisagés, à l'exception du droit de suite et du droit moral inaliénables ²⁴³.

Il existe un petit nombre d'hypothèses dans lequel le législateur a envisagé des dérogations aux principes généraux. Il s'agit principalement des cas de dévolution automatique de droits patrimoniaux en présence d'un contrat de travail et de

²³⁸Article L.111-1 Alinéa 3 CPI : « L'existence ou la conclusion d'un contrat de louage d'ouvrage ou de service par l'auteur d'une œuvre de l'esprit n'emporte aucune dérogation à la jouissance du droit reconnu »

²³⁹ Article L.111-1 Alinéa 3 CPI, Ibidem

²⁴⁰ Article L.121-1 CPI « L'auteur jouit du droit au respect de son nom, de sa qualité et de son œuvre. Ce droit est attaché à sa personne Il est perpétuel, inaliénable et imprescriptible »

²⁴¹ C'est le cas du régime de la production audiovisuelle qui prévoit à l'article L.132-24 CPI, une présomption de cession des droits d'exploitation au profit du producteur

²⁴² Articles L.131-1 et s. CPI

²⁴³ Articles L.131-2 et L.131-3 CPI

création logicielle²⁴⁴, de présomption de cession de certains droits dans l'hypothèse d'un contrat de production audiovisuelle²⁴⁵, ou même, d'attribution légale *ab initio* de droits à l'investisseur dans le cadre d'une œuvre collective²⁴⁶.

Le régime de l'œuvre collective, étant le plus apte à régir les relations entre investisseurs et contributeurs, il convient de s'en inspirer. Celui-ci prévu à l'article L.113-5 du CPI, présente toutefois deux difficultés : d'une part l'incertitude de la qualification en raison de la complexité de la notion ; d'autre part, la faiblesse de l'investiture légale relative aux droits patrimoniaux qui ne paraît concerner que l'exploitation première de l'œuvre, sans modification ni changement de support.

La présomption de cession en cas de contrat de production audiovisuelle ne concerne quant à elle, que certains droits²⁴⁷ et doit, pour respecter les règles protectrices des intérêts des auteurs, contenir un certain nombre de précisions, notamment sur la rémunération accordée aux auteurs²⁴⁸. Ainsi, le plus souvent les parties anticipent tout de façon très précise dans le contrat de production audiovisuelle, privant ainsi la présomption d'une grande partie de son intérêt.

S'agissant de l'existence d'un droit de destination, et plus particulièrement d'un droit de location, ceux-ci sont conférés. Bien que l'article L.122-6 du CPI²⁴⁹

²⁴⁴ Article L.113-9 CPI : « Sauf dispositions statutaires ou stipulations contraires, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leur documentation créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolues à l'employeur qui est seul habilité à les exercer ».

²⁴⁵ Article L.132-24 CPI : « Le contrat qui lie le producteur aux auteurs d'une œuvre audiovisuelle, autres que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, emporte, sauf clause contraire et sans préjudice des droits reconnus à l'auteur par les dispositions des articles L.111-3, L.121-4, L.121-5, L.122-1 à L.122-7, L.123-7, L.131-2 à L.131-7, L.132-4 et L.132-7, cession au profit du producteur des droits exclusifs d'exploitation de l'œuvre audiovisuelle. Le contrat de production audiovisuelle n'emporte pas cession au producteur des droits graphiques et théâtraux sur l'œuvre. Ce contrat prévoit la liste des éléments ayant servi à la réalisation de l'œuvre qui sont conservés ainsi que les modalités de cette conservation »

²⁴⁶ Article L.113-5 CPI : « L'œuvre collective est, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. Cette personne est investie des droits de l'auteur »

²⁴⁷ Article L.132-24 CPI, Ibidem

²⁴⁸ Article L.131-3 CPI : « La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.

Lorsque des circonstances spéciales l'exigent, le contrat peut être valablement conclu par échange de télégrammes, à condition que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité conformément aux termes du premier alinéa du présent article. Les cessions portant sur les droits d'adaptation audiovisuelle doivent faire l'objet d'un contrat écrit sur un document distinct du contrat relatif à l'édition proprement dite de l'œuvre imprimée. Le bénéficiaire de la cession s'engage par ce contrat à rechercher une exploitation du droit cédé conformément aux usages de la profession et à verser à l'auteur, en cas d'adaptation, une rémunération proportionnelle aux recettes perçues. »

²⁴⁹ Article L.122-6 CPI : « Sous réserve des dispositions de l'article L.122-6-1, le droit d'exploitation appartenant à l'auteur d'un logiciel comprend le droit d'effectuer et d'autoriser (...) 3° La mise sur le marché à titre onéreux ou gratuit, y compris la location, du ou des exemplaires d'un logiciel par tout procédé.

reconnaît expressément cette prérogative au bénéficiaire des droits sur un programme, la solution n'avait pas été recherchée sur le terrain de la qualification du jeu vidéo en logiciel ²⁵⁰, mais plutôt sur le terrain du droit commun des droits d'auteur. En effet, le droit de location est une prérogative qui existe en droit français, à propos de toutes les œuvres, puisque la reconnaissance d'un droit de location est assurée par la théorie du droit de destination ²⁵¹ qui comprend, dans le monopole de l'auteur, toutes les formes d'exploitation pouvant dériver de ces droits, tels l'adaptation, la distribution, le prêt et la location. C'est d'ailleurs sur la base de cette théorie que les autorités françaises se sont dispensées de transposer expressément la directive communautaire du 19 novembre 1992 relative au droit de location dans le domaine de la propriété intellectuelle ²⁵², ces prérogatives étant considérées comme étant déjà de droit positif ²⁵³.

La question de la rémunération due aux auteurs est une autre des difficultés dans le domaine des jeux vidéo, et plus généralement des œuvres multimédia, tant sur le principe de la rémunération proportionnelle, que sur celui de l'assiette de la rémunération.

Selon l'article L.131-4 du CPI ²⁵⁴, la rémunération doit être proportionnelle et, selon la jurisprudence, basée sur le prix de vente au public hors taxes. Ledit Code

Toutefois, la première vente d'un exemplaire d'un logiciel dans le territoire d'un État membre de la Communauté européenne ou d'un État partie à l'accord sur l'Espace économique européen par l'auteur ou avec son consentement épuise le droit de mise sur le marché de cet exemplaire dans tous les États membres à l'exception du droit d'autoriser la location ultérieure d'un exemplaire »

²⁵⁰ Cass. Civ. 1^{ère}, 27 avril 2004, DPM et La Plume c/ Nintendo, Bull. civ. I, n°11 ; P. SIRINELLI, « Propriété littéraire et artistique », Recueil Dalloz, 2005, p.1482 ; J. DALEAU, « Qualification et location d'un jeu vidéo », Recueil Dalloz, 2004, p.1528 ; F. POLLAUD-DULIAN, « Le droit de destination et la location des exemplaires de reproduction », RTD Com., 2004, p.484

²⁵¹ Le droit de destination repose en France sur une conception large ou « synthétique » des deux prérogatives - droit de reproduction et droit de représentation - qui forment le monopole d'exploitation de l'auteur. Il permet notamment d'inclure dans l'orbite du droit de reproduction *lato sensu*, le droit d'autoriser ou d'interdire les utilisations secondaires des exemplaires de reproduction.

En ce sens F. GOTZEN, *Het Bestemmingsrecht van de auteur*, Bruxelles, Larcier, 1975 ; F. POLLAUD-DULIAN, *Le droit de destination*, LGDJ, 1989 ; Desbois, *Traité*, 3e éd., p.301, 370 et s. ; S. STRÖMHOLM, « Le droit de mise en circulation », DA novembre 1967 ; A. et H.-J. LUCAS, *Traité*, 2e éd., n°246 et s.

Cette doctrine a fait parfois l'objet de critiques comme celles de A. et H.-J. LUCAS, *Traité*, 2e éd., n°250-255

²⁵² Directive 92/100/CEE du Conseil, du 19 novembre 1992, relative au droit de location et de prêt et à certains droits voisins du droit d'auteur dans le domaine de la propriété intellectuelle, Journal officiel n°L346 du 27 novembre 1992, p.61-66

²⁵³ P. SIRINELLI, « Propriété littéraire et artistique », Ibidem

²⁵⁴ Article L.131-4 CPI « La cession par l'auteur de ses droits sur son œuvre peut être totale ou partielle. Elle doit comporter au profit de l'auteur la participation proportionnelle aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation.

prévoit des exceptions, de sorte que la rémunération puisse être forfaitaire dans certains cas comme dans celui de l'œuvre collective et du logiciel. Un choix doit donc être opéré entre rémunérations forfaitaire et proportionnelle.

De même, en matière de copie privée il convient de déterminer si le jeu vidéo peut en bénéficier, pour le tout ou pour partie, alors que celle-ci est interdite en matière de logiciels et de bases de données électroniques, mais admise dans tous les autres cas. Ainsi, l'opposabilité simultanée de tous les régimes devrait donc interdire aux auteurs le bénéfice de la rémunération pour copie privée puisque la reproduction serait, pour certaines composantes, illicite.

Pour ce qui est de la rémunération pour copie privée prévue à l'article L.311-1 du CPI ²⁵⁵, celle-ci est le corollaire à l'exception pour copie privée consacrée à l'article L.122-5 alinéa 2 ²⁵⁶. Or, l'exception de copie privée est exclue en matière de logiciel ²⁵⁷. Dès lors, les logiciels ne pouvant faire, de manière licite, l'objet de copies privées, le Conseil d'État en a déduit que ces œuvres ne pouvaient bénéficier de la rémunération prévue à cet effet, dans la mesure où celle-ci compense, précisément, le manque à gagner provenant, pour les titulaires de

Toutefois, la rémunération de l'auteur peut être évaluée forfaitairement dans les cas suivants :

1° La base de calcul de la participation proportionnelle ne peut être pratiquement déterminée ;

2° Les moyens de contrôler l'application de la participation font défaut ;

3° Les frais des opérations de calcul et de contrôle seraient hors de proportion avec les résultats à atteindre ;

4° La nature ou les conditions de l'exploitation rendent impossible l'application de la règle de la rémunération proportionnelle, soit que la contribution de l'auteur ne constitue pas l'un des éléments essentiels de la création intellectuelle de l'œuvre, soit que l'utilisation de l'œuvre ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'objet exploité ;

5° En cas de cession des droits portant sur un logiciel ;

6° Dans les autres cas prévus au présent code.

Est également licite la conversion entre les parties, à la demande de l'auteur, des droits provenant des contrats en vigueur en annuités forfaitaires pour des durées à déterminer entre les parties. »

²⁵⁵ Article L.311-1 CPI : « Les auteurs et les artistes-interprètes des œuvres fixées sur phonogrammes ou vidéogrammes, ainsi que les producteurs de ces phonogrammes ou vidéogrammes, ont droit à une rémunération au titre de la reproduction desdites œuvres, réalisées dans les conditions mentionnées au 2° de l'article L.122-5 et au 2° de l'article L.211-3.

Cette rémunération est également due aux auteurs et aux éditeurs des œuvres fixées sur tout autre support, au titre de leur reproduction réalisée, dans les conditions prévues au 2° de l'article L.122-5, sur un support d'enregistrement numérique. »

²⁵⁶ L'article L.122-5 alinéa 2 : « Lorsque l'œuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire : [...] Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, à l'exception des copies des œuvres d'art destinées à être utilisées pour des fins identiques à celles pour lesquelles l'œuvre originale a été créée et des copies d'un logiciel autres que la copie de sauvegarde établie dans les conditions prévues au II de l'article L.122-6-1 ainsi que des copies ou des reproductions d'une base de données électronique ; »

²⁵⁷ L'article L. 122-6-1 CPI prévoit qu'en matière de logiciel seule une copie de sauvegarde est possible

droits, du jeu de l'exception pour copie privée²⁵⁸. Cette position résulte d'une décision de la commission portant sur la rémunération pour copie privée du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique²⁵⁹.

La grande majorité de la commission fut d'avis d'exclure les logiciels du champ de l'exception et de la rémunération pour copie privée. Cette dernière a toutefois précisé que cette exclusion n'était pas un obstacle à la rémunération pour copie privée des œuvres intellectuelles non logicielles accessibles grâce à un logiciel, dès lors qu'elles en sont dissociables et que leur copie n'exige pas la reproduction de ce dernier. La partie audiovisuelle n'étant pas dissociable de la partie logicielle en matière de jeu vidéo, sa qualification logicielle, qu'elle soit pour le tout ou, seulement pour une partie dans le cadre d'une application distributive, entraîne l'inéligibilité à la rémunération pour copie privée sur la base des textes actuellement applicables.

Fort de ces constats, et au regard de l'ampleur des investissements réalisés pour la création de la plupart des jeux vidéo actuels, il s'avère nécessaire de créer un régime juridique permettant une exploitation sans complexité.

III Un nécessaire rééquilibrage des rapports entre les intervenants

Une approche favorable aux investisseurs, que sont les éditeurs de jeux vidéo, semble contradictoire avec la mouvance actuelle consistant à vouloir protéger le plus possible les auteurs, structurellement désavantagés par leur petite taille face aux producteurs, dont la capacité financière les met en position de force dans le cadre des négociations.

Toutefois il ne faut pas perdre de vue que les investissements, indispensables à la réalisation de jeux de plus en plus complexes et réalistes, sont colossaux²⁶⁰. Les

²⁵⁸ CE, 25 novembre 2002, Syndicat des industries de matériels audiovisuels électroniques : Juris-Data n°2002-064702 ; Rec. CE 2002, p.179

²⁵⁹ CSPLA, *Rapport de la commission portant sur la rémunération pour copie privée*, www.droitsdauteur.culture.gouv.fr/remu-copriver.pdf [en ligne 17/07/2010]

²⁶⁰ Le jeu vidéo le plus coûteux jamais réalisé est GTA IV avec un budget de 100 millions de dollars, M. BRIGGS, « Top 10 most expensive video games budgets ever », Digitalbattle, 20 février 2010, <http://www.digitalbattle.com/2010/02/20/top-10-most-expensive-video-games-budgets-ever/> [en ligne 18/07/2010]

investisseurs jouent donc un rôle central nécessitant une protection en accord avec le mode de fonctionnement de cette industrie.

Aussi, un régime favorable aux producteurs se justifie tant d'un point de vue historique (A) qu'économique (B).

A. Une justification historique

Le droit d'auteur est un droit ayant une dimension morale et patrimoniale, qui trouve sa justification dans la société libérale dont J. LOCKE ²⁶¹ est un des pionniers. Celui-ci, avec ses deux traités sur le gouvernement, avait élaboré une théorie argumentée sur le plan philosophique et politique de la propriété, à une époque où le Souverain souhaitait que ses sujets fussent persuadés qu'il était maître absolu de leurs vies et de leurs biens ²⁶². Cette théorie, appelée théorie jusnaturaliste, part du principe que l'Homme est propriétaire de sa personne et par voie de conséquence propriétaire du résultat de son travail, dans la mesure où celui-ci y incorpore une partie de lui-même ²⁶³, principe alors en parfaite rupture avec les systèmes féodaux en place en Angleterre et plus largement en Europe.

Sous l'influence des idées nouvelles des penseurs de cette période dont LOCKE, ROUSSEAU et particulièrement BEAUMARCHAIS, la jurisprudence du Conseil du Roi prit un tournant décisif avec un arrêt réglementaire du 30 août 1777. Celui-ci consacra en même temps les droits des libraires et ceux des auteurs, en prenant bien soin de les distinguer. L'esprit de cet arrêt était que l'exclusivité, accordée au libraire dans un but purement économique, devait être temporaire, alors que celle

²⁶¹ J. LOCKE (29 août 1632 - 28 octobre 1704) était un philosophe anglais de l'époque moderne considéré sur le politique comme un des fondateurs intellectuels du libéralisme

²⁶² LOCKE voulut répondre aux écrits du Chevalier FILMER qui prétendaient montrer que les Sujets naissent esclaves de leur Prince

²⁶³ J. LOCKE, *Second traité du gouvernement civil*, 1690, chapitre 5, §27 « Bien que la terre et toutes les créatures inférieures appartiennent en commun à tous les hommes, chaque homme est cependant propriétaire de sa propre personne. Aucun autre que lui-même ne possède un droit sur elle, le travail de son corps et l'ouvrage de ses mains lui appartiennent en propre. Il mêle son travail à tout ce qu'il fait sortir de l'état dans lequel la nature la laissée, et y joint quelque chose qui est sien. Par là, il en fait sa propriété. Cette chose étant extraite par lui de l'état commun où la nature l'avait mise, son travail lui ajoute quelque chose, qui exclut le droit commun des autres hommes. »

reconnue à l'auteur, même si elle trouvait sa source dans une grâce royale, devait être une propriété de droit à vocation perpétuelle ²⁶⁴.

Dans le contexte révolutionnaire français en 1791 ²⁶⁵, un premier projet de loi relatif aux droits d'auteur, initié par LAKANAL et présenté par LE CHAPELIER, fut adopté par l'Assemblée Constituante ²⁶⁶. Ce n'est que plus tard, en 1793, que fut consacré le droit de reproduction. Il s'agissait là aussi d'une réponse au privilège du XVIème au XVIIIème siècle que détenaient les libraires. Ce privilège était issu du besoin de sécurité économique des investisseurs, et du désir de censure du pouvoir royal. En effet, l'apparition de l'imprimerie donna une dimension économique au débat relatif à la transmission de la pensée et provoqua l'intervention des monarques. Les libraires de l'époque, remplissant les fonctions d'imprimeurs et d'éditeurs, sollicitèrent des privilèges ²⁶⁷ pour rentabiliser les investissements découlant des travaux de révision des manuscrits, ainsi que des opérations de fabrication. BEAUMARCHAIS ²⁶⁸, non satisfait des abus des Comédiens français, qui décidaient seuls de l'acceptation ou du refus d'une pièce tout en s'arrangeant pour se dérober à l'obligation légale de payer à l'auteur un neuvième des recettes, milita au sein de la Société des auteurs et compositeurs dramatiques ²⁶⁹, pour la reconnaissance des droits d'auteur ²⁷⁰.

Le droit de propriété littéraire et artistique peut donc être abordé selon deux philosophies de la propriété. La conception jusnaturaliste de la propriété en ce qu'il s'agit d'un droit de propriété naturel et absolu de l'auteur sur son œuvre, et

²⁶⁴ JurisClasseur Notarial Répertoire, V° Propriété littéraire et artistique, Fascicule 10 : Propriété Littéraire et Artistique, Généralités, Introduction

²⁶⁵ Etablissement de la monarchie constitutionnelle le 4 septembre 1791 ; Instauration de la liberté d'entreprendre, proscription des coalitions et interdiction de la grève par la Loi LE CHAPELIER du 14 juin 1791 ; Mise en œuvre du code pénal le 21 septembre 1791 et du code rural le 28 septembre

²⁶⁶ La loi des 13 et 19 janvier 1791 marque l'aboutissement du combat mené par BEAUMARCHAIS et consacre le droit de représentation des auteurs dramatiques. Elle apporte la première traduction d'un droit d'auteur comportant à la fois une dimension morale et une dimension patrimoniale. Cette consécration n'est cependant qu'indirecte. La loi de 1791 est d'abord un texte sur « *les spectacles* » qui commence par poser, à l'article 2, que « *les ouvrages des auteurs morts depuis cinq ans et plus sont une propriété publique* » avant de reconnaître aux auteurs et à leurs ayants droit un droit exclusif sur la représentation de leurs œuvres limité dans le temps

²⁶⁷ En France, le premier privilège aurait été celui accordé en 1507 par LOUIS XII pour les épîtres de SAINT-PAUL.

²⁶⁸ P.A. CARON DE BEAUMARCHAIS, né le 24 janvier 1732 à Paris, était un écrivain, journaliste, dramaturge, éditeur, politicien, espion et fut l'une des figures emblématiques du Siècle des Lumières.

²⁶⁹ Fondée en 1777 à son initiative

²⁷⁰ J. BAETENS, *Le combat du droit d'auteur*, Impressions Nouvelles, coll. Bâtons rompus, 2001

la conception de la propriété utilitariste en ce que la propriété intellectuelle trouve sa légitimité dans son efficacité économique ²⁷¹.

Or, le système juridique français est inspiré de ces deux conceptions par la consécration de la conception lockéenne de la propriété en matière de droits moraux, ceux-ci étant perpétuels, alors que la conception utilitariste, qui transcende la législation américaine en la matière, trouve ses traces en droit français en matière de droits patrimoniaux. Le droit de propriété, ayant une vocation sociale, il émerge après la Révolution avec l'abolition des privilèges.

Le droit d'auteur organise les rapports au sein du triptyque auteur, œuvre, public, une œuvre sans public perdant tout son sens. Les pouvoirs publics ont dû concilier l'incitation à la création et l'accès à celle-ci, pouvant parfois s'avérer antagonistes. Un droit de propriété intellectuelle faible aurait pour conséquence de désintéresser les auteurs de la création dont ils ne pourraient tirer une contrepartie. A contrario, un droit de propriété fort aurait pour conséquence de créer des distorsions monopolistiques. Or le droit de propriété intellectuelle confère actuellement un droit exclusif d'exploitation temporaire des ayants droit leur permettant de réaliser un retour sur investissement d'une production onéreuse. Par la suite, au-delà d'une période fixée par le législateur, l'œuvre tombe dans le domaine public, devenant dès lors la propriété de l'humanité, ce qui permet à tout à chacun de pouvoir en disposer librement sous réserve du respect des droits moraux, qui sont quant à eux imprescriptibles. Ainsi, le droit patrimonial d'un auteur ou d'un producteur sur une œuvre, lui permet de se prémunir contre toute personne tentant d'exploiter l'œuvre sans en avoir supporté les coûts de réalisation.

Depuis une vingtaine d'années, l'analyse du droit de propriété intellectuelle s'effectue principalement au travers de son aspect économique, comme en atteste une directive européenne de 2001 relative à l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur ²⁷². Sa justification apparaît quasi exclusivement d'un point de vue économique, et plus particulièrement dans un but de protection des investisseurs ²⁷³. Selon P. DAVID : « *la loi sur les droits d'auteurs a été façonnée d'emblée*

²⁷¹ F. BENHAMOU, *Droit d'auteur et copyright*, La découverte, 2007

²⁷² Directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information, Journal officiel n°L.167 du 22 juin 2001 p.10-19

²⁷³ La directive de 2001 dans son considérant 10 énonce que : « *les auteurs ou les interprètes ou exécutants, pour pouvoir poursuivre leur travail créatif et artistique, doivent obtenir une rémunération*

d'avantage par les aspects économiques de l'activité de la publication que par ceux de l'auteur ». Cet arbitrage est donc présent depuis les prémices du droit d'auteur. Ainsi, la matière ne doit pas être considérée comme une application extensive du droit de propriété, mais plutôt comme une volonté de protéger les investisseurs, preneurs de risque, qui à l'origine étaient les libraires.

Actuellement, les studios, qui impulsent le marché du jeu vidéo, que se soit les grands comme les petits, rencontrent des difficultés pour financer leurs projets, alors même que ces derniers sont de plus en plus onéreux à réaliser, à l'aune d'une exigence accrue du joueur tant au niveau du scénario, des graphismes, que du gameplay. Par ailleurs, les partenaires bancaires sont réticents à financer ce genre d'activités ²⁷⁴. Ainsi, il s'avère indispensable de pérenniser l'activité d'un secteur générateur de richesses et d'emplois par un cadre juridique stable et clair, pour éviter que l'instabilité juridique ne persiste et se répercute sur le plan économique ²⁷⁵.

La propriété littéraire et artistique ne repose pas sur les seuls fondements économiques, mais elle s'avère être primordialement porteuse de valeurs culturelles ou scientifiques. Or, c'est cette complémentarité qu'il convient de réguler afin de permettre l'initiative culturelle des concepteurs, tout en assurant aux investisseurs une maîtrise des coûts, les deux intervenants étant quasi systématiquement interdépendants dans le processus d'élaboration d'un jeu vidéo.

B. Une justification économique

Dans une problématique de compétitivité du jeu vidéo français, les conséquences d'une qualification juridique en fonction de son mode d'élaboration en œuvre de collaboration ²⁷⁶ se font au détriment du développement de l'industrie française,

appropriée pour l'utilisation de leurs œuvres, de même que les producteurs pour pouvoir financer ce travail. L'investissement nécessaire pour créer des produits, tels que des phonogrammes, des films ou les produits multimédias, et des services tels que les services à la demande, est considérable »

²⁷⁴ F. FRIES, « Proposition pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », Op. Cit. p.99

²⁷⁵ « L'accès au crédit bancaire leur a toujours été difficile, ne serait-ce que parce qu'ils ont peu d'actifs à leur bilan, susceptibles de servir de garantie à des crédits. », F. FRIES, *ibidem*, p.16

²⁷⁶ La dernière qualification en date fut celle retenue par la CA Paris du 20 septembre 2007 consacre le jeu vidéo comme une œuvre composite qui répond à la fois au système de droit des logiciels et

dans la mesure où son statut juridique implique un partage, une copropriété des droits au profit des différents contributeurs. Cette complexité du statut juridique est pénalisante. Elle induit une totale insécurité économique pour les développeurs, ainsi que pour les éditeurs. Pour cette raison, de nombreux professionnels réclament que le jeu vidéo soit considéré comme une œuvre collective, permettant une plus grande sécurité juridique dans la gestion des droits.

Le marché du jeu vidéo dépasse largement nos frontières ; il convient donc de lui offrir une certaine cohérence pour ne pas pénaliser l'industrie nationale, et aller jusqu'à envisager d'accueillir plus de projets étrangers.

Dès lors, le régime du jeu vidéo doit être fortement inspiré de celui de l'œuvre collective puisqu'il rassemble l'ensemble des droits de propriété intellectuelle sur le chef du développement ce qui confère une sécurité économique des investisseurs n'ayant qu'un seul interlocuteur. Il est donc extrêmement important que le studio ayant réalisé le projet, soit investi des droits moraux et patrimoniaux pour qu'il puisse en disposer de manière aisée, sans nécessiter l'accord de l'ensemble des contributeurs.

Par ailleurs, l'élaboration d'un cadre juridique spécifique au jeu vidéo doit passer par la réglementation de ses métiers. Le plan France numérique 2012 ²⁷⁷ propose la mise en place d'un groupe de travail pour résoudre les questions juridiques du statut du jeu vidéo, à la fois sur les droits d'auteur, mais également sur les codes NAF et ROME du métier qui ne sont, pour l'heure, pas nécessairement adaptés. La création de ce régime permettrait au secteur d'être compétitif par rapport à d'autres systèmes juridiques, qui ont privilégié la création du jeu vidéo au niveau du développeur.

Aussi, le SNJV estime que *« les auteurs, les collaborateurs souhaitent la juste rémunération des bénéfices qu'il peut y avoir dans le développement et ensuite dans l'exploitation de l'œuvre »*. On constate que l'absence d'un tel régime a des répercussions légitimes sur le mode d'élaboration des jeux vidéo. Par exemple

au système de droit commun en propriété intellectuelle. Dans cette décision, la Cour d'appel a qualifié le jeu vidéo d'œuvre de collaboration

²⁷⁷ Le 2 avril 2008, le Président de la République et le Premier Ministre ont confié à un groupe de travail la mission d'élaborer un plan de développement de l'économie numérique, capable de replacer la France parmi les grandes nations numériques à horizon 2012

certains studios comme OWLIENT ou NADEO ²⁷⁸, en l'absence d'accords avec la SASEM, utilisent le moins possible de musique. Aussi, la durée de vie d'un produit de plus en plus courte doit être prise en compte. Or tant qu'on ne changera pas cet état de fait, le risque continuera de peser sur les artistes en raison de l'insécurité, inhérent à l'absence d'un statut établi les concernant. À l'échelle communautaire, le vœu de la commission européenne est d'encourager la filière à négocier, afin de trouver une juste rémunération entre les différents intervenants.

Pour empêcher la fuite des talents à l'étranger, il apparaît alors nécessaire de créer une nomenclature officielle puisqu'actuellement il n'existe aucune distinction entre le statut du développeur du jeu vidéo et celui du développeur de logiciels.

²⁷⁸ OWLIENT et NADEO sont deux studios français de développement de jeu vidéo

CHAPITRE 3 : LE REGIME JURIDIQUE SUI GENERIS DU JEU VIDEO

Le jeu vidéo est une œuvre dont la complexité nécessite une attention particulière sur le plan juridique. La création des jeux vidéo donne lieu à l'émergence d'un modèle économique dominant, dans lequel les studios de développement, compte tenu de leur difficulté à lever des fonds, s'orientent vers les éditeurs pour obtenir un financement. Or, les éditeurs sont eux-mêmes confrontés aux risques importants propres à ce marché dont, notamment, le montant élevé des productions et des durées d'exploitation courtes. Dans ce contexte, la maîtrise, dès l'origine de la production, de l'intégralité des droits d'exploitation pour une durée substantielle est une exigence incontournable pour pérenniser ce secteur d'activité.

La principale préoccupation des studios lors de la négociation contractuelle réside donc dans l'exigence, par les éditeurs, de cette sécurité juridique absolue, s'agissant aussi bien de l'exploitation de l'œuvre que de ses exploitations dérivées. La satisfaction de cette exigence des éditeurs suppose que les studios se soient eux-mêmes préalablement assurés, auprès des divers intervenants, de disposer des droits nécessaires à l'exploitation. Pour se faire, le nouveau cadre juridique du jeu vidéo doit être à la fois simple et sûr, de nature à permettre la conciliation des différents intérêts dans le respect des principes de la propriété littéraire et artistique.

Ce régime, inspiré de celui proposé par le CSPLA en matière d'œuvre multimédia ²⁷⁹, prend en compte les spécificités propres au domaine du jeu vidéo en conciliant d'une part, la juste reconnaissance de la participation des auteurs à la création de l'œuvre globale, et, d'autre part, la nécessité pour les investisseurs de s'assurer la maîtrise préalable des droits nécessaires à l'exploitation.

Une fois le périmètre du régime déterminé par une définition du jeu vidéo (Section 1), les rapports entre les intervenants doivent être régulés par un régime établi en cohérence avec les principes généraux de la propriété littéraire et artistique, impliquant la naissance des droits sur la tête de l'auteur personne physique. Dès lors, envisager une dévolution des droits au profit de l'investisseur représente une simplification considérable et une source de sécurité. La détermination de la qualité d'auteur au travers quatre fonctions créatives affectant nécessairement le jeu vidéo dans son ensemble (Section 2), associée à la

²⁷⁹ CSPLA, *Le régime juridique des œuvres multimédia*, Op. Cit. p.25

présomption de cession des droits d'exploitations (Section 3), offre à l'exploitant des garanties équivalentes à celles d'une titularité *ab initio*. Pour les autres aspects de son régime juridique, il est fait application du droit commun (Section 4). Enfin, pour parfaire ce régime, il est proposé une réglementation des métiers du jeu vidéo (Section 5).

SECTION 1 : DEFINITION JURIDIQUE DU JEU VIDEO

La création et l'application d'un régime spécifique au jeu vidéo supposent un travail préalable de définition de celui-ci, suffisant pour prévenir, dans toute la mesure du possible, les conflits de frontières avec les autres catégories existantes et plus particulièrement avec le logiciel.

Les deux définitions officielles d'un jeu vidéo ont été élaborées hors du champ de la propriété littéraire et artistique, dans les perspectives sectorielles qui étaient celles des textes en cause, et n'ont donc qu'une valeur indicative.

Pour la première fois, le jeu vidéo fut mentionné sous le vocable de ludiciel dans l'arrêté du 30 décembre 1983 relatif à l'enrichissement du vocabulaire informatique qui le définit comme : *« l'ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatif au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données »* ²⁸⁰.

Par ailleurs, la loi du 5 mars 2007 ²⁸¹, mettant notamment en place un crédit d'impôt spécifique à certains jeux vidéo, apporte en son article 37 une définition précise du jeu vidéo comme : *« tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non »*.

Aucune définition du jeu vidéo en droit d'auteur n'étant proposée par le législateur, il convient donc de s'y employer afin de déterminer le champ d'application de ce nouveau régime.

Il est proposé de définir le jeu vidéo comme un **programme de loisir intégrant des éléments de création numérique et technologique de genres différents, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée, où des situations simulées se traduisent sous forme d'images animées, sonorisées ou non.**

²⁸⁰ Arrêté du 30 décembre 1983 relatif à l'enrichissement du vocabulaire de l'informatique - Journal officiel. N.C. du 19 février 1984

²⁸¹ Loi n°2007-309 du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur

Cette définition, inspirée de celle de la loi du 5 mars 2007 ²⁸², reprend les principaux critères de l'œuvre multimédia dont font partie les jeux vidéo à savoir :

- l'existence de données de différentes natures ;
- les données sont numériques, car hors de ce format l'œuvre n'existe pas ;
- le fait que ces données numériques soient réunies sur un même support ;
- et le fait qu'elles interagissent avec l'utilisateur.

De plus, elle intègre la spécificité propre aux jeux vidéo à savoir une « *trame scénarisée, où des situations simulées se traduisent sous forme d'images animées, sonorisées ou non* » dont ne sont pas pourvues les autres œuvres multimédia telles que les sites web, les produits multimédias culturels ou éducatifs comme les encyclopédies.

Le jeu vidéo revêt une cohésion d'ensemble, et ce tout présente un caractère d'originalité qui lui est propre. Ce critère suppose que la recherche du juge se fasse au niveau du tout et non simplement au niveau de ses composantes, y compris du logiciel qui intègre l'ensemble des informations et permet l'interactivité.

²⁸² Loi n°2007-309 du 5 mars 2007, Op. Cit. p.113

SECTION 2 : LA QUALITE D'AUTEUR

Dans la conception française dite « personnaliste » du droit d'auteur, l'auteur est celui dont la personnalité s'est exprimée au travers de l'œuvre qu'il a créée.

Cette conception a pour effet d'exclure les personnes qui se bornent à apporter un savoir-faire, des conseils, voire des idées, et les personnes qui interviennent selon des directives ou des instructions qui ne leur laissent pas de marge créatrice. Elle exclut par ailleurs que des personnes morales puissent avoir la qualité d'auteur, à l'exception du cas de l'œuvre collective ²⁸³ et de la création logicielle salariale ²⁸⁴.

Aussi, la qualité d'auteur ne peut être transférée par contrat, même à l'initiative de l'auteur lui-même ²⁸⁵. Seuls certains droits inhérents à cette qualité sont cessibles, et l'existence d'un contrat de travail ou de commande n'a aucune influence sur la qualité d'auteur ²⁸⁶.

Aucune disposition législative ne permet d'attribuer la qualité d'auteur au simple investisseur, quelle que soit la qualification de l'œuvre. Il convient de bien distinguer la qualité d'auteur intransmissible, de la titularité des droits qui est cessible. La sécurité juridique de l'investisseur sera donc garantie au stade de la transmission des droits, grâce à un régime de présomption de cession.

La difficulté ne réside pas dans l'analyse juridique de ce qu'est un auteur de jeux vidéo, mais dans l'application de la notion aux divers intervenants, alors que leurs contributions relèvent de domaines différents. De nombreuses personnes participent à la création d'un jeu vidéo, cependant beaucoup de ces participants ont un travail essentiellement technique et non créatif. Dès lors, seuls quelques-uns se verront reconnaître la qualité d'auteur et se trouveront investis des droits sur l'œuvre.

Une question du même ordre s'est posée en matière d'œuvre audiovisuelle au législateur. Sa réponse consiste à distinguer, au sein des participants à la création,

²⁸³, Article L.113-5 CPI : « L'œuvre collective est, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. »

²⁸⁴ Article L.113-9 CPI : « Sauf dispositions statutaires ou stipulations contraires, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leur documentation créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer. »

²⁸⁵ Article L.121-1 CPI : « L'auteur jouit du droit au respect de son nom, de sa qualité et de son œuvre. Ce droit est attaché à sa personne. Il est perpétuel, inaliénable et imprescriptible. »

²⁸⁶ Article L.111-1 CPI alinéa 3 CPI

ceux dont la contribution est suffisamment déterminante, pour les faire présumer auteurs de l'œuvre dans son ensemble. Ces contributeurs ayant la qualité d'auteurs, sont ceux qui effectuent un apport créatif à l'ensemble de l'œuvre, portant l'empreinte de leur personnalité, qui jouissent d'une certaine liberté pour concevoir cet apport et effectuent avec les autres co-auteurs un vrai travail de collaboration.

En matière d'œuvre audiovisuelle, le législateur prévoit une présomption de la qualité d'auteur pour certains contributeurs. L'article L.113-7 alinéa 2 du CPI énonce que « *Sont présumés, sauf preuve contraire, coauteurs d'une œuvre audiovisuelle réalisée en collaboration : 1° L'auteur du scénario ; 2° L'auteur de l'adaptation ; 3° L'auteur du texte parlé ; 4° L'auteur des compositions musicales avec ou sans paroles spécialement réalisées pour l'œuvre ; 5° Le réalisateur* ». Ces présomptions sont des présomptions simples ne faisant pas obstacle à la reconnaissance de la qualité d'auteur à d'autres intervenants qui seraient en mesure d'administrer la preuve qu'ils remplissent les critères légaux et jurisprudentiels.

Or, comme on l'a vu, dans les grandes lignes le processus de création d'un jeu vidéo s'apparente à celui d'une œuvre audiovisuelle, c'est pourquoi il semble opportun de s'inspirer de cette méthode pour déterminer la qualité d'auteur d'un jeu vidéo.

Si la répartition des tâches dans une production audiovisuelle était suffisamment bien délimitée en 1985 pour qu'une liste des auteurs présumés puisse être dressée sans difficulté excessive, il n'en est pas de même aujourd'hui dans le secteur des jeux vidéo, où le même intervenant peut prendre en charge plusieurs tâches, tandis qu'une même tâche est confiée à plusieurs intervenants.

Plutôt que de recenser exhaustivement les nombreux métiers qui concourent à la création de jeux vidéo et de les ventiler en deux catégories, il apparaît opportun de s'attacher à identifier quatre fonctions créatives qui affectent nécessairement l'œuvre dans son ensemble, pour leur conférer une présomption de la qualité d'auteur.

Le jeu vidéo devant être regardé comme un tout, certaines contributions affectent l'œuvre dans son ensemble, contrairement à d'autres qui ne sont que partielles en ne portant que sur des aspects ou des séquences du processus de création. Dès lors, il convient d'instaurer une présomption de la qualité d'auteur, au bénéfice

des contributeurs dont l'apport revêt un caractère déterminant pour l'identité de l'œuvre regardée comme un ensemble.

Toutefois, il s'agit d'une présomption simple qui ne fait pas obstacle à la reconnaissance de la qualité d'auteur d'un jeu vidéo à d'autres contributeurs, pourvu qu'ils administrent la preuve qu'ils en remplissent les critères.

Aussi, une personne présumée auteur peut renoncer contractuellement à cette qualité, si les parties en conviennent ainsi. Les auteurs d'œuvres préexistantes, éventuellement intégrées à un jeu vidéo tel qu'un logiciel graphique, ne peuvent être regardés, en application du droit commun de l'œuvre composite ²⁸⁷, comme ayant la qualité d'auteur de celle-ci ²⁸⁸.

En France, dans le secteur du jeu vidéo, il n'existe pas, dans les studios de développement, de réalisateur, au sens traditionnel du terme, pouvant bénéficier de la qualité d'auteur ²⁸⁹. Néanmoins il existe bien une fonction de coordination et de management de l'activité créative des équipes, conformément à une logique fondamentalement industrielle. Il s'agit de garantir la qualité finale de l'œuvre dans son ensemble en supervisant les opérations de production jusqu'à la version définitive, en validant toutes les étapes de la création.

Le ou les titulaires de la fonction de réalisation est décrit dans le livre blanc du JIRAF comme la personne qui : *« définit et porte, tout au long de la production, la vision du projet. Il définit l'objectif final à atteindre, et s'assure que tout est fait pour s'en approcher durant le développement (...). Le réalisateur est une fonction qui est souvent portée par le chef de projet, surtout au sein d'une petite équipe. Cela peut également être la responsabilité d'un lead, notamment du lead designer »* ²⁹⁰.

Il est donc nécessaire de distinguer la fonction de réalisation, qui ne relève pas d'une activité créatrice bénéficiant de la qualité d'auteur, puisqu'elle est purement technique en consistant dans la gestion de projet, des autres fonctions créatrices qui managent les équipes.

²⁸⁷ Articles L. 113-2 alinéa 2 CPI

²⁸⁸ Articles L. 113-4 CPI

²⁸⁹ CSPLA, *le régime des œuvres multimédia*, Op. Cit. p.25

²⁹⁰ JIRAF, *Livre blanc : Les métiers du jeu vidéo*, Op. Cit. p.97, p.45

Il est à noter que la fonction de réalisation est généralement confiée au game designer qui est en charge de la création du scénario interactif, et bénéficie à ce titre de la qualité d'auteur ²⁹¹.

Il apparaît donc utile de s'attacher à identifier les fonctions créatives qui, par leur généralité et leur caractère déterminant, affectent nécessairement le jeu vidéo dans son ensemble, à savoir :

- La fonction de création du scénario interactif (I) ;
- La fonction de conception informatique (II)
- La fonction de conception graphique (III) ;
- La fonction de création de la composition musicale spécialement réalisée pour le jeu vidéo (IV).

Les contributeurs aux quatre fonctions créatives qui viennent d'être identifiées, sont donc présumés contributeurs déterminants, et par conséquent auteurs du jeu vidéo comme un tout.

Plusieurs intervenants peuvent contribuer à chacune de ces fonctions et un même intervenant peut participer à plusieurs de ces fonctions. L'interprétation de cette grille des fonctions créatives doit être réalisée au regard de la terminologie propre à ce secteur tel que proposé par le Livre blanc des métiers du jeu vidéo ²⁹², en l'absence de convention collective propre à la création de jeux vidéo qu'il conviendrait aussi de mettre en place.

I. La fonction de création du scénario interactif

La fonction de création du scénario interactif consiste à déterminer les séquences, le scénario à multiples hypothèses ²⁹³, l'ensemble des fonctionnalités, le gameplay, à définir les styles visuels, sonores et textuels du jeu vidéo.

²⁹¹ On rappellera à cet égard que dans le domaine de l'audiovisuel, le réalisateur fournit deux prestations bien distinguées sur le plan contractuel : d'une part, une prestation de technicien et de directeur d'équipe, rémunérée sous forme de salaire et qui se trouve hors du champ de la propriété littéraire et artistique, d'autre part, une prestation en qualité de créateur, qui fait l'objet d'un contrat portant sur les droits d'auteur

²⁹² JIRAF, *Livre blanc : Les métiers du jeu vidéo*, Op. Cit. p.97

²⁹³ Le scénario interactif doit être entendu dans le sens d'un parcours ou déroulement à multiples hypothèses, proposé par les auteurs et activé par les utilisateurs, car en matière de jeu vidéo,

Cette fonction est remplie le plus souvent par le game designer qui élabore à ce titre les règles du jeu, les énigmes à résoudre, le comportement des personnages. Comme la précédente, cette fonction créative peut être assurée par plusieurs intervenants.

Dans les jeux vidéo de type ouvert ²⁹⁴, les possibilités de modifications apportées par les joueurs au scénario interactif ne sont pas de nature à affecter l'œuvre dans son ensemble et, par là même, ne leur confèrent pas la qualité d'auteurs du jeu vidéo considéré comme un tout. En effet, les utilisateurs sont encadrés par des règles et un univers de jeu contraignants et identiques pour tous. En mettant un potentiel de jeu à la disposition des utilisateurs, le studio fixe en même temps les limites qui bornent l'élan créatif de ceux-ci. Il ne peut donc pas être envisageable, compte tenu de la marge laissée par les studios à l'activité créatrice des joueurs, que ceux-ci puissent se voir reconnaître par le juge la qualité d'auteur du jeu dans son ensemble.

II. La fonction de conception informatique

La fonction de conception informatique consiste à concevoir l'ensemble des programmes informatiques tels que les moteurs graphiques, le moteur physique, l'intelligence artificielle, le gameplay indispensables à l'interactivité et clé de la réussite d'un jeu.

Cette fonction est remplie le plus souvent par le directeur technique ²⁹⁵ qui est responsable de la politique de développement logicielle. Il assure, à ce titre, le lien entre les équipes de création et les exécutants techniques. Il maîtrise un savoir-faire précis qui porte sur le logiciel, mais son intervention s'étend au-delà des

l'utilisateur évolue dans le cadre d'un monde fini dans lequel l'auteur, a choisi d'associer à chaque action possible de l'utilisateur une ou plusieurs conséquences données

²⁹⁴ Jeux permettant aux joueurs de créer des personnages, des armes, de niveaux ou circuits ou autre

²⁹⁵ JIRAF, *Les métiers du jeu vidéo*, Op. Cit. p.97, p.16

Dans le Livre blanc 4 relatif aux métiers du jeu vidéo, le JIRAF définit le directeur technique comme celui qui « s'assure, pour le projet, des choix techniques, et de la politique de développement logicielle. Les choix critiques lui incombent, comme par exemple le fait de créer un moteur ou d'en acheter un. Les choix des outils sont faits par le lead codeur et les codeurs, avec son aval. Il suit également les choix importants faits sur le projet, afin de donner son avis, ou de proposer des solutions. Il s'assure aussi que les connaissances, et les créations faites par chacun, sont mises en commun, profitent à tous, et enrichissent l'expérience générale. »

seules questions de faisabilité technique. En assistant à l'ensemble des réunions de travail, en formulant des contre-propositions, en procédant à des développements spécifiques, il intervient dans la réflexion générale et influe sur le processus de création dans sa globalité.

La question s'est posée de savoir si le directeur technique assumait une fonction de création autonome ²⁹⁶. Il est vrai qu'au regard de la partie « faisabilité technique » de son intervention, il doit être regardé comme un technicien et non comme un auteur. Cependant, sa contribution à la création de l'œuvre en tant que tout, à travers sa participation aux fonctions de réalisation et de conception graphique, imprègne l'œuvre de l'empreinte de sa personnalité par un apport créatif. Aussi, la qualité et l'originalité du développement logiciel sont l'une des valeurs garantissant le succès d'un produit.

Il apparaît alors évident que le directeur technique, nonobstant sa désignation, bénéficie de la présomption de la qualité d'auteur.

III. La fonction de conception graphique

Cette fonction, porte notamment sur l'élaboration de l'interface graphique, le choix et la définition des écrans types, la création des décors, des personnages, des cinématiques, de l'éclairage. Il s'agit ici du développement de tout l'aspect visuel du jeu vidéo. Cette fonction est remplie par le responsable du game design.

Là encore, sa contribution à la création de l'œuvre en tant que tout justifie l'attribution de la qualité d'auteur.

IV. La fonction de création de la composition musicale spécialement réalisée pour le jeu vidéo

Cette fonction, porte notamment sur l'élaboration du style sonore à savoir les voix musique, ambiance sonore et bruitages. Là aussi, sa contribution à la création de l'œuvre en tant que tout justifie l'attribution de la qualité d'auteur.

²⁹⁶ CSPLA, *Le régime juridique des œuvres multimedia*, Op. Cit. p.25, p.30

SECTION 3 : LA TRANSMISSION DES DROITS A L'EDITEUR SECURISEE PAR UNE PRESOMPTION DE CESSION

L'objectif de ce régime est d'instaurer une sécurité juridique dans les rapports entre les différents contributeurs à un jeu vidéo. Après avoir concentré l'ensemble des droits sur certains à qui est conférée la qualité d'auteur, il convient d'instaurer un mécanisme sûr de transfert des droits aux investisseurs.

En droit commun, le transfert des droits à l'investisseur suppose une cession contractuelle expresse de la part de l'auteur. Pour rappel, la cession des droits obéit en principe à un formalisme strict, destiné à protéger l'auteur. Certains contrats ne peuvent être conclus que par écrit ²⁹⁷, la cession est interprétée de façon restrictive, de sorte que l'auteur conserve tout ce qu'il n'a pas expressément cédé ²⁹⁸, et la cession globale d'œuvres futures est prohibée ²⁹⁹.

La loi prévoit trois régimes de présomption de cession. Le premier, dans le cas d'un contrat de production audiovisuelle ³⁰⁰, le second, dans le cas d'un contrat de commande d'une œuvre publicitaire ³⁰¹ et le troisième, instaure également, au bénéfice de l'administration, une cession automatique des droits des œuvres créées par les agents publics, certes limitée aux besoins du service ³⁰².

²⁹⁷ Article L.131-2 alinéa 1^{er} CPI : « Les contrats de représentation, d'édition et de production audiovisuelle définis au présent titre doivent être constatés par écrit. Il en est de même des autorisations gratuites d'exécution »

²⁹⁸ Article L.131-3 CPI : « La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée »

²⁹⁹ Article L.131-1 CPI : « La cession globale des œuvres futures est nulle »

³⁰⁰ Article L. 132-24 CPI : « Le contrat qui lie le producteur aux auteurs d'une oeuvre audiovisuelle, autres que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, emporte, sauf clause contraire et sans préjudice des droits reconnus à l'auteur par les dispositions des articles L.111-3, L.121-4, L.121-5, L.122-1 à L.122-7, L.123-7, L.131-2 à L.131-7, L.132-4 et L.132-7, cession au profit du producteur des droits exclusifs d'exploitation de l'oeuvre audiovisuelle.

Le contrat de production audiovisuelle n'emporte pas cession au producteur des droits graphiques et théâtraux sur l'oeuvre. »

³⁰¹ Article L.132-31 alinéa 1^{er} CPI : « Dans le cas d'une œuvre de commande utilisée pour la publicité, le contrat entre le producteur et l'auteur entraîne, sauf clause contraire, cession au producteur des droits d'exploitation de l'œuvre, dès lors que ce contrat précise la rémunération distincte due pour chaque mode d'exploitation de l'œuvre en fonction notamment de la zone géographique, de la durée de l'exploitation, de l'importance du tirage et de la nature du support. »

³⁰² Article L.131-3-1 CPI : « Dans la mesure strictement nécessaire à l'accomplissement d'une mission de service public, le droit d'exploitation d'une œuvre créée par un agent de l'Etat dans l'exercice de ses fonctions ou d'après les instructions reçues est, dès la création, cédé de plein droit à l'Etat. »

L'attribution de la qualité d'auteur et de la titularité *ab initio* des droits devant être équilibrée par un mécanisme susceptible d'assurer à l'investisseur la sécurité juridique, il est proposé de faire bénéficier d'une présomption simple de cession des droits, l'opérateur qui prend l'initiative et la responsabilité de la création du jeu vidéo. Cette présomption de cession apparaît la seule à même de concilier la titularité initiale au profit des personnes physiques créatrices, et la nécessité pour les exploitants de disposer des droits sur l'œuvre, objets de la cession, par la réunion entre les mêmes mains de l'ensemble des droits d'exploitation. Pour se faire, doivent être déterminés les contributeurs concernés (I) ainsi que les modalités de cette cession (II).

La présomption de cession des droits proposée est définie de façon à offrir à l'exploitant des garanties équivalentes à celles d'une titularité *ab initio*.

Il est à noter que cette solution, existant en matière d'œuvres audiovisuelles au profit du producteur, n'a pas empêché le développement de ce type d'œuvres ³⁰³.

I. Les contributeurs concernés par la présomption de cession

Les personnes concernées en premier lieu par la présomption de cession seraient tous les contributeurs déterminants du jeu vidéo, aussi bien les auteurs présumés ³⁰⁴ que les autres personnes dont la qualité d'auteur serait reconnue, quel que soit le stade de la création auquel ils se manifestent.

En second lieu, la présomption de cession concernerait les contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur du jeu vidéo comme un tout, mais qui sont néanmoins les auteurs d'une contribution spécialement créée pour lui et intégrée dans l'œuvre globale. Ce principe ne connaît qu'une seule exception traditionnelle ³⁰⁵ dans le cas des auteurs de l'œuvre musicale spécialement créée

³⁰³ B. EDELMAN, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification », D., 1995, chron. p.109. Contra, cf. BOUJEROL « De la qualification juridique à la régulation économique du multimédia : le précédent audiovisuel. », in « Les créations multimédia », DTA, 2001, vol. 8, n°1, qui estime que c'est justement parce que le régime de l'œuvre audiovisuelle a été établi par négociation et régulation entre les différents acteurs du secteur de l'audiovisuel que ceux-ci ne s'en sont jamais plaint ; or, ce ne serait pas le cas du multimédia

³⁰⁴ Cf Section 2 : La qualité d'auteur

³⁰⁵ Cette exception tient du fait que les compositeurs de musique représentent un cas à part en raison de la forte présence de la SACEM qui gère leurs droits

pour l'œuvre, que ceux-ci soient membres ou non d'une société de gestion collective des droits.

II. Les modalités de la cession :

La cession, de caractère exclusif, porte sur l'exploitation principale du jeu vidéo et des exploitations dérivées telles que les suites et adaptations cinématographiques. Cette cession intervient après échange des consentements (A) au bénéfice de l'initiateur du projet (B), mais permet à l'auteur, sauf volonté contraire, d'exploitation distincte sa contribution (C).

A. Fait générateur :

Le fait générateur de la présomption constitue le point le plus délicat du dispositif, puisque dans un souci d'équilibre des intérêts en présence, il convient de donner toute sa portée à la présomption de cession, sans pour autant dispenser l'investisseur de tout échange de volontés avec les auteurs. Il s'agit donc de trouver un équilibre entre l'exigence pure et simple d'un contrat, exigence de nature à vider de son intérêt la présomption, et un fait générateur constitué par la simple participation à l'acte de création qui n'offre pas l'occasion de négocier la rémunération de l'auteur.

La solution proposée par la Cour de Cassation, dans un arrêt sur la portée de la présomption de cession des droits d'exploitation d'une œuvre audiovisuelle ³⁰⁶, peut parfaitement s'y appliquer.

Il est établi que :

- le jeu de la présomption suppose un contrat écrit, sous quelque forme que ce soit. Ce contrat doit mentionner au minimum, d'une part, l'existence de la présomption de cession et du périmètre de celle-ci, d'autre part, la rémunération de l'auteur. Si l'auteur est un salarié ce contrat peut prendre la forme, par exemple, d'une mention concernant les droits d'auteur dans le contrat de travail ;

³⁰⁶ Cass. soc., 3 mars 2004, *Société SATEL*, Pourvoi n°01-46.619, note D. 2004, p.2494

- ce contrat peut viser toutes les œuvres que l'auteur est susceptible de réaliser dans le cadre de ses fonctions, sans qu'il soit besoin de renouveler le contrat écrit à l'occasion de chaque œuvre. Il est en effet nécessaire de tenir compte de la continuité des relations entre l'auteur et son employeur et du fait que les collaborateurs de studios peuvent travailler en même temps sur plusieurs projets ou passer d'un projet à un autre ;
- En présence d'un tel contrat écrit, la présomption de cession joue pour l'ensemble des droits patrimoniaux qu'elle concerne, même dans le cas où certains de ces droits ne seraient pas explicitement mentionnés dans les stipulations du contrat. Il est donc exclu l'application des dispositions de l'article L.131-3 alinéa 1^{er} du CPI ³⁰⁷ pour faire jouer la présomption au sujet de l'ensemble des droits ;
- Dans l'éventualité où ce contrat ne contiendrait pas de clause de rémunération, l'auteur concerné deviendrait créancier de l'exploitant, mais ne pourrait pas pour autant s'opposer à l'exploitation.

Ainsi, l'obligation d'un échange de volontés imposée au bénéficiaire de la présomption trouve une contrepartie en termes de sécurité juridique, d'autant plus significative qu'elle porte aussi bien sur les droits des auteurs de jeux vidéo comme un tout, que sur les droits des contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'œuvre dans son ensemble.

B. Bénéficiaire de la présomption

S'agissant du bénéficiaire de la présomption, une dévolution directe des droits à l'éditeur et non au studio de développement aurait le désavantage de priver le studio de toute rémunération autre que celle tirée de la cession initiale de l'œuvre, à l'exclusion des recettes susceptibles de provenir de son exploitation. Elle

³⁰⁷ Article L.131 : « La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.

Lorsque des circonstances spéciales l'exigent, le contrat peut être valablement conclu par échange de télégrammes, à condition que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité conformément aux termes du premier alinéa du présent article.

Les cessions portant sur les droits d'adaptation audiovisuelle doivent faire l'objet d'un contrat écrit sur un document distinct du contrat relatif à l'édition proprement dite de l'œuvre imprimée.

Le bénéficiaire de la cession s'engage par ce contrat à rechercher une exploitation du droit cédé conformément aux usages de la profession et à verser à l'auteur, en cas d'adaptation, une rémunération proportionnelle aux recettes perçues. »

n'encouragerait pas le développement de ce secteur dont le rôle créatif initial est reconnu. Il n'est d'ailleurs pas certain que les parties elles-mêmes, et notamment les éditeurs, soient désireuses de concentrer la rémunération du studio à ce stade : la pratique contractuelle dominante consiste plutôt à minorer le prix payé au studio pour sa prestation, en contrepartie d'un pourcentage plus important des recettes aléatoires tirées de l'exploitation. Plus généralement, une dévolution directe à l'éditeur priverait le studio d'un actif susceptible de renforcer sa position dans la négociation et donc de rééquilibrer celle-ci.

En faveur de la dévolution des droits à l'éditeur, on relève que celui-ci dispose seul des données nécessaires pour procéder à la rémunération des auteurs sur une base proportionnelle. Par ailleurs, une présomption bénéficiant directement à l'éditeur reflète la réalité des rapports entretenus avec les studios de développement de jeu vidéo, puisque l'initiative de la création du jeu revient le plus souvent à l'éditeur, qui achète une licence ³⁰⁸, puis passe commande au studio de développement qui joue de fait un rôle de « fabricant » ³⁰⁹.

Il convient donc de réaliser un compromis fondé sur une distinction entre bénéficiaire de la présomption et bénéficiaire final de la cession des droits. La présomption joue en faveur de l'éditeur qui prend l'initiative et la responsabilité de la création. Cependant, si l'initiative de la création revient au studio de développement, celui-ci en sa qualité de bénéficiaire de la présomption est alors en situation de transférer les droits à l'éditeur. Dans ce cas, pour ménager le droit des auteurs à une rémunération proportionnelle, ce transfert impliquerait *de facto* celui de la charge du paiement de la rémunération proportionnelle des auteurs.

C. Possibilité d'exploitation distincte d'une contribution par son auteur

Le jeu de la présomption n'exclut pas une exploitation séparée des différentes contributions par leurs auteurs, pourvu qu'elle ne soit pas de nature à concurrencer l'exploitation du jeu vidéo dans son ensemble.

³⁰⁸ Pour adapter un film en jeu vidéo comme ce fut le cas de *Matrix* ou *Mission Impossible*

³⁰⁹ F FRIES, *Propositions pour développer l'industrie du Jeu Vidéo en France*, Op. Cit. p.99, p.16

D/ Durée de la présomption

La durée de la présomption doit être identique à celle des droits sur lesquels elle porte sous réserve de l'exploitation de l'œuvre par le cessionnaire, ce qui est prévu en règle générale.

La durée de protection des droits d'auteur est de soixante-dix ans après la mort de l'auteur ou de soixante-dix ans après que l'œuvre a été licitement rendue accessible au public lorsqu'une personne morale est désignée en tant que titulaire des droits ³¹⁰.

E/ L'articulation de la présomption de cession et de la liberté de l'auteur

Pour ce qui est de l'articulation de la présomption de cession et de la liberté de l'auteur de gérer ses droits comme il l'entend, et plus particulièrement de les confier à une société de gestion collective, la liberté de l'auteur doit être respectée. Tel est le cas dans la mesure où, la présomption de cession étant une présomption simple, son jeu ne fait pas obstacle, par principe, à ce que l'auteur puisse choisir la gestion collective dans le cadre de la négociation contractuelle.

La présomption de cession au bénéfice de « l'opérateur » qui prend l'initiative et la responsabilité de la création du jeu vidéo doit remplir la fonction pour laquelle elle est instituée, et donc lui permettre la maîtrise de droits lui conférant pleine capacité et responsabilité d'exploitation dans le périmètre de cette présomption.

Il n'y a aucune incompatibilité par nature entre sécurité juridique de l'exploitation de jeux vidéo et gestion collective des droits, toutefois il convient de s'interroger sur les garanties qui pourraient être apportées au bénéficiaire de la présomption de cession pour prévenir toute paralysie de l'exploitation. En effet il est difficile d'empêcher des contributeurs, qualifiés d'auteurs *a posteriori*, de s'opposer à l'exploitation, sans porter atteinte à l'autonomie de la volonté. Toutefois, ce type de situation semble anecdotique dans la mesure où les auteurs sont censés être clairement identifiés à l'aide de ce régime.

³¹⁰ Directive 93/98/CEE du Conseil du 29 octobre 1993, relative à l'harmonisation de la durée du droit d'auteur et de certains droits voisins

SECTION 4 : APPLICATION DU DROIT COMMUN POUR LES AUTRES ASPECTS DE SON REGIME JURIDIQUE

Pour ce qui est de la rémunération (I), du droit moral (II) et de la rémunération pour copie privée (III), le régime du jeu vidéo renvoie aux règles de droit commun de la propriété littéraire et artistique.

I. La rémunération.

S'agissant de la rémunération des auteurs, l'article L.131-4 du CPI ³¹¹ s'applique aux auteurs de jeux vidéo tels que définis plus haut, à savoir le principe de la participation proportionnelle des auteurs aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation du jeu, sauf évaluation forfaitaire dans les cas énumérés aux points 1° à 5° du second alinéa de l'article précité.

Cependant, la rémunération d'un auteur sur une base initialement forfaitaire ne fera pas obstacle à ce que cette rémunération évolue vers une participation proportionnelle, dans le cas où sa contribution finale au jeu vidéo considérée comme un tout le justifierait. Il est tout à fait possible d'envisager une part de rémunération proportionnelle dont les modalités seraient fixées par la convention collective du jeu vidéo.

A ce titre, Internet a permis l'émergence de nouveaux modèles économiques, et l'on voit apparaître chez certains éditeurs la gratuité du jeu tout en tirant de la

³¹¹ Article L.131-4 CPI : « La cession par l'auteur de ses droits sur son œuvre peut être totale ou partielle. Elle doit comporter au profit de l'auteur la participation proportionnelle aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation.

Toutefois, la rémunération de l'auteur peut être évaluée forfaitairement dans les cas suivants :

1° La base de calcul de la participation proportionnelle ne peut être pratiquement déterminée ;

2° Les moyens de contrôler l'application de la participation font défaut ;

3° Les frais des opérations de calcul et de contrôle seraient hors de proportion avec les résultats à atteindre ;

4° La nature ou les conditions de l'exploitation rendent impossible l'application de la règle de la rémunération proportionnelle, soit que la contribution de l'auteur ne constitue pas l'un des éléments essentiels de la création intellectuelle de l'œuvre, soit que l'utilisation de l'œuvre ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'objet exploité ;

5° En cas de cession des droits portant sur un logiciel ;

6° Dans les autres cas prévus au présent code.

Est également licite la conversion entre les parties, à la demande de l'auteur, des droits provenant des contrats en vigueur en annuités forfaitaires pour des durées à déterminer entre les parties. »

mise en ligne des profits indirects, notamment de nature publicitaire. Or, la cession doit comporter au profit de l'auteur une participation proportionnelle aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation de l'œuvre. L'assiette de la rémunération doit donc prendre en compte tant les ressources provenant directement du public, que celles indirectes tirées des annonceurs, des mécènes ou des sponsors.

II. Le droit moral.

Sur ce point, il convient d'assurer la cohérence globale du statut juridique envisagé pour le jeu vidéo, en ce que le mécanisme de cession des droits patrimoniaux ne doit pas être mis en échec par le droit moral. Les spécificités propres au jeu vidéo ne nécessitent pas de modification des règles applicables en la matière, car l'insécurité juridique n'est ici que très relative. En effet, pour sanctionner des abus éventuels du droit moral, une modification du droit existant n'apparaît pas nécessaire dès lors que le juge dispose d'ores et déjà d'un support normatif suffisant et que la jurisprudence est bien établie³¹². D'autre part, un aménagement du droit moral dans le cadre du régime sui generis du jeu vidéo pourrait donner artificiellement aux auteurs le sentiment que ce statut est conçu à leur détriment ; aussi, compte tenu de la sensibilité de la question, il est préférable de s'abstenir.

A. Droit au respect de l'intégrité de l'œuvre.

Le jeu vidéo présente la caractéristique d'évoluer considérablement au cours de la phase de réalisation, à cela s'ajoute la possibilité de mettre à jour régulièrement le contenu des jeux vidéo pour corriger certains bugs ou modifier des publicités qui se renouvellent dans le jeu. En outre, comme on l'a vu, certains jeux vidéo, comme les jeux vidéo en ligne, ont pour vocation de rester évolutifs. Or, au regard du respect de l'intégrité de l'œuvre, un auteur peut s'opposer à ce que sa contribution

³¹² En ce sens Cf. Cass. Civ. 1^{ère}, 14 mai 1991, JCP, 1991, n°II.21760, note F. POLLAUD-DULIAN, « au sujet du détournement du droit de repentir »

puisse être modifiée, tant pendant la période de production qu'après sa mise à disposition au public.

C'est pourquoi, il appert nécessaire de transposer au jeu vidéo le régime du logiciel, qui déroge aux principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique, en prévoyant la paralysie du droit au respect de l'intégrité dans le cas d'une adaptation, par l'utilisateur légitime, de l'œuvre à ses besoins, tant que cette adaptation n'est préjudiciable ni à l'honneur ni à la réputation de l'auteur ³¹³.

Le problème de la mise en œuvre du droit au respect de l'intégrité de l'œuvre se pose avec une acuité particulière en cas d'adaptation, puisque le passage vers un autre genre entraîne nécessairement des aménagements, une prise de distance avec l'œuvre multimédia d'origine. La question se pose donc de savoir dans quelles conditions l'adaptation de l'œuvre multimédia doit être regardée comme une dénaturation de celle-ci.

B. Droit à la paternité

Sur le fondement de l'article L.121-2 du CPI ³¹⁴, l'auteur de jeux vidéo a la possibilité d'exiger à ce titre que son nom soit apposé sur l'œuvre elle-même, aussi bien que sur les supports publicitaires qui s'y rapportent. Il peut par ailleurs s'opposer à ce qu'un tiers y appose son propre nom.

³¹³ Article L.121-7 CPI : « Sauf stipulation contraire plus favorable à l'auteur d'un logiciel, celui-ci ne peut :

1° S'opposer à la modification du logiciel par le cessionnaire des droits mentionnés au 2° de l'article L.122-6, lorsqu'elle n'est préjudiciable ni à son honneur ni à sa réputation ;

2° Exercer son droit de repentir ou de retrait. »

³¹⁴ Article L.121-2 CPI : « L'auteur a seul le droit de divulguer son œuvre. Sous réserve des dispositions de l'article L.132-24, il détermine le procédé de divulgation et fixe les conditions de celle-ci.

Après sa mort, le droit de divulgation de ses œuvres posthumes est exercé leur vie durant par le ou les exécuteurs testamentaires désignés par l'auteur. A leur défaut, ou après leur décès, et sauf volonté contraire de l'auteur, ce droit est exercé dans l'ordre suivant : par les descendants, par le conjoint contre lequel n'existe pas un jugement passé en force de chose jugée de séparation de corps ou qui n'a pas contracté un nouveau mariage, par les héritiers autres que les descendants qui recueillent tout ou partie de la succession et par les légataires universels ou donataires de l'universalité des biens à venir.

Ce droit peut s'exercer même après l'expiration du droit exclusif d'exploitation déterminé à l'article L.123-1. »

C. Droit de retrait et de repentir

On sait qu'en vertu de l'article L.121-4 CPI ³¹⁵, l'auteur est susceptible de remettre en cause l'exploitation de l'œuvre au sujet de laquelle il a déjà conclu un contrat, soit pour faire cesser totalement cette exploitation, soit pour remanier l'œuvre objet du contrat. Cependant l'auteur doit indemniser le cessionnaire ce qui permet de limiter cette éventualité.

III. La rémunération pour copie privée

En matière de copie privée, il convient de déterminer si le jeu vidéo peut en bénéficier pour le tout ou pour partie puisque celle-ci est interdite en matière de logiciels ³¹⁶, de bases de données électroniques, et admise dans tous les autres cas ³¹⁷.

Comme on l'a vu, l'opposabilité simultanée de tous les régimes devrait interdire aux auteurs le bénéfice de la rémunération pour copie privée, puisque la reproduction serait, pour certaines composantes, illicite. La loi du 17 juillet 2001 a étendu la catégorie des bénéficiaires de la rémunération pour copie privée à de nouveaux ayants droit en élargissant son champ d'application aux auteurs et aux éditeurs d'œuvres fixées sur un support numérique ³¹⁸.

³¹⁵ Article L.121-4 CPI : « Nonobstant la cession de son droit d'exploitation, l'auteur, même postérieurement à la publication de son œuvre, jouit d'un droit de repentir ou de retrait vis-à-vis du cessionnaire. Il ne peut toutefois exercer ce droit qu'à charge d'indemniser préalablement le cessionnaire du préjudice que ce repentir ou ce retrait peut lui causer. Lorsque, postérieurement à l'exercice de son droit de repentir ou de retrait, l'auteur décide de faire publier son œuvre, il est tenu d'offrir par priorité ses droits d'exploitation au cessionnaire qu'il avait originairement choisi et aux conditions originairement déterminées. »

³¹⁶ CE, 10e et 9e ss-sect., 25 novembre 2002, n°229447, C. CARON, « De la qualification du jeu vidéo et des créances », Communication Commerce électronique n°4, Avril 2008, comm. 51 : les titulaires de droits sur les jeux vidéo ne percevaient pas la rémunération pour copie privée parce que ces œuvres étaient considérées comme logicielles. Or cette catégorie d'œuvres ne connaît que la copie de sauvegarde et non la copie privée

³¹⁷ De plus, le droit communautaire et l'article L.122-5, 2° du Code de propriété intellectuelle, excluent les logiciels et les bases de données électroniques de l'exception de copie privée ce qui les privent de la rémunération pour copie privée

³¹⁸ Article 311-1 CPI : « Les auteurs et les artistes-interprètes des œuvres fixées sur phonogrammes ou vidéogrammes, ainsi que les producteurs de ces phonogrammes ou vidéogrammes, ont droit à une rémunération au titre de la reproduction desdites œuvres, réalisées dans les conditions mentionnées au 2° de l'article L.122-5 et au 2° de l'article L.211-3. »

Toutefois, l'extension de la rémunération pour copie privée aux éditeurs de jeux vidéo nécessite que ces derniers abandonnent la notion de « copie de sauvegarde », seule copie autorisée pour les logiciels, pour adopter la copie pour usage privé ³¹⁹.

Il ne faut pas oublier que la rémunération pour copie privée tend à devenir un mécanisme compensatoire. Or, malgré les mesures techniques actuelles, il est encore impossible à l'heure actuelle techniquement d'empêcher la copie de jeu vidéo, les mesures techniques ayant été les unes après les autres contournées. Selon le SELL, environ 30% des supports vierges servent à copier des jeux vidéo ³²⁰, entraînant ainsi un manque à gagner important pour les ayants droit. Dès lors, les contrefaçons réalisées sur des supports vont financer la rémunération pour copie privée, sans que puissent en bénéficier les titulaires de droit sur cette œuvre.

En conséquence, il convient d'admettre l'exception de l'article L.122-5-2° du C.P.I. au sein de ce nouveau régime pour permettre au créateur de jeux vidéo de bénéficier de la rémunération pour copie privée de l'article L.311-1 du C.P.I et ainsi compenser les pertes subies.

Cette rémunération est également due aux auteurs et aux éditeurs des œuvres fixées sur tout autre support, au titre de leur reproduction réalisée, dans les conditions prévues au 2° de l'article L.122-5, sur un support d'enregistrement numérique. »

³¹⁹ Article L.122-5-2° CPI. : « Lorsque l'œuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire : [...] Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, à l'exception des copies des œuvres d'art destinées à être utilisées pour des fins identiques à celles pour lesquelles l'œuvre originale a été créée et des copies d'un logiciel autres que la copie de sauvegarde établie dans les conditions prévues au II de l'article L.122-6-1 ainsi que des copies ou des reproductions d'une base de données électronique. »

³²⁰ CSPLA, Rapport de la commission portant sur la rémunération pour copie privée, 2001, p.1, www.droitsdauteur.culture.gouv.fr/remu-coprivee.pdf [en ligne 27/07/2010]

SECTION 5 : UNE REGLEMENTATION DES METIERS DU JEU VIDEO

Comme cela a été répété à plusieurs reprises, il doit être mis en place une convention collective propre au secteur du jeu vidéo compte tenu des contraintes qui lui sont propres.

Le plan France numérique 2012 ³²¹ propose la mise en place d'un groupe de travail pour résoudre les questions relatives aux codes NAF et ROME, qui ne sont pas nécessairement adaptés ³²². Actuellement, la nomenclature officielle ne permet pas de distinguer entre le développeur du jeu vidéo et le développeur de logiciels. Dans ces conditions, il est nécessaire de mettre en place une convention collective propre à ce secteur identifiant les fonctions de chaque poste. Celle-ci pourrait être fondée sur les travaux réalisés par l'association Jiraf ³²³, devenue le Syndicat national du jeu vidéo ³²⁴.

Le jeu vidéo ne bénéficiant pas du régime dérogatoire des intermittents du spectacle, le contrat à durée indéterminée est la norme dans ce secteur à l'activité faite de pics et de creux très marqués. Les studios doivent alors continuer de payer l'ensemble de leurs effectifs entre deux projets, qui peuvent être séparés de plusieurs mois, alors même que les effectifs fluctuent en fonction des compétences nécessaires au long de la vie d'un même projet. En effet, le développement d'un jeu vidéo met en œuvre des compétences à la fois informatiques avec les programmeurs et spécifiques avec les games-designers, les graphistes, les musiciens et autres, dont le volume varie de façon significative au fil du cycle de production.

Outre le handicap en termes de compétitivité ainsi généré, cette situation constitue aussi un frein à l'emploi pour des studios qui, dans ces conditions, hésitent à embaucher des salariés en contrat à durée indéterminée. C'est pourquoi les studios de création ont parfois recours à des contrats à durée déterminée, dans le cadre strict imposé par la réglementation sociale en vigueur en France.

³²¹ Secrétariat d'Etat chargé de la prospection, de l'évaluation des politiques publiques et du développement de l'économie numérique, « France numérique 2012, plan de développement de l'économie numérique », 2008

³²² Secrétariat d'Etat chargé de la prospection, de l'évaluation des politiques publiques et du développement de l'économie numérique, Ibidem, p.41

³²³ L'association JIRAF, composée de professionnels du secteur du jeu vidéo français informe et sensibilise l'opinion publique et les médias notamment sur les métiers de ce secteur

³²⁴ Le syndicat national du jeu vidéo ou SNJV, représente et défend les intérêts des professionnels du secteur du jeu vidéo

Les secteurs d'activité dans lesquels il est d'usage de recourir au contrat à durée déterminée sont notamment l'audiovisuel et la production cinématographique. La jurisprudence exige en outre, que l'entreprise concernée exerce cette activité à titre principal, et que le recours à un contrat à durée déterminée d'usage concerne un emploi par nature temporaire ³²⁵. Dans les secteurs du spectacle et de l'audiovisuel, un accord collectif donne une liste des emplois où le contrat à durée déterminée d'usage est admis ³²⁶. C'est également sur la base de cette liste que sont définies les catégories de personnes éligibles au régime plus favorable d'assurance-chômage des intermittents du spectacle ³²⁷.

Les studios de création initialement assimilés à des sociétés réalisant des logiciels ne peuvent pas, en principe, bénéficier des contrats à durée déterminée d'usage et du statut d'intermittent. Pour pouvoir mettre en place ce type de contrat, ils ont parfois recours à des montages juridiques complexes en créant des filiales dont l'activité permet le recours audit contrat. Cependant ces contrats sont susceptibles de requalification en contrat de travail à durée indéterminée par les juridictions.

Il convient donc pour pallier cette carence, d'ajouter à la liste des activités pouvant recourir au contrat à durée déterminée et énoncée à l'article D.1242-1 du code du travail ³²⁸, l'activité de conception de jeux vidéo.

³²⁵ Article L.1242-2 3° du Code du travail : « *Sous réserve des dispositions de l'article L.1242-3, un contrat de travail à durée déterminée ne peut être conclu que pour l'exécution d'une tâche précise et temporaire, et seulement dans les cas suivants : Emplois à caractère saisonnier ou pour lesquels, dans certains secteurs d'activité définis par décret ou par convention ou accord collectif de travail étendu, il est d'usage constant de ne pas recourir au contrat de travail à durée indéterminée en raison de la nature de l'activité exercée et du caractère par nature temporaire de ces emplois* »

³²⁶ Accord national interbranche du 12 octobre 1998

³²⁷ Les artistes du spectacle au sens des articles L. 7121-2 à L. 7121-7 du Code du travail bénéficient d'un mode d'affiliation spécifique au régime d'assurance chômage régi par les annexes VIII et X annexes 8 et 10 de la convention de l'assurance chômage

³²⁸ Article D1242-1 Code du travail : « *En application du 3° de l'article L.1242-2, les secteurs d'activité dans lesquels des contrats à durée déterminée peuvent être conclus pour les emplois pour lesquels il est d'usage constant de ne pas recourir au contrat à durée indéterminée en raison de la nature de l'activité exercée et du caractère par nature temporaire de ces emplois sont les suivants :*

1° *Les exploitations forestières ;*

2° *La réparation navale ;*

3° *Le déménagement ;*

4° *L'hôtellerie et la restauration, les centres de loisirs et de vacances ;*

5° *Le sport professionnel ;*

6° *Les spectacles, l'action culturelle, l'audiovisuel, la production cinématographique, l'édition phonographique ;*

7° *L'enseignement ;*

8° *L'information, les activités d'enquête et de sondage ;*

La présente argumentation démontre les limites atteintes par les régimes juridiques existants en matière de droit d'auteur pour les jeux vidéo. La complexité de ce cadre pénalise les entreprises installées en France et freine celles qui souhaiteraient s'y implanter.

Elle propose alors la mise en place d'un régime propre aux jeux vidéo, en matière de droits d'auteur. Pour sécuriser l'exploitation future de l'œuvre, il est conféré à quatre fonctions spécifiques une présomption de la qualité d'auteur. En contrepartie, il est instauré un mécanisme de présomption de cession des droits d'exploitations dont sont titulaires les coauteurs sus-désignés, au profit de l'initiateur du projet, alors seul titulaire des droits d'exploitation.

Pour parachever le régime, une réglementation des métiers du jeu vidéo est proposée afin d'identifier les fonctions propres à chaque activité. Ainsi que d'assouplir les conditions d'embauche et de rupture du contrat de travail.

Après avoir envisagé la législation applicable au contenant qu'est le jeu vidéo en tant qu'œuvre, il convient de s'interroger sur l'application du droit au contenu, à savoir l'univers virtuel qu'il génère.

9° *L'entreposage et le stockage de la viande ;*

10° *Le bâtiment et les travaux publics pour les chantiers à l'étranger ;*

11° *Les activités de coopération, d'assistance technique, d'ingénierie et de recherche à l'étranger ;*

12° *Les activités d'insertion par l'activité économique exercées par les associations intermédiaires prévues à l'article L.5132-7 ;*

13° *Le recrutement de travailleurs pour les mettre, à titre onéreux, à la disposition de personnes physiques, dans le cadre du 2° de l'article L.7232-6 ;*

14° *La recherche scientifique réalisée dans le cadre d'une convention internationale, d'un arrangement administratif international pris en application d'une telle convention, ou par des chercheurs étrangers résidant temporairement en France ;*

15° *Les activités foraines. »*

PARTIE 2 : LE JEU VIDEO EN SA QUALITE D'UNIVERS VIRTUEL, ENTRE AUTOREGULATION ET CO-REGULATION

Au-delà des seuls aspects relatifs à la protection juridique du jeu vidéo en tant qu'œuvre de l'esprit, ce dernier se révèle être un phénomène de société d'autant plus intéressant qu'il allie des facultés de communication issues d'Internet à un réalisme accru par des technologies toujours plus performantes. Le marché des jeux vidéo ne cesse de croître : trente-neuf pour cent des Français jouent à des jeux vidéo ³²⁹, dont un tiers en ligne et le jeu vidéo en ligne se développe en proposant de nouveaux espaces ludiques d'interactions entre les individus.

Ainsi, à l'aune d'un mouvement de dématérialisation, passant d'une culture dominée par l'écrit à une culture de l'image qui s'oriente vers le virtuel ³³⁰, l'immatérialité modifie en profondeur le rapport de l'Homme à la représentation du virtuel, à l'espace et au temps.

Il a été choisi de traiter dans cette partie plus particulièrement des univers virtuels, en ce qu'il s'agit d'une forme récente de jeu, offrant de nouvelles perspectives aux utilisateurs, par la mise à disposition d'espaces communautaires scénarisés faisant émerger des problématiques liées à la gestion des rapports entre individus, en sus de ceux entre éditeur et utilisateur, ce que le droit tend à organiser ³³¹.

Cette partie traite aussi bien des jeux vidéo que des univers virtuels exsangues de trame scénarisée, autrement dénommés « mondes virtuels ouverts » ou « mondes synthétiques » ³³². Ils n'entrent pas dans la définition du jeu vidéo proposée ³³³, car ils n'en ont que l'apparence. Pour ce faire, le terme « utilisateur » sera préféré à celui de « joueur ».

³²⁹ INSTITUT TNS, *Etude Nationale des Jeux Vidéo 2009*, Institut TNS, 8 octobre 2009

³³⁰ On a vu apparaître la modélisation numérique des situations techniques, militaires, professionnelles, virtualisation des opérations chirurgicales, monétaires, scientifiques, apprentissages par e-learning...

³³¹ Dans l'acception du droit comme la règle de droit, c'est-à-dire une norme d'un certain type venant régir le comportement des hommes en société. J. DABIN, « Droit - Théorie et philosophie », Encyclopédie Universalis, 2010

³³² Cf Partie 2, titre 2, Section 3 : remise en perspective des concepts

³³³ Cf. Partie 1, Titre 2, Chapitre 3, Section 1 : définition juridique du jeu vidéo

Le terme d'univers virtuel n'a pas fait l'objet de beaucoup de discussions quant à son contenu propre et ses limites. E. CASTRONOVA, chercheur dont l'activité est centrée sur les univers virtuels, les définit comme « *des lieux façonnés au sein d'ordinateurs, qui sont conçus de manière à accueillir un grand nombre de personnes* »³³⁴. Cette définition est critiquée par M. BELL, de l'Indiana University, en ce qu'elle ne prend pas en compte l'aspect humain des univers virtuels, leur composante sociale prépondérante, ce dernier définissant un univers virtuel comme un « *réseau informatisé, synchrone et persistant, d'humains, représentés par des avatars* »³³⁵.

Sur le plan de l'évolution, on constate d'ores et déjà que les mondes virtuels, au carrefour du loisir numérique et de l'Internet, ont connu à ce jour trois âges qui se sont influencés³³⁶, âges différents de ceux de la qualification juridique du jeu vidéo comme évoqué dans la première partie.

L'âge imaginaire débuta dans les années quatre vingt où émergea l'idée d'univers virtuels dans des films tels que *Tron*³³⁷, *Starfighter*³³⁸ ou encore *Le Cobaye*³³⁹, ou encore des livres tels que *Neuromancien*³⁴⁰ ou *Snow Crash*³⁴¹, pour ne citer que les plus célèbres. Le concept de virtualisation arrive à son paroxysme avec la trilogie *Matrix*³⁴² développant la thèse d'un monde totalement virtuel. On constate que dès les origines, la plupart des problématiques liées aux univers virtuels furent présentes, à savoir : le risque de confusion entre le réel et le virtuel, la volonté de s'extraire d'un réel parfois morose pour un univers original régi par d'autres règles, la virtualisation du réel et la réalisation du virtuel manifestant un changement de paradigme dans lequel réel et virtuel n'ont plus la même place³⁴³.

L'âge technologique commença dans les années quatre-vingt-dix, avec l'apparition de technologies suffisamment performantes pour proposer un concept de réalité

³³⁴ E. CASTRONOVA, « Synthetic worlds », The University of Chicago Press, 2004, p.4

³³⁵ M. BELL, « Toward a Definition of "Virtual Worlds" », Journal of Virtual Worlds Research, juillet 2008, n°1-1, p.2, <http://jvwresearch.org/index.php?cms=default,0,0> [en ligne 04/12/2009]

³³⁶ F. BEAU, *Culture d'univers*, Fyp, 2007, p.14

³³⁷ S. LISBERGER, *Tron*, Walt Disney Pictures, 1982

³³⁸ N. CASTLE, *Starfighter*, Lorimar Film Entertainment, Universal Pictures, 1984

³³⁹ B. LEONARD, *Le Cobaye*, New Line Cinema, 1992

³⁴⁰ W. GIBSON, *Neuromancien*, J'ai lu n° 2325, Science-fiction, 1988

³⁴¹ N. STEPHENSON, *Snow Crash*, Bantam Books, 1992

³⁴² A. et L. WACHOWSKI, *Matrix*, Warner Bros, 1999

³⁴³ Il convient toutefois de noter que ces questions sur le plan théorique firent déjà débat entre Aristote et les platoniciens, puisque pour le premier, le plus haut degré de réalité est ce que nous percevons avec nos sens, alors que pour le second, plus haut degré de réalité est-ce que nous pensons à l'aide de notre raison

virtuelle ³⁴⁴ immersif, permettant à l'utilisateur de se déplacer au sein d'un espace en images de synthèse. La jeune industrie du jeu vidéo élaborera alors les premiers univers persistants ³⁴⁵ à la suite des différentes évolutions technologiques ayant permis l'émergence de l'ère numérique, marquée par les images de synthèse, l'interactivité, le multimédia et l'Internet.

L'âge sociétal débuta quant à lui avec le vingt-et-unième siècle et marqua la démocratisation des univers virtuels ³⁴⁶ dits persistants tels qu'EverQuest ³⁴⁷, World of Warcraft ³⁴⁸, Eve Online ³⁴⁹ ou Second Life ³⁵⁰. Un nouveau genre de jeu apparaît à la frontière entre communication et divertissement. L'une des plus grandes réussites dans ce domaine est le jeu World Of Warcraf ³⁵¹ avec plus de 12 millions d'utilisateurs début 2010 ³⁵². Second Life enregistre pour sa part près de 15 millions de comptes utilisateur fin 2008 ³⁵³. Au sein même du phénomène de virtualisation sont apparus des partis politiques, des banques, une économie virtuelle, soit une retranscription du quotidien au sein de ces univers virtuels dans lesquels les utilisateurs passent de plus en plus de temps.

L'apparition des jeux massivement multi-joueurs, ou MMOG ³⁵⁴, a bouleversé le rapport entre le joueur et le jeu vidéo. On est passé du savoir-faire au savoir-être, d'un joueur isolé défiant son ordinateur, à la création d'une véritable communauté virtuelle, rassemblant des milliers de personnes dans des univers virtuels persistants, générateur d'échanges culturels et économiques. Les utilisateurs

³⁴⁴ Le premier dispositif opérationnel, composé de gants de données, d'une combinaison en latex munie de capteurs de mouvements et d'un casque de visualisation

³⁴⁵ Un monde persistant est un monde virtuel qui ne s'arrête jamais. Il existe et évolue en permanence, même quand le joueur le quitte, se déconnecte et éteint son ordinateur. Ainsi, pendant son absence, d'autres personnes continuent de jouer, et le monde change. Lorsqu'il se reconnectera, le joueur le retrouvera différent de lorsqu'il l'a quitté

³⁴⁶ R. KOSTER, *Ultima Online*, Origin Systems, 1997. Ce jeu est considéré comme le premier jeu en ligne massivement multi-joueurs populaire

³⁴⁷ VERANT INTERACTIVE, *EverQuest*, Sony Online Entertainment, 1999

³⁴⁸ BLIZZARD ENTERTAINMENT, *World of Warcraft*, Vivendi Games. Souvent dénommé par ses initiales WOW

³⁴⁹ CCP GAMES, *EVE Online*, Simon & Schuster Interactive, 2003

³⁵⁰ LIDENLAB, *Second Life*, LidenLab, 2003, Souvent dénommé par ses initiales SL

³⁵¹ BLIZZARD ENTERTAINMENT, Ibidem

³⁵² BLIZZARD ENTERTAINMENT, « World Of Warcraft dépasse les 12 millions d'abonnés dans le monde », 7 octobre 2010, <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?101007> [en ligne 02/11/2010]

³⁵³ L.M. SAUTEREAU, « Second Life est-il toujours aussi populaire ? (Etude démographique) », 20 octobre 2008, <http://www.invworlids.fr/?p=416> [en ligne 08/10/2009]

³⁵⁴ Acronyme signifiant : Massively Multiplayers Online Game ou jeu en ligne massivement multijoueurs

doivent élaborer leur avatar et éventuellement rejoindre un groupe dénommé *gilde*, créer des objets, des bâtiments, voire leur univers ³⁵⁵.

L'un des attraits principaux de ces univers virtuels est donc la place donnée aux services communautaires. Des réunions de joueurs partageant les mêmes objectifs se créent, la communauté définit certaines règles du jeu, conçoit des scénarii, détermine des règles de gouvernance, ce qui donne aux joueurs un fort sentiment d'appartenance à ladite communauté. Appelées *guildes*, elles permettent aux joueurs eux-mêmes de définir les règlements qui les lient les uns aux autres et viennent donc se superposer aux règles élaborées par l'éditeur. Certaines se dotent de véritables « constitutions » internes, développant des modalités de vote pour élire leurs représentants, s'accordant sur les critères requis pour intégrer le groupe. De nombreuses guildes développent ainsi leur propre site internet ³⁵⁶ sur lequel les membres sont invités à dépasser la simple prise de rendez-vous pour accomplir des missions dans l'univers de jeu, afin de s'investir véritablement dans la vie de la communauté. Elles créent ainsi une sous-culture distincte de celle de l'univers de jeu. Ces communautés ont une fonction sociale d'autant plus prédominante que l'appartenance à une *gilde* échappe au simple périmètre du jeu. Ainsi, certaines guildes se retrouvent dans des jeux différents et leurs membres attachent plus d'importance aux relations qu'ils entretiennent entre eux qu'aux jeux proprement dits.

La progression dans les MMOG est aussi étroitement liée aux objets créés ou collectés, et au temps passé pour les acquérir. Ainsi, s'est développée la pratique consistant à les acheter à d'autres joueurs, soit dans le cadre du jeu contre de l'argent virtuel, soit en dehors du jeu et parfois contre de l'argent réel. A titre d'exemple, dans *Entropia Universe* ³⁵⁷, une île virtuelle s'est vendue pour 26.500 dollars. Dans le même jeu, un autre résident, J. JACOBS, acquit une station spatiale virtuelle pour 100.000 dollars, dont il entendit tirer des revenus en y créant une discothèque, une exploitation minière ainsi que d'autres infrastructures ³⁵⁸. Dans

³⁵⁵ MAXIS, *Spore*, Electronic Arts, septembre 2008. *Spore* est un simulateur global partant de la naissance de la vie sur une planète jusqu'à devenir le centre d'une civilisation interplanétaire ayant colonisé d'autres mondes

³⁵⁶ Une des guildes françaises de *World Of Warcraft* la plus active étant la *Guilde BC*

³⁵⁷ MINDARK, *Entropia Universe*, Janvier 2003, <http://www.entropiauniverse.com/> [en ligne 04/12/2009]

³⁵⁸ M.L., « Où est la valeur d'un bien virtuel ? », *Libération*, 9 Décembre 2005, <http://www.realityport.com/files/LiberationB.pdf> [en ligne 16/03/2010]

Second Life une résidente est même devenue millionnaire en dollars en vendant des habitations virtuelles ³⁵⁹.

Ce nouveau commerce ne concerne pas uniquement les objets, mais également les personnages eux-mêmes. Ainsi, il devient possible d'acheter un personnage déjà très évolué afin d'éviter les périodes fastidieuses d'apprentissage de son avatar. Certains sites internet se sont d'ailleurs spécialisés dans la revente d'objets virtuels et de comptes d'utilisateurs ³⁶⁰. Ce marché des biens virtuels s'est considérablement développé et professionnalisé. L'Agence française pour le jeu vidéo évalue ainsi entre 100 et 800 millions de dollars le volume des échanges ³⁶¹.

A l'intérieur même des jeux ³⁶², on trouve des manifestations spécifiques organisées par l'éditeur. Guild Wars ³⁶³ organise par exemple chaque année le festival du dragon, un weekend durant lequel des jeux et quêtes spécifiques sont proposés aux joueurs, afin d'obtenir des récompenses originales. Certains évènements de ce type sont l'occasion d'un véritable rassemblement des joueurs. Des rencontres réelles entre joueurs sont parfois organisées dans le cadre d'activités événementielles organisées par l'éditeur. Des évènements sont également régulièrement organisés par les utilisateurs eux-mêmes au sein du jeu, mais aussi des concerts payants ³⁶⁴ ou des enseignements universitaires ³⁶⁵.

Ces univers persistants sont donc le reflet des pratiques observables dans la vie réelle, et soulèvent à ce titre des questions relatives à leur régulation. Ces nouvelles activités conduisant différentes interactions entre le monde réel et le monde virtuel nécessitent une redéfinition des rapports entre joueurs ainsi que des rapports entre joueurs et éditeurs.

³⁵⁹ S. JULIAN, « Des dollars virtuels convertis en vrais bénéfices », L'Expansion, 1^{er} juillet 2007, http://www.lexpansion.com/economie/des-dollars-virtuels-convertis-en-vrais-benefices_27439.html [en ligne 14/12/2009]

³⁶⁰IGE est le leader mondial de la revente de biens virtuels

³⁶¹ AFJV, « Sony Online Entertainment présente son site officiel de vente aux enchères en ligne », 26 décembre 2006, http://www.afjv.com/press0504/050423_ventes_encheres_jeux_videos.htm [en ligne 12/10/2009]

³⁶² On parle alors d'évènement in-game

³⁶³ ARENANET, Guild Wars, NCsoft, avril 2005

³⁶⁴CORRI, « Thème : Concerts », 17 juillet 2007, <http://pages.usherbrooke.ca/gcorriveau/?p=15> [en ligne 12/10/2009]

³⁶⁵ V. ARENE, « L'ENST Bretagne ouvre son campus virtuel sur Second Life », 15 juin 2007, <http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-l-enst-bretagne-ouvre-son-campus-virtuel-sur-second-life-23173.html> [en ligne 12/10/09]

Il doit par conséquent être établi un cadre équilibré pour leur développement, respectueux des droits et libertés de chacun au travers de la loi. Si un certain nombre de dispositions législatives et réglementaires leur sont d'ores et déjà applicables, les jeux vidéo en ligne soulèvent de nombreuses questions juridiques nouvelles dont la résolution ne peut se faire qu'avec une prise de position sur la nature des jeux vidéo, à savoir, s'ils sont un prolongement du réel auquel cas ils doivent être régulés tout comme notre quotidien ou, s'il sont de simples outils culturels ou espaces ludiques dans lesquels le droit n'a pas complètement sa place, car il ne faut pas perdre de vue que la fonction première d'un jeu vidéo est d'offrir un espace d'amusement dématérialisé.

Comme on l'a vu lors de la première partie, les premiers jeux vidéo étaient des propositions d'espaces de divertissement pour chaque joueur. Un rapport s'instituait entre le joueur et l'éditeur au travers du jeu, circonscrit au salon ou à la chambre, tout du moins dans la sphère privée. Il s'agissait alors d'un rapport privé que l'on peut considérer comme intime. Grâce à la communication électronique et la connexion au réseau internet, le rapport le joueur et la machine s'est élargi pour former de véritables communautés à travers le monde. Dès lors, la place des jeux vidéo dans notre droit doit être redéfinie puisque certains jeux vidéo et univers virtuels instaurent un véritable espace public dématérialisé de loisir, d'échange, d'activité économique, et non un simple espace individuel de divertissement proposé par l'éditeur au joueur, comme ce fut le cas.

Ainsi, ces espaces vidéo-ludiques permettent de penser conjointement monde virtuel et monde réel, en analysant leurs articulations. Dans un contexte culturel et intellectuel propice aux questions de « virtualité » et d'économie numérique, les jeux vidéo apparaissent comme une porte d'entrée pour saisir les interrelations entre le « réel » et le « virtuel ». Aussi, on constate que l'autorégulation des univers virtuels par les éditeurs est contestée (Titre 1), alors qu'il convient d'établir un corpus législatif *ad hoc* (Titre 2), pour lequel on s'attachera à aborder les principaux points.

TITRE 1 : UNE AUTOREGULATION CONTESTEE

Pour l'heure, les univers virtuels sont contrôlés par les éditeurs de jeux vidéo en qualité de propriétaires. Par le biais des Contrats de Licence d'Utilisateur Final, les concepteurs de jeux vidéo s'arrogent le statut de « gouverneur » des univers virtuels qu'ils proposent (Chapitre 1). Cependant, face au comportement des éditeurs se rapprochant parfois de celui d'un monarque, émerge l'insurrection de certains utilisateurs revendiquant des droits au sein desdits univers. Bon nombre d'indicateurs laissent donc à penser qu'une confusion s'est installée dans l'esprit de certains utilisateurs, nécessitant de redéfinir les rapports entre individus au sein des univers virtuels (Chapitre 2), car ce n'est que dans le respect de chacune des parties, concepteurs et utilisateurs, que peut s'instaurer une pratique viable à long terme de ces espaces.

CHAPITRE 1 : DES UNIVERS VIRTUELS AUTOREGULES PAR LES CONCEPTEURS

Les univers virtuels sont des programmes informatiques dont le code source est la propriété de l'éditeur. Ce code source correspond à l'architecture du jeu, mais il délimite aussi les possibilités d'action des joueurs. Il s'agit alors d'une protection à minima des joueurs par l'impossibilité qui leur est imposée de réaliser certaines actions. Par ailleurs, le joueur lors de l'installation du jeu, et avant même de pouvoir jouer, accepte les termes du contrat de licence d'utilisateur final ³⁶⁶ conclu avec l'éditeur. Ce contrat ayant pour objet de déterminer la manière dont doit être utilisé le programme en tant que logiciel, mais aussi les règles de comportement que doit adopter chaque joueur au sein du jeu telles les Lois régissant le Royaume (Section 1), confère au concepteur le statut de monarque (Section 2).

³⁶⁶ Traduction de l'expression End User License Agreement ou EULA, souvent désignée par l'acronyme français CLUF

SECTION 1 : LES CLUF, CONSTITUTION DU ROYAUME VIRTUEL

Les Contrats de licence et les Conditions d'utilisation, ensemble contractuel communément dénommé CLUF, réglementent chaque aspect des jeux vidéo et prennent le plus souvent la forme d'une fenêtre où le joueur doit cocher « *j'accepte* » lors de l'installation. Cette fenêtre contient les CLUF qui, à l'image de la plupart des contrats de licence en matière informatique, n'offrent aucune possibilité de négociation, puisque pour pouvoir jouer, l'utilisateur ne peut que les accepter. En refusant, l'accès au jeu lui est interdit.

Les CLUF déterminent ce qui peut être fait tant avec le médium que dans l'univers virtuel. Ils constituent de véritables codes de conduite visant à régir ces espaces en posant les bases générales de la vie au sein de la communauté. A ce titre, les CLUF précisent les droits et devoirs du joueur envers l'éditeur, mais aussi dans ses rapports avec les autres utilisateurs. Ils sont devenus le moyen pour les concepteurs de limiter les dérives au sein des mondes virtuels.

A ce titre émergent des revendications croissantes des joueurs quant à la propriété de leurs créations, puisque la renonciation au droit d'auteur par l'utilisateur apparaît souvent comme une condition d'accès aux jeux, les éditeurs ³⁶⁷ ayant alors tous pouvoirs sur les créations de joueurs.

Les systèmes juridiques des Etats démocratiques assurent la protection de leurs citoyens contre l'arbitraire. De leur côté, les éditeurs définissent seuls les normes qui s'imposent aux joueurs et qui régissent leurs univers virtuels, et s'arrogent seuls le droit de sanctionner les joueurs. Pour autant, l'éditeur de MMO est aussi soumis à la loi, celle du législateur en sa qualité de personne privée. Dès lors, faut-il en déduire qu'un exploitant de MMO peut imposer librement n'importe quelles conditions aux utilisateurs via un Contrat de licence ? En d'autres termes, les CLUF ont-ils une valeur ou une portée juridique ? Et dans l'affirmative, quel régime juridique leur est applicable et dans quelle mesure leur contenu s'impose-t-il aux joueurs ?

Il apparaît donc nécessaire d'analyser le contenu des CLUF (I), pour s'apercevoir que le droit de la consommation s'y applique, faisant apparaître de nombreuses clauses abusives (II), symbole du rapport qu'institue l'éditeur avec les utilisateurs.

³⁶⁷ Nommés dans ce cas les dieux du jeu ou Game gods

I : Le contenu des CLUF

Le document d'ordre juridique liant le joueur à l'éditeur du jeu est dénommé Contrat de Licence d'Utilisateur Final. Symboliquement, ce contrat peut être assimilé au contrat social de ROUSSEAU ³⁶⁸ en tant que : « *contrat social virtuel régulant les droits et obligations du joueur et du développeur* » ³⁶⁹. Ce document est composé de deux volets, le Contrat de licence (A) et les Conditions d'utilisation (B). Si ces deux documents se confondent souvent dans la forme, ils ont néanmoins des objets bien différents. Toutefois, pour la suite de l'exposé il sera utilisé le terme CLUF pour désigner ces deux composantes.

A. Le contrat de licence

Le contrat de licence, document contractuel établi entre l'éditeur et l'utilisateur, définit les conditions dans lesquelles l'utilisateur final est autorisé à utiliser le médium. Celui-ci concerne donc uniquement la partie logicielle et les éléments susceptibles de jouer sur l'accès au service fourni par l'éditeur. On peut donc y trouver des clauses spécifiant que les utilisateurs donnent le droit au propriétaire d'enregistrer des données les concernant, des clauses sur les créations produites avec leurs logiciels, ou des clauses permettant la modification unilatérale du contrat par l'éditeur.

B. Les conditions d'utilisation

Les Conditions d'utilisation ³⁷⁰ constituent les règles du jeu proprement dites. L'éditeur y dresse le panorama des comportements attendus de ses joueurs et des pratiques proscrites. Ainsi, chaque éditeur a toute latitude pour déterminer les comportements acceptés dans son univers. Certaines Conditions d'utilisation

³⁶⁸ Dans *Du contrat social*, ROUSSEAU établit une organisation sociale « juste » repose sur un pacte garantissant l'égalité et la liberté, contracté entre tous les participants, c'est-à-dire l'ensemble des citoyens et, pour lequel chacun renonce à sa liberté naturelle pour gagner une liberté civile

³⁶⁹ A. CHEN, « A practical look at virtual property », *ST. John's Law Review*, 28 octobre 2006, Vol. 80, p.1066, traduction libre

³⁷⁰ Ou ToU, pour les « Terms of Use » anglais

intègrent dans la mécanique du jeu le vol d'objets des autres joueurs, alors que d'autres le condamnent fermement. Ce document encadre tout ce qui ne relève pas du jeu vidéo lui-même, le contenant, mais ce qui se déroule au sein même du monde virtuel. Il s'agit en quelque sorte des règles de base de la communauté virtuelle, et celles-ci sont sujettes à controverse en raison de leur contenu.

Dans le cadre d'un MMOG, ces conditions posent les bases générales de la vie communautaire du jeu, sa mécanique, rappellent l'existence d'options utiles en marge du jeu, tel que le contrôle parental dans certains cas, et réaffirment quelques conseils de sécurité ou bon sens, tel que l'interdiction de tenir des propos racistes ou injurieux. Il est à noter que ces comportements peuvent se répercuter sur la licence concédée par l'éditeur et aboutir à une suppression de compte en cas de non respect.

Plus récemment, le contenu des conditions d'utilisation de certains jeux s'est vu néanmoins sensiblement modifié pour prendre une dimension plus juridique. Les Conditions d'utilisation font état des droits et devoirs de l'utilisateur quant à son compte ou dans ses rapports avec les autres utilisateurs, mais rappellent aussi la législation applicable, prohibent toute forme de triche. Il n'est plus rare de trouver aujourd'hui dans les Conditions d'utilisation des références légales, ou de faire peser des menaces de poursuites à l'encontre des utilisateurs contrevenants.

Les problématiques purement juridiques étaient traditionnellement l'apanage des Contrats de Licences. Les activités au sein même du jeu ayant largement évolué ces dernières années, les Conditions d'Utilisation se sont adaptées. ; tout comme elles se sont adaptées au nouveau statut des univers virtuels, parfois considéré comme un média. Très concrètement et au regard de leur objet, les Conditions d'utilisation ont valeur de Charte. Elles n'ont pas de portée légale en tant que telle, mais compilent et rappellent des dispositions parfois imposées par la loi.

II. : Les CLUF, un ensemble contractuel soumis au droit de la consommation

D'origine anglo-saxonne, les CLUF apparaissent comme des contrats *sui generis* conclus entre le joueur et l'éditeur qui n'entrent dans aucune catégorie juridique définie. En principe, les « *contrats du commerce électronique* » sont des contrats d'adhésion en ce qu'une des parties adhérant aux conditions de l'autre, sans

possibilité d'en négocier les termes. En effet, à l'image de la plupart des contrats de licence dans le domaine informatique, aucune négociation n'est possible en matière de CLUF.

Interrogés sur leur appréciation relative de ces différents documents, les joueurs font état de nombreux écueils ³⁷¹. L'accessibilité au contrat reste insuffisante (A), et à cela s'ajoutent des conditions parfois contraires au droit de la consommation qui a vocation à s'y appliquer (B).

A. Une accessibilité au contrat insuffisante

L'accessibilité doit être favorisée, tant au niveau de l'acte lui-même, que de son contenu. En effet, on constate que les contrats ne sont accessibles aux joueurs que sur le site de l'éditeur ou lors de l'installation. Comme tout contrat, les CLUF devraient être consultables avant la conclusion de la vente. Dans les faits, les CLUF sont généralement uniquement affichés à l'écran lors du démarrage de l'ordinateur, ou au mieux imprimés à l'intérieur du carton d'emballage, ce qui *de facto* ne les rend consultables qu'après l'achat.

A titre d'exemple, les CLUF du jeu World of Warcraft ³⁷² édité par BLIZZARD prévoient dans son préambule que : « *si vous n'approuvez pas les termes du présent contrat, veuillez effacer le programme immédiatement et faire le nécessaire pour retourner le jeu à votre détaillant* » ³⁷³. Or, ce contrat, composé de deux volets, n'est pas consultable par l'utilisateur sur la boîte et un revendeur ne consent généralement pas au retour d'un logiciel déballé en application de l'article L.121-20-2 du Code de la consommation ³⁷⁴. Ainsi, accepter semble être l'unique possibilité puisqu'en cas de réponse négative, l'achat est perdu.

De plus, ces documents qui engagent les joueurs ne sont pas systématiquement traduits en langue française et très rarement adaptés au cadre juridique français.

³⁷¹ Voir les contributions des joueurs sur le forum de discussion de Jeux Online, <http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=446> [en ligne 30/11/2009]

³⁷² BLIZZARD, *World Of Warcraft*, Op. Cit. p.137

³⁷³ CLUF de World of Warcraft disponibles sur le site de l'éditeur <http://www.wow-europe.com/fr/legal/eula.html> [en ligne 27/09/2010]

³⁷⁴ Article L.121-20-2 du Code de la consommation : « *Le droit de rétractation ne peut être exercé, sauf si les parties en sont convenues autrement, pour les contrats : [...] 4° De fourniture d'enregistrements audio ou vidéo ou de logiciels informatiques lorsqu'ils ont été descellés par le consommateur [...]* »

Alors que l'article 2 de la loi du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française³⁷⁵, qui a vocation à s'appliquer au droit de la consommation et au domaine de l'informatique, prévoit l'usage impératif de la langue française pour la rédaction du mode d'emploi et d'information constitué des CLUF³⁷⁶, qu'il soit sur support papier ou intégré au logiciel³⁷⁷ lors de sa commercialisation en France quelle que soit son origine³⁷⁸ et dont le non-respect entraîne la résolution judiciaire de la vente.

Ainsi, lorsque le « public visé » est français, le joueur, conformément à la loi du 4 août 1994, bénéficie d'une version traduite des CLUF. Cependant, ce marché à vocation internationale et dématérialisé est confronté à la question de détermination de la notion de « public visé » dans l'application de la loi de 1994 en matière de jeux vidéo, alors que celui-ci est mis à la disposition du consommateur depuis le site internet de l'éditeur qui se trouve le plus souvent situé à l'étranger.

Comme l'a suggéré Le Forum des droits sur l'internet il conviendrait, lorsque le « public visé » est français, que le joueur bénéficie d'une version traduite des CLUF, conformément à la loi du 4 août 1994.

Même si la particularité des jeux en ligne est d'être jouable par des utilisateurs de différentes nationalités, certains serveurs sont spécifiquement francophones, et il semble dès lors que cela est un indice permettant de caractériser que le « public visé » est en partie français.

³⁷⁵ La loi n°94-665 du 4 Août 1994 relative à l'emploi de la langue française prévoit en son article 2 que : « Dans la désignation, l'offre, la présentation, le mode d'emploi ou d'utilisation, la description de l'étendue et des conditions de garantie d'un bien, d'un produit ou d'un service, ainsi que dans les factures et quittances, l'emploi de la langue française est obligatoire. »

³⁷⁶ T. pol. Paris, 24 septembre 1998, BID, 1999, n°9, p.42, jeu vidéo dont la présentation et le mode d'emploi étaient uniquement en anglais

³⁷⁷ Avant la circulaire d'application du 19 mars 1996, la traduction de la notice d'emploi d'un logiciel sur support papier était considérée comme suffisante. La circulaire de 1996 précise qu'il convient de traduire les modes d'utilisation des logiciels en français qu'ils soient sur support papier ou intégrés dans un logiciel

³⁷⁸ Circulaire du 20 septembre 2001 relative à l'application de l'article 2 de la loi du 4 août 1994 portant sur l'emploi de la langue française, NOR MCGG0100589C

B. La mise en œuvre de clauses souvent abusives par les éditeurs de jeux vidéo

En principe, les contrats de commerce électronique sont des contrats d'adhésion³⁷⁹ liant un professionnel et un consommateur. Cependant, aucun juge français n'a pour l'instant été amené à se prononcer sur la qualification juridique d'un contrat de licence de jeu. Le corollaire de tels contrats est l'existence de clauses abusives. Les dispositions de la Directive 93/13/CEE du 5 avril 1993³⁸⁰, relatives aux clauses abusives dans les contrats conclus avec des consommateurs, doivent également en principe s'appliquer aux contrats relatifs aux jeux vidéo.

En droit français, l'article L.132-1 du Code de la consommation définit les clauses abusives « *Dans les contrats conclus entre professionnels et non professionnels ou consommateurs, sont abusives les clauses qui ont pour objet ou pour effet de créer, au détriment du non professionnel ou du consommateur, un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat* ». En cas de litige, il appartient au juge de décider si une telle clause constitue une clause abusive, établissant un déséquilibre significatif entre les droits et obligations de l'éditeur et du joueur. Dans l'affirmative, la clause déclarée abusive est réputée non écrite et considérée comme nulle, sans pour autant invalider le contrat dans son ensemble.

Cependant, les éditeurs imposent *de facto* toutes sortes de clauses et conditions aux utilisateurs. Les plus nombreuses sont souvent parfaitement légitimes, édictées dans le but d'assurer une ambiance sûre dans les univers virtuels. Mais *a contrario*, certains CLUF restreignent les sujets de discussion, arrogent des droits à l'éditeur sur les « *fan arts* »³⁸¹ réalisés par les joueurs³⁸², exonèrent l'éditeur de toute

³⁷⁹ Une des parties adhérant aux conditions de l'autre, sans possibilité d'en négocier les termes

³⁸⁰ Directive 93/13/CEE du Conseil du 5 avril 1993, concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs, JO L 95 du 21 avril 1993, transposée aux articles L.132-1 et suivants du Code de la consommation

³⁸¹ Le « fan art » désigne en anglais toute œuvre réalisée par un fan et s'inspirant ou reproduisant un ou plusieurs personnages, une scène ou l'univers d'une œuvre existante

³⁸² Les CLUF du jeu *Spore* d'ELECTRONIC ARTS est un exemple révélateur des licences existant en matière de jeu vidéo. Le droit de propriété intellectuelle des joueurs y est prévu à l'article 2 Section B : « *vous accordez par la présente un droit de jouissance et une licence exclusive à Electronic Arts, perpétuelle, irrévocable, autorisant des sous licences, pour utiliser vos contributions en relation avec le Logiciel et ses produits dérivés. Cela inclut, notamment, le droit de reproduire, de copier, d'adapter, de modifier, de jouer, d'afficher, de publier, de transmettre, d'émettre, ou d'une manière générale tout droit de communication au public quel qu'en soit le procédé (connu ou à venir) et ce sans que nul ne soit tenu de vous en informer et pour toute la durée de protection des droits de propriété intellectuelle telle que définie par les lois en vigueur et par les conventions internationales.*

responsabilité en cas de perte des données³⁸³, redéfinissent la triche et sanctionnent les utilisateurs en conséquence³⁸⁴. Ces licences prévoient souvent l'acceptation automatique des joueurs aux modifications de celles-ci. L'utilisateur ne peut donc s'opposer aux rectifications apportées aux CLUF qui sont systématiquement réalisées de façon unilatérale par l'éditeur, ce qui est contraire au droit de la consommation³⁸⁵.

A titre d'exemple, pour les clauses permettant des modifications unilatérales de licence, la jurisprudence condamne ces agissements. Dans un jugement du Tribunal de Grande Instance de Paris du 4 février 2003³⁸⁶, la modification unilatérale par le vendeur de ses conditions générales, sans aucune raison « *valable et spécifiée* » était abusive, le site en ligne se réservant en l'espèce le droit de modifier les termes du contrat « *à tout moment* »³⁸⁷.

Vous renoncez par la présente à tout droit de paternité, de publication, de réputation, ou d'attribution et la non-observation de cette renonciation constituerait une entrave à l'utilisation et à la jouissance du Logiciel et de ses produits dérivés ».

Les droits patrimoniaux sur toutes les créations, présentes ou futures, sont donc transmis à la société éditrice et ce en violation des articles L.121-1 et L.131-1 CPI

³⁸³ Ce qui est le cas des CLUF de WOW

³⁸⁴ Cette problématique sera développée ultérieurement dans la réglementation des litiges entre éditeurs et joueurs. A titre indicatif, en Chine, ZHOU XUN, joueur de *World of Warcraft*, était convaincu de tricherie par NINTH CITY (sous traitant de THE9 qui exploite le MMORPG en Chine). Le joueur exploitait manifestement un bug afin d'accumuler de l'or et a été banni du jeu. Début juillet 2008, le joueur porta l'affaire devant les tribunaux chinois et gagne son procès. L'exploitant fut condamné à lui restituer son compte, ses personnages et ses objets. Le bug exploité par ZHOU XUN était connu de l'exploitant, mais non corrigé, l'éditeur se bornant à interdire son utilisation. Ainsi, l'inertie de l'exploitant aurait convaincu les juges chinois de condamner le professionnel qui préférait sanctionner un joueur plutôt que d'assurer un service exempt de bugs. Il est à noter que le droit français a déjà tenu sensiblement le même type de raisonnement dans des décisions de première instance dans certaines affaires mettant en cause des internautes exploitant des failles de sécurité de sites Internet mal sécurisés

³⁸⁵ Selon l'annexe de l'article L.132-1 du Code de la consommation, est considérée comme abusive toute clause ayant pour objet d'autoriser le professionnel à modifier unilatéralement les termes du contrat sans raison valable et spécifiée dans le contrat, à l'exception des clauses selon lesquelles le professionnel se réserve le droit de modifier unilatéralement les conditions d'un contrat de durée indéterminée pourvu que soit mis à sa charge le devoir d'en informer le consommateur avec un préavis raisonnable et que celui-ci soit libre de résilier le contrat

³⁸⁶ TGI Paris, 4 février 2003, Association Familles de France / Sa Père-Noël.fr, Sa Voyage Père-Noël.fr, http://www.legalis.net/jurisprudence-decision.php3?id_article=238 [en ligne 28/09/2010]

³⁸⁷ Dans le même sens : CA Versailles, 15 septembre 2005, JCP 2006, II, 10029, note crit. B. FAGES ; Comm. com. élec., 2005, n°171, obs. STOFFEL-MUNCK, pour les contrats AOL, confirmant TGI Nanterre, 2 juin 2004, D., 2004, Act. p.2021 ; JCP 2005, II, 10022, note FAGES ; Lettre distrib., juill.-août 2004, p.1, obs. LAFONT ; Comm. com. élec., 2004, n°121, obs. GRYNBAUM ; Gaz. Pal., 2005, Somm. p.1334, obs. MISSE

On constate donc que les CLUF, bases sur lesquelles s'appuie la gestion de ces univers virtuels, et alors même qu'ils arrogent aux éditeurs toute latitude sur l'univers qu'ils proposent, se trouvent pour partie dépourvus de valeur juridique, laissant penser que les concepteurs agissent tels des despotes.

Dans la décision UFC Que Choisir contre AOL France du 2 juin 2004, le Tribunal de Grande instance de Nanterre a condamné AOL pour des modifications des contrats de licence effectuées en cours d'utilisation

SECTION 2 : L'ADMINISTRATION FEODALE DES UNIVERS VIRTUELS PAR LES CONCEPTEURS

En sus d'être contraires au code de la consommation, les CLUF confèrent l'administration de l'univers à l'éditeur, et lui arrogent toute latitude sur les droits des joueurs au sein d'un monde virtuel qui échapperait au législateur.

Dès lors, les éditeurs déterminent librement l'existence d'un droit de propriété dévolu aux utilisateurs (I), gèrent les rapports entre joueurs et sanctionnent ceux dont le comportement serait contraire aux règles (II).

I : L'attribution discrétionnaire d'une propriété virtuelle dans ces univers

Dans les MMOG émerge une économie issue de la vente d'avatars ou d'objets virtuels. De nombreux objets ayant des origines diverses existent dans les univers virtuels ³⁸⁸. Ils peuvent en effet être construits, conquis ³⁸⁹ dans l'univers de jeu ou encore être achetés contre de l'argent virtuel, parfois réel, en son sein ou en dehors de celui-ci. De plus, les joueurs ont désormais la possibilité d'importer dans certains univers les objets qu'ils ont eux-mêmes créés, souvent à l'aide d'outils mis à leur disposition par l'éditeur.

De là, naît une situation relativement complexe dans laquelle les joueurs détiennent des objets virtuels, en ayant dans certains cas le sentiment d'en être le véritable propriétaire, ce qui n'est pas toujours le cas.

Dans la majorité des cas, la vente d'objets virtuels à l'aide de monnaie réelle est illicite au regard des CLUF. Certains éditeurs de jeu en ligne essaient de contrôler ces pratiques au travers de plateformes d'échange ³⁹⁰. L'éditeur devient alors

³⁸⁸ Armures, armes, artefacts, vêtements et dans le cas de *Second life*, habitation et objets de décoration

³⁸⁹ Ce sont notamment les objets obtenus après avoir vaincu un adversaire

³⁹⁰ Pour exemple, Sony s'assure le contrôle de commerce d'objet virtuel grâce à son site Sony online Entertainment, site de vente aux enchères d'items virtuels issus du jeu *Everquest II*.

<http://www.station.sony.com/sonyonline> [en ligne 29/09/2010]

l'intermédiaire entre l'acheteur et le vendeur, et perçoit souvent à ce titre une commission pour chaque transaction ³⁹¹.

Ainsi, on constate que l'argent a pris une grande place dans les mondes virtuels où le divertissement était à l'origine le moteur. J. DIBBELL écrit à ce sujet que « *la 79ème nation n'existe pas. La population est de 225 000 habitants, et le salaire horaire de 3,42\$. Bienvenue au paradis virtuel !* » ³⁹².

Or, toute vente suppose un transfert de propriété du vendeur à l'acquéreur ce qui implique que le vendeur de la chose doit être propriétaire du bien, sans quoi la vente de la chose d'autrui est nulle ³⁹³. Il apparaît donc primordial de savoir si les biens virtuels sont des biens juridiques au sens du droit des biens, alors susceptibles d'appropriation.

Sur ce sujet, la doctrine parle du concept de - propriété virtuelle -. Les joueurs quant à eux, revendiquent un droit de propriété sur les objets virtuels qu'ils ont acquis à l'intérieur ou à l'extérieur du jeu, souhaitant bénéficier d'une véritable protection de leur propriété virtuelle.

Pour ce qui est des éditeurs, leur position varie selon leur politique. Une faible partie consacre un droit de propriété sur les biens virtuels aux joueurs qui les détiennent ou les créent, alors que la majorité ne reconnaît pas ce droit. Pour ce faire, ils insèrent dans leurs CLUF une clause de cession automatique des biens virtuels créés par les joueurs à l'aide d'outils mis à disposition par l'éditeur ³⁹⁴.

Les éditeurs encouragent donc les joueurs à créer et à échanger, sans pour autant leur conférer un droit de propriété sur ces biens virtuels (A). Et ce, alors même que les règles applicables en matière de propriété sont susceptibles de s'y appliquer (B).

³⁹¹ A. DIMEGLIO, M.D. GLEIZE, « Les produits dérivés des MMOG », CEJEM, 23 avril 2008, http://www.cejem.com/article.php3?id_article=271 [en ligne 27/09/2010]

³⁹² J. DIBBELL « The Unreal Estate Boom », Wired, n°11.01, janvier 2003: « *The Richest Nation on earth doesn't exist. The population is 225,000, the hourly wage \$3.42. welcome to virtual paradise, where a carpenter can live in the castle of his dreams...* », http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming_pr.html [en ligne 27/09/2010]

³⁹³ Article 1599 du Code Civil : « *La vente de la chose d'autrui est nulle : elle peut donner lieu à des dommages-intérêts lorsque l'acheteur a ignoré que la chose fût à autrui.* »

³⁹⁴ A titre d'exemple, l'éditeur de SL reconnaît au joueur un droit de propriété intellectuelle sur leur création, à l'inverse de l'éditeur de WoW qui se réserve tous les droits de propriété

A. Des modalités de création et d'échange propices à l'émergence d'un droit de propriété

Afin de bien comprendre les enjeux liés à la propriété virtuelle, il est primordial de se pencher sur les échanges de biens au sein des univers virtuels, dans le but de prendre en compte le rapport que les utilisateurs ont développé avec ces biens. L'immense majorité des univers actuels permet des échanges à caractère économique entre avatars. Il convient d'examiner ces échanges et leurs modalités, la façon dont ils sont présentés à l'utilisateur, et encouragés ou interdits par les éditeurs. On constate pour ce faire que ces derniers créent une monnaie virtuelle (1), favorisent les échanges (2) et font naître chez les utilisateurs une volonté de reconnaissance du statut de propriétaire sur certains biens virtuels (3).

1. L'existence de monnaies virtuelles

Dans la majorité des univers virtuels, il est possible de « posséder » des biens virtuels, récoltés dans l'univers, créés à partir d'autres biens, ou acquis contre de la monnaie tout aussi virtuelle. Cette monnaie connaît deux types d'origine en fonction du type d'univers virtuel envisagé. Dans les premiers, les univers dits marchandisés ³⁹⁵, la monnaie s'échange contre de l'argent « réel ». Le cours de ces monnaies évolue en fonction des marchés internationaux des devises, ainsi que de la santé de l'économie interne de l'univers virtuel. Dans les seconds, la monnaie n'est créée et gérée par l'éditeur qu'au sein même de l'univers, sans aucun contact officiel entre les économies virtuelles et réelles. Toutefois, même dans ce type d'univers virtuels, l'achat auprès d'entreprises spécialisées dans la fourniture de devises virtuelles ³⁹⁶ reste fréquent, bien qu'interdit par la plupart des CLUF.

³⁹⁵ Ou « commodifiés » selon l'anglicisme inspiré de BARTLE; R. BARTLE, « Pitfalls of Virtual Property », The Themis Group, avril 2004, p.13, <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf> [en ligne 02/12/2009]

³⁹⁶ Pour exemple : Gamesavor, <http://www.gamesavor.com/> [en ligne 02/12/2009]

2. Des échanges économiques nombreux

Si ces devises permettent aux résidents de s'échanger plus facilement des biens et services, elles offrent également la possibilité de se procurer des biens proposés directement par le développeur, chez les marchands virtuels au sein de l'univers. Il existe donc une vraie économie dans ces mondes virtuels, les uns revendent leur production par création ou par extraction ³⁹⁷, les autres achètent des biens servant les besoins de leur avatar.

Dans la plupart des cas, des infrastructures spécifiques sont prévues pour ces échanges, fenêtre ad-hoc permettant que chacune des parties donne son accord sur les modalités de la transaction, hall de ventes aux enchères au sein même de l'univers virtuel, site internet dédié et autres. Ces échanges font partie intégrante de la conception des univers virtuels. Il ne s'agit pas d'une pratique émergente non prévue par les concepteurs, mais bien souvent d'une fonctionnalité incorporée dans la mécanique du jeu, dont la mise en place est réfléchi dès la phase de développement. Toutefois, même ceux qui tentent de se préserver de la marchandisation connaissent des phénomènes de vente d'objets sur des marchés parallèles contre de l'argent réel. Ainsi, le plus célèbre d'entre eux, World of Warcraft, voit les objets le peuplant mis en vente sur des sites d'enchères, que ce soit par des particuliers ou des sociétés spécialisées ³⁹⁸. Cette marchandisation des biens virtuels fait naître chez les utilisateurs un sentiment d'appropriation relativement à ces biens dont ils ont l'usage et qu'ils obtiennent de différentes manières.

Ce type de vente n'est pas anecdotique, puisque les échanges entre « monde réel » et « mondes virtuels » étaient estimés en 2007 à un montant annuel de 2,02 milliards de dollars ³⁹⁹. Certains prédisent même qu'ils atteindront plus de 11 milliards de dollars en 2011 ⁴⁰⁰. Ce phénomène fait fréquemment l'objet de colloques, dont le plus connu est le sommet dénommé « Virtual Goods Summit »

³⁹⁷ Ce type d'« extraction » peut prendre la forme soit d'exploitation de « ressources naturelles » (dans de nombreux mondes, il est possible de cueillir des plantes, de récolter des minerais, etc...), soit, dans les univers de type ludiques, de dépouillement de monstres ou d'ennemis tués lors de combats

³⁹⁸ Gamesavor, Mmosale

³⁹⁹ T. LEHTINIEMI, « How big is the RMT market anyway? », Op. Cit. p.15

⁴⁰⁰ M. OLAUSSON, « Online Games: Global Market Forecast », Strategy Analytics, 23 août 2007, <http://www.strategyanalytics.com/default.aspx?mod=ReportAbstractViewer&a0=3559> [en ligne 02/12/2009]

se déroulant chaque année depuis 2007 ⁴⁰¹ à l'Université Stanford en Californie, centrés sur les opportunités du marché émergent des biens virtuels.

3. l'émergence légitime de revendications de la part des joueurs en matière de propriété virtuelle

Partant du constat que les biens virtuels sont achetés et vendus ou obtenus par leurs actions dans le jeu, les utilisateurs considèrent ces biens comme les leurs ou à tout le moins ceux de leur avatar. Ceci se retrouve dans leur langage, dans la liberté prise pour en disposer, mais également dans le souci de voir leur possession protégée.

En effet, l'utilisateur désire ne pas risquer d'être privé du jour au lendemain de biens qui ont pour lui une valeur. Cette valeur peut être sentimentale, d'utilité ou fondée sur le travail fourni pour obtenir l'objet. Certains utilisateurs estiment donc qu'ils peuvent se prévaloir d'un droit de propriété sur les biens virtuels possédés par leur avatar, et qu'à ce titre les éditeurs d'univers virtuel ne peuvent les en priver, quand bien même les « biens » ne seraient que la représentation de données présentes sur les serveurs informatiques desdits concepteurs.

Cependant, reconnaître que les résidents sont propriétaires des biens virtuels interdirait aux développeurs d'intervenir sur ces biens, puisqu'ils seraient la propriété d'autrui. Ils ne pourraient donc ni modifier les biens, ni priver les propriétaires de leur usage, alors même que l'univers est hébergé sur des serveurs leur appartenant, et que la gestion de l'univers virtuel peut nécessiter des adaptations du logiciel ou d'en interdire l'accès à des personnes mal intentionnées.

Pour exemple, des juges chinois ont reconnu la responsabilité de l'éditeur, et l'ont condamné à restituer des objets disparus ⁴⁰². Ceux-ci ne se sont pas explicitement

⁴⁰¹ PROPONICS, « Les biens virtuels, un business si réel qu'il accède au sommet », 22 juin 2007, <http://www.poptronics.fr/Les-biens-virtuels-un-business-si> [en ligne 16/03/2010]

⁴⁰² En février 2003, l'avatar de Li HONGCHEN, un joueur de l'univers virtuel *Hongyue* ou *RedMoon Online*, qui s'est constitué un arsenal d'armes bactériologiques, perd ces dernières suite à un piratage de la base de données des serveurs du fournisseur du jeu. Le pirate en profite également pour transférer les biens à un avatar tiers. Face au refus de la société éditrice "Beijing Artic Ice Technology Development" de réparer le préjudice (estimé à mille euros), Li HONGCHEN saisit les juridictions chinoises.

L. GUTTRIDGE, « Online Gamer sues in China », *play.tm*, 21 décembre 2003, <http://play.tm/news/2667/online-gamer-sues-in-china/> [en ligne 27/09/2010]

prononcés sur la question de la propriété virtuelle, mais sur la négligence de la société éditrice dans sa protection de serveurs et des données qui s'y trouvaient. Si la propriété virtuelle n'est pas reconnue explicitement, force est de constater qu'elle l'est de manière indirecte, par l'intermédiaire de la reconnaissance du dommage que peut causer la perte des données matérialisant la propriété. Il convient également de noter que le dédommagement accordé est un dédommagement en nature, correspondant à la restitution des biens virtuels. Il ne fut donc pas question d'indemnisation compensatrice.

En Europe, un jugement, rendu en date du 22 octobre 2008 ⁴⁰³ par la section criminelle du tribunal de Leeuwarden aux Pays-Bas, conclut à l'applicabilité de la notion de vol, alors que les biens dérobés étaient des biens virtuels ⁴⁰⁴. Il est à noter que ce jugement a été frappé d'appel, et n'est donc peut-être pas appelé à devenir un précédent.

Dans les faits, deux jeunes âgés de 14 ans au moment des faits, ont invité un troisième, la victime, au domicile d'un des deux premiers. C'est là qu'ils l'ont jeté au sol, lui ont marché sur le corps et frappé, pour finir par le menacer à l'aide d'un couteau. Les menaces avaient pour objectif de le forcer à transférer, de son compte RuneScape ⁴⁰⁵ vers celui d'un des agresseurs, deux biens virtuels constituant des biens de valeur dans l'univers virtuel.

Ce jugement est le premier en Europe à reconnaître indirectement la qualité de bien appropriable, à une possession au sein d'un univers virtuel. Toutefois, il convient de noter que cette décision ne concerne que l'interprétation du droit pénal néerlandais, interprété de manière autonome par rapport au droit civil. Il semblerait donc que des brèches s'ouvrent en la matière.

⁴⁰³ LJN BG0939, Rechtbank Leeuwarden, 17/676123-07 VEV, 21 septembre 2008, <http://jure.nl/bg0939> [en ligne 07/12/2009]

⁴⁰⁴ Une amulette et un masque

⁴⁰⁵ JAGEX Ltd, *RuneScape*, Jagex Ltd, Angleterre, janvier 2001. Ce jeu se déroule dans un univers imaginaire en trois dimensions, sans objectif ni but global, évoquant un univers médiéval parsemé d'objets fantastiques

B. Une possible reconnaissance d'un droit de propriété sur les objets virtuels

Dans les mondes virtuels, la « propriété virtuelle » porte principalement sur des objets, de la monnaie, et des biens « immobiliers » virtuels ⁴⁰⁶. Cependant sur le plan légal, la propriété virtuelle n'est pas consacrée (1), laissant ainsi place à des pratiques contractuelles variées de la part des éditeurs, attribuant la plupart du temps l'ensemble des droits à eux-mêmes (2), alors que le principe du droit de propriété est susceptible de s'appliquer par extension aux biens virtuels (3), faisant alors apparaître des droits antagonistes en la matière (4).

1. L'absence de dispositions légales en matière de propriété virtuelle

Aucun État n'a encore reconnu par voie légale la possibilité de revendiquer la propriété d'un bien virtuel. Selon certains auteurs ⁴⁰⁷, il convient d'en déduire que les biens virtuels sont actuellement non protégés par les lois fondées sur la définition classique du bien.

Ce manque de considération du droit positif pour les affaires virtuelles est toutefois battu en brèche par de récents projets de loi apparaissant dans divers États. Le gouvernement vietnamien a très récemment annoncé envisager de donner un statut particulier aux biens virtuels ⁴⁰⁸. De même, de nombreux États taxent ⁴⁰⁹, ou étudient la possibilité de taxer ⁴¹⁰, les revenus issus de la vente de ces

⁴⁰⁶ A. BARTLE, « Pitfalls of virtual property », Op. Cit. p.4

<http://www.mud.co.uk/richard/povp.pdf> [en ligne 02/12/2009]

⁴⁰⁷ Y. BENKLER, « There is no spoon », The State of Play: Law, games and virtual worlds, New York University Press, New-York, 2006; K. DEENIHAN, « Leave Those Orcs Alone: Property Rights in Virtual Worlds », SSRN, 26 mars 2008,

http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1113402 [en ligne 02/12/2009]

⁴⁰⁸ PLAYNOEVIL, « Vietnam to regulate Virtual Items... Gambling & Item Trading Problems », 25 février 2009, <http://playnoevil.com/serendipity/index.php?/archives/2418-Vietnam-to-regulate-Virtual-Items...-Gambling-Item-Trading-Problems.html> [en ligne 02/12/2009]

⁴⁰⁹ VIRTUAL WORLDS NEWS, « China Levies 20% Tax on Virtual Currencies », 3 novembre 2008, <http://www.virtualworldsnews.com/2008/11/china-levies-20-tax-on-virtual-currencies.html>, [en ligne 02/12/2009];

M. LOPEZ, « South Korea Begins Taxing Virtual Assets », Wired, 2 juillet 2007, <http://www.wired.com/gamelife/2007/07/south-korea-beg/> [en ligne 02/12/2009];

⁴¹⁰ IRS, « National Taxpayer Advocate's 2008 Annual Report to Congress », vol. I, p.214 et s., <http://www.irs.gov/advocate/article/0> [en ligne 02/12/2009]; V. LEHDONVIRTA, « Sweden moves to tax in-game transactions », Virtual Economy Research Network, 16 avril 2008, http://virtual-economy.org/blog/sweden_moves_tax_game_transactions [en ligne 02/12/2009]

mêmes biens, donnant une reconnaissance à tout le moins implicite de la propriété virtuelle. En l'état, les éditeurs s'arrogent de manière discrétionnaire la propriété des biens virtuels dans le cadre de leurs CLUF.

2. Des pratiques contractuelles variées

Comme cela a été dit, deux types d'attitude sont adoptés dans les CLUF, soit aucun droit n'est reconnu aux utilisateurs, soit seuls des droits intellectuels sur les objets qu'ils créent dans l'univers leur sont reconnus.

Ces attitudes seront respectivement illustrées par les CLUF proposés au joueur de World of Warcraft et au résident de Second Life.

En ce qui concerne WOW ⁴¹¹, la propriété virtuelle au profit des utilisateurs est expressément exclue par les CLUF ⁴¹², l'éditeur précisant qu'il « *ne reconnaît aucune revendication de propriété à l'extérieur de World of* ». Le joueur n'a aucun droit sur les biens virtuels, la société éditrice se garde tous les droits et interdit la vente d'objets virtuels. Cette réservation automatique s'apparente à une cession de droit d'auteur, or cette cession est très encadrée par le droit de propriété intellectuelle. Le contrat doit respecter un certain nombre de mentions.

Dans le cas où un joueur crée un objet numérique empreint de sa personnalité ⁴¹³, la clause devra respecter les conditions de la cession prévues par le code de propriété intellectuelle. En premier lieu, l'article L.131-1 ⁴¹⁴ du CPI prohibe la cession globale des œuvres futures, qui est atteinte de nullité. Néanmoins, la jurisprudence permet cette cession lorsque « *les œuvres futures sont d'ores et déjà identifiées et définies, dans leurs objets, leurs formes et leurs caractéristiques*

⁴¹¹ BLIZZARD, Op. Cit. p.137

⁴¹² Article 4A du CLUF« ...Blizzard Entertainment est propriétaire ou bénéficie d'une licence exclusive sur tout le contenu qui apparaît dans World of Warcraft »

<http://www.wow-europe.com/fr/legal/eula.html> [en ligne 02/12/2009]

⁴¹³ Ce qui lui octroie un droit d'auteur sur sa création

⁴¹⁴ Article L.131-1 CPI : « *La cession globale des œuvres futures est nulle* »

essentielles »⁴¹⁵. En second lieu, la cession doit préciser l'étendue et la destination des droits cédés, ainsi que le lieu et la durée de l'exploitation des droits⁴¹⁶.

On constate donc que l'éditeur s'octroie tous les titres de propriété intellectuelle. Or, sur le plan légal toute clause large de cession doit être réputée sans effet. Dans un arrêt de la Cour de cassation du 9 octobre 1991⁴¹⁷, la clause de cession « *tous droits compris* » n'a pas pu être admise, car considérée trop imprécise. Celle-ci est donc inopérante, puisque le contrat de cession n'est pas précisé quant à son étendue.

De même, le contrat de cession est d'interprétation stricte. Ce qui n'est pas expressément cédé est conservé par l'auteur puisque : « *l'auteur est supposé s'être réservé tout droit ou mode d'exploitation non expressément inclus dans un contrat de cession* »⁴¹⁸. Conformément à l'article L.131-3 du CPI⁴¹⁹, le cessionnaire ne peut déduire des circonstances de l'espèce une cession de droit non expressément prévue puisque les dispositions légales imposent que seuls les droits stipulés sont cédés. Le cessionnaire doit également préciser la destination de l'exploitation afin de respecter le droit moral de l'auteur, le lieu d'exploitation de la cession et sa durée dans le contrat de cession.

La conséquence de la violation de l'article L.131-3 du CPI est la nullité, sanctionnant la violation des règles d'ordre public dont seul l'auteur peut se prévaloir. Cette nullité peut être partielle et ne viser que la clause incriminée, ou bien totale et annuler l'ensemble du contrat lorsque « *la stipulation est substantielle et essentielle* »⁴²⁰.

Nonobstant cette atteinte, BLIZZARD maintient sa politique en matière de propriété virtuelle. De son côté, LINDENLAB, société editrice de Second Life⁴²¹, consacre la propriété de ses utilisateurs, en annonçant que la propriété intellectuelle des objets

⁴¹⁵ F. POLLAUD-DULIAN, « Le droit d'auteur », Série droit privé dirigée par Nicolas MOLFESSIS, 2005, p.592

⁴¹⁶ Article L.131-3 alinéa 1 CPI : « *La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.* »

⁴¹⁷ Cass. Civ. 1^{ère}, 9 octobre 1991 : D. 1993. Somm, 91, obs. Colombet ; RIDA, janvier 1992, p.293

⁴¹⁸ CA Versailles, 13 février 1992 : D., 1993, n°402, note EDELMAN

⁴¹⁹ Article L.131-3 CPI : « *Chacun des droits cédés doit faire l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession* »

⁴²⁰ C. CARON, « Droit d'auteur et droits voisins », Litec, octobre 2006, p.322

⁴²¹ LIDENLAB, Op. Cit. p.137

créés au sein de la plate-forme Second Life reste attachée au concepteur de l'objet ⁴²². Toutefois, cette logique est tempérée par d'autres éléments, puisque l'éditeur conserve la propriété du compte du résident et les données qui y sont liées, indépendamment d'éventuels droits de propriété intellectuelle du résident sur le contenu créé ou acquis ⁴²³. Il s'octroie alors un droit discrétionnaire de suppression de compte ou de bien virtuel ⁴²⁴.

Il n'existe donc pour l'heure aucun univers virtuel de grande envergure dont les Conditions d'utilisation soient réellement favorables, en termes de propriété, aux utilisateurs.

3. Une éventuelle extension du droit de propriété aux biens virtuels

Les objets virtuels sont des biens intangibles, existant sans corpus. Cependant, cette immatérialité ne semble pas être un obstacle à sa protection par le droit de propriété, puisque les biens incorporels prennent une part importante du droit des biens. En effet, la propriété s'applique à la production de l'esprit, la propriété industrielle, littéraire et artistique, les fonds de commerce, les valeurs mobilières dématérialisées et bien d'autres ⁴²⁵.

Force est de constater que le personnage dispose dans le jeu d'un pouvoir sur certaines choses, comparable au droit de propriété dans le monde matériel, il convient de savoir si, s'agissant de biens virtuels, la notion de propriété peut s'appliquer.

Le droit de propriété n'a pas à être associé qu'aux biens tangibles, puisque l'absence de référence explicite à la matérialité par l'article 544 ⁴²⁶ du Code civil, siège du droit de propriété, ne permet pas d'exclure l'immatérialité. Le terme « chose » ainsi employé ne fait aucune distinction entre la matérialité d'un bien ou son immatérialité. Ce déplacement du tangible vers l'intangible n'empêcherait

⁴²² Article 3.2 des Conditions d'Utilisation

⁴²³ Article 3.3 des Conditions d'Utilisation

⁴²⁴ Article 2.6 : « LINDENLAB peut suspendre ou mettre fin à votre compte à tout moment, sans obligation de remboursement ni aucune autre obligation [...] pour n'importe quelle raison, et même sans raison [...] ». »

⁴²⁵ Juris-Classeur, Les biens, fascicule 10

⁴²⁶ Article 544 Code civil « La propriété est le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue, pourvu qu'on n'en fasse pas un usage prohibé par les lois ou par les règlements. »

donc nullement le droit de propriété d'appréhender ces biens numériques, objets virtuels issus des jeux en ligne.

De plus, selon J. FAIRFIELD, la propriété virtuelle partage trois principales caractéristiques avec le droit de propriété qui sont : « *exclusion des tiers, persistance, interconnexion* »⁴²⁷. En effet, l'avatar est susceptible de posséder des - biens meubles ou immeubles virtuels - qu'il est seul à détenir, quand bien même le joueur serait déconnecté, et qui peuvent être transférés à d'autres avatars, et ce de diverses manières comme on l'a vu⁴²⁸.

Ainsi, l'utilisateur au travers de son avatar dispose des attributs et caractères d'un véritable propriétaire, puisqu'il dispose du droit d'user, d'exclure, et de transférer l'objet virtuel au sein du monde virtuel. Néanmoins, cette représentation du monde virtuel se fait au travers d'un logiciel sur lequel l'éditeur dispose d'un droit de propriété littéraire et artistique.

4. L'antagonisme des droits revendiqués par les éditeurs et par les utilisateurs d'univers virtuels

Il convient tout d'abord de rappeler que les biens virtuels ne sont que du code binaire, retranscrit sur l'écran par une image. Aussi, certains experts mettent en garde les joueurs qui assimileraient les biens virtuels à une propriété, car les objets numériques d'un joueur sont, par nature, une base de données créée par l'éditeur du jeu.

Sur le plan du droit de propriété intellectuelle, M. GELSOLLEN⁴²⁹ envisage les droits de propriété dans les mondes virtuels selon une double logique, d'une part le copyright du logiciel appartient à l'éditeur du jeu (a), et d'autre part naît un droit pour le joueur concepteur dont l'activité créative est non négligeable (b).

⁴²⁷ J. FAIRFIELD, « *Virtual property* », Boston University Law Review, 2005, vol. 85, n°4, p.1047: « *Virtual property shares three legally relevant characteristics with real world property : rivalrousness, persistence and interconnectivity* », p.1053,

http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [en ligne 03/12/2009]

⁴²⁸ Cf partie 2 Le jeu vidéo en sa qualité d'univers virtuel, p.10

⁴²⁹ M. GENSOLLEN *l'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ?*, Janvier 2007, http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_court.pdf [en ligne 03/12/2009]

a. L'éditeur, propriétaire du logiciel et par conséquent des objets virtuels

L'éditeur du jeu détient un droit d'auteur sur le code source de l'univers, et considère de ce fait qu'il détient un droit de propriété intellectuelle sur les créations issues du monde virtuel, fondées sur la base de ce code. De plus les objets virtuels sont stockés dans une banque de données sur le serveur, or cette structure contenant les objets virtuels peut être qualifiée de base de données.

En effet, les bases de données sont protégeables qu'elles soient sous forme électronique ou autre, disposées de manière systématique ou méthodique ⁴³⁰. Or, si l'éditeur remplit les exigences de la protection du producteur de bases de données ⁴³¹, en établissant la réalité d'un investissement substantiel distinct de l'investissement mis en œuvre pour l'activité principale de l'entreprise, il bénéficie de la protection du droit sui generis, et peut par conséquent interdire l'extraction et la réutilisation du contenu de sa base. Dans ce cadre, les notions d'extraction et de réutilisation doivent être interprétées comme se référant à tout acte non autorisé d'appropriation et de diffusion au public de tout ou partie du contenu d'une base de données ⁴³².

Cependant le comportement de la plupart des éditeurs de jeux vidéo paraît contradictoire aux arguments sus évoqués puisqu'ils s'engagent eux-mêmes dans la vente d'objets virtuels et mettent à la disposition des joueurs des logiciels permettant de créer leurs propres objets.

⁴³⁰ Article L.112-3 alinéa 2 CPI : « On entend par base de données un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen. »

⁴³¹ Article L.341-1 CPI : « Le producteur d'une base de données, entendu comme la personne qui prend l'initiative et le risque des investissements correspondants, bénéficie d'une protection du contenu de la base lorsque la constitution, la vérification ou la présentation de celui-ci atteste d'un investissement financier, matériel ou humain substantiel.

Cette protection est indépendante et s'exerce sans préjudice de celles résultant du droit d'auteur ou d'un autre droit sur la base de données ou un de ses éléments constitutifs. »

⁴³² Le producteur de la base peut même interdire une extraction non substantielle de la base de données lorsque celle-ci se manifeste par « l'extraction ou la réutilisation répétée et systématique de parties qualitativement ou quantitativement non substantielles du contenu de la base lorsque ces opérations excèdent manifestement les conditions d'utilisations normales de la base de données », Article L.342-2 CPI

b. La contribution du « Joueur-créateur »

Il existe différentes méthodes de créations d'objets virtuels. Ainsi, A. CHERON distingue deux procédés⁴³³, le « *crafting traditionnel* » et le « *crafting moderne* », entraînant des régimes distincts quant à la titularité des droits d'auteur sur les objets numériques.

Dans le cas du « *Crafting traditionnel* », correspondant à la « *récupération et fusion d'objets préexistants* »⁴³⁴ dans l'univers en cause, le joueur en tant qu'artisan⁴³⁵ modélise un objet virtuel qui existe déjà dans la base de données proposée par l'éditeur du jeu. Aucune reconnaissance de droit de propriété intellectuelle n'est alors envisageable.

Dans le cas du « *crafting moderne* », le joueur a recours à un véritable outil de modélisation et de création. A titre d'exemple, dans Second Life, le joueur peut modéliser de la manière dont il le souhaite les objets à partir de formes géographiques appelées primitives⁴³⁶. Dans ce cas de figure, les créations du joueur sont susceptibles de protection par le droit d'auteur, faisant l'objet d'un véritable apport créatif.

Par ailleurs, le premier acte de création dans un univers virtuel est la modélisation de son avatar. Avant de débiter sa partie, le joueur doit choisir son personnage graphique, cet avatar qui est « *la projection numérique d'un individu dans un monde parallèle artificiel* »⁴³⁷ avec une apparence qui lui est propre. Celle-ci est sélectionnée par le joueur qui choisit la coiffure, la couleur des cheveux, de la peau, des yeux, ou des principaux traits du visage, le sexe. Ce choix est plus ou moins dicté par l'éditeur du monde virtuel.

Ainsi, selon le degré de liberté du joueur dans la modélisation de son avatar, il serait possible de lui reconnaître un droit de propriété intellectuelle. Aussi, au

⁴³³ A. CHERON, « L'application du droit dans l'univers virtuel persistant d'un jeu vidéo en ligne », CEJEM, 5 juillet 2006, http://www.cejem.com/article.php3?id_article=225 [en ligne 03/12/2009]

⁴³⁴ A. CHERON, Ibidem, p.3

⁴³⁵ Traduction anglaise de « craft »

⁴³⁶ Sphères, cylindre cube, prisms, tore, pyramide, cône

⁴³⁷ A. PFEFFER, « La notion d'avatar dans les MMORPG », JeuxOnLine, août 2005, p.1, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_avatar101 [en ligne 03/12/2009]

même titre qu'un personnage littéraire et qu'un personnage fictif, l'avatar pourrait être protégé par le droit d'auteur ⁴³⁸.

Ainsi, en plus de la reconnaissance éventuelle d'un droit de propriété, un droit de propriété intellectuelle sur les objets virtuels pourrait être reconnu aux utilisateurs-créateurs.

II. : Une gestion dictatoriale des rapports au sein des univers virtuels

L'éditeur, en sa qualité d'administrateur du monde virtuel qu'il propose, détermine les actes possibles à réaliser au travers du code source, mais laisse aussi une certaine marge de manœuvre aux joueurs. L'éditeur est alors susceptible de prendre des sanctions contre des utilisateurs, en raison de comportements tant vis-à-vis d'autres utilisateurs (A), que vis-à-vis du jeu ou de l'éditeur (B).

A. La gestion despotique des conflits entre joueurs

Si la propriété d'un objet virtuel n'est pas encore juridiquement admise dans le monde réel comme on l'a vu, elle peut donner lieu à des conflits au sein des univers virtuels. De même, on constate que des délits et crimes sont commis dans ces espaces tels que des vols, des viols, voire des meurtres, plus ou moins considérés comme virtuels.

Aussi, au niveau de la résolution des conflits entre utilisateurs à la suite de comportements que l'éditeur peut juger comme abusifs, ce dernier dispose, le plus généralement, d'un service juridique pour régler lesdits conflits. Il lui arrive aussi de faire appel à un médiateur pouvant être un joueur respecté par la communauté des joueurs. Pour régler les litiges entre joueurs, les médiateurs s'inspirent des règles édictées par l'éditeur ou, à défaut, jugent le plus souvent en équité. Ces

⁴³⁸ TGI Paris, 9 janvier 1986 : Juris-Data n°020012 « Les personnages dessinés ou tirés d'une œuvre audiovisuelle peuvent en eux-mêmes être protégés par le droit d'auteur indépendamment de l'œuvre dans laquelle ils apparaissent ; ainsi il n'est pas contestable que le personnage de Maya l'abeille, qui consiste dans une abeille de dessin animé, est un personnage type ayant des éléments fixes permettant de bien l'identifier : forme du corps, antennes, cheveux, ailes (...) correspondant à une création originale caractérisée par des particularités essentielles »

jugements rendus n'étant pas dépositaires de l'autorité de justice, leur portée peut donc apparaître arbitraire et quelque peu contestable pour les joueurs.

A titre d'exemple, l'univers LambdaMOO ⁴³⁹ a connu des controverses ⁴⁴⁰ portant sur la revendication d'une forme de droit de propriété individuelle sur un objet virtuel. La question a donné lieu à de nombreuses discussions entre les utilisateurs du jeu, visant d'une part à définir ce que l'on peut apparenter à une forme de bien public, et d'autre part à déterminer sous quelles conditions un tel objet doit être intégré au - domaine public virtuel -. Tirant toutes les conséquences de ces choix, il a fallu ensuite déterminer qui pouvait avoir la légitimité nécessaire pour le contrôler.

L'éditeur décida de créer un organisme indépendant en charge de la gestion de la propriété baptisé Architecture Review Board ⁴⁴¹. Celui-ci fut par ailleurs chargé de gérer l'une des principales contraintes auxquelles se heurtent les mondes virtuels, l'espace numérique disponible, en octroyant une autorisation préalable pour l'ajout de nouveaux objets une fois le quota d'objets virtuels détenus atteint ⁴⁴².

B. La gestion dictatoriale des conflits entre joueurs et éditeur

L'éditeur édicte les règles du jeu, définit sa mécanique. Il est le seul maître. La seule loi en vigueur dans le monde virtuel est le CLUF. En cas de non-respect des dispositions du Contrat de licence ou des Conditions d'utilisation ayant force de loi entre les parties ⁴⁴³, l'éditeur se réserve la possibilité de prononcer des sanctions

⁴³⁹ P. CURTIS, *LambdaMOO*, 1990

⁴⁴⁰ Voir la controverse MARGEUX vs. YIB. YIB. YIB YIB est l'auteur d'un "guide touristique" de *LambdaMOO* référençant les lieux utiles du monde imaginaire. MARGEUX est la créatrice d'un hélicoptère que YIB refuse d'ajouter dans son manuel, s'en estimant propriétaire et seul accrédité pour définir les conditions d'indexation et le mettre à jour.

A l'inverse, MARGEUX estime que le guide échappe à un régime de propriété personnelle revenant à l'auteur par le caractère d'utilité publique du guide. Il sert en effet à déterminer les couloirs aériens, en faisant un élément important du « système de transport public ».

Les parties acceptèrent l'une et l'autre de transiger : YIB publia clairement les critères à satisfaire pour intégrer le guide dont il était l'auteur, afin d'éviter tout risque d'arbitraire, et MARGEUX pu modifier l'hélicoptère qu'elle avait créé afin de l'y intégrer

⁴⁴¹ J. DIBBELL, *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, Fourth Estate, 2 juillet 2008

⁴⁴² UTHER, « La vente d'objets virtuels dans les MMOG/MMORP », JeuxOnLine, janvier 2005, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_vov106, [en ligne 08/12/2009]

⁴⁴³ Article 1134 alinéa 1 Code Civil : « Les conventions légalement formées tiennent lieu de loi à ceux qui les ont faites. »

telles que la suspension temporaire de l'abonnement, voire la fermeture définitive du compte de l'utilisateur. Souvent, il confie ce pouvoir de sanction à certains joueurs, appelés maîtres du jeu et agissant bénévolement. On peut s'interroger sur quel fondement s'assied l'autorité de ces Maîtres. Cette fermeture de compte, empêchant la réutilisation de son avatar supprimé du serveur, équivaut à une condamnation à la peine de mort de l'avatar ⁴⁴⁴.

L'attitude des maîtres de jeu est assimilable à celle des modérateurs de forum, car l'autorité de ces derniers se fonde également sur un cadre contractuel proposé par l'éditeur du forum ou espace de discussion, tout comme les éditeurs d'univers virtuels. Or, la jurisprudence ⁴⁴⁵ reconnaît aux modérateurs le pouvoir de prendre des mesures d'ordre interne, justifiées par un comportement contre lequel l'utilisateur a été mis en garde, dans les limites de l'abus de droit.

Dans cette décision du 12 décembre 2001, pour la première fois, un juge reconnut qu'il pouvait être posé des limites conventionnelles à la liberté d'expression sur un forum de discussion. L'un des participants à ce forum envoyait un nombre si important de messages, dont le contenu mettait de surcroît en cause l'administrateur du site, qu'il fut exclu dudit forum. Ces mesures de restriction de la liberté d'expression ne sont pas incompatibles avec le principe posé à l'article 10 de la Convention Européenne des Droits de l'Homme ⁴⁴⁶, dès lors qu'elles visent à protéger ou à sauvegarder les droits d'autrui ⁴⁴⁷.

Cette décision s'appuie sur le droit des contrats et les droits fondamentaux. En effet, le Tribunal de grande instance de Paris fait une lecture nouvelle du droit de communiquer sur internet, qui jusque-là relevait du droit des médias, en

⁴⁴⁴ M. WARD, « Does virtual crime need real justice ? », News BBC, 29 septembre 2003, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm> [en ligne 03/12/2009]

⁴⁴⁵ TGI Paris, 1^{ère} ch., 12 décembre 2001, confirmé par Cour d'appel de Paris dans un arrêt du 11 mars 2003

⁴⁴⁶ E. ATHANASEKOU, « Le droit de l'internet au Royaume-Uni », in L'internet et le droit, actes du colloque organisé par l'Ecole doctorale de droit public et fiscal de l'Université de Paris I, 25 et 26 septembre 2000, Légipresse 2001, p.105 ; P.-F. DOCQUIR, *Contrôle et contenus sur internet et liberté d'expression au sens de la Convention européenne des droits de l'homme*, janvier 2002, http://www.philodroit.be/IMG/pdf/Controle_des_contenus_et_liberte_expression_CEDH.pdf [en ligne 08/12/2009]

⁴⁴⁷ Article. 10 alinéa 2 Conv. EDH : « L'exercice de ces libertés [liberté d'opinion et liberté de recevoir ou de communiquer des informations ou des idées] comportant des devoirs et des responsabilités peut être soumis à certaines formalités, conditions, restrictions ou sanctions prévues par la loi, qui constituent des mesures nécessaires, dans une société démocratique, à la sécurité nationale, à l'intégrité territoriale ou à la sûreté publique, à la défense de l'ordre et à la prévention du crime, à la protection de la santé ou de la morale, à la protection de la réputation ou des droits d'autrui, pour empêcher la divulgation d'informations confidentielles ou pour garantir l'autorité et l'impartialité du pouvoir judiciaire »

enfermant la liberté d'expression dans des limites contractuelles. Ces limites, conformes au principe posé à l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme, dès lors qu'elles visent à protéger ou à sauvegarder les droits d'autrui ⁴⁴⁸, justifient que puisse être appliquée l'exception d'inexécution pour exclure l'internaute indélicat. L'application desdites restrictions est sous-tendue par une présomption de qualification du forum de discussion en service de communication audiovisuelle, en l'assimilant à « espace privé ouvert au public » ⁴⁴⁹.

Cette assimilation s'appuie sur une jurisprudence antérieure qui rejette l'application du droit de la presse dans l'hypothèse où le forum possède le caractère de « groupement de personnes liées par une communauté d'intérêts » ⁴⁵⁰. Ce lien se déduirait de la seule inscription volontaire des participants qui s'auto-sélectionnent et doivent donc user du forum conformément à l'objet défini par l'association. Or, en s'inscrivant sur la liste, l'internaute est informé de l'existence d'une charte d'utilisation du forum et, par le mécanisme de l'exception d'inexécution, l'administrateur du forum de discussion n'assure plus son accès, dès lors que l'utilisateur n'assure pas, lui-même, ses propres obligations en ne respectant pas la charte.

Ainsi, un espace privé ouvert au public, tel qu'un forum de discussion ou un univers virtuel, fait l'objet d'une autorégulation de la part de son administrateur qui dispose d'un pouvoir de sanction.

Cependant, cette atteinte à la liberté d'expression pourrait être tout à fait légitime si elle ne mettait pas en cause un autre droit fondamental, celui de l'accès au juge posé par l'article 6, paragraphe 1 de la Convention ⁴⁵¹. En effet, la sanction de la pratique indésirable s'est effectuée sans que la cause de l'internaute n'ait été entendue préalablement par un juge.

⁴⁴⁸ Article 10 alinéa 2 Conv EDH, Op. Cit. p.167

⁴⁴⁹ TGI Paris, 1^{ère} ch., 12 décembre 2001 - Publié le 26 mars 2002, G. JEANNOT-PAGES, Confirmé par CA Paris, 1^{ère} Ch., Section A, 11 mars 2003 ; TGI Melun, 8 novembre 2005, M. A. M. et a. c/ O. B. : Rev. Lamy dr. immat. 2005/11, n°327 ; Comm. com. électr., 2006, comm. 31, note A. LEPAGE

⁴⁵⁰ TGI Paris, 17^e ch., 25 octobre 1999, Morin, Strauss c/ Grasser et Béchade, Légipresse, 2000, n°174, I, p.105. D'une certaine manière, c'est la sélection qui oblige ceux qui en bénéficient au respect de règles communes, confère aux adhérents de cette liste le caractère de groupement de personnes liées par une communauté d'intérêts

⁴⁵¹ Article 6, paragraphe 1 Conv. EDH : « toute personne a droit à ce que sa cause soit entendue équitablement, publiquement »

Or, pour être valable, le raisonnement du juge est construit sur la base d'un « régime juridique comprenant des obligations auto-imposées dont l'exécution est assurée par un ordre juridique »⁴⁵². Ainsi, pour maintenir l'ordre sur le forum, le juge reconnaît à son administrateur le droit de s'appuyer, même implicitement, sur les mécanismes contractuels, et particulièrement sur l'exception d'inexécution « opérant comme une voie de justice privée, hors de toute instance, ... n'est, en principe, subordonnée ni à une demande en justice, ni même à une mise en demeure »⁴⁵³. Le demandeur ne peut se plaindre de ce que l'administrateur n'assure plus son accès au forum, dès lors qu'il n'assure pas, lui-même, ses propres obligations.

En appel⁴⁵⁴, la Cour précisa : « (...) concernant les causes de son exclusion de l'espace de discussion ; que l'appelant ne saurait se plaindre de ce qu'à cette occasion les droits de la défense n'ont pas été respectés, les dirigeants de l'association, responsables de cet espace, n'étant pas tenus d'observer des formes particulières pour lui notifier une décision, qui s'analyse comme une mesure d'ordre interne, justifiée par un comportement contre lequel il avait été plusieurs fois mis en garde, et dont l'appelant ne démontre pas qu'il constitue un abus de droit ».

Il ressort de ces jurisprudences que les modérateurs ont la possibilité de prendre des mesures de police, à savoir toutes mesures qui ont pour nature la surveillance et le contrôle de ce forum de discussion, et dont la seule limite serait l'abus de droit. Aussi, pourrait être qualifiée d'abus de droit, toute sanction qui serait disproportionnée, ou encore toute atteinte à la liberté d'expression⁴⁵⁵. L'abus de droit pourrait également se retrouver dans l'impossibilité pour une personne de défendre son point de vue. A ce titre, il appert que la notification préalable et la graduation des sanctions semblent essentielles.

En 2006, BLIZZARD a supprimé près de 30 000 comptes de joueurs à World of Warcraft pour diverses violations du CLUF⁴⁵⁶. Ce bannissement du jeu est préjudiciable pour le joueur qui aura investi son temps et son argent⁴⁵⁷ durant des

⁴⁵² E. LONGWORTH, *Opportunité d'un cadre juridique applicable au cyberspace - y compris dans une perspective néo-zélandaise*, in *Les dimensions internationales du droit du cyberspace*, Economica, 2000, p.41

⁴⁵³ F. TERRE, P. SIMLER et Y. LEQUETTE, *Droit civil, les obligations*, 6e éd., Précis Dalloz, 1997, n° 618

⁴⁵⁴ CA Paris, 1^{ère} Ch., Section A, 11 mars 2003

⁴⁵⁵ G. JEANNOT-PAGES, « Association et liberté d'expression : de l'apport des nouvelles technologies au renforcement du pouvoir associatif », *Recueil Dalloz* 2002, p.3103

⁴⁵⁶ K. DEENIHAN, « Leave those orcs alone : property rights in virtual worlds », p.23, http://virtuallyblind.com/files/Deenihan_LeavetheOrcsAloneFinal.pdf [en ligne 03/12/2009]

⁴⁵⁷ Pour jouer à WOW, les utilisateurs doivent verser un abonnement mensuel de 13 euros en sus de l'acquisition du support. Source :

mois, dans un personnage et dans une communauté. Or un joueur s'attend légitimement à ce que son compte et sa propriété virtuelle ne soient pas supprimés au gré de l'appréciation de l'éditeur. Le joueur banni du jeu doit généralement contacter le service clientèle et tenter de défendre sa cause ⁴⁵⁸.

Dans une célèbre affaire opposant un avocat nommé M. BRAGG à l'éditeur de Second Life ⁴⁵⁹, ledit utilisateur trouva une faille dans le système d'enchères ⁴⁶⁰ qu'il exploita pour acheter une parcelle de terre de 3.000 dollars à un prix plus bas que la normale. Immédiatement, LINDENLAB bloqua le compte du joueur, supprima l'avatar et retira son nom de toutes les propriétés qu'il avait acquises. L'éditeur a sanctionné la fraude de l'utilisateur sur le motif d'une violation d'une obligation contractuelle. Mécontent, M. BRAGG poursuivit LINDENLAB devant les tribunaux de la Pennsylvanie, en mettant en avant la politique de l'éditeur qui promeut la création et attribue les droits de propriétés intellectuelles aux joueurs ⁴⁶¹.

Le 30 mai 2007 ⁴⁶², bien que traitant de « possessions virtuelles », le litige étant bien réel, les juges se sont déclarés compétents pour statuer. Ils refusèrent de cautionner le CLUF en raison de son déséquilibre significatif ⁴⁶³, même s'ils ont souligné l'équité de Second Life, qui reconnaît malgré tout un « droit d'auteur opposable » aux créateurs de contenus du monde virtuel. A cette date, ayant décidé de ne pas trancher la question initiale, les juges renvoyèrent la décision à

<http://www.wow-europe.com/fr/requirements/subscription.html> [en ligne 03/11/2010]

⁴⁵⁸ G. JEANNOT-PAGES, Op. Cit. p.169, p.3103

⁴⁵⁹ M. BRAGG contre LindenLab, Civil action n°06-4925, United States District Court for the eastern district of pennsylvania

⁴⁶⁰ Ce dernier avait accédé à des pages web d'enchères en tapant l'adresse par conjecture concernant des terrains qui n'étaient pas encore mis en vente et non présents sur le site de l'éditeur

⁴⁶¹ M. BRAGG contre LindenLab, Civil action n°06-4925, memorandum du 30 mai 2007, http://lawy-ers.com/robreno_order.pdf [en ligne 23/02/2010] Traduction libre p.14

⁴⁶² M. BRAGG contre LindenLab, Ibidem

⁴⁶³ Les juges désavouent le CLUF de Linden Lab. Qualifié de « contrat d'adhésion » ne pouvant qu'être accepté ou refusé en bloc, le CLUF est jugé déséquilibré en défaveur des utilisateurs. Les juges soulignent que CLUF réserve à LINDENLAB la possibilité de modifier unilatéralement les conditions d'utilisation de *Second Life*, de suspendre arbitrairement un compte sans notification et à sa seule discrétion... ou même de ne pas restituer les fonds des résidents en cas de suspicion de fraude ou d'infraction à la loi. LINDENLAB appréciant souverainement la fraude éventuelle. Le CLUF confie en outre à LINDENLAB, le soin de trancher les litiges qui pourrait l'opposer aux utilisateurs de son univers virtuel

une date ultérieure. Entre temps, un accord amiable interrompant la procédure en cours fut trouvé entre BRAGG et LINDENLAB ⁴⁶⁴.

En l'absence d'une décision, on peine toutefois à trouver la forme juridique d'une « suspension temporaire » et sa justification contractuelle ⁴⁶⁵. La relation contractuelle existe bien, mais elle peine à s'accommoder du caractère infantilisant de la sanction, d'autant que le joueur continue de s'acquitter de son obligation contractuelle en payant son abonnement durant celle-ci. On peut sans doute déduire de la restitution faite à BRAGG, que LINDENLAB n'était pas suffisamment sûr de son bon droit pour poursuivre cette action. Aussi, implicitement, les possessions virtuelles de MMORPG trouvent peut-être là, une certaine forme d'existence juridique.

En France, à ce jour, aucun tribunal n'a encore été amené à s'intéresser à la question.

Tous ces éléments étayent un déséquilibre du rapport de force entre joueurs et éditeurs. Un groupe de travail américain dénommé Better EULA, militant pour une meilleure reconnaissance des droits des joueurs, retient la dimension « citoyenne » qui peut exister dans les microsociétés qui émergent dans les MMOG, et souhaitent des CLUF aux allures de Constitution.

Dans cette attente, on constate que de nombreux indicateurs attestent de la nécessité d'organiser de manière plus démocratique ces espaces virtuels. De plus, face à l'arbitraire des décisions prises par les éditeurs, certains utilisateurs s'insurgent.

⁴⁶⁴ Une déclaration de LINDENLAB précise que les « deux parties conviennent de leurs torts respectifs » et que les possessions de M. BRAGG dans *Second Life* lui seront restituées. D'un commun accord, le montant de l'arrangement n'est pas rendu public

<http://secondlife.jeuxonline.info/?idNouvelle=16237> [en ligne 23/02/2010]

⁴⁶⁵ Surtout à l'heure où la loi Chatel régule notamment ce type de pratiques chez les opérateurs de télécommunications

CHAPITRE 2 : L'ASPIRATION A UNE NOUVELLE GOUVERNANCE, DES INDICATEURS EN ALERTE

Alors que les éditeurs estiment leur fonction comme la fourniture d'un service, les utilisateurs appréhendent les univers virtuels comme de véritables espaces de loisir, alternatifs aux espaces matériels. Comme on l'a vu, les concepteurs agissent comme de véritables monarques au sein de leur royaume, et à l'inverse, on constate que de nombreux utilisateurs revendiquent une gouvernance plus juste, un rééquilibrage des rapports entre joueurs et éditeurs, en d'autres termes plus d'équité.

Les 29 et 30 avril 2005, dans le cadre d'un colloque consacré à l'émergence de la gouvernance dans le cyberspace ⁴⁶⁶, J GRIMMELMANN affirmait en introduction de son intervention sur les mondes virtuels que : « *Chaque décision prise par les concepteurs d'un monde virtuel est une décision politique. Chaque débat portant sur les règles de jeu et chaque modification du logiciel est politique. Quand les joueurs parlent de ces règles, ils traitent de politique.* » ⁴⁶⁷ ; le terme « politique » étant entendu dans sa conception antique comme la gestion publique, l'organisation de la Cité ⁴⁶⁸. Depuis les Grecs, la politique définit encore la science, ou l'art, de gouverner un État ; la connaissance et la conduite des affaires publiques. Il n'y a donc de politique que là où existe une communauté d'hommes ⁴⁶⁹.

Espaces sociaux fréquentés par des centaines, des milliers, voir des centaines de milliers d'individus interagissant ensemble, les mondes virtuels, et par la même le comportement des utilisateurs, ont vocation à être régulés par des systèmes de normes et de valeurs ayant une dimension politique selon l'acception du droit en tant que normes et règles venant régir le comportement des hommes en société.

On peut donc considérer les univers virtuels comme des - sociétés organisées - sur le modèle de ces mêmes Cités antiques. Il apparaît que l'homme social vivant en communauté a vocation à organiser la société en définissant un corpus normatif régulant la vie en collectivité. Malgré une simplification évidente des univers virtuels, se réunissent des milliers d'utilisateurs qui interagissent et forment,

⁴⁶⁶ The Emergence of Governance in Global Cyberspace organisé par l'université du Wisconsin à Milwaukee aux Etats Unis

⁴⁶⁷ J GRIMMELMANN, « Virtual Power Politics », SSRN, 29 avril 2005, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=707301 [en ligne 28/09/2010]

⁴⁶⁸ Polis en grec

⁴⁶⁹ ARISTOTE, *Les Politiques*, Flammarion, GF, tr. Pellegrin, 1990, p.87 et 89-92

ensemble, de véritables microsociétés. Les titres de nombreux jeux retranscrivent littéralement cette idée d'espace et de communauté ; c'est par exemple le cas de World Of Warcraft, Sim City ou encore Entropia Universe.

Il convient alors nécessairement de s'interroger sur l'exercice d'un pouvoir politique afin de déterminer à qui celui-ci incombe. Dans le cadre d'un MMOG, il apparaît nécessaire de se demander si la gestion du monde est de la responsabilité des créateurs de l'univers, ou au contraire s'il revient aux utilisateurs, érigés au rang de citoyens virtuels de la Cité numérique.

Pour mieux comprendre le rapport qui se crée entre l'utilisateur et l'univers numérique, il s'avère nécessaire de comprendre qui sont ces citoyens (Section 1), et quels sont les rapports à l'origine de l'émergence d'un désir d'une réglementation plus forte (Section 2).

SECTION 1 : L’AFFIRMATION D’UN *HOMO VIRTUALIS*

L'*homo virtualis* est un personnage conceptuel, une chimère au corps virtuel et à la tête d’homme, qui revendique la mise en œuvre d’une gouvernance démocratique au sein des mondes virtuels. Il convient de définir les univers virtuels (I), avant d’étudier les utilisateurs se cachant derrière leur chimère (II).

I. La notion d’univers virtuel

Ces espaces vidéo-ludiques que sont les univers virtuels permettent de penser conjointement monde virtuel et monde réel, en analysant leurs articulations. Dans un contexte culturel et intellectuel propice aux questions de « virtualité » et d’économie numériques, les univers virtuels apparaissent comme une porte d’entrée pour saisir les interrelations entre le monde réel et le virtuel. Il convient alors de définir cet espace, pour déterminer la manière dont il doit être gouverné.

Ces univers sont de véritables mondes hébergeant une communauté d'utilisateurs, représentés par leurs avatars, pouvant s'y déplacer et interagir avec les autres selon des règles reprenant plus ou moins celles du monde réel. Ainsi, après avoir déterminé ce qu’est un univers virtuel (A), on en distinguera différents types (B).

A. La définition de l’univers virtuel

Le terme d'univers virtuel, bien que constamment utilisé par la doctrine et par les utilisateurs, n'a pas fait l'objet de beaucoup de discussions quant à son contenu propre et ses limites, car il existe autant de définitions que d’expériences propres à chaque utilisateur.

R. BARTLE, concepteur et gestionnaire de MUD ⁴⁷⁰ dans les années 1970 et 1980, réalisa une première ébauche de définition. Pour ce dernier, peut être qualifié d'univers tout environnement que ses habitants considèrent comme autonome ⁴⁷¹.

Ce premier élément de définition a le désavantage de se concentrer uniquement sur le concept de monde, sans se pencher sur le caractère virtuel dudit monde. En conséquence, un nombre beaucoup trop important d'univers rentre dans cette définition, à commencer par le monde « réel ».

Pour sa part, R. KOSTER, concepteur d'univers virtuels ⁴⁷² estime qu'un univers virtuel est « *une représentation, fondée sur la notion d'espace, d'un environnement virtuel persistant, dont un nombre important de participants peuvent faire l'expérience simultanément, ces derniers étant représentés dans l'espace par des avatars* » ⁴⁷³. On se trouve face à une définition beaucoup plus proche de l'expérience contemporaine des univers virtuels, cependant il y manque un élément essentiel : l'interaction sociale structurée en réseau entre les participants.

Cette carence est également à souligner dans la définition proposée par E. CASTRONOVA, un chercheur dont l'activité est centrée sur les univers virtuels. Ce dernier définit les univers virtuels comme « *des lieux façonnés au sein d'ordinateurs, qui sont conçus de manière à accueillir un grand nombre de personnes* » ⁴⁷⁴.

Enfin, M. BELL, de l'Indiana University, définit un univers virtuel comme un « *réseau informatisé, synchrone et persistant, d'humains, représentés par des avatars* » ⁴⁷⁵. Cette définition permet d'englober les diverses formes d'univers virtuels existant aujourd'hui, sans toutefois inclure des formes de réseau proche, mais dont l'expérience utilisateur est totalement différente tels que les réseaux sociaux ⁴⁷⁶.

Cette dernière définition fut choisie en ce qu'elle apparaît comme la plus pertinente (6). Ainsi, les principales caractéristiques d'un univers virtuel sont : un

⁴⁷⁰ Les MUD, acronyme de Multi-User Dungeon, sont des univers virtuels purement textuels, apparus dans les années 80. Ils sont considérés comme les ancêtres des univers virtuels tels qu'on les connaît aujourd'hui

⁴⁷¹ R. BARTLE, *Designing Virtual Worlds*, New Riders Pub., Upper Saddle River, 2003, p.1

⁴⁷² R. KOSTER a notamment travaillé sur *Ultima Online*, le premier Univers Virtuel graphique à grand succès, en tant que lead designer, ainsi que sur *Star Wars Galaxies* et *Everquest II*

⁴⁷³ R. KOSTER, livre inédit, dont les premiers chapitres sont disponibles sur <http://www.raphkoster.com/gaming/book/3c.shtml> [en ligne 10/04/2009]

⁴⁷⁴ E. CASTRONOVA, *Synthetic worlds*, The University of Chicago Press, Chicago, 2004, p.4

⁴⁷⁵ M. BELL, « Toward a Definition of "Virtual Worlds" », *Journal of Virtual Worlds Research*, juillet 2008, n°1-1, <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237> [en ligne 04/12/2009], p.2

⁴⁷⁶ Les plus connus étant Twitter et Facebook

réseau (1) informatisé (2), synchrone (3), persistant (4), une représentation par un avatar (5)⁴⁷⁷.

1. *Un réseau*

L'utilisation du terme réseau⁴⁷⁸ permet de prendre en compte la dimension d'interconnexion qui existe dans les univers virtuels, chaque utilisateur étant un maillon interagissant avec d'autres maillons au sein d'un espace.

Sans ce critère, on pourrait qualifier d'univers virtuel un monde fréquenté par une seule personne, comme les jeux vidéo classiques dans lesquels l'utilisateur interagit isolément avec l'univers. En effet, en présence d'un seul utilisateur et donc d'un seul maillon, il ne peut y avoir de canal et donc de réseau.

2. *Informatisé*

Sans cette condition, on se trouverait face à des interactions d'un autre type que celles présentes dans des univers virtuels, mais plutôt des jeux de rôle. Ce critère renvoie nécessairement à la dimension virtuelle de ces univers.

3. *Synchrone*

Le caractère synchrone des mondes virtuels se manifeste par le fait que les interactions se font, comme c'est le cas dans le monde physique, instantanément. À l'inverse de la communication par e-mail, ou des jeux au tour par tour, dans un univers virtuel chacun peut poser une action, et celle-ci se réalisera

⁴⁷⁷ J PARISEL, « *La question de la propriété dans les univers virtuels : état des lieux* », Working Papers du Centre Perelman de philosophie du droit, 2009, n°2009/6, <http://www.philodroit.be> [en ligne 14/12/2009]

⁴⁷⁸ Selon le lexique relatif au vocabulaire juridique des nouvelles technologies de Lamy, un réseau définit comme un : « *Ensemble des moyens matériels et logiciels mis en œuvre pour assurer les communications entre ordinateurs, stations de travail et terminaux informatiques* ». Plus communément, il peut être considéré comme un ensemble de *nœuds* reliés entre eux par des *liens*, formant ainsi un filet

immédiatement. L'immédiateté implique l'existence d'un temps partagé par tous les résidents.

Le fait de vivre de façon synchrone implique qu'on soit proche ou éloigné des autres éléments de l'univers qui y sont présents en même temps. Ainsi, l'existence d'un temps partagé entre les utilisateurs a pour conséquence la pertinence des concepts de distance et d'espace. Or ce critère est inexistant sur une simple page web.

L'univers virtuel implique le partage d'un espace commun dont les modifications apportées par un utilisateur à l'univers sont perceptibles par les autres ⁴⁷⁹.

4. Persistant

À l'inverse du programme informatique classique, l'univers virtuel est persistant. Cela signifie que lorsque le résident ferme le programme, qu'il éteint son ordinateur, l'univers, lui, continue d'exister et des interactions continuent de s'y dérouler.

Sur le plan technique, les programmes exécutés par les participants sont des programmes clients, qui ne servent qu'à se connecter à des serveurs du fournisseur hébergeant l'univers virtuel. Ceci a pour conséquence une évolution du monde virtuel en l'absence de l'utilisateur.

L'univers virtuel a marqué le passage d'une conception où l'unique utilisateur était le centre, à une conception sans centre, un modèle en réseau ⁴⁸⁰.

⁴⁷⁹ A titre d'exemple, si l'on décide de construire une maison sur mon terrain virtuel, celle-ci sera visible par tous ceux qui viendraient à passer sur mon terrain

⁴⁸⁰ Ce qui n'est pas étonnant quand on pense qu'il s'agit d'une des caractéristiques majeures d'Internet lui-même. À noter toutefois que l'information principale, le « monde » dans lequel vivent les avatars, reste pour l'instant centralisée sur un serveur. Un réel réseau maillé nécessiterait un rapport qui ne soit plus serveur-client, mais de type pair à pair (peer-to-peer), dans lequel chaque participant est simultanément client et serveur, comme c'est le cas dans le projet *Solipsis*, FRANCE TELECOM - R&D DIVISION, *Solipsis*, France Télécom, 2008, <http://www.solipsis.org/> [en ligne 02/03/2010]

5. représentés par un avatar

L'avatar est la représentation numérique de l'utilisateur. Dans un univers virtuel, seul l'avatar peut directement agir sur l'univers lui-même. Dans une sorte de fiction, il est le mandataire de l'utilisateur au sein de l'univers virtuel et agit pour le compte de ce dernier.

6. Pertinence du choix

La définition de BELL permet d'exclure du champ de recherche les jeux mono-joueur, les jeux multi-joueurs sans persistance ⁴⁸¹, mais également les sites internet, qui ne présentent pas de caractère synchrone ni de notion d'espace, et les réseaux sociaux qui ne connaissent pas la représentation par avatar. De plus, la définition ne fait aucune distinction entre les univers de jeu et les univers ouverts ⁴⁸². Ces derniers peuvent être perçus comme des jeux vidéo, mais ils n'en ont que l'aspect, ce qui justifie leur prise en compte dans le cadre de cette étude centrée sur le jeu vidéo.

B. Les différents types d'univers virtuels proposés par les éditeurs

On distingue trois types d'univers, les univers fermés (1), les univers ouverts (2) et les univers hybrides (3).

1. Les univers virtuels fermés

Les univers virtuels fermés sont constitués principalement par les jeux massivement multi-joueurs, qui sont fondés sur l'idée de rassembler un grand nombre de joueurs autour d'un même jeu, pour qu'ils puissent interagir entre eux

⁴⁸¹ Ce qui est le cas des FPS joués en ligne dans lesquels la partie recommence à zéro dès la fin de chaque manche ou partie

⁴⁸² Les univers de jeu étant les MMOG, alors que les univers ouverts ne contiennent pas de trame scénarisée

dans le cadre de scénarios, déterminés par l'éditeur ou une communauté de joueurs. On distingue trois catégories de MMOG : les MMORPG ⁴⁸³, les MMOFPS ⁴⁸⁴ et les MMORTS ⁴⁸⁵ plus anecdotiques.

Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs, dont le plus populaire est World Of Warcraft ⁴⁸⁶, sont des mondes virtuels dans lesquels le joueur incarne un personnage doté d'une personnalité, et réalise des quêtes en vue d'améliorer son personnage.

Les jeux vidéo massivement multi-joueurs reprenant le concept du jeu de tir subjectif présentent généralement un combat en équipe sur un vaste terrain. Cependant, ces univers de jeu ne sont pas persistants, et n'entrent donc pas dans la catégorie des univers virtuels. Le jeu le plus populaire en la matière est World War II Online ⁴⁸⁷.

2. Les univers virtuels ouverts

On place souvent les simulateurs de monde comme Second Life ⁴⁸⁸ dans la catégorie MMOG, parce qu'ils proposent de se créer un avatar dans un monde persistant. Pourtant, bien qu'ils soient massivement multi-joueurs et en ligne, ce ne sont pas des jeux. En effet, ils n'ont pas de règle, et le joueur lui-même se fixe des objectifs dont les principaux sont : créer ou modifier son avatar, interagir avec les autres personnes connectées, explorer le monde ou le modifier.

Il est à noter que ces univers virtuels n'entrent pas dans la définition du jeu vidéo ⁴⁸⁹ en l'absence de trame scénarisée proposée par l'éditeur.

⁴⁸³ Acronyme de massive multiplayer online role-playing games

⁴⁸⁴ Acronyme de massive multiplayer online first-person shooter

⁴⁸⁵ Acronyme de massive multiplayer online real-time strategy jeux vidéo massivement multi-joueurs de stratégie en temps réel qui est un MMOG de stratégie

⁴⁸⁶ BLIZZARD, Op. cit. p.137

⁴⁸⁷ PLAYNET Inc, *World War II Online*, Playnet, 2009

⁴⁸⁸ LIDENLAB, Op. cit. p.137

⁴⁸⁹ Proposée en première partie

3. Les hybrides

La grande majorité des autres MMOG sont des jeux de simulation tels que Les Sims Online ⁴⁹⁰, dont la trame du scénario proposé par l'éditeur est une simulation de vie.

II. L'utilisateur d'univers virtuels, l'*homo virtualis*

Matérialisés, ou plutôt dématérialisés dans leur avatar au sein des univers virtuels, les utilisateurs, dont les usages varient (D), peuvent être répartis dans différentes catégories en fonction de l'angle d'approche (A) ; utilisateurs dont il convient d'analyser le rapport avec l'avatar (B), ainsi qu'avec la communauté virtuelle (C).

A. Les différents profils des utilisateurs

Les utilisateurs peuvent être classés dans différentes catégories en fonction de leur profil (1), de leurs motivations (2) ou du rapport qu'ils entretiennent avec les mondes virtuels (3).

1. Tour d'horizon sur le profil des utilisateurs d'univers virtuels

Une étude fut réalisée en 2007 ⁴⁹¹, et contrairement à une idée reçue, les MMO ne concernent pas avant tout les adolescents, puisqu'il est estimé que l'âge moyen des joueurs de MMORPG se situe au-delà de 26 ans. Les mineurs ne représenteraient que 20% des joueurs et 50% des joueurs de MMORPG ont un travail à plein temps, 22% sont mariés et ont des enfants.

Environ un joueur sur cinq serait une femme. Les femmes auraient toutefois une pratique beaucoup plus occasionnelle, et cette féminisation serait principalement

⁴⁹⁰W. WRIGHT, *The sims online*, EA Games, 2000

⁴⁹¹ ISFE, « le profil du joueur de jeux vidéo européen », ISFE, 2008, http://www.sell.fr/IMG/pdf_Market_Research_FR.pdf [en ligne 10/12/2009]

axée sur certains jeux bien identifiés ⁴⁹². La répartition par sexe s'équilibre plus dans le cadre des sociétés virtuelles telles que Second Life, pour atteindre des chiffres proches de ceux d'Internet en général ⁴⁹³.

Le temps de jeu moyen varie grandement selon les jeux, mais on peut estimer qu'il se situerait au-delà de dix heures par semaine, et qu'il ne semble pas y avoir de distinction entre le temps de jeu des plus jeunes et celui des joueurs plus âgés. En revanche, près de 60% des joueurs déclarent avoir déjà joué une fois au moins pendant dix heures d'affilée. Les véritables « hardcore gamers », ou joueurs inconditionnels, déclarant passer plus de trente heures par semaine dans les univers de jeu, sont moins de 5%.

Ils sont également 80% à déclarer jouer avec des gens qu'ils connaissent dans la vie réelle.

Le jeu en ligne massivement multi-joueurs connaît un succès particulier en Asie. Le succès d'éditeurs comme NCSoft n'y est pas étranger, et il existe un nombre conséquent de jeux exploités dans cette seule région. On estime que près de deux joueurs de MMOG sur trois sont asiatiques ⁴⁹⁴.

2. Analyse sous l'angle des motivations des utilisateurs d'univers virtuels

Comprendre les motivations des utilisateurs n'est pas évident, devant la grande diversité d'univers et d'usages désormais possibles. Les premières recherches pertinentes en la matière proviennent de R. BARTLE ⁴⁹⁵. Le projet Daedalus de N. YEE ⁴⁹⁶, basé sur les recherches de BARTLE, répartit les joueurs en trois catégories en fonction de leurs motivations : la réussite (a), le social (b) et l'immersion (c).

⁴⁹² Les principaux types de jeux appréciés par les femmes sont les simulations de vie telles avec pour exemple *les Sims*, les jeux de réflexion tels que *Cerebral Challenge*

⁴⁹³ 45 % de femmes pour 55 % d'hommes, source ISFE, Ibidem

⁴⁹⁴ J. WU, « The World of MMORPG: a Tale of Two Regions », .strategyanalytics, 5 août 2010

⁴⁹⁵ R. BARTLE, « Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds », 1996, <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> [en ligne 28/09/2010]

⁴⁹⁶ <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001646.php> [en ligne 14/12/2009]

a. La réussite

Il s'agit des joueurs qui aiment accumuler des richesses, des objets, précieux et rares si possible, et des pouvoirs. Cette catégorie se décompose en trois sous-catégories que sont :

- Progression : Ce qui prime est le désir d'augmenter sa puissance, de progresser rapidement et d'accumuler des symboles de richesse ou d'obtenir un statut particulier dans le jeu.
- Mécanismes de jeu : Cela concerne les joueurs qui s'intéressent à l'analyse des règles sous-jacentes du jeu et aux systèmes leur permettant d'améliorer leurs performances.
- Compétition : Joueurs aimant défier et se mesurer aux autres.

b. Le social

Ce sont les joueurs attachés à la possibilité de discuter en ligne avec d'autres joueurs, de se faire des amis et d'intégrer une communauté. Cette catégorie se décompose en trois sous-catégories :

- Socialisation : C'est la catégorie de joueurs aimant principalement aider, conseiller et discuter en ligne avec les autres.
- Relationnel : Il s'agit de joueurs utilisant l'univers de jeu pour former des relations de long terme avec d'autres joueurs.
- Coopération : Concerne les joueurs qui privilégient le jeu en équipe.

c. L'immersion

Il s'agit de joueurs qui s'impliquent dans la découverte de l'univers de jeu et de sa mécanique. Cette catégorie se divise en quatre sous-catégories :

- Découverte : Ce qui prime est le désir de découvrir des éléments du jeu qui sont inconnus des autres joueurs.
- Jeu de rôle : Cela concerne les joueurs qui développent au maximum la personnalité de leur avatar en lui inventant un passé, et en jouant véritablement le rôle de ce personnage sur mesure dans leurs dialogues avec les autres joueurs.
- Personnalisation : Joueurs aimant modifier et personnaliser l'apparence de leurs avatars.
- Évasion : Joueurs utilisant l'univers de jeu pour s'évader de la vie réelle.

La différence principale avec le modèle de BARTLE réside dans la compréhension du fait que ces différentes motivations ne s'excluent pas les unes des autres, et qu'un joueur fortement axé sur l'aspect « réussite », peut également avoir un vif intérêt pour les aspects « sociaux » du jeu. Dans son étude, YEE remarque ainsi que, s'agissant des catégories principales, 43 % des joueurs ne sont pas liés à une catégorie particulière. Parmi les 57 % restants, 20 % sont plutôt axés sur la « réussite », 20 % sur le « social » et enfin 17 % sur « l'immersion ».

Enfin, l'étude montre des différences significatives entre hommes et femmes, puisque les joueurs sont particulièrement présents dans toutes les sous-catégories de « Réussite », tandis que les joueuses sont elles très fortement impliquées dans la sous-catégorie « Relationnel ».

3. Analyse sous l'angle du rapport entre les utilisateurs et les univers virtuels

Une autre approche proposée par H. BENNETSEN⁴⁹⁷, et complétée par R. BLOOMFIELD⁴⁹⁸, répartit les utilisateurs en fonction de leur rapport aux univers virtuels en trois catégories : les « augmentationnistes », les « immersionnistes » et « expérimentalistes »⁴⁹⁹, sachant que la plupart des utilisateurs entrent dans plus d'une catégorie.

Il est à noter que ces classifications disparaissent lentement, comme cela sera évoqué plus en détail par la suite.

a. Les augmentationnistes

Les augmentationnistes envisagent les univers virtuels comme un prolongement de l'expérience matérielle. Ils assimilent l'avatar à une forme dématérialisée de leur corps et révèlent souvent leur identité réelle dans le profil de leur avatar. Ils tendent à n'avoir aucune fidélité particulière, à n'importe quel monde virtuel spécifique. La plupart des cadres, et des autres professionnels impliqués en mondes virtuels, se considèrent principalement comme des augmentationnistes.

⁴⁹⁷ H. BENNETSEN, « Augmentation vs Immersion », [slcreativity.org](http://slcreativity.org/wiki/index.php?title=Augmentation_vs_Immersion), 7 décembre 2006, http://slcreativity.org/wiki/index.php?title=Augmentation_vs_Immersion [en ligne 10/12/2009]

⁴⁹⁸ R. BLOOMFIELD, *Studying Real-World Business in virtual worlds*, http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/05/studying_realwo.html [en ligne 10/12/2009]

⁴⁹⁹ Expression traduite de l'anglais, B. DURANSKE, *Virtual Law*, ABA, avril 2008, p.21

b. Les immersionnistes

Les immersionnistes envisagent quant à eux les univers virtuels comme des réalités alternatives, tout en dissociant leur propre personnalité de celle de l'avatar, et donc entre le réel et le virtuel. Beaucoup d'immersionnistes estiment que les mondes virtuels sont fondamentalement différents du monde matériel et que dès lors, aucune loi ne devrait s'appliquer. Un nombre étonnant d'utilisateurs estiment qu'ils ne sont pas responsables de leurs actes dans le monde virtuel, en arguant que tout ce qui est permis par le code source est forcément légal.

Le code source est le support nécessaire à toute action ce qui signifie qu'une action, qu'un geste ne peuvent être réalisés s'ils n'ont pas été préalablement envisagés, modélisés et retranscrits dans ledit code. Dès lors, ces utilisateurs n'admettent pas que des agissements prévus par le concepteur et réalisables soient illégaux.

c. les expérimentalistes

Les expérimentalistes assimilent les univers virtuels comme autant de laboratoires où effectuer des expériences. En permettant à des utilisateurs de participer à des mises en scène, les univers virtuels s'avèrent un outil de recherche et de simulation ⁵⁰⁰. Les questions légales se prêtent à la perspective expérimentaliste, en ce que les univers virtuels peuvent constituer des laboratoires expérimentaux de nouvelles gouvernances.

En conclusion, il est impossible de catégoriser les utilisateurs de manière définitive pour deux raisons, la première étant que la plupart d'entre eux éprouvent les mondes virtuels selon plus d'une perspective, la seconde étant que la ligne entre l'immersionniste, l'augmentationniste et l'expérimentaliste s'atténue avec le temps passé au sein de ces univers.

⁵⁰⁰ M. SOUTRIC, « La première carrière virtuelle pour entraîner les étudiants du domaine de l'industrie », Universvirtuels.fr, 3 septembre 2009, <http://www.universvirtuels.fr/2009/09/03/la-premiere-carriere-virtuelle-pour-entraîner-les-etudiants-du-domaine-de-lindustrie/> [en ligne 10/12/2009]

B. le rapport entre l'utilisateur et son avatar

A l'origine, le terme avatar dans la religion hindouiste désigne l'incarnation d'un dieu sur Terre, plus spécifiquement Vishnu ⁵⁰¹. C'est aussi en matière d'univers virtuel la représentation de l'utilisateur.

En se dépouillant physiquement du contact de la réalité par l'abandon du corps propre en lien avec le réel, il est possible de modifier son identité psychosociale dans ses différentes composantes : nom, sexe, âge, origine généalogique, géographique, culturelle et religieuse, langue, catégorie socioprofessionnelle, signes particuliers, handicaps et autres. Dans l'environnement virtuel, le corps se trouve réifié dans un avatar, représentation, plus ou moins fidèle, du corps humain ou d'un personnage inventés. L'importance de l'avatar réside dans son symbolisme en ce qu'il est « l'agent virtuel », celui au travers duquel on existe et agit, dans et sur cette forme de réalité. Sur le plan physique, comme sur le plan de la personnalité, il est possible de lui conférer une apparence, des attitudes, une conduite générale.

Le joueur se crée alors une nouvelle identité dans une société nouvelle, et l'on constate dans le cadre d'étude que les préjugés tels que ceux concernant les hommes et les femmes, tendent à se perpétuer dans les mondes virtuels ⁵⁰². Par ailleurs l'avatar, personne que l'on est dans un monde virtuel, impacte sur le comportement dans la vie réelle. L'usage d'un avatar attrayant ne se contente pas de gonfler la confiance en soi dans le monde virtuel, il l'augmente aussi dans la réalité. On peut donc utiliser les mondes virtuels comme une forme de psychothérapie.

A ce titre, on a pu constater qu'il était possible de supprimer chez les personnes amputées la douleur liée aux membres fantômes, en les plaçant dans une réalité virtuelle dans laquelle ils peuvent exercer leur membre manquant ⁵⁰³. De même, des psychiatres américains ⁵⁰⁴ ont recréé un Irak virtuel pour faire revivre le stress

⁵⁰¹ Vishnu ou Vichnou, également appelé Hari, est un dieu hindou, associé à la conservation et à la protection

⁵⁰² Dans le cadre d'une transaction économique, il a été constaté qu'un avatar féminin obtiendra un bénéfice inférieur d'environ dix pour cent par rapport à son équivalent masculin quelque soit le sexe de l'avatar. N YEE, « The proteus effect: behavioral modification via transformations of digital self-representation », juin 2007,

http://www.nickyyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf [en ligne 25/08/2010]

⁵⁰³ S. MILGRAM, *La soumission à l'autorité*, Calmann-Lévy, 1974

⁵⁰⁴ http://news.med.cornell.edu/wcmc/wcmc_2007/05_14b_07.shtml [en ligne 22/10/2009]

post-traumatique de leurs patients anciens combattants, ce qui leur permet de verbaliser les émotions ressenties lors de l'évènement traumatique.

Les jeux vidéo ou univers virtuels ont donc un impact sur notre fonctionnement, notre psychologie.

On a constaté que plus les principes d'organisations ressemblent à ceux qui régissent le quotidien, plus l'impression de réel est prégnante et plus les références mimétiques avec le monde réel sont importantes. Dès lors le joueur est susceptible d'opérer plus facilement une assimilation du virtuel au réel. Or, les jeux offrent un espace à la possibilité de vivre des émotions et fantasmes qui dans le quotidien n'ont pas le droit d'être exprimés ⁵⁰⁵, ce qui peut s'avérer problématique ⁵⁰⁶ pour certains utilisateurs.

C. le rapport entre l'utilisateur et la communauté virtuelle

L'une des premières définitions du concept de communauté virtuelle, est celle proposée par H. RHEINGOLD ⁵⁰⁷, mettant en évidence la variabilité des formes et des dimensions des communautés virtuelles, en insistant sur l'émergence du groupe sur la base des relations interpersonnelles. Pour sa part, P-L-HARVEY définit les communautés virtuelles comme « *des groupes plus ou moins grands de citoyens ayant des interactions fortes grâce à des systèmes télématiques (intermédias) à l'intérieur de frontières concrètes, symboliques ou imaginaires* » ⁵⁰⁸.

On peut donc considérer les communautés virtuelles comme des groupes de formes variables qui se construisent au travers des interactions en réseaux, et qui prennent siège dans la conscience de leurs membres ⁵⁰⁹. Outre l'usage du qualificatif citoyen dans la définition d'HARVEY pour désigner les membres du groupe ayant un rôle actif au sein de la « Cité », ce dernier associe la communauté

⁵⁰⁵ G. GEBAUER, C. WULF, *Jeux, rituels, gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale*, anthropos, mai 2004, p.180

⁵⁰⁶ Cf. titre 2, chapitre 4 : l'addiction et les jeux vidéo

⁵⁰⁷ H. RHEINGOLD, *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley France, coll. Mutations technologiques, 1995

⁵⁰⁸ P-L. HARVEY, *Cyberspace et Communautique, Appropriation, réseaux, groupes virtuels*, Presses de L'université Laval, 1995, p.75

⁵⁰⁹ Ce sentiment d'appartenance au groupe et d'interactions est à la base du jeu en ligne ainsi qu'au cœur du gameplay des MMOG.

virtuelle à la notion d'espace clairement délimité par des frontières. Il précise par la suite que « *les membres des communautés virtuelles partagent des codes, des croyances, des valeurs, une culture et des intérêts communs* »⁵¹⁰.

Une forme de contrat social⁵¹¹ s'instaure entre les membres d'une communauté qui s'impose à tous au travers de l'établissement de mécanismes de régulation, assurant ainsi la stabilité et le maintien du groupe. Les communautés fondent consciemment ou inconsciemment des « valeurs et systèmes normatifs », s'appuyant sur des codes formels ou informels que les joueurs apprennent à connaître et à appliquer dans leurs activités quotidiennes.

D. Des utilisateurs aux activités variées

Les gens emploient l'expression « monde virtuel » dans de nombreux cas. De loin, l'activité la plus populaire dans les mondes virtuels, en dehors de la réalisation des objectifs du jeu, est le commerce. D'autres activités populaires incluent l'exploration, la discussion, l'écoute de musique et la création de nouveaux objets, bâtiments, et articles dans le monde virtuel. L'ensemble de ces activités se réalise habituellement avec d'autres. La plupart des personnes entrent dans les mondes virtuels dans le but de rencontrer d'autres utilisateurs.

L'un des attraits principaux des MMOG est donc la place donnée aux services communautaires. De surcroît, de nombreux jeux font appel à la communauté des joueurs dans la définition même de certaines règles du jeu, dans la conception des

⁵¹⁰ P-L. HARVEY, *Cyberespace et Communautique, Appropriation, réseaux, groupes virtuels*, Op. Cit. p.187, p.75

⁵¹¹ La théorie du contrat social est une théorie de philosophie politique qui propose de trouver dans l'individu le fondement de la société, de l'Etat ou de l'autorité politique. Elle postule l'idée que la société n'est pas un phénomène naturel, mais une création artificielle, volontaire. Il faut donc supposer que la société a été créée par une décision des hommes qui la composent et que les règles qui la régissent peuvent être expliquées de cette décision constitutive.

À cet égard, elles diffèrent radicalement, et même s'opposent aux doctrines qui voient dans la société ou dans l'État une réalité une et définie, distincte de ses parties, qu'il s'agisse de la doctrine juridique allemande de l'État ou de la pensée sociologique, dont l'apparition et le développement au XIX^e siècle ont coïncidé avec le déclin de la théorie du contrat.

Il existe à ce jour trois types fondamentaux de *contrat social*, nommés selon leurs théoriciens respectifs : le *contrat hobbesien*, le *contrat lockéen* et le *contrat rousseauiste*. Il faut en effet distinguer différents types de contrat selon la finalité attribuée à l'État qui l'institue, laquelle diffère d'un auteur à l'autre : alors qu'il s'agit de préserver la vie de chacun chez HOBBS, LOCKE considère que le but de l'État est de sauvegarder la liberté individuelle et la propriété privée, tandis que le contrat social chez Rousseau est appelé à rendre le peuple souverain et ainsi à garantir l'intérêt général

scénarii, ou dans l'évolution des règles de gouvernance. Cette organisation spécifique donne alors aux joueurs un fort sentiment d'appartenance à la communauté. Ces communautés, appelées guildes, constituent une réunion de joueurs partageant les mêmes objectifs, et permettent aux joueurs eux-mêmes de définir les règlements qui les lient les uns aux autres. Cette organisation interne vient donc se superposer aux règles élaborées par l'éditeur, allant pour certaines jusqu'à l'élaboration de constitutions internes, développant des modalités de vote pour élire leurs représentants et s'accordant sur les critères requis pour intégrer le groupe.

De nombreuses guildes développent ainsi leur propre site internet sur lesquels les membres sont invités à dépasser la simple prise de rendez-vous pour accomplir des missions dans l'univers de jeu, en s'investissant véritablement dans la vie de la communauté, ce qui crée une sous-culture distincte. Ces communautés ont une fonction sociale d'autant plus prédominante, que l'appartenance à une guilde échappe au simple périmètre du jeu.

La collaboration prend aussi beaucoup de formes, à partir de projets d'art, d'enseignement, d'éducation. Certains y exercent leur activité professionnelle alors que d'autres souhaitent simplement se divertir dans un univers vidéo-ludique.

Certains de ces univers comme Second Life, permettent de créer de réelles fortunes ⁵¹² et permettent aussi de trouver de véritables photos et vidéos pornographiques, en libre accès, placardées dans certaines régions. Les utilisateurs ont la possibilité de mimer des rapports sexuels, allant même jusqu'à des scènes de viol, de bondage, de zoophilie et de scatophilie. Une dérive des activités liée à l'absence de règles et de contrôle comme on le verra plus en aval dans le raisonnement.

⁵¹² Selon le Business Week, ANSHE CHUNG est la première millionnaire issue de Second Life en construisant des villas virtuelles avec un investissement de départ de 9,95 dollars. http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2006/11/second_lifes_fi.html?chan=search [en ligne 12/10/2009]

SECTION 2 : UNE *LEGE VIRTUALIS* NECESSAIRE A L'ENCADREMENT DES *HOMO VIRTUALIS*

Pour permettre le respect de chaque individu vis-à-vis du groupe auquel il appartient tout en conservant une dynamique commune, ce que tend à offrir chaque Etat, et au regard du caractère prégnant de ces univers virtuels induit par le rapport de l'homme au virtuel (II), il convient de règlementer ces espaces d'une manière plus stricte et plus juste face aux méthodes de gouvernance actuelles mises en œuvre par les éditeurs (I).

I. Justification de la mise en œuvre d'un corpus légal en raison des méthodes actuelles de gouvernance

Face à des méthodes de gouvernance critiquables (A), certains utilisateurs souhaitent voir un rééquilibrage des rapports entre utilisateurs et dans leur rapport avec l'éditeur, alors que d'autres s'y opposent. Or, malgré leur opposition apparente, ces attentes peuvent être considérées comme non contradictoires lorsque l'on étudie leur fondement (B).

A. Des méthodes de gouvernance critiquables

RHEINGOLD et HARVEY délimitent le pourtour des communautés virtuelles par les mêmes critères que ceux définissant une Nation, soit : des membres liés par un sentiment d'appartenance à une Nation commune, une reconnaissance de la Nation et des frontières explicitement reconnues. Sans pousser trop loin l'analogie, juridiquement, la Nation est le cœur de la légitimité politique d'un Etat.

C'est en suivant cette même philosophie que J.P. BARLOW rédigea sa Déclaration d'Indépendance du Cyberespace ⁵¹³ applicable aux univers virtuels, dans laquelle il définit les contours de celui-ci comme « *une éthique, des codes informels et un contrat social définis entre les usagers* ».

⁵¹³ J. P. BARLOW, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, Davos, Suisse, 8 février 1996

L'analogie et le mimétisme pouvant exister entre les mondes virtuels et la réalité sont sans doute l'une des raisons pour laquelle la politique, en tant que système de gestion de l'univers, devient aussi une composante du gameplay des univers virtuels. Ces derniers miment la réalité et revendiquent le statut de sociétés virtuelles.

Sur le modèle de l'histoire des idées politiques de la réalité, les systèmes de régulation des mondes virtuels successifs ont évolué progressivement. S'inspirant des systèmes politiques féodaux, de nombreux mondes virtuels ont d'abord été gouvernés par des entités supérieures, des avatars représentant les éditeurs et dotés de pouvoirs quasi divins, que l'on nomme généralement en anglais des « Wizards »⁵¹⁴, et ce depuis les premiers jeux de rôle⁵¹⁵. Ces Wizards étaient censés représenter des modèles de sagesse, et donc les guides autoproclamés de leurs univers virtuel.

Selon J. DIBBELL, le pouvoir despotique des créateurs de mondes résulte de leur maîtrise du code informatique de leurs univers⁵¹⁶, tels des dieux⁵¹⁷. Véritables monarques despotiques, voire théocrates, les Wizards ont néanmoins vu leur pouvoir politique évoluer progressivement de la tyrannie vers une forme de démocratie virtuelle sous la pression populaire des joueurs, acceptant plus ou moins bien le dictat de ces tyrans virtuels dont le pouvoir se fonde sur le CLUF.

Pour exemple, au cœur de Britannia⁵¹⁸, R. GARRIOTT, le - père fondateur - de cette société fantastique conçue sur le modèle de l'Europe médiévale, apparaît virtuellement sous les traits du monarque LORD BRITISH. L'avatar est aisément reconnaissable par l'ensemble de la communauté, ses sujets, grâce sa couronne d'argent et sa tunique grise frappée du serpent argent. En outre, LORD BRITISH se distingue du commun des autres joueurs par des attributs quasi divins, symbolisant sa puissance sur l'univers de jeu. L'avatar est en effet invulnérable, immortel et insensible aux attaques des autres joueurs.

⁵¹⁴ Littéralement des « Magiciens »

⁵¹⁵. En référence à GANDALF, magicien du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R TOLKIEN

⁵¹⁶ Dans l'ouvrage *My Tiny Life*, J. Dibbell relate son expérience dans le MUD *LambdaMOO* et écrit : « Et au commencement était le code. Et le code était tourné vers Pavel », P. CURTIS étant le créateur et Wizard de *LambdaMMO*

⁵¹⁷ Par analogie avec les premiers versets de l'Evangile selon saint Jean : « Et au commencement était le Verbe, et le Verbe était tourné vers Dieu ». DIBBELL assimile les éditeurs à des dieux dans leur monde virtuel

⁵¹⁸ Monde du MMORPG *Ultima Online*, Op. Cit. p.137

Malgré cette protection divine, le 18 août 1997 pendant le bêta-test d'Ultima Online, un joueur nommé RAINZ « assassina » LORD BRITISH en utilisant une faille du système de jeu. Peut-être fallait-il voir dans cet acte de lèse-majesté resté dans les mémoires, un comportement œdipien visant à tuer le - père fondateur - d'une Terre mère que les joueurs voulaient déjà s'approprier. Le joueur fût rapidement banni du bêta-test, pour avoir utilisé les failles techniques du jeu sans les avoir reportées à l'équipe de développement. Le « pouvoir politique » appartient à cette équipe de développement, qui le revendique et n'entend pas le partager. Déjà, une justice arbitraire et irrévocable pouvait s'abattre sur le commun des joueurs comme on l'a déjà vu précédemment.

Les éditeurs organisent dans une certaine mesure, l'exercice du pouvoir politique sur, mais aussi avec les utilisateurs, érigés au rang de citoyens virtuels du monde numérique qu'ils font vivre. Le créateur du monde virtuel dispose techniquement de tous les pouvoirs sur sa création, mais il doit malgré tout composer avec les sentiments des utilisateurs de son programme. Comme on l'a vu avec le développement de communautés virtuelles, des mécanismes politiques tendent à émerger. Avec le développement technologique, il apparaît que des systèmes politiques de plus en plus élaborés commencent à être mis en place, jusqu'à mener à l'émergence de réels systèmes démocratiques plus ou moins complexes, dans lesquels les « décisionnaires » sont élus par le « peuple » composé d'utilisateurs, pour définir le corpus normatif de l'univers. Certains créateurs d'univers tentent donc de confier aux joueurs le soin de proposer et d'adopter les lois qui organiseront leurs relations. Cependant l'émergence de normes n'est pas du goût de tous, puisqu'au-delà des éditeurs qui voient la main mise sur leur création s'affaiblir, certains utilisateurs s'y opposent.

B. La non contradiction des diverses attentes des utilisateurs

De nombreux utilisateurs souhaitent une gouvernance plus démocratique des univers virtuels dans lesquels ils évoluent, cependant d'autres s'y opposent. Aussi quelques arguments doivent être dressés parce qu'ils sont relayés par les médias, et seront par voie de conséquence ancrés dans l'esprit de beaucoup de chercheurs, magistrats et plus généralement dans celle de la population. **Ce n'est qu'un jeu.**

En effet, les jeux sont par leur nature même déconnectés de la réalité. Ainsi, ils peuvent donner à des joueurs la chance d'agir de manière qui serait inacceptable dans le quotidien. Les éditeurs d'univers virtuels encouragent souvent les avatars, dans l'objectif même du jeu, à avoir des comportements antisociaux de voleur, d'espion, ou d'assassin. De cette manière, le temps passé dans un univers virtuel, genre entièrement nouveau de monde où les choses seraient différentes, est un moment d'évasion et d'irréalité. Dès lors que les lois de la physique ne s'appliquant pas, pourquoi appliquer des règles de droit ?

Deux groupes⁵¹⁹ de personnes plaident plus énergiquement contre un gouvernement extérieur des mondes virtuels, les « *délinquants virtuels* »⁵²⁰ et les « *premiers utilisateurs militants* »⁵²¹. Les « *délinquants virtuels* » et les « *premiers utilisateurs militants* » tendent à prendre la même position sur l'intrusion du droit, bien que les raisons soient complètement différentes. Dans les deux cas, les arguments sont fondés sur le produit d'un attachement émotionnel à une notion romanesque des mondes virtuels en tant qu'utopie exempte d'interférences indiscretes du monde des affaires et des gouvernements.

Dans la mesure où les « *délinquants virtuels* » arguent du fait que les mondes virtuels sont « justes des jeux » et qu'ils y jouent différemment des autres, leurs motivations sont claires, car l'intrusion de la loi signifierait qu'ils pourraient être condamnés de par leur comportement antisocial préjudiciable. Ces comportements, souvent dirigés vers un seul avatar, pourraient être qualifiés « d'atteintes intentionnelles par une détresse émotionnelle »⁵²². De même, certains propos échangés dans le cadre du jeu pourraient être constitutifs, par exemple, d'incitation à la haine raciale.

De leur côté, les « *premiers utilisateurs militants* » veulent simplement que les choses soient comme elles étaient au début. Après avoir eu le privilège d'être impliqués dans un univers virtuel dès la phase de conception en tant que bêta-testeurs, ces derniers ont une affection pour cet espace. En conservateurs, ils s'insurgent souvent violemment contre n'importe quel changement.

⁵¹⁹ B. DURANSKE, *Virtual Law*, Op. Cit. p.184, p.60

⁵²⁰ Traduction libre de « *griefer* », dont l'objectif au sein des univers virtuels est de perturber les autres utilisateurs

⁵²¹ Traduction libre de « *militant early adopters* » qui croient passionnément que leur monde préféré devrait rester tel qu'il l'était initialement et n'ont pas intégré le boom démographique de ces univers virtuels

⁵²² B. DURANSKE, *Ibidem.*, p.62, traduction libre

A titre d'exemple, dans Second Life, durant trois années, n'importe quel utilisateur qui achetait une parcelle de terre virtuelle, pouvait créer un casino virtuel composé de machines à sous numériques, de tables de poker et de craps, d'hôtesse parfois nues, et ce, malgré une loi américaine interdisant les jeux d'argent en ligne, entrée en vigueur au mois d'octobre 2006 aux USA, pays où sont hébergés les serveurs de LINDENLAB⁵²³. Les joueurs dépensaient des Linden Dollars qui pouvaient être convertis par la suite en US Dollars, et *vice versa*. LINDENLAB invita le FBI à inspecter les casinos dans le cadre d'une série d'actions ayant abouti à l'arrestation de responsables de sites de jeu *Offshore*. Pour faire bonne mesure, LINDENLAB a donc aussi demandé des instructions au gouvernement américain sur la marche à adopter dans la gestion de ces lieux de jeu⁵²⁴, sans qu'une position soit finalement prise. LINDENLAB décida de bannir ces espaces à compter de juillet 2007, ce qui interloqua certains utilisateurs et plus particulièrement les créateurs de Casinos virtuels, estimant qu'en acceptant leur argent pour louer des serveurs auprès de l'éditeur⁵²⁵, alors même que certains furent créés postérieurement à la promulgation de la loi, LINDENLAB a agi illégalement. D'autres estiment qu'une tolérance si longue, implique une acceptation tacite d'exercice de l'activité en cause.

Le principal argument idéologique contre une gouvernance légale dans les univers virtuels est que ces espaces, à peu d'exceptions, devraient être par défaut protégés comme de simples espaces de jeu. Cet argument est tout à fait pertinent en ce qu'il soutient une protection par le « cercle magique » des univers virtuels, considérés comme de simples espaces de jeu dès lors qu'ils sont perméables au « réel », les autres devant être régents plus strictement par la loi.

En définissant exactement ce qui fait qu'un univers virtuel est protégé par la théorie du cercle magique, les utilisateurs peuvent choisir le type d'univers virtuels dans lequel ils souhaitent évoluer, avec la conscience des éventuelles conséquences de leurs actes.

⁵²³ A. RAMASASTRY, « Could Second Life Be In Serious Trouble? The Risk of Real-Life Legal Consequences for Hosting Virtual Gambling », Findlaw, 11 avril 2007, <http://writ.news.findlaw.com/ramasastry/20070411.html> [en ligne 11/12/2009]

⁵²⁴ Cité par Reuters, un responsable du jeu déclare: "Nous ne savons pas clairement si un casino simulé en 3D est la même chose qu'un casino traditionnel, en termes légaux, et ça n'est pas clair non plus pour les autorités auxquelles nous l'avons demandé », <http://lci.tf1.fr/high-tech/2007-04/descente-fbi-dans-second-life-4891194.html> [en ligne 11/12/2009]

⁵²⁵ L'équivalent de 3800 euros, B. Cormier, « Second Life interdit les jeux d'argent, et fait grincer des dents », Pc Inpact, 27 juillet 2007, <http://www.pcinpact.com/actu/news/37918-Second-Life-interdiction-jeux-dargent.htm> [en ligne 11/12/2009]

II. Justification par le rapport plus général de l'homme au virtuel

L'utilisateur, au travers de son avatar, est en contact avec un univers virtuel. Cependant, peut-on vraiment considérer les liens qui s'y opèrent comme « irréels », comme le sous-entend l'expression « ce n'est qu'un jeu ».

Pour le savoir, il convient de distinguer les concepts de réel, de virtuel et d'actuel (A). Une fois assimilé le fait que ces univers virtuels ne sont pas irréels, il apparaît nécessaire de distinguer deux types d'univers à l'aide de la théorie du cercle magique (B).

A. Le rapport entre réel, virtuel et actuel

Le terme « virtuel » est utilisé à de nombreuses occasions pour dire tout et son contraire, ce qui a pour effet de lui faire perdre tout sens. Il s'agit donc d'un terme flou, une étiquette qui ne renvoie à aucun contenu bien défini. De même, il convient de discerner le sens du « virtuel » par rapport au terme qui l'oppose, pouvant éventuellement être le « réel » ou l'« actuel ».

Le mot « virtuel » vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus* signifiant force, puissance. Dans l'usage courant, le terme virtuel s'emploie le plus souvent pour signifier l'absence d'existence tangible, alors que le « réel » suppose une effectuation matérielle. Cette opposition facile et trompeuse entre réel et virtuel se voit perturbée lorsqu'on insère la dimension temps pour permettre d'établir que, pour diverses raisons, le virtuel peut devenir dans certains cas réel. Il apparaît que ce qui s'oppose au virtuel est alors l'actuel.

Le paradigme de la réalisation s'est vu inversé. On est passé dans l'ère de la virtualisation, puisque le mouvement ne va plus du virtuel à l'actuel, mais de l'actuel au virtuel. Le développement des univers virtuels persistants dans le cyberspace conduit à l'émergence de véritables sociétés virtuelles, qualifiées de « banlieues de la réalité »⁵²⁶, au sein desquelles des milliers d'individus interagissent quotidiennement. Dans le cas de la virtualisation d'une société que proposent certains espaces en vogue comme Second Life⁵²⁷, les rapports entre les individus

⁵²⁶ E. CASTRONOVA, « On virtual Economies », SSRN Working Paper Series n°752, juillet 2002

⁵²⁷ Liden Lab, *Second Life*, Op. Cit. p.137

sont dématérialisés, la présence physique étant substituée, par la participation à un réseau de communication électronique audio et vidéo, au travers d'un avatar.

Les univers virtuels forment des mondes qui peuvent exister pour eux-mêmes et qui possèdent une autonomie relative, qui se réfèrent en même temps à un monde hors de l'univers virtuel, en tant qu'univers subordonné ⁵²⁸. Il existe des univers virtuels dont les principes d'organisation ressemblent à ceux qui règlent l'agir quotidien, dans ce cas naît un rapport de réalisme entre les deux mondes ce qui donne un « effet de réel » ⁵²⁹. La reproduction du quotidien dans un monde virtuel opère un comportement mimétique, ce qui implique, lorsque la matrice virtuelle est proche du quotidien, un risque de confusion par l'utilisateur entre son quotidien et son évolution au sein du monde virtuel ⁵³⁰.

Ainsi, la technologie numérique a pour effet de créer une aire d'illusion, permettant au sujet d'avoir le sentiment d'échapper momentanément à la soumission au réel ⁵³¹. Or l'usage du virtuel permet de dépasser la simple modélisation de ce qui peut avoir une existence physique dans notre monde et acquérir une réalité qui lui est propre ⁵³², une réalité en tant qu'immatériel ayant des implications dans le monde matériel, comme on l'a vu. Il apparaît alors judicieux de mettre en opposition le monde matériel aux univers immatériels.

En conséquence, ces univers virtuels impliquent l'idée d'une réalité présente, mais sans consistance, susceptible d'entraîner une confusion entre l'avéré et le vraisemblable ⁵³³, ce qui suggère que les actes de jeu ne sont pas perçus par certains utilisateurs d'univers virtuels en tant que tels.

Parce que les activités, bien qu'exercées dans des mondes virtuels, ont dans certains cas un impact sur le réel, il convient de distinguer deux types d'univers virtuel. C'est à l'aide de la transposition de la théorie du cercle magique à ces espaces, que l'on pourra déterminer les univers virtuels que l'on peut considérer comme prégnants de ceux qui ne le sont pas.

⁵²⁸ G. GEBAUER, *Jeux, rituels et gestes*, Anthropos, mai 2004, p.175

⁵²⁹ R. BARTHES, « L'effet de réel », *Communications* n°11, 1968, p.84-89

⁵³⁰ P. BOURDIEU, *Le sens pratique*, Editions de Minuit, Paris, 1980

⁵³¹ G. GEBAUER, *Ibidem*, p.169

⁵³² « *Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel.* », G. DELEUZE, *Différence et Répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968

⁵³³ P. RIGAUT, *Au delà du virtuel*, L'harmattan, 2003, p.141

B : La piste de la théorie du cercle magique appliquée aux univers virtuels

La limite du cercle magique se rapporte à un concept ⁵³⁴ articulé par J. HUIZINGA en 1938 ⁵³⁵. Le cercle magique est essentiellement une ligne de démarcation entre les espaces de jeu et la réalité.

Fondée sur la notion de jeu qu'il définit comme « *une activité reliée sans l'intérêt matériel et duquel aucun bénéfice ne peut être gagné [et cela] se déroule dans ses propres limites appropriées de temps et d'espace* » ⁵³⁶, il donne une division potentielle sur le plan de la loi, entre ce qui devrait être réglé ou régi, et ce qui ne le devrait pas.

⁵³⁴ Celui-ci sera plus longuement développé au chapitre 2 : Une distinction des agissements au sein des univers virtuels par application de la théorie du cercle magique

⁵³⁵ J. HUIZINGA, Op. Cit. p.8

⁵³⁶ J. HUIZINGA, Ibidem, p.13

TITRE 2 : UN CORPUS DE LOIS APPLICABLES AUX UNIVERS VIRTUELS

En 2007, sur le constat du caractère réel de l'économie générée par l'univers Second Life ⁵³⁷, un député avait posé la question de l'opportunité de créer une réglementation des univers virtuels au ministère de la poste et des télécommunications. Aucune réponse n'a été apportée.

Les travaux de D. SPAR ⁵³⁸ ont abordé le développement des technologies de la communication et leur adoption dans la société au fil du temps, en comparant à des vagues les différents mouvements de va-et-vient entre la société et les technologies. Il en conclut que chaque vague de changement technologique et de croissance est caractérisée par quatre étapes évidentes qui sont les suivantes :

- Étape 1 : Innovation ;
- Étape 2 : Commercialisation ;
- Étape 3 : Anarchie créative ;
- Étape 4 : les Règles.

Après avoir éprouvé son modèle sur les différentes innovations qui ont changé le monde tel que les cartes et Internet, D. SPAR l'applique par analogie au développement de la technologie des univers virtuels. Il en ressort que la première phase fut inaugurée par les MUD, et s'est poursuivie par la mise en place d'Everquest et d'Ultima Online, comme on l'a vu. La commercialisation a commencé à se développer en réponse au succès d'Ultima Online en se répandant avec d'autres univers virtuels dont le nombre d'utilisateurs n'a cessé de croître.

Par la suite, la course aux profits entraîna le chaos, éléments caractéristiques de la troisième phase. Le développement commercial s'est opéré au-delà des attentes, prenant de court l'industrie, alors incapable d'établir des normes obligatoires et cohérentes. Il appert que la quatrième étape, relative à la régulation, est imminente.

A ce dernier stade, la demande pour l'exécution des droits légitimes fait entrer la technologie dans le domaine public. Dès lors, les questions et affaires de liberté et d'égalité, peuvent être traitées dans le cadre légal des voies de recours, ce qui est l'objet de l'exposé qui suit.

⁵³⁷ Question écrite n° 122211 au Ministère de l'économie, des finances et de l'emploi, JO du 17 avril 2007, 12ème Législature, Assemblée nationale

⁵³⁸ D. SPAR, *Ruling the Waves: From the Compass to the Internet, a History of Business and Politics along the Technological Frontier*, Harvest Books, janvier 2003

La double dimension vidéo et ludique, des jeux vidéo et des univers virtuels, renvoie à deux modèles préexistants, la régulation des contenus audio-visuels dont le souci premier est la question des effets des médias ⁵³⁹, inspirée par le système mis en place via le CSA, et un modèle ludique autogéré, s'inspirant des fondements mêmes du jeu, à savoir un système produit socialement par les acteurs, dont les règles et principes ne peuvent et ne doivent pas rompre le « cercle magique » ⁵⁴⁰ qui entoure l'espace de jeu.

Il apparaît alors indispensable d'intégrer cette double dimension dans l'élaboration d'un corpus normatif, dont l'application ne pourra se faire qu'avec la participation à son élaboration des différents intervenants que sont les éditeurs, propriétaires de ces espaces, la communauté des utilisateurs ainsi que les autorités (Chapitre 1).

Ce corpus, fondé sur la notion d'espace de jeu permettant des agissements non tolérés dans le quotidien car protégés par un cercle magique (chapitre 2), constitue une base non exhaustive de modèle de régulation des univers virtuels proposé (Chapitre 3).

Enfin, il sera abordé le contrôle du rapport qui est opéré entre l'utilisateur et les univers virtuels (Chapitre 4).

⁵³⁹ J.M. MEON, *L'euphémisation de la censure. Le contrôle des médias et la protection de la jeunesse : de la proscription au conseil*, Thèse de science politique, Université Robert Schuman – Strasbourg III, 2003

⁵⁴⁰ J. HUIZINGA, *Op. Cit.* p.8

CHAPITRE 1 : UN CONTROLE PAR LA CO-REGULATION

Les univers virtuels interconnectent des utilisateurs situés dans différents pays, ce qui remet en cause les deux piliers du droit étatique moderne que sont la territorialité et la souveraineté, avec pour conséquence inéluctable que le droit interne ne peut, à lui seul, appréhender ce phénomène mondial de manière satisfaisante, ne serait ce qu'en matière de liberté d'expression où les conceptions européennes et américaines sont diamétralement opposées.

De même, les univers virtuels sont des espaces dont les éditeurs sont propriétaires, et dans lesquels les utilisateurs évoluent. Il apparaît alors indispensable que ses derniers participent à l'élaboration des règles devant régir ces espaces, cette adhésion devant permettre leur mise en œuvre effective au-delà des frontières.

Après avoir étudié l'opportunité d'une co-régulation des univers virtuels (Section 1), il est envisagé la mise en place d'une autorité administrative indépendante pour le contrôle de l'application d'une réglementation (Section 2).

SECTION 1 : L'OPPORTUNITÉ D'UNE CO-REGULATION DES UNIVERS VIRTUELS

Pour l'heure, les conflits sont gérés par la quasi-totalité des éditeurs d'une manière identique. Dans le cadre des rapports contractuels entre l'éditeur et l'utilisateur, le CLUF prévoit, la plupart du temps, une clause d'arbitrage et de compétence territoriale fixant la juridiction du domicile de l'éditeur. Les conflits entre utilisateurs passent par le biais d'un arbitrage réalisé par des membres renommés de l'univers virtuel en question. Rares ont été les affaires portées devant une juridiction étatique, alors même que les éditeurs sanctionnent les comportements des joueurs par une suspension, voire une suppression de compte pour des prétendues violations de CLUF sans justification.

A l'aune du développement des univers virtuels et au regard des effets de l'autorégulation⁵⁴¹ actuelle, l'émergence d'un cadre juridique apparaît nécessaire à moyen terme, les Etats ne pouvant rester indifférents aux problèmes d'ordre public soulevés.

Cette création, confrontée à la problématique de territorialité, soulève la question de l'effectivité d'un tel dispositif au regard du caractère international des rapports au sein de ces espaces. Par définition, les législations nationales sont fragmentaires et disparates. Elles ne peuvent donc guère apporter un cadre légal harmonieux au développement d'univers virtuels regroupant des utilisateurs du monde entier.

Dès lors, il convient de mettre en place des normes à échelle supra étatique associées à une coopération des autorités des différents pays dans lesquels les normes s'appliqueraient. On peut cependant envisager de créer une dynamique européenne susceptible d'avoir un effet « boule de neige » sur le plan international.

Lors de l'apparition d'Internet, certains ont cru dans un premier temps que « *le droit était mort et que le monde en réseau était une jungle* »⁵⁴². Or cette période correspondait davantage à une phase de transition qu'à une véritable démission

⁵⁴¹ Technique juridique selon laquelle des règles de droit ou de comportement sont créées par les personnes auxquelles ces règles sont destinées à s'appliquer, P. VAN OMMESELAGHE, « L'autorégulation – Rapport de synthèse », in *L'autorégulation*, Colloque Faculté de droit U.L.B., Bruxelles, Bruylant, 1995, p.238

⁵⁴² I. FALQUE-PIERROTIN, « La Gouvernance du monde en réseau », in *Gouvernance de la Société de l'Information*, Cahiers du CRID. n°22, Bruxelles, Bruylant, 2002, p.109

du droit, puisque très rapidement on a observé la résurgence du droit sur le réseau. S'en est suivie une vague ultralibérale, plus particulièrement aux Etats Unis, selon laquelle l'Internet devait demeurer un espace de liberté totale, affranchi de toute autorité. Cela ne dura pas, puisque les Etats ont mis en œuvre leur législation en la matière. Cependant, celles-ci ont vocation à ne s'appliquer que dans les seules limites de leur territoire.

Pour sortir de l'impasse, la mise en place de standards internationaux s'est imposée en toute logique. Or, envisager de réguler l'ensemble des univers virtuels par l'adoption de règles substantielles de droit international s'avère tout simplement utopique. Toutefois, d'autres modes de régulation doivent nécessairement s'y substituer.

Les univers virtuels, comme internet, appellent un modèle de gouvernance globale, susceptible de coordonner les pouvoirs exercés par une multitude d'acteurs, à des niveaux différents d'autorité et d'intervention.

Des consensus ont déjà été trouvés à l'échelle européenne en matière de régulation d'Internet, notamment avec la Convention sur la Cybercriminalité signée au sein du Conseil de l'Europe en 2001, portant sur la pornographie infantile, les atteintes aux droits d'auteur ainsi que les messages racistes et xénophobes en ligne ⁵⁴³.

Par exemple, certains Etats se montrent ouvertement hostiles à toute réglementation susceptible de porter atteinte à leur conception de la liberté d'expression ⁵⁴⁴. Sur le plan international, les Etats-Unis, le Canada, la Nouvelle-Zélande, l'Australie, Singapour, la Corée du Sud, le Maroc, le Mexique, la Suisse ainsi que l'Union européenne participent à des négociations en matière de protection des droits d'auteurs sur internet ⁵⁴⁵. Le traité consolidé de l'ACTA part du principe qu'il constitue un socle commun en matière de régulation. Chaque Etat se réserve donc le droit d'instaurer le type de contrôle qu'il souhaite ⁵⁴⁶.

⁵⁴³ Ces derniers ont fait l'objet d'un protocole additionnel afin de préserver certaines sensibilités nationales

⁵⁴⁴ Les États-Unis, contrairement à la conception française et européenne, posent pour principe qu'aucune loi ne peut venir limiter la liberté d'expression consacrée par le premier amendement de la Constitution

⁵⁴⁵ Anti-Counterfeiting Trade Agreement ou ACTA,
http://sandrinebelier.files.wordpress.com/2010/04/tradoc_146028-1.pdf [en ligne 22/04/2010]

⁵⁴⁶ Article 1.2.1 du projet de l'ACTA

Entre la démission du droit, l'autorégulation non-encadrée, l'application chaotique de législations nationales et la mise en place nécessairement limitée de règles de droit international, la co-régulation constitue une alternative aux potentialités multiples ⁵⁴⁷.

Savant mélange de régulation étatique et d'autorégulation, la co-régulation offre à l'Etat un rôle en relation avec les éditeurs d'univers virtuels et la communauté des utilisateurs. En d'autres termes, elle permet notamment une collaboration entre, d'une part, les Etats dont l'emprise sur les univers virtuels est limitée, d'autre part, les éditeurs ainsi que les utilisateurs qui évoluent en leur sein.

Dans ce contexte, il est souhaitable que les autorités reconnaissent et stimulent une régulation en l'encadrant par les principes et valeurs sociétales qu'ils entendent voir respecter. Les enjeux de la co-régulation des univers virtuels dépassent les frontières nationales, de sorte que la création d'un réseau européen, voire international, de co-régulation s'impose si l'on ambitionne d'apporter de vraies réponses aux défis posés.

La co-régulation, ou régulation coopérative, est à la fois un modèle plus souple et plus participatif pour l'élaboration des règles. La co-régulation n'est pas imposée par les gouvernements. Il s'agit d'un accord sur le contenu des normes mises en œuvre entre les pouvoirs publics et les parties intéressées, que ce soit les entreprises, les consommateurs, les administrations publiques, la société civile.

La co-régulation peut surtout s'avérer utile dans les domaines touchant l'intérêt public, là où l'autorégulation se montre insuffisante, où une approche législative classique risquerait d'être trop rigide et contraignante, et où la mise en œuvre serait trop lente par rapport à la vitesse d'évolution du marché et des technologies.

Il n'existe actuellement aucune définition arrêtée de la co-régulation ⁵⁴⁸. Les divergences d'interprétation selon les expériences pratiques, les pays et les cultures sont assez importantes. Cependant, il existe quelques caractéristiques communes sur lesquelles il y a une certaine concordance.

⁵⁴⁷ N. DECOOPMAN, « Droit et déontologie » in *Les usages sociaux du droit*, CURAPP, 1989, p.87

⁵⁴⁸ B. DU MARAIS, « Enjeux juridiques et institutionnels - Réglementation ou autodiscipline : quelle régulation pour l'Internet ? », in *Les cahiers français*, mars-avril 2000, n° 295, p.66

La co-régulation :

- est fondée sur un accord conclu entre les parties intéressées, le consensus ;
- engage les différentes parties intéressées qui bénéficient du soutien de leurs secteurs respectifs, la représentativité ;
- est motivée par le souci de répondre à des objectifs politiques précis, élaborés en général par les pouvoirs publics ;
- bénéficie d'une validation par les pouvoirs publics ou d'un encadrement législatif, l'accord étant approuvé par les pouvoirs publics via une recommandation ou bien une loi-cadre ;
- favorise la réalisation des résultats et non pas les moyens employés pour arriver aux résultats ;
- comporte une activité de surveillance et de contrôle de la mise en œuvre, en général exécutée par un organisme indépendant, partenariat public-privé ⁵⁴⁹.

Les pouvoirs publics européens pourraient inviter un groupe bien défini représentant les intérêts des intervenants impliqués, pour parvenir à un accord entre eux dans un délai donné, le cas échéant avec l'aide d'un médiateur indépendant. Le résultat, constituant des « lignes directrices », serait ensuite intégré dans une loi, une directive, ou une charte dont la mise en œuvre serait contrôlée par un organisme indépendant.

A ce titre, au sein de l'Union européenne, le Forum des Droits sur l'Internet ⁵⁵⁰ a été créé en France en mai 2001 comme organisme de la co-régulation de l'Internet. Ce dernier avait formulé des recommandations en matière de gouvernance des jeux vidéo ⁵⁵¹.

Fort de ces constats, une fois le corpus normatif élaboré, il conviendrait de mettre en place une autorité de contrôle centralisée, à l'échelle européenne par exemple, disposant d'une entité propre dans chaque Etat.

⁵⁴⁹ T. FENOULHET « La co-régulation : une piste pour la régulation de la société de l'information ? », Droit et Technologie, 2 juillet 2002, <http://www.droit-technologie.org> [en ligne 12/04/2010]

⁵⁵⁰ Regroupant au sein d'une association de la loi de 1901 personnalités qualifiées, opérateurs économiques et associations représentant le public, ce forum a, avant tout, pour mission, la concertation des acteurs et l'information du public. Il ne dispose d'aucune compétence pour élaborer des normes, www.foruminternet.org [en ligne 12/04/2010]

⁵⁵¹ FORUM DES DROITS SUR INTERNET, *Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ?*, - Forum du Droit sur l'Internet, *Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ?*, www.foruminternet.org, 9 novembre 2007

SECTION 2 : L'AUTORITE INDEPENDANTE COMME OUTIL DE CONTROLE

L'autorité indépendante est une institution de l'État, chargée, en son nom, d'assurer la régulation de secteurs considérés comme essentiels, et pour lesquels le gouvernement veut éviter d'intervenir trop directement, raison pour laquelle celle-ci n'est pas soumise à l'autorité hiérarchique d'un ministre.

En France, on dénombre trois appellations différentes d'autorités indépendantes à savoir : les autorités indépendantes⁵⁵², les autorités administratives indépendantes⁵⁵³ et les autorités publiques indépendantes⁵⁵⁴. La première autorité administrative indépendante fut la CNIL, créée par la loi du 6 janvier 1978. Selon un rapport du Conseil d'Etat⁵⁵⁵, il y avait en France en 2006 trente-neuf instances ayant reçu de la loi ou de la jurisprudence la qualité d'autorité indépendante, d'autorités administratives indépendantes⁵⁵⁶ et d'autorités publiques indépendantes. Leur nombre ne cesse de croître puisque le rapport public 2001⁵⁵⁷ du Conseil d'État identifiait alors trente-quatre autorités administratives indépendantes; celui de 1984, consacré au même thème, en dénombrait une quinzaine.

Il est donc possible de mettre en place une autorité administrative indépendante en France et dans chaque pays de l'Union européenne. Cette compétence pourrait être attribuée à une autorité déjà existante, ayant pour mission de contrôler l'application d'un corpus normatif applicable aux univers virtuels, issu d'un consensus européen, qui pourrait s'étendre à l'international, et de prendre des sanctions.

⁵⁵² Médiateur de la République, CSA, Défenseur des enfants

⁵⁵³ CNIL, CNDS, HALDE, ARCEP

⁵⁵⁴ AMF, ACAM, HAS, AFLD

⁵⁵⁵ Rapport sur les autorités administratives indépendantes, du Conseil d'Etat du 15 juin 2006

⁵⁵⁶ 22 ont reçu la qualification d'autorité administrative indépendante directement de la loi

⁵⁵⁷ CONSEIL D'ETAT, « *Rapport Public 2001 Jurisprudence et avis de 2000, Les autorités administratives indépendantes* », La Documentation française, Paris, 2001

CHAPITRE 2 : UNE DISTINCTION DES AGISSEMENTS AU SEIN DES UNIVERS VIRTUELS PAR APPLICATION DE LA THEORIE DU CERCLE MAGIQUE

La mise en œuvre d'un corpus normatif contrôlé par une autorité indépendante doit être rapprochée de la confrontation des agissements des utilisateurs au sein de l'univers virtuel en question, au test du cercle magique.

Certains espaces doivent être protégés du droit par le cercle magique, dans la mesure où ils sont considérés comme des espaces de jeu dits isolés du quotidien. Il ne s'agit pas de considérer ces mondes comme des zones de non-droit, mais plutôt comme des zones dans lesquelles la loi interviendrait à minima. Les mondes virtuels qui ne remplissent pas les critères établis, permettant une protection par le cercle magique, doivent naturellement être sujets à une réglementation plus rigoureuse à l'aune de l'interpénétration entre ces mondes virtuels et le quotidien.

Cette théorie, proposée par B. DURANSKE, fondée sur le concept du cercle magique, inspiré des travaux du Néerlandais J. HUIZINGA (Section 1), et appliqué aux jeux vidéo par K. SALEN et E. ZIMMERMAN ⁵⁵⁸ (Section 2), permet de déterminer si les agissements de l'utilisateur sont conformes à la mécanique du jeu, amenant aussi à une réorganisation des notions de jeu vidéo et d'univers virtuel (Section 3).

⁵⁵⁸ K. SALEN, E. ZIMMERMAN, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA/London, 2004, p.96

SECTION 1 : FONDEMENTS DE LA THEORIE.

Développée dans *Homo ludens* ⁵⁵⁹, la pensée fondamentale de HUIZINGA interpelle en ce qu'elle entend par jeu ⁵⁶⁰, un épanouissement de l'homme détaché des contraintes de la vie, un espace de liberté. « Liberté de jeu » signifie chez HUIZINGA que l'on se trouve en-dehors du processus de satisfaction immédiate des nécessités et des désirs. Il n'est associé à « aucun intérêt matériel » ; avec lui « aucun bénéfice » ne peut être acquis. Par l'activité non affectée du jeu, la vie est complétée en sa « valeur d'expression » et contient de cette façon sa « fonction culturelle ». En tant qu'action libre qui est éprouvée comme non intentionnelle et en-dehors de la vie quotidienne, le jeu se réalise « à l'intérieur d'un temps spécialement déterminé et d'un espace spécialement déterminé ».

Les utilisateurs qui agissent dans ce monde sont prisonniers d'une illusion, comme dans une réalité plus haute à laquelle ils se soumettent. On voit naître dans le dédoublement mimétique une distanciation de la pratique d'action, à la fois dans le quotidien et dans l'univers virtuel jeu. Dans le jeu, le corps naturel de l'homme se double. Ainsi, l'acteur produit à côté de son corps empirique un second corps, un corps-de-jeu. Il établit donc une différence entre deux niveaux de réalité, la réalité empirique indépendante de lui et le monde de ses propres créations.

C'est fort de ce constat qu'il convient de déterminer le pourtour du cercle magique dans ces espaces virtuels, car contrairement à ce que l'on peut penser, bien que tous ces univers revêtent la même apparence, ils n'ont pas tous les mêmes enjeux et impacts sur les utilisateurs.

⁵⁵⁹ J. HUIZINGA, Op. Cit. p.8

⁵⁶⁰ Ibidem, p.31 : « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ».

SECTION 2 : APPLICATION DU CERCLE MAGIQUE AUX UNIVERS VIRTUELS

Seront ici présentés, tant le principe du test cercle magique aux univers virtuels (I), que ses modalités d'application (II.).

I. Principe du test du cercle magique

La théorie du cercle magique de J. HUIZINGA fut transposée aux jeux vidéo pour la première fois par E. ZIMMERMAN et K. SALEN⁵⁶¹, puis par B. DURANSKE⁵⁶². Ce dernier prend appui sur le concept du cercle magique qui consiste à considérer que : lorsqu'on joue, on se place par un processus cognitif volontaire dans un « monde temporaire au cœur du monde habituel conçu en vue de l'accomplissement d'une action déterminée »⁵⁶³. Ce monde temporaire, ce lieu du jeu, est isolé du quotidien et connaît ses propres règles. Il est protégé par le « cercle magique » qui le circonscrit et empêche les interrelations avec le quotidien⁵⁶⁴.

Il appartiendrait dès lors aux concepteurs d'univers virtuels qui désirent protéger leur création contre l'intrusion du réel, de mettre en œuvre les outils les plus isolants possible permettant de bâtir un cercle magique. Pour ce faire, il leur faudrait refuser toute émergence d'une économie transmonde⁵⁶⁵, et lutter activement contre ces circuits parallèles.

C'est la voie qu'a choisie World Of Warcraft, qui interdit dans son CLUF tout échange de biens virtuels ou d'avatars contre de l'argent, et démontre sa volonté

⁵⁶¹ K. SALEN, E. ZIMMERMAN, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA/London, 2004, p.96

⁵⁶² B. DURANSKE, *Virtual Law*, Op. Cit. p.184

⁵⁶³ J. HUIZINGA, Op. Cit. p.8, p.30

⁵⁶⁴ E. CASTRONOVA, *The right to play*, New York Law School Law Review, vol. 49, n°5, 2004, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=733486, p.185

L'économiste CASTRONOVA propose une solution similaire, l'« interration ». Cette idée consiste à imaginer qu'une norme juridique nationale prévoit des conditions pour qu'un univers virtuel puisse se prémunir contre les interventions du droit en son sein, formant ainsi un monde. Le terme « interration » est un néologisme formé sur le modèle du mot incorporation: tout comme un groupement de personnes légales peut, en respectant certaines conditions, former une société et protéger leur patrimoine propre, les univers peuvent se protéger, également en suivant certaines conditions, en se constituant en terra

⁵⁶⁵ Entre univers virtuels et monde réel

d'éviter la marchandisation en supprimant les comptes d'utilisateurs ayant enfreint ces conditions ⁵⁶⁶.

À l'inverse, les concepteurs qui encouragent la marchandisation de leur univers et les échanges économiques avec le monde réel, brisent le cercle magique et de ce fait, soumettent leur monde aux règles de droit du monde réel, sous réserves de quelques adaptations.

C'est la direction que semblent avoir prise des mondes comme Second Life, ou Entropia Universe dont l'éditeur MINDARK vient d'obtenir la certification par les autorités suédoises pour proposer des services bancaires au sein dudit univers ⁵⁶⁷.

Cette théorie a pour avantage de laisser aux concepteurs une option, à savoir donner ou non des implications réelles à ce qui se passe dans leur univers. Ceci fournit à l'utilisateur un critère clair, l'existence d'une marchandisation transmonde, qu'elle soit active ou passive, lui permettant de déterminer l'existence du cercle magique, et ainsi les conséquences de ses actes en ligne.

Dès lors, sur ce critère deux catégories d'univers se distinguent, la première dénommée « mondes fantastiques » dans lesquels la marchandisation transmonde est bannie, la seconde dénommée « mondes synthétiques » autorisant la marchandisation et donc assimilée à un prolongement du monde matériel qu'est notre quotidien.

L'objectif ici n'est pas de déposséder les concepteurs d'univers virtuels de leur pouvoir d'administration, mais de mieux le réglementer afin que pour chaque pouvoir corresponde un contre-pouvoir.

II. Modalités d'application du test

Après avoir énoncé le principe, il convient de préciser la manière dont la règle doit être mise en œuvre. En d'autres termes, il appert nécessaire de décrire le cadre dans lequel s'effectue le test du « cercle magique ».

⁵⁶⁶ Pour exemple : BLIZZARD ENTERTAINMENT, « Pirates et tricheurs bannis », Wow-Europe, 28 avril 2006, <http://www.wow-europe.com/fr/news/wow-oldnews2006.html> [en ligne 16/12/2009]

⁵⁶⁷ N. VITTRANT « Une banque réelle pour gérer l'argent des univers virtuels », L'Atelier BNP Paribas, 9 décembre 2009, <http://www.atelier.fr/banque-assurance/10/09122009/banque-reelle-univers-virtuels-argent-echange-plate-forme-certifiee-mindark-39081-.html> [en ligne 26/03/2010]

Le test est alors le suivant :

Une activité qui se produit dans un monde virtuel est sujette à la loi réelle si l'utilisateur entreprenant l'activité de jeu raisonnablement comprise, ou devrait avoir raisonnablement compris, au moment de l'action, que l'acte aurait des implications réelles.

On constate alors que le test consiste à déterminer si l'utilisateur s'est raisonnablement attendu, ou devrait s'être raisonnablement attendu, à ce que l'acte réalisé ait des implications réelles. Il ne s'agit donc pas d'une enquête sur l'univers virtuel, mais sur l'acte de l'utilisateur.

Aussi, la croyance raisonnable peut résulter de beaucoup de sources. Elle peut provenir des règles édictées par le concepteur, de la mécanique du jeu, mais aussi des normes de la communauté virtuelle.

Ce test a l'avantage de pouvoir être réalisé par les concepteurs. Ainsi, lorsqu'un éditeur d'univers virtuels déclare qu'il ne s'agit que d'un jeu, il devra prendre des mesures pour maintenir cette protection, comme en empêchant le transfert de devises, et en bannissant promptement les utilisateurs qui traitent l'espace de jeu comme source de revenus.

Par exception, des utilisateurs peuvent toutefois être jugés responsables de leurs actes, nonobstant la qualification de « monde fantastique » par un juge ou par l'éditeur, dès lors que ces utilisateurs réalisent des actes allant à l'encontre de la nature de l'univers virtuel. En somme, la présence de quelques « gold farmers » ne devrait pas altérer la protection offerte par le cercle magique, la protection étant maintenue pour les autres utilisateurs.

En conclusion, ce test place les CLUF dans une position centrale bien que non déterminante, en ce sens qu'il s'agit d'indices pour la caractérisation de l'acte litigieux permettant d'évaluer si l'utilisateur avait raisonnablement compris, au moment de l'action, que celle-ci aurait des implications réelles, ou que l'activité était raisonnablement comprise dans la mécanique du jeu.

SECTION 3 : REMISE EN PERSPECTIVE DES CONCEPTS

Aux fins de la présente proposition de corpus législatif visant à régir les jeux vidéo et univers virtuels, il convient de repréciser la définition des termes suivants :

Jeux vidéo : logiciel de loisir intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées, se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non.

Univers virtuel : réseau informatisé, synchrone et persistant, d'humains, représentés par des avatars et entrant dans la catégorie des jeux vidéo.

Monde fantastique : univers virtuel bénéficiant par principe de la protection du cercle magique.

Monde synthétique : univers virtuel excluant par principe la protection par le cercle magique.

Les jeux vidéo regroupent l'ensemble des univers ayant des trames scénarisées, qu'il soit asynchrone ou pas, persistant ou pas, et permettant de prendre en compte les jeux vidéo ainsi que les mondes fantastiques dans lesquels l'univers se réinitialise à chaque partie.

Les univers synthétiques regroupent les univers sans trame scénarisée, dans lesquels une économie notable est présente, matérialisée le plus souvent par l'existence d'un taux de change entre une monnaie et celle de l'univers. Ces univers proposant un espace public dématérialisé qui pourrait être assimilé au web 3.0, web en 3 dimensions ayant l'apparence de jeux vidéo.

CHAPITRE 3 : UNE PROPOSITION NON EXHAUSTIVE DE REGLEMENTATION APPLICABLE DANS LES UNIVERS VIRTUELS

Il s'agit ici de créer un ensemble de règles cohérentes et simples d'application permettant de régir les univers virtuels, car comme le disait Chateaubriand, « *Les meilleures lois sont inutiles lorsqu'elles ne sont pas exécutées : elles deviennent dangereuses lorsqu'elles le sont mal* ».

Selon P. ROSANVALLON, dans son analyse du libéralisme et du capitalisme, les problématiques de régulation révèlent de véritables projets de société ⁵⁶⁸. Ce projet entrerait dans le champ d'application de la Constitution conformément à celle de 1958 ⁵⁶⁹, en ce qu'elle a trait au régime de la propriété, des droits réels et des obligations civiles et commerciales, mais aussi la détermination des crimes et délits commis au sein d'un univers virtuel, ainsi que les peines qui leur seraient applicables.

Le présent chapitre n'a pas pour but d'être exhaustif, tant la tâche est immense. Il vise à proposer d'apporter un regard, voire des solutions sur certains points fondamentaux, pouvant servir de base à une démarche plus vaste de régulation. Celle-ci ne pourra émerger qu'à la suite d'une concertation par les différents intervenants dans son élaboration.

Tout d'abord on s'attachera à déterminer le statut juridique de l'avatar au cœur de l'interaction entre l'utilisateur et l'univers virtuel dans toutes ses dimensions (Section 1), pour ensuite s'interroger sur des points de droit centraux concernant ces espaces dématérialisés que sont la liberté d'expression (Section 2), la propriété (Section 3) et la mise en œuvre de règles de responsabilité (Section 4).

⁵⁶⁸ P. ROSANVALLON, *Le Capitalisme utopique*, Points Seuil, Paris, 1999, p.1 et 2 : « Mais il n'est pas difficile de percevoir que les enjeux et les problèmes sont d'une autre nature. C'est plus profondément un modèle de société qui est discuté et un rapport à la volonté politique qui est interrogé. Si le marché séduit et inquiète tour à tour, c'est en effet parce qu'il renvoie à autre chose qu'un simple mécanisme de gestion et de régulation. Il apparaît porteur d'une ambition autrement plus vaste d'organisation décentralisée et anonyme de la société civile, se posant en concurrent implicite du projet démocratique de constituer artificiellement la cité »

⁵⁶⁹ Article 34 de la Constitution du 4 octobre 1958

SECTION 1 : LE STATUT JURIDIQUE DE L'AVATAR, SUJET DE DROIT COMME EMANATION DE LA PERSONNALITE DE L'INDIVIDU AU SEIN DES UNIVERS VIRTUELS

Une des clés de cette analyse est le choix du statut juridique de l'avatar, puisqu'il est l'intermédiaire, le médium entre les individus au sein des univers virtuels.

Dans l'environnement numérique, l'avatar peut se définir comme la représentation graphique d'une personne qui y transfère des attributs de sa personnalité. L'avatar est généralement créé par l'utilisateur selon des outils de conception mis à disposition par l'éditeur, ou personnalisé à l'aide d'objets ⁵⁷⁰.

Certains joueurs, cachés derrière l'anonymat de leur pseudonyme, sont sujets à des comportements antisociaux. On a recensé des cas de vol, de destruction d'avatars, ce qui peut constituer un réel préjudice financier pour l'utilisateur, ou des agissements tels que des viols virtuels pourraient le heurter.

En France, il n'y a pas encore de jurisprudence sanctionnant ces agissements considérés par certains comme virtuels. Les contentieux entre personnes virtuelles se règlent le plus souvent via un tribunal virtuel ou via la communauté, mais cela ne solde pas pour autant le litige dans la réalité. Or au quotidien, pour trancher, un juge doit connaître l'identité « réelle » de la personne contrôlant l'avatar mis en cause.

Les univers virtuels sont le théâtre d'interactions entre individus, représentés numériquement par des avatars parfois connus, susceptibles de bénéficier d'une renommée auprès de dizaines de milliers d'autres intervenants. Aussi, diverses études, dont celles de CASTRONOVA ⁵⁷¹, ont montré la place que pouvait occuper une vie « virtuelle » face à une vie « réelle ». Compte tenu de la place que jouent la réputation et la reconnaissance dans le cyberspace, une atteinte à l'honneur ⁵⁷² pourrait par exemple avoir un impact dont la victime pourrait demander réparation. Or, le droit réprime la diffamation quand les propos incriminés portent atteinte à l'honneur d'une personne au moins identifiable ⁵⁷³. La personne

⁵⁷⁰ Crafting traditionnel

⁵⁷¹ E. CASTRONOVA, *Virtual World, Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, CESifo, Working Paper, décembre 2001, n°618

⁵⁷² C'est-à-dire précisément une atteinte de la dignité et la réputation

⁵⁷³ Article 29 alinéa 1^{er}, Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse : « Toute allégation ou imputation d'un fait qui porte atteinte à l'honneur ou à la considération de la personne ou du corps auquel le

physique peut rester totalement transparente derrière son avatar, n'étant pas visée directement par les propos diffamatoires, et pourtant souffrir de la diffamation proférée à son encontre via son avatar devant une communauté pouvant compter des milliers d'individus.

La question est donc de savoir si l'on peut considérer sur le plan juridique une entité numérique comme une personne autonome de son utilisateur, ou à l'inverse, que l'avatar ne constitue qu'un prolongement de l'utilisateur, identifiable le cas échéant.

L'avatar apparaît pour beaucoup comme une identité autonome et indépendante de celle de la personne physique la contrôlant dans une société parallèle à la réalité. Cependant, dans cette optique, la « victime véritable » dans le cas de propos diffamatoires dans un espace artificiel semble privée de tous recours, alors même que l'objet du droit est précisément de réguler et organiser les relations sociales, fussent-elles virtuelles. On peut aussi se demander si une reconnaissance juridique de l'entité artificielle numérique pourrait permettre la réparation du préjudice, en l'absence d'un patrimoine substantiel propre de l'avatar, gage d'une éventuelle indemnisation.

Il n'est pas certain que l'identité d'une personne soit la même dans le monde réel et dans le cyberspace. Le nom, jusque-là subi, peut être choisi. Par conséquent, le consentement peut être donné sous un faux nom. La volonté exprimée par un acte juridique ne sera peut-être pas celle de la personne sous le nom de laquelle il est passé, de même que l'engagement de la responsabilité pourra se heurter au voile d'une identité de dissimulation. La sécurité juridique se verrait alors remise en cause.

Ces constats amènent à examiner de plus près l'identité virtuelle. La technique assure avant tout un prolongement de l'identité réelle dans le monde virtuel. Ce n'est que ce prolongement qui est qualifiable d'identité virtuelle. Il convient alors de rechercher quels peuvent être ses éléments constitutifs, comment le droit pourrait l'appréhender, et quel régime juridique lui serait applicable.

fait est imputé est une diffamation. La publication directe ou par voie de reproduction de cette allégation ou de cette imputation est punissable, même si elle est faite sous forme dubitative ou si elle vise une personne ou un corps non expressément nommés, mais dont l'identification est rendue possible par les termes des discours, cris, menaces, écrits ou imprimés, placards ou affiches incriminés. »

Au même titre qu'un individu se projette dans l'espace réel, sa projection doit pouvoir être assurée dans le cyberspace. Pour ce faire, il convient de déterminer la manière dont l'identité doit être appréhendée dans un monde immatériel.

Dès lors, il convient dans un premier temps d'envisager la possibilité de distinguer l'identité de l'utilisateur de celle de l'avatar (I), pour ensuite considérer l'avatar comme un prolongement de l'utilisateur (II).

I. L'hypothèse de la fiction juridique appliquée à l'avatar

Le droit reconnaît une personnalité juridique à l'individu dès sa naissance et ne prend fin qu'à sa mort, peu importe la maturité, les modes de réflexion ou les capacités intellectuelles de la personne. Ainsi, « *la personnalité juridique est liée au corps de l'individu et non à sa conscience* »⁵⁷⁴.

Lorsque la pratique a démontré la nécessité de reconnaître une personnalité juridique à des groupements impersonnels, le droit a créé la fiction juridique de « personnalité morale », ayant une existence juridique distincte de celle de ses membres⁵⁷⁵. La personnalité morale est juridiquement justifiée par diverses théories. Pour les uns, elle résulte d'une fiction juridique voulant que le droit tout puissant puisse conférer les attributs de sujet de droit à des organismes artificiellement créés. Pour les autres, la personnalité morale résulte d'une théorie de la réalité fondée sur une réalité d'ordre psychologique, résultant d'une volonté intellectuelle collective de créer une entité immatérielle et de la doter d'une personnalité, ou technique, résultant d'une volonté de protéger juridiquement des droits subjectifs. Fort de ce constat, on pourrait supposer que la notion de « *personnalité virtuelle* » puisse s'intégrer dans cette logique juridique.

Or s'il est considéré comme une personne autonome et indépendante, il devient une personne à part entière, un justiciable qui répondra de ses actes et pour cela doit être sanctionnable, disposer d'un patrimoine ; de même la victime devient l'avatar et non l'utilisateur qui le manipule. Cela implique que, dans le cas d'un engagement de responsabilité, en l'absence d'un patrimoine substantiel propre à

⁵⁷⁴ L. BOYER, H. ROLAND et B. STARCK, *Introduction au droit*, Litec, 1990, p.387

⁵⁷⁵ L. MICHOD, *La Théorie de la personnalité morale et son application en droit français*, Trotabas, 3^{ème} éd., 1932

l'entité artificielle numérique, aucun préjudice ne pourra être réparé. Dans l'hypothèse d'une infraction pénale, seul l'avatar serait sanctionné, ou l'utilisateur serait lui aussi susceptible de poursuite ? Dans la première hypothèse, cela n'empêcherait nullement l'utilisateur de recommencer, alors que dans la seconde, la création d'un statut juridique instituant une personnalité juridique propre perdrait de son intérêt. Il apparaît alors plus propice d'envisager l'avatar comme un simple médium.

II. L'avatar, prolongement de l'individu dans les univers virtuels

Internet est fondamentalement établi sur l'anonymat, il pourrait être pensable de créer une entité juridique distincte. Cependant, il paraît plus opportun d'envisager différemment l'avatar sur le plan juridique. Toute responsabilité est sous-tendue par un principe de liberté. Dès lors, il ne saurait incomber de responsabilité juridique qu'au seul être vivant disposant du libre arbitre, à savoir la personne qui crée et utilise l'avatar. L'avatar comme entité est dépourvu de volonté propre qui caractérise le libre arbitre ⁵⁷⁶.

L'individu en tant qu'esprit fait l'objet d'une représentation matérielle unique au travers du corps, et d'une représentation virtuelle, éventuellement plurielle, au travers d'avatars. Le cyberspace n'est alors que le vecteur de comportements dont il ne détermine que le mode d'expression, sans le conditionner ⁵⁷⁷. « *L'identité d'une personne est ce qui fonde l'existence de sa personnalité juridique* » ⁵⁷⁸, et celle-ci peut être définie comme un « *ensemble de composants grâce auxquels il est établi qu'une personne est bien celle qui se dit ou que l'on présume telle* » ⁵⁷⁹.

Dès lors, l'anonymat qu'offre Internet et les univers virtuels ne peut qu'être apparent, car l'absence d'identification rendrait impossible toute régulation des comportements déviants et nuisibles aux autres utilisateurs. Bien que dans le

⁵⁷⁶ O. ITEANU, « Mon meilleur ami est un avatar », 11 juin 2009, <http://blog.iteanu.com/index.php?2009/06/11/25-mon-meilleur-ami-est-un-avatar> [en ligne 22/03/2010]

⁵⁷⁷ M. VIVANT, « Cybermonde : Droit et droits des réseaux », JCP-G, 1996, p.401

⁵⁷⁸ Voir proposition de loi (aujourd'hui caduque) tendant à la pénalisation de l'usurpation d'identité numérique sur les réseaux informatiques, texte n° 452 (2004-2005) de M. DREYFUS-SCHMIDT, Sénat, 4 juillet 2005, <http://www.senat.fr/dossierleg/pp104-452.html> [en ligne 06/04/2010]

⁵⁷⁹ Définition du Lexique des termes juridiques, Dalloz, 17e éd., 2010

monde numérique le champ des composantes protégées de l'identité reste à préciser ⁵⁸⁰, l'anonymat n'est qu'un leurre. En effet, l'identification s'effectue au travers d'une adresse IP ⁵⁸¹ imposée par le fournisseur d'accès à Internet (A), et d'identifiants choisis par l'utilisateur (B), symbolisant ensemble ce que l'on appelle l'identité numérique. Toutefois, pour maintenir cet anonymat apparent tout en consentant à l'identification de contrevenants, des outils de protection des données personnelles ont déjà été mis en place (C).

A. L'adresse IP

L'IP constitue l'identifiant technique de tout ordinateur hôte ou usager connecté aux réseaux. L'adresse Internet Protocole, dite encore adresse IP, peut être définie comme « *un identifiant d'une machine lorsque celle-ci se connecte sur l'internet et non d'une personne (...); un numéro IP associé à un fournisseur d'accès correspond nécessairement à la connexion d'un ordinateur pour lequel une personne déterminée a souscrit un abonnement auprès de ce fournisseur d'accès. L'adresse W de la connexion associée au fournisseur d'accès constitue un ensemble de moyens permettant de connaître le nom de l'utilisateur* » ⁵⁸². Composée d'une série de quatre nombres séparés par un point, eux-mêmes constitués de trois chiffres, l'adresse IP est initialement une donnée anonyme au regard de son caractère technique, en ce sens que la suite de chiffres précitée ne permet pas, par sa nature, d'identifier une personne. Elle n'identifie qu'un ordinateur en lui attribuant une adresse de réception pour les informations, et c'est sur cette base qu'a été consacré un droit au secret ⁵⁸³, notamment à travers le principe de l'effacement des données de connexion.

Indépendamment de son caractère intrinsèquement anonyme, l'adresse IP est le fondement de l'identité virtuelle car elle comprend l'ensemble des informations techniques caractérisant un utilisateur; elle en constitue la base légitime, conditionnant son existence sur le réseau.

⁵⁸⁰ J.S MARIEZ, « Un premier pas vers la mise en place d'un dispositif pertinent de lutte contre l'usurpation d'identité sur internet ? », Revue Lamy Droit de l'Immatériel, novembre 2008, n°43

⁵⁸¹ Acronyme de Internet Protocole

⁵⁸² TGI Saint-Brieuc 6 septembre 2007, Ministère public, SCPP, SACEM c/ J.-P., Juris-Data, 2007-349373. V. C. CARON, « Qualification de l'adresse "IP" : état des lieux jurisprudentiel », CCE, n° 12, décembre 2007, comm. 144

⁵⁸³ P. TRUDEL, *Droit du cyberspace*, Éditions Thémis, Montréal, 1997, p.11 à 57

Derrière l'ordinateur et l'adresse IP, c'est une personne bien réelle qui manipule les communications. L'identité virtuelle, dans toutes ses dimensions, n'est qu'une composante de l'identité personnelle d'un seul et même individu.

Au regard du caractère anonyme en apparence, un grand nombre de textes sont venus réglementer les nouvelles pratiques du cyberspace, avec pour objectif d'assurer l'identification des personnes dans le « monde réel » si cela s'avère nécessaire.

L'adresse IP accolée à un ordinateur peut identifier indirectement son propriétaire ; les caractéristiques techniques de cette dernière localisent l'appareil et en déterminent le fournisseur d'accès. Dès lors, le rapprochement avec le fichier client détenu par ce dernier établit le lien avec ledit propriétaire. Cette brève analyse démontre déjà comment l'adresse IP intègre les deux identités, réelle et numérique. Si elle détermine techniquement la seconde, elle peut aussi être un élément d'identification de la première, ou plus précisément de l'ordinateur qu'elle a actionné.

Ainsi, le lien entre les deux reste relatif, puisqu'on ne peut pas vraiment confirmer l'appartenance de l'adresse IP aux deux identités. Or en l'état actuel du droit, la jurisprudence adopte deux positions diamétralement opposées à savoir d'une part, que l'adresse IP constituerait une donnée personnelle car elle peut acquérir un caractère nominatif ⁵⁸⁴ et d'autre part, qu'elle ne serait pas une donnée personnelle car elle se limite à identifier un ordinateur et permet au mieux de constater la matérialité d'une infraction ⁵⁸⁵.

Par principe, l'adresse IP identifie un ordinateur dont le propriétaire est lui-même identifiable. Toutefois, l'ordinateur peut être utilisé par différentes personnes, c'est

⁵⁸⁴ Selon une interprétation logique de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, modifiée par la loi du 6 août 2004, qui ne cite pas explicitement l'adresse IP, permet toutefois de la faire entrer dans le champ de ces données, en tant que « numéro d'identification » conformément à son article 2 alinéa 2 énonçant que : « *Constitue une donnée à caractère personnel toute information relative à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, par référence à un numéro d'identification ou à un ou plusieurs éléments qui lui sont propres* ».

De même au niveau communautaire, l'article 5 de la directive du 15 mars 2006, visant la conservation des données nécessaires pour identifier la source d'une communication sur Internet, inclut explicitement l'adresse IP, qui selon l'article 2 de la même directive, peut faire figure de « donnée connexe » à l'identification de l'utilisateur

⁵⁸⁵ Voir, entre autres : CA Paris, 15 mai 2007, S. c./ Ministère Public et a. et plus récemment CA Paris, 3ème Ch., 28 mai 2008 (contre), TGI Saint-Brieuc, 6 septembre 2007, Min. public et a. c./ P. (pour), in CCE, décembre 2007, comm. 144, p.32-35, note C. CARON ; CJCE, Grande Chambre, 29 janvier 2008, Productores de Música de España (Promusicae) / Telefónica de España SAU, www.legalis.net

par exemple le cas des cybercafés où les mêmes ordinateurs sont utilisés par une multitude d'internautes. L'adresse IP peut donc refléter autant d'identités différentes que d'utilisateurs, sans les distinguer. L'adresse IP, qui reste inchangée, ne permet donc pas d'établir un lien certain avec une identité réelle ⁵⁸⁶. À supposer que le propriétaire soit celui qui s'est connecté, aucune difficulté n'est à relever. Dans le cas contraire, il lui appartiendra de prouver que la connexion de l'adresse IP à un moment donné est le fait d'une autre personne. Le titulaire est alors responsable des connexions effectuées à partir de son ordinateur, et il lui appartient au moins de connaître l'identité des utilisateurs ainsi que la période pendant laquelle ils se sont connectés.

Cette obligation découle notamment de la loi pour la Confiance en l'Économie Numérique, du 21 juin 2004 ⁵⁸⁷, en ce qui concerne les opérateurs de communications électroniques, et fut étendue par la loi du 23 janvier 2006, relative à la lutte contre le terrorisme, à toutes les personnes qui fournissent au titre d'une activité professionnelle une connexion au public ⁵⁸⁸. Le respect de cette exigence peut être plus délicat dans un domicile privé, où l'ordinateur familial peut être consulté par tout le monde. Là encore, il appartiendrait tout de même à son propriétaire de créer autant de comptes qu'il y a de personnes au foyer.

Sans être une donnée personnelle dans l'absolu ⁵⁸⁹, l'adresse IP assure le lien juridique entre les deux identités se rapportant à l'identifiant plutôt qu'à l'identité, du fait de son caractère subi ⁵⁹⁰. Or à cela, s'ajoutent les données de connexion incluant l'identifiant, permettant quant à elles de déterminer l'utilisateur se trouvant derrière l'ordinateur.

⁵⁸⁶ F. LECOMTE, M-H. LEMAITRE, « Inconnue juridique à cette adresse (IP) - Ou les affres du débat autour de la qualification de donnée à caractère personnel de l'adresse IP », Expertises, mai 2008, p.175-176 ; L. FLAMENT, « Le numéro d'IP n'est pas une donnée à caractère personnel - La Cour d'appel de Paris persiste et signe ! », note sous CA Paris, 3ème Ch., 28 mai 2008, Droit Pénal, décembre 2008, p.24-26

⁵⁸⁷ Article 6, la loi pour la Confiance en l'Économie Numérique, 21 juin 2004 : « Les personnes dont l'activité est d'offrir un accès à des services de communication au public en ligne [...] conservent les données de nature à permettre l'identification de quiconque a contribué à la création du contenu ou de l'un des contenus des services dont elles sont prestataires »

⁵⁸⁸ Codifié à l'article L.34-1 du Code des Postes et des Communications Électroniques

⁵⁸⁹ F. MATTATIA, « Internet face à la loi Informatique et libertés : l'adresse IP est-elle une donnée à caractère personnel ? », Gaz. Pal., 15 janvier 2008, p.10.

⁵⁹⁰ O. ITEANU, *L'identité numérique en question*, Eyrolles, Paris, 2008, p.16

B. L'identifiant

Dans les univers virtuels, toute personne peut accéder au confort du choix de sa dénomination, privilège réservé jusqu'à présent aux personnalités du monde littéraire et artistique.

Défini par la jurisprudence comme « *un nom de fantaisie choisi par une personne pour masquer au public sa véritable personnalité en fonction d'une activité particulière* », il constitue une propriété incorporelle et confère un droit privatif à son titulaire, par la notoriété qu'il acquiert ⁵⁹¹. La liberté de choix du pseudonyme ne peut être absolue. Il appartient aux tribunaux d'apprécier si les motifs qui ont servi à prendre un pseudonyme sont compatibles avec l'honnêteté et la morale ⁵⁹².

Cette définition précitée est transposable au monde virtuel, et applicable à toute personne. Le caractère public de l'usage, condition primordiale pour sa reconnaissance, ne fait aucun doute, et le simple exercice d'une activité dans le monde virtuel, fût-elle ludique ou professionnelle, peut paraître particulier. Dès lors, l'existence d'un public indéterminé et non quantifiable justifie l'usage du pseudonyme. Au-delà, il reste tous les risques auxquels s'exposent les données personnelles justifiant la dissimulation.

Il est donc tout à fait envisageable d'utiliser un pseudonyme pour s'identifier sur le réseau. Dès lors, il paraît logique de considérer que cela entrave l'identification de l'utilisateur.

Cela ne s'avère pas être le cas, puisqu'obligation est faite aux professionnels de consigner l'identité réelle des personnes à qui ils fournissent une connexion. Pour les particuliers, il apparaît indispensable que le titulaire soit responsable des connexions effectuées à partir de son ordinateur, et qu'il lui appartienne de connaître l'identité des utilisateurs, ainsi que la période pendant laquelle ils se sont connectés, comme cela vient d'être dit ⁵⁹³. Cette logique a par ailleurs été mise en place la loi HADOPI II avec la notion de négligence caractérisée ⁵⁹⁴ en l'absence de sécurisation de sa connexion.

⁵⁹¹ R. LINDON, *Une création prétorienne : les droits de la personnalité*, Dalloz, 1974, p.136-137

⁵⁹² Pour exemple, un dirigeant de minitel fut condamné pour l'usage d'un pseudonyme dans le cadre de publicités contraires aux bonnes mœurs : Cass. crim. 17 novembre 1992, Bull. crim.

⁵⁹³ Cf A. L'adresse IP

⁵⁹⁴ Décret n°2010-695, instituant une contravention de négligence caractérisée protégeant la propriété littéraire et artistique sur internet, 25 juin 2010, NOR: JUSD1007785D

Aussi, le concept d'usurpation d'identité numérique pourrait bientôt figurer dans le Code pénal puisque le texte ⁵⁹⁵ a été adopté par l'Assemblée Nationale en deuxième lecture le 21 décembre 2010.

C. La protection des données à caractère personnel corollaire de l'anonymat apparent dans les univers virtuels

Les mondes virtuels prospèrent sur la base d'une interaction sociale et mènent les éditeurs à constituer une mine d'or de données personnelles, ce qui apparaît pour certains comme des modèles économiques cachés.

Pour permettre le maintien de cet anonymat apparent tout en consentant à l'identification d'éventuels contrevenants, il a été fait obligation à certains opérateurs du web de conserver les données de connexions (1), tout en contrôlant la conservation et l'usage de ces données par une autorité (2).

1. L'obligation pour l'éditeur de conserver les données de connexion

Si l'identité numérique reste frappée d'une subjectivité, l'adresse IP la rattache quand même à la réalité, ne serait-ce que parce qu'elle permet de déterminer l'ordinateur à la source de la connexion. La réconciliation avec l'identité réelle se fera tout simplement dans le monde réel.

La loi pour la Confiance en l'Économie Numérique, du 21 juin 2004 ⁵⁹⁶, fait obligation aux opérateurs de communication électronique de conserver des données de nature à permettre l'identification de l'utilisateur, à savoir son identité et la période pendant laquelle ils se sont connectés. Cette obligation fut étendue par la loi du 23 janvier 2006, relative à la lutte contre le terrorisme, à toutes les

⁵⁹⁵ Projet de loi LOPSSI 2, chapitre II, Lutte contre la cybercriminalité, Article 2

« Après l'article 226-4 du code pénal, il est inséré un article 226-4-1 ainsi rédigé :

« Art. 226-4-1. – Le fait d'usurper l'identité d'un tiers ou de faire usage d'une ou plusieurs données de toute nature permettant de l'identifier en vue de troubler sa tranquillité ou celle d'autrui, ou de porter atteinte à son honneur, à sa considération ou à ses intérêts est puni d'une peine de deux ans d'emprisonnement et d'une amende de 20 000 €.

« Cette infraction est punie des mêmes peines lorsqu'elle est commise sur un réseau de communication au public en ligne. » »

⁵⁹⁶ Article 6, loi pour la Confiance en l'Économie Numérique, Op. Cit. p.220

personnes qui fournissent, au titre d'une activité professionnelle, une connexion au public ⁵⁹⁷ et par là même aux fournisseurs d'accès à certains espaces tels que les forums et univers virtuels.

Il est par ailleurs envisagé de faire supporter cette obligation sur les particuliers.

Ces données font l'objet d'une conservation encadrée par la loi ⁵⁹⁸. Si l'anonymat reste de principe en la matière, la conservation de ces données est justifiée par le lien étroit qui existe avec la personne réelle, potentiellement victime ou coupable dans le monde virtuel. Néanmoins, cette conservation est strictement encadrée quant à sa finalité, sa durée et son utilisation ⁵⁹⁹, n'octroyant qu'un anonymat apparent aux utilisateurs, dont la responsabilité pourra être engagée.

2. Le contrôle de la CNIL

Pour maintenir l'anonymat entre utilisateurs tout en permettant leur identification, un certain nombre de données à caractère personnel est conservé par l'éditeur du jeu vidéo. Cependant, l'usage qui est fait de ces données est strictement contrôlé par la CNIL en France (a), qui coopère sur le plan international avec des entités de même ordre (b).

a. Contrôle des données à caractère personnel

Préalablement à toute introspection d'un univers virtuel en ligne, il convient de créer un compte utilisateur afin d'identifier tout avatar par la personne qui le contrôle. Il est ainsi réalisé un traitement de données à caractère personnel par la collecte des adresses de courrier électronique des joueurs, celle des noms, prénoms, pseudonyme, adresse, numéro de carte bancaire le cas échéant et autre information via un formulaire destiné à l'ouverture dudit compte.

⁵⁹⁷ Codifié dans l'article L.34-1 du Code des Postes et des Communications Électroniques

⁵⁹⁸ Article L.34-1, *ibidem*

⁵⁹⁹ G. MATHIAS, A-C LORRAIN, « Données de connexion : un état des lieux ou une première tentative de démêlage de la toile législative », RLDI, n°11, décembre 2005, p.54-56

La loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés ⁶⁰⁰, modifiée le 6 août 2004 par la loi de confiance en l'économie numérique, prévoit ⁶⁰¹ qu'une donnée à caractère personnel est une information concernant une personne physique identifiée directement ou indirectement. Celles-ci doivent être organisées en un fichier défini comme tout ensemble structuré et stable de données à caractère personnel, accessibles selon des critères déterminés. Le traitement quant à lui, est un ensemble d'opérations portant sur des données comme un travail exercé sur la donnée à savoir la collecte, la transformation, la conservation, la transmission, la consultation, ou autres. Le texte reste neutre face à la technologie utilisée, le traitement pouvant être automatisé ou non.

Ainsi, les éditeurs et hébergeurs nationaux d'univers virtuels doivent donc respecter la réglementation en vigueur à l'égard des données qu'ils collectent, afin d'assurer les libertés individuelles de chacun, la loi faisant peser sur le responsable du traitement de données à caractère personnel l'obligation d'en assurer la sécurité et la confidentialité dans le but de garantir la vie privée des personnes concernées ⁶⁰².

Aussi, la loi fait peser sur le responsable du traitement l'obligation d'informer les personnes lors de la collecte des données effectuée directement ou indirectement auprès d'elles ⁶⁰³. Cette obligation a pour but de permettre aux personnes concernées d'exercer les droits d'interrogation, de rectification et d'opposition au traitement.

Lors de la collecte d'information à caractère personnel, les personnes concernées doivent être informées, notamment de l'identité du responsable du traitement, de la finalité poursuivie par le traitement auquel les données sont destinées, du

⁶⁰⁰ Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 dont la dernière modification date du 14 mai 2009

⁶⁰¹ Article 2, Ibidem

⁶⁰² Article 34 alinéa 1, Ibidem : « Le responsable du traitement est tenu de prendre toutes précautions utiles, au regard de la nature des données et des risques présentés par le traitement, pour préserver la sécurité des données et, notamment, empêcher qu'elles soient déformées, endommagées, ou que des tiers non autorisés y aient accès »

⁶⁰³ Article 32, Ibidem

caractère obligatoire ou facultatif des réponses, des destinataires ou catégories de destinataires des données, et de leurs droits d'opposition ⁶⁰⁴, d'interrogation ⁶⁰⁵ et de rectification ⁶⁰⁶.

En outre, les éditeurs et hébergeurs français de jeux en ligne sont soumis à cette réglementation et ne peuvent divulguer ou transmettre des informations relatives à un utilisateur que sous certaines conditions, protégeant ainsi son anonymat apparent.

b. Les pouvoirs d'enquête et de sanction dans le cadre international

Lors de l'accomplissement des formalités préalables, il doit être précisé si les traitements donnent lieu à des transmissions d'informations entre la France et l'étranger. La Commission vérifie si ce transfert s'effectue vers un pays assurant un niveau de protection équivalent. Dans le cas contraire, elle exige des garanties.

Afin de garantir l'effectivité des facultés reconnues à la CNIL, et conformément aux dispositions du paragraphe 6 de l'article 28 de la directive 95/46 CE, l'article 48 prévoit que les pouvoirs de contrôle et de sanction administrative sont applicables aux opérations mises en œuvre en tout ou partie sur le territoire national, « *y compris lorsque le responsable du traitement est établi sur le territoire d'un autre Etat membre de la communauté européenne* » ⁶⁰⁷. Cette disposition est destinée, comme le notent les parlementaires, à préserver les Etats membres de l'émergence de paradis informatiques au sein même de l'Union européenne.

⁶⁰⁴ Article 38, Loi du 6 janvier 1978, Op. Cit. p.224 : « *Toute personne a le droit de s'opposer, pour des raisons légitimes, à ce que des données à caractère personnel fasse l'objet d'un traitement* »

⁶⁰⁵ Toute personne a le droit d'interroger le responsable du traitement sur la confirmation ou l'infirmité que des données à caractère personnel la concernant font l'objet d'un traitement, la finalité du traitement, les données traitées, les destinataires, leur éventuel transfert vers un état non membre de la CE et la communication des informations la concernant sous forme accessible, ainsi que leurs origines

⁶⁰⁶ Article 40, Loi du 6 janvier 1978, Ibidem : « *Toute personne physique justifiant de son identité peut exiger du responsable d'un traitement que soient, selon les cas, rectifiées, complétées, mises à jour, verrouillées ou effacées les données à caractère personnel la concernant, qui sont inexactes, incomplètes, équivoques, périmées, ou dont la collecte, l'utilisation, la communication ou la conservation est interdite* ».

⁶⁰⁷ Article 5, Ibidem

En outre, dans le souci d'une harmonisation des législations des Etats membres en matière de traitement de données à caractère personnel, à laquelle tend la directive 95/46 CE, le deuxième alinéa du paragraphe 6 de son article 28 prévoit que « *les autorités de contrôle coopèrent entre elles dans la mesure nécessaire à l'accomplissement de leurs missions, notamment en échangeant toute information utile* ». Ces dispositions communautaires sont transposées en droit interne par l'article 49 de la loi du 6 janvier 1978.

Ainsi, il est prévu que la CNIL pourra, à la demande d'autorités exerçant des compétences analogues aux siennes dans un autre Etat membre de l'Union, procéder à des vérifications et, le cas échéant, prononcer les mêmes sanctions que celles prévues par l'article 45. Les traitements dits de « souveraineté » sont exclus du champ d'application de ces dispositions.

Dès lors, on constate la pleine efficacité de l'anonymat apparent, puisque les responsables d'univers virtuels sont soumis au secret quant à l'identité réelle des utilisateurs, alors que la CNIL ou une autorité judiciaire peut demander la communication de leurs identités le cas échéant, permettant à la victime d'agir contre la personne identifiée derrière l'avatar.

SECTION 2. LA LIBERTE D'EXPRESSION APPLIQUEE DANS LES UNIVERS VIRTUELS

Pour appréhender la problématique de la liberté d'expression dans les univers virtuels, il convient dans un premier temps de rappeler les grands principes régissant la liberté d'expression dans notre quotidien (I), pour ensuite observer les différents modes de communication au sein des univers virtuels (II) et enfin tenter de transposer ces principes à ces espaces de communication (III).

I. Rappel des grands principes régissant la liberté d'expression

La Déclaration Universelle des Droits de l'Homme de 1948, reprise par le pacte international des droits civils et politiques de 1966 ⁶⁰⁸, expose que : « *Tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression, ce qui implique le droit de ne pas être inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considérations de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit* » ⁶⁰⁹.

La Convention européenne des Droits de l'Homme prévoit que toute personne a droit à la liberté d'expression, sans qu'il puisse y avoir ingérence d'autorités publiques et sans considération de frontière. Toutefois l'exercice de ces libertés, comportant des devoirs et responsabilités, peut faire l'objet de restrictions dès lorsqu'elles s'avèrent nécessaires ⁶¹⁰.

⁶⁰⁸ Article 19 du Pacte International de 1966 : « *La liberté d'Expression est bien entendu partie intégrante du Pacte International. Son article 19 dispose donc :*

1-Nul ne peut être inquiété pour ses opinions.

2- Toute personne a droit à la liberté d'Expression; ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen de son choix.

3- L'exercice des libertés prévues au paragraphe 2 du présent article comporte des devoirs spéciaux et des responsabilités spéciales. Il peut en conséquence être soumis à certaines restrictions qui doivent toutefois être expressément fixées par la loi et qui sont nécessaires :

a) Au respect des droits ou de la réputation d'autrui ;

b) À la sauvegarde de la Sécurité Nationale, de l'Ordre Public, de la Santé ou de la Moralité Publiques. »

⁶⁰⁹ Article 19, Déclaration Universelle des Droits de l'Homme de 1948

⁶¹⁰ Article 10 de la Convention Européenne des Droits de l'Homme : « *1 Toute personne a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté d'opinion et la liberté de recevoir ou de communiquer des informations ou des idées sans qu'il puisse y avoir ingérence d'autorités publiques et sans considération de*

En France, la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen énonce que : « *La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'homme ; tout citoyen peut donc parler, écrire, imprimer librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi* » ⁶¹¹.

La loi du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication, modifiée par la loi du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, précise en son premier article que si la communication au public par voie électronique est libre, l'exercice de cette liberté peut-être limitée par la nécessité de faire respecter la dignité humaine, le caractère pluraliste de l'expression des courants de pensée et d'opinion ou encore la sauvegarde de l'ordre public ⁶¹².

Qu'il s'agisse des jeux vidéo en ligne ou non, l'exercice de la liberté d'expression ne doit pas porter atteinte à la dignité humaine, en particulier en incitant « *à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes à raison de leur origine ou de leur appartenance ou de leur non-appartenance à un groupe, à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée* » ⁶¹³.

Ainsi, de ces principes fondamentaux, il ressort que la liberté d'expression doit être perçue comme un pilier de la démocratie ⁶¹⁴. Cependant elle reste soumise au respect de certaines règles. Les jeux vidéo et plus généralement les univers virtuels sont pour partie des outils de communication, dans lesquels il conviendrait d'appliquer les grands principes de la liberté d'expression.

frontière. Le présent article n'empêche pas les Etats de soumettre les entreprises de radiodiffusion, de cinéma ou de télévision à un régime d'autorisations.

2 L'exercice de ces libertés comportant des devoirs et des responsabilités peut être soumis à certaines formalités, conditions, restrictions ou sanctions prévues par la loi, qui constituent des mesures nécessaires, dans une société démocratique, à la sécurité nationale, à l'intégrité territoriale ou à la sûreté publique, à la défense de l'ordre et à la prévention du crime, à la protection de la santé ou de la morale, à la protection de la réputation ou des droits d'autrui, pour empêcher la divulgation d'informations confidentielles ou pour garantir l'autorité et l'impartialité du pouvoir judiciaire »

⁶¹¹ Article 11, Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen 26 Aout 1789

⁶¹² Article 1, Loi du 21 juin 2004 n° 2004-575 pour la confiance dans l'économie numérique. « *l'exercice de cette liberté ne peut être limité que dans la mesure requise, d'une part, par le respect de la dignité de la personne humaine, de la liberté et de la propriété d'autrui, du caractère pluraliste de l'expression des courants de pensée et d'opinion et, d'autre part, par la sauvegarde de l'ordre public, par les besoins de la défense nationale, par les exigences de service public, par les contraintes techniques inhérentes aux moyens de communication, ainsi que par la nécessité, pour les services audiovisuels, de développer la production audiovisuelle* »

⁶¹³ Article 24, la loi du 29 juillet 1881

⁶¹⁴ Expression utilisée dans la plupart des décisions rendues par la CEDH en la matière

II. Les différentes formes d'expression dans le cadre des univers virtuels

Avant d'étudier les différentes façons dont le droit à la liberté d'expression peut s'appliquer dans les univers virtuels, il convient d'examiner plus en détail les formes que peut revêtir l'expression dans ces espaces dématérialisés, car la sanction en cas d'abus peut varier suivant le caractère public ou privé de la communication.

De la même façon qu'un individu discute avec d'autres individus dans le monde « réel », l'utilisateur d'univers virtuels, via son avatar, discute avec d'autres avatars, en public comme en privé. Au sein de ces espaces, les conversations entre avatars peuvent être privées, et dans ce cas, seuls les avatars à qui l'utilisateur aura choisi de s'adresser seront en mesure de suivre cette conversation. Elles peuvent être publiques, et dans ce cas tous les utilisateurs sans distinction, se trouvant dans un certain périmètre autour de l'avatar, pourront suivre la conversation.

L'avatar peut en général s'exprimer tant par écrit qu'oralement à l'aide d'un micro. Ces conversations peuvent aussi se dérouler dans un espace « approprié » au sein des univers virtuels qui en proposent, c'est-à-dire un terrain détenu par un avatar ⁶¹⁵.

III. La liberté d'expression au sein des univers virtuels

Les jeux en réseaux présentent, en matière de responsabilité dans le domaine de la liberté d'expression, les mêmes obstacles que ceux plus généraux de la responsabilité pour la diffusion d'un contenu illicite sur internet. Ainsi, l'auteur des propos litigieux est le premier responsable de ceux-ci (A), et dans le cas où ce dernier ne serait pas aisément identifiable, le système de responsabilité dite « en cascade » conduit à agir contre l'éditeur (B).

⁶¹⁵ Cf L'affaire du cercle des elfes au paragraphe C. Du respect de la liberté d'expression au sein des univers virtuels ou une justice privée pour la liberté d'expression

A. La responsabilité des utilisateurs concernant les propos échangés dans le cadre du jeu

Les communications entre utilisateurs dans le cadre d'un univers virtuel n'échappent pas à la loi. Ainsi, aux termes de la loi du 30 septembre 1986 modifiée, même si par principe la communication au public par voie électronique est libre ⁶¹⁶, l'apologie des crimes contre l'humanité, la provocation à la discrimination et d'autres, sont considérées comme attentatoires à la dignité humaine et justifient dès lors une limite à la liberté d'expression des joueurs ⁶¹⁷. Il en va de même des propos injurieux et diffamatoires, des atteintes à la vie privée, de la diffusion de contenus pédopornographiques. Toutefois, la sanction des excès précités peut varier en fonction du caractère public ou privé de la communication.

B. La responsabilité de l'éditeur concernant les propos échangés dans le cadre du jeu

Cette question se rapproche de celle de la responsabilité des organisateurs de forums de discussion. Afin de déterminer la responsabilité d'un éditeur d'univers virtuel vis-à-vis des propos tenus par les utilisateurs en son sein, il convient, avant tout, de déterminer si les propos tenus en ligne entrent dans le champ d'application de la loi dite « *loi sur la confiance dans l'économie numérique* » ⁶¹⁸. Pour ce faire, on doit se demander s'il y a « communication au public en ligne ». Une réponse négative entraîne la qualification de « correspondance privée » ou « communication privée » de laquelle découle le régime du secret des correspondances ⁶¹⁹. Dans l'affirmative, les correspondances qualifiées de

⁶¹⁶ Article 1^{er} alinéa 1, loi du 30 septembre 1986 modifiée : « *La communication au public par voie électronique est libre* »

⁶¹⁷ Article 1^{er} alinéa 2, loi du 30 septembre 1986 modifiée : « *L'exercice de cette liberté ne peut être limité que dans la mesure requise, d'une part, par le respect de la dignité de la personne humaine, de la liberté et de la propriété d'autrui, du caractère pluraliste de l'expression des courants de pensée et d'opinion et, d'autre part, par la protection de l'enfance et de l'adolescence, par la sauvegarde de l'ordre public, par les besoins de la défense nationale, par les exigences de service public, par les contraintes techniques inhérentes aux moyens de communication, ainsi que par la nécessité, pour les services audiovisuels, de développer la production audiovisuelle* »

⁶¹⁸ Loi n°2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, Op. Cit. p.228

⁶¹⁹ Selon la loi du 10 juillet 1991, la correspondance privée est protégée par le secret des correspondances émises par voie de télécommunication

« communication publique » ou « communication audiovisuelle » entrent dans le champ d'application de la loi du 21 juin 2004 ⁶²⁰.

Dès lors, conformément à la loi, il conviendrait de distinguer le canal par lequel des messages illicites ont été diffusés, via des canaux de discussions (2) ou via les messageries privées (1) pour appliquer le régime idoine.

1. Les communications dites privées

En l'absence de loi définissant la communication privée, selon une circulaire du 17 février 1988, relative à la liberté de communication, la correspondance est considérée comme privée si le message est destiné à une ou plusieurs personnes déterminées et individualisées ⁶²¹. Toute atteinte au secret des correspondances est alors réprimée pénalement par l'article 226-15 du Code pénal ⁶²².

La plupart des univers virtuels permettent aux joueurs de s'échanger des messages via un système de messagerie privée. Dans ce cas, on pourrait considérer que le concepteur se voit appliquer le régime d'opérateur de services de communications électroniques tel que défini aux articles L.32-15 et suivants du Code des postes et des communications électroniques. Il serait alors tenu de respecter le secret des correspondances et ne pourrait conserver certaines données relatives au trafic que dans les cas limitativement prévus par la loi, notamment pour « *permettre, en tant que de besoins, la mise à disposition de l'autorité judiciaire d'informations* ». Cette conservation est limitée à un an et la nature des données conservables est précisée par le décret n° 2006358 du 24 mars 2006 relatif à la conservation des données des communications électroniques. En tout état de cause, l'exploitant du service ne peut aucunement conserver le contenu des messages échangés. C'est d'ailleurs bien là le sens de l'article L.34-1 du Code des

⁶²⁰ E. DERIEUX, *Droit des médias, droit français, européen et international*, Op. Cit. p.65, n°874

⁶²¹ Circulaire du 17 février 1988 NOR : MCCT8800083C, prise en application de l'article 43 de la loi du 30 septembre 1986 : « *il y a correspondance privée lorsque le message est exclusivement destiné à une (ou plusieurs) personne, physique ou morale, déterminée et individualisée* »

⁶²² Article 226-15 du Code Pénal Modifié par Ordonnance n°2000-916 du 19 septembre 2000 : « *Le fait, commis de mauvaise foi, d'ouvrir, de supprimer, de retarder ou de détourner des correspondances arrivées ou non à destination et adressées à des tiers, ou d'en prendre frauduleusement connaissance, est puni d'un an d'emprisonnement et de 45000 euros d'amende.*

Est puni des mêmes peines le fait, commis de mauvaise foi, d'intercepter, de détourner, d'utiliser ou de divulguer des correspondances émises, transmises ou reçues par la voie des télécommunications ou de procéder à l'installation d'appareils conçus pour réaliser de telles interceptions. »

postes et des communications électroniques qui énonce qu'en dehors de quelques cas limitatifs, « ces opérateurs de communications électroniques, et notamment les personnes dont l'activité est d'offrir un accès à des services de communication au public en ligne, effacent ou rendent anonyme toute donnée relative au trafic ».

2. Les communications dites publiques

Il y a communication audiovisuelle, par opposition à la correspondance privée, pour « toute communication au public de services de radio ou de télévision, quelles que soient les modalités de mise à disposition auprès du public, ainsi que toute communication au public par voie électronique de services autres que de radio et de télévision et ne relevant pas de la communication au public en ligne telle que définie à l'article 1er de la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique. »⁶²³.

Doit-on considérer que les conversations tenues dans les univers virtuels sont d'ordre privé, car limitées à un nombre déterminé de joueurs ? Dès lors, ce serait la condition de publicité qui permettrait d'appliquer ou non le régime de la communication au public en ligne ⁶²⁴, définie comme « toute mise à disposition du public ou de catégories de public, par un procédé de communication électronique, de signes, de signaux, d'écrits, d'images, de sons ou de messages de toute nature qui n'ont pas le caractère d'une correspondance privée » ⁶²⁵, dont font partie les communications audiovisuelles.

La jurisprudence semble se fonder principalement sur deux critères afin de déterminer si la condition de publicité est remplie ou non ⁶²⁶, à savoir s'il y a un contrôle effectif d'accès et s'il y a une communauté d'intérêts. Ces deux éléments seraient de nature à récuser la notion de publication sur Internet ⁶²⁷ et dans les univers virtuels.

⁶²³ Circulaire du 17 février 1988, Op. Cit. p.231

⁶²⁴ Voir notamment TGI Melun, 8 novembre 2005, André M. et Yvon C. c/ Odile B., Daniel B

⁶²⁵ Article 1er, § IV L. n° 2004-575, 21 juin 2004

⁶²⁶ Voir notamment TGI Paris, 17e ch., 17 mars 2006,

http://www.foruminternet.org/spip.php?action=redirect&id_article=996, également TGI Paris, 17e ch., 25 octobre 1999 ; Cass.Crim., 15 juillet 1981.

⁶²⁷ V. N. MALLET-POUJOL, « La notion de publication sur l'internet », Légicom 2006/1, n°35, p.3

Bien que la circulaire de 1988 ne définisse pas la communauté d'intérêts pouvant lier certains destinataires ⁶²⁸, le concept est régulièrement utilisé par la Cour de cassation qui énonce, par exemple, que « *la diffusion d'un écrit n'est une distribution publique (...) que si les destinataires de cet écrit sont étrangers à un groupement de personnes liées par une communauté d'intérêts* » ⁶²⁹. Cette communauté est généralement reconnue lorsque le message est diffusé dans un cercle restreint de personnes unies par un lien associatif, politique, professionnel ou syndical. Ce critère a pour objet de préserver la liberté des débats dans des groupements.

Dans cette appréciation de la communauté d'intérêts, l'impératif de liberté d'expression ⁶³⁰ doit guider la réflexion. Le concept de cercle restreint est quelque peu malmené dans les univers virtuels, ce en l'absence de limites matérielles du nombre de personnes réunies dans un lieu, ou du nombre d'exemplaires distribués. Aussi, cette notion doit être adaptée aux univers virtuels dans lesquels la communauté des utilisateurs constitue le Public. On ne peut considérer l'adhésion par les utilisateurs d'un même univers virtuel à une communauté d'intérêts. En effet, retenir que plus de 12 millions de joueurs de World of Warcraft partagent une communauté d'intérêts suffisante pour que leurs échanges sur les canaux de discussion dits généraux tels que les forums de discussion soient de nature privée semble inopérant.

Pour ce qui est du contrôle d'accès, dans la plupart des cas, la participation aux discussions internes au jeu ne sera pas directement accessible à tout internaute. Il faut en effet être abonné au jeu, ou au moins avoir acheté le client du jeu. Mais certains jeux gratuits résistent à l'analyse. Pour autant, le contrôle mis en place par l'éditeur se révélera parfois trop perméable et ne permettra pas d'aboutir à un tri suffisamment sélectif d'individus partageant une même communauté d'intérêts.

On peut alors considérer qu'à l'intérieur du jeu, les discussions ayant lieu sur certains canaux peuvent relever de la correspondance privée, alors que d'autres, notamment le canal général et les canaux locaux, sont soumis au statut de la communication publique, entraînant application du droit de la presse ⁶³¹.

⁶²⁸ V. P. AUVRET, « L'application du droit de la presse au réseau internet », JCP 1999. I. 108, n°5

⁶²⁹ Crim. 27 mai 1999, Bull. crim., n°112 ; voir aussi Cass. Civ. 2^{ème}, 24 janvier 2002, Bull. civ. II, n°2 ; D. 2002. IR 1179

⁶³⁰ Cass. Civ. 1^{ère}, 3 novembre 2004, CCE janv. 2005. comm. 16, note LEPAGE

⁶³¹ G. JEANNOT-PAGES, « Association et liberté d'expression : de l'apport des nouvelles technologies au renforcement du pouvoir associatif », Recueil Dalloz 2002, p.3103

Dans ce dernier cas, il est nécessaire de déterminer le régime de responsabilité de l'éditeur d'univers virtuels. Deux possibilités sont envisageables à savoir, la responsabilité des intermédiaires techniques ⁶³², et celle des éditeurs de contenu. Le régime applicable dépend de son niveau d'implication dans l'élaboration et la gestion de l'outil de discussion. Lorsque l'exploitant a une action d'exploitation éditoriale, il ne devrait pas pouvoir se prévaloir du rôle de simple hébergeur bénéficiant de règles de responsabilité allégées. Ainsi, lorsque l'exploitant participe lui-même aux discussions, il pourra être qualifié d'éditeur des contenus dont il est l'auteur, et engager sa responsabilité éditoriale à ce titre. Dans le cas contraire, l'exploitant serait considéré comme un hébergeur.

Par ailleurs, on peut s'interroger sur l'application du régime de responsabilité aménagée des hébergeurs en cas de mise en place d'un système de modération a priori. En effet, le rôle actif de l'exploitant, caractérisé par une sélection arbitraire des messages, l'examen systématique de la licéité ou de la validité des messages par rapport à une règle, ceci avant leur communication aux joueurs, pourrait conduire à engager plus facilement la responsabilité des éditeurs de contenu.

La loi du 21 juin 2004, dite loi de confiance en l'économie numérique, applicable aux personnes qui proposent des services de communication au public en ligne, prévoit en son article 6-I-2 ⁶³³ une responsabilité pour les hébergeurs, statut dont les concepteurs d'univers virtuels pourraient se prévaloir. Ces derniers n'ont pas d'obligation de surveillance générale du contenu et « *ne peuvent pas voir leur responsabilité civile engagée du fait des activités ou des informations stockées à la demande d'un destinataire de ces services si elles n'avaient pas effectivement connaissance de leur caractère illicite ou de faits et circonstances faisant apparaître ce caractère ou si, dès le moment où elles en ont eu cette connaissance, elles ont agi promptement pour retirer ces données ou en rendre l'accès impossible* » ⁶³⁴.

Ce caractère illicite a vu sa nature précisée par le Conseil constitutionnel qui limite la responsabilité de l'hébergeur aux contenus « *manifestement illicites* » ⁶³⁵. En revanche, si c'est le statut d'éditeur qui est retenu, le concepteur sera responsable des contenus à la mise en ligne desquels il aura concouru. En contrepartie, les hébergeurs « *détiennent et conservent les données de nature à permettre l'identification*

⁶³² Que sont les fournisseurs d'accès à l'Internet et les fournisseurs d'hébergement, dont les régimes sont énoncés par loi pour la confiance dans l'économie numérique du 21 juin 2004

⁶³³ Loi du 21 juin 2004, Op. Cit. p.228

⁶³⁴ Article 6-I-2, Loi du 21 juin 2004, Ibidem

⁶³⁵ C. Constit., décision n°2004496 DC du 10 juin 2004

de quiconque a contribué à la création du contenu ou de l'un des contenus des services » ⁶³⁶ dont ils sont prestataires afin notamment de pouvoir les communiquer sur demande aux autorités judiciaires. L'hébergeur a également l'obligation de s'assurer de la confidentialité des données ainsi collectées durant le temps de conservation.

C. Du respect de la liberté d'expression au sein des univers virtuels ou une justice privée pour la liberté d'expression

Comme on l'a vu, la question de la liberté d'expression dans les univers virtuels se confronte aussi au caractère privé de l'espace dans lequel elle s'exerce.

Pour partir d'un cas concret, sur Second Life l'avatar ARMANDI GOODLIFFE, l'une des fondatrices de la communauté elfique « The Elf Circle » et membre du haut conseil de ladite communauté, changea de sexe. Ce changement suscita des critiques au sein de la communauté et plus particulièrement de la part de l'« ex-mari inworld » d'ARMANDI GOODLIFFE, CAMUS. Assez offusqué, ce dernier souhaitait engager la discussion sur ce sujet parmi la communauté elfique, ce qui soulève parallèlement la problématique de la vie privée et de ses contours au sein des univers virtuels ⁶³⁷. Il jugeait ce comportement irrespectueux envers lui, peu digne pour un membre du Haut Conseil des elfes et incompatible avec le maintien du poste au Haut Conseil.

Un autre membre du Cercle des Elfes, HEED LOBO, soucieux du respect de la liberté d'expression, a alors créé un groupe de discussion et a invité un juriste de l'ACLU ⁶³⁸ pour débattre de la liberté d'expression, plus particulièrement de cette affaire. HEED LOBO fut lui aussi banni par la Reine du Cercle des Elfes, « propriétaire » ⁶³⁹ du terrain virtuel sur laquelle la communauté elfe est établie.

Le problème posé par ce cas quant à la liberté d'expression est particulièrement sensible, puisque l'avatar fut banni pour s'être exprimé au sujet des dirigeants de

⁶³⁶ Article 6 II, Loi n°2004-575 pour la confiance dans l'économie numérique, 21 juin 2004

⁶³⁷ Ce qui sera abordé plus tard

⁶³⁸ Acronyme de American Civil Liberties Union

⁶³⁹ Une des particularités de Second Life est la possibilité d'acheter auprès de LIDENLAB un espace considéré comme privé et administré par son propriétaire qui a la possibilité d'exclure de cet espace les utilisateurs

la communauté, ce qui, dans une démocratie, est un droit fondamental. L'affaire met en exergue la problématique de la liberté d'expression au sein d'une communauté, elle-même située dans un univers virtuel.

La question de la liberté d'expression dans les univers virtuels met en balance deux droits fondamentaux que sont la liberté d'expression protégée par l'article 10 de la Convention Européenne des Droits de l'Homme ⁶⁴⁰, et le droit de propriété protégé par l'article 1 du premier protocole additionnel de ladite Convention. Il convient donc de savoir si la liberté d'expression s'applique dans un monde où tous les terrains sont détenus par des personnes privées voire plus généralement en tant qu'espace virtuel détenu par une personne privée, l'éditeur ⁶⁴¹, et si les propriétaires de terrains virtuels peuvent bannir qui que ce soit en raison de leurs propos ou opinions ⁶⁴².

Par ailleurs, ce litige horizontal concernant un droit reconnu par la CEDH soulève la question de savoir si l'Etat devrait assurer le respect par l'éditeur, personne privée, du droit à la liberté d'expression des utilisateurs dans les univers virtuels. Dans l'affirmative, peut-on considérer que l'Etat doit aussi imposer à l'éditeur d'assurer à chaque utilisateur le respect de ce droit par les autres utilisateurs.

⁶⁴⁰ K. LEMMENS, *La presse et la protection juridique de l'individu. Attention aux chiens de garde!*, Larcier, Bruxelles, 2004, p.157 et s.

Bien que seuls les Etats soient parties contractantes à la Convention, et donc qu'eux seuls puissent être titulaires de droits et d'obligations découlant de la Convention, la Cour européenne des droits de l'homme a reconnu l'applicabilité horizontale, c'est-à-dire dans les rapports entre les particuliers, de certains droits dont le droit à la liberté d'expression

⁶⁴¹ Voir en ce sens : P. LUDLOW, M. WALLACE., *The Second Life Herald. The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*, Cambridge et Londres, 2007, chap. 1 et 10 ; J. GRIMMELMANN, *Sims Online Censors Online Journalist*,

<http://lawmeme.research.yale.edu/modules.php?name=News&file=article&sid=1291> [en ligne 05/02/2010] ; A. HARMON, *A Real-life Debate on Free Expression in a Cyberspace City*, New York Times, 15 janvier 2004,

<http://www.nytimes.com/2004/01/15/technology/15SIMS.html?ex=1224388800&en=f7d4af1ac7129b42&ei=5070> [en ligne 05/02/2010] ; F. MANJOO, *Raking Muck in The Sims Online*, Salon, 12 décembre 2003,

http://dir.salon.com/story/tech/feature/2003/12/12/sims_online_newspaper/index.html [en ligne 05/02/2010] ; J. BALKIN., *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*. Virginia Law Review, Vol. 90, n°8, p.2043, 2004; Yale Law School, Public Law Working Paper n°74, p.33 et s., <http://ssrn.com/abstract=555683> [en ligne 05/02/2010]

⁶⁴² Cette problématique avait d'ailleurs été soulevée par Heed Lobo : « *I get the fact that the elf lands are privately held, but the Elf Circle is also a community, and in communities, free speech and open discussion are essential* », Cité dans BB Balderdash, *Trouble in Elfville*, 4 août 2007, <http://www.secondlifeherald.com/slh/2007/08/trouble-inelfv.html> [en ligne 10/04/2009]

Aucune affaire n'a encore été tranchée par la Cour Européenne des Droits de l'Homme en matière de liberté d'expression au sein d'univers virtuels, cependant on peut envisager ces espaces de manières différentes, à savoir soit comme des lieux privés ouverts au public (1), soit comme des lieux privés objets d'une ingérence étatique (2).

1. Des lieux privés ouverts au public

En matière de forum de discussion, le régime de responsabilité des organisateurs de forums non modérés, ou modérés a posteriori, est similaire à celui des hébergeurs. Le Tribunal de grande instance de Lyon ⁶⁴³ a considéré que l'article 6 de la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 normalement applicable aux hébergeurs, s'appliquait également aux « organisateurs de forums non modérés ou modérés a posteriori », puisque ceci doivent être considérés comme hébergeurs au sens de la loi, dans la mesure où ils assurent le stockage direct des messages diffusés sans porter de regard préalable sur ces derniers ⁶⁴⁴.

Cependant, les forums de discussion ont aussi été qualifiés de « *lieux privés ouverts au public* » ⁶⁴⁵ à deux reprises, la seconde étant postérieure à la LCEN. Cette lecture nouvelle du droit de communiquer sur internet évince le droit des médias pour enfermer la liberté d'expression dans des limites contractuelles des plus classiques.

Des mesures de restriction de la liberté d'expression sont compatibles avec le principe posé à l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme, dès lors qu'elles visent à protéger ou à sauvegarder les droits d'autrui ⁶⁴⁶. Sur internet, les limites sont essentiellement posées au regard de la législation

⁶⁴³ TGI Lyon, 21 juillet 2005 Lamy dr. immat. 2006/14, n° 420, obs. L. COSTES

⁶⁴⁴ Le tribunal s'appuie expressément sur une recommandation du Forum des droits sur l'internet en date du 8 juillet 2003 et cite un article du professeur DREYER, « Interrogations sur la responsabilité pénale des fournisseurs d'hébergement », *Légipresse*, 2004, n°212, I, p.89

⁶⁴⁵ Qualification contestée par A. BENSOUSSAN, « *Informatique, télécoms, internet* », F. Lefebvre, 2001, n°2639, p.846

⁶⁴⁶ Article. 10 alinéa 2, Conv. EDH

applicable à la presse ⁶⁴⁷, en raison d'une sorte de présomption de qualification des forums de discussion en service de communication audiovisuelle.

Or, en considérant que « *l'espace de discussion constitue un lieu privé ouvert au public* », le Tribunal de grande instance de Paris dans une décision de 2001 ⁶⁴⁸ s'affranchit de cette assimilation en s'appuyant sur une jurisprudence antérieure qui rejette l'application du droit de la presse dans l'hypothèse où le forum possède le caractère de « *groupement de personnes liées par une communauté d'intérêts* ». Ce lien, qui était issu d'une procédure de sélection lors de l'inscription sur le forum, est aujourd'hui déduit de cette seule inscription : les participants s'auto-sélectionnent et doivent donc user du forum conformément à l'objet défini par l'association ⁶⁴⁹.

En déclarant de surcroît que « *l'association en détermine librement les modalités de fonctionnement et d'utilisation et [...] peut donc prendre les initiatives nécessaires au bon fonctionnement du forum de discussion* », le juge reconnaît un véritable droit d'ingérence dans l'expression, sous prétexte ou en raison du maintien d'un ordre qui prendrait sa source dans le droit des obligations.

Or, cette atteinte à la liberté d'expression met en cause le droit fondamental d'accès au juge ⁶⁵⁰, le tribunal reconnaissant à l'association le droit de s'appuyer, même implicitement, sur les mécanismes contractuels, particulièrement sur l'exception d'inexécution, pour maintenir l'ordre sur le forum.

Aussi, le Tribunal de grande instance de Melun a lui aussi considéré qu'un forum de discussion, dont les pages ne sont pas directement accessibles à tous et dont les intervenants font l'objet d'un filtrage, « *ne constitue ni un lieu public ni un lieu privé, mais un lieu privé ouvert au public* » ⁶⁵¹.

On voit donc que cette qualification aura du mal à s'appliquer aux univers virtuels en l'absence d'une communauté d'intérêts comme on l'a vu. En effet, les utilisateurs s'auto sélectionnent en s'inscrivant au sein de l'univers, mais peut on

⁶⁴⁷ Cf. en ce sens Lamy Droit des médias et de la communication, étude 467-17

⁶⁴⁸ TGI Paris, 1^{ère} ch., 12 décembre 2001, M.B. c/ Attac

⁶⁴⁹ Le tribunal relève clairement qu'il s'agit d' : « [...] *lieu d'échanges liés à l'actualité de la lutte contre la mondialisation financière qui est l'objet premier de l'association* [...] »

⁶⁵⁰ Principe posé par l'article 6, paragraphe 1, de la Convention européenne des droits de l'homme aux termes duquel « *toute personne a droit à ce que sa cause soit entendue équitablement, publiquement* »

⁶⁵¹ TGI Melun, 8 novembre 2005, M. A. M. et a. c/ O. B. : Rev ; Lamy dr. immat. 2005/11, n°327 ; Comm. com. électr. 2006, comm. 31, note A. LEPAGE

considérer qu'il existe une communauté d'intérêts entre des centaines de milliers de participants dont les objectifs, attentes et intérêts sont variés.

Aussi cette qualification entraîne l'émergence d'une justice privée contraire aux droits fondamentaux. Mais l'Etat a-t-il les prérogatives pour intervenir dans ces univers virtuels détenu par des personnes privées ?

2. Des lieux privés objets d'une ingérence étatique

Dans une célèbre affaire ⁶⁵², Madame APPLEBY, résidant au Royaume-Uni, décida de fonder une association avec ses voisins afin de mener une campagne contre un projet d'urbanisme et rédigea une pétition adressée au conseil municipal. Madame APPLEBY installa des stands et affiches à l'entrée du centre commercial, qui se situe dans un secteur appartenant à une société privée et qui est un lieu très fréquenté. Des agents de sécurité du centre commercial l'empêchèrent de continuer à recueillir les signatures et lui interdirent de s'installer sur la propriété privée du centre.

L'affaire aboutit à la Cour européenne des droits de l'homme, devant laquelle les requérants firent valoir leur droit à la liberté d'expression prévu à l'article 10 de la Convention. Selon les requérants, *« les informations et les idées qu'ils voulaient communiquer étant de nature politique, leur expression aurait dû bénéficier du plus grand degré de protection. L'accès au centre-ville était selon eux essentiel pour l'exercice de ces droits, puisque c'était le moyen le plus efficace de communiquer leurs idées à la population, comme en témoigne le fait que la commune avait elle-même utilisé les Galeries pour défendre une proposition politique concernant la réorganisation des collectivités locales »* ⁶⁵³.

La Cour estima en l'espèce qu'il n'y avait pas violation de l'article 10, en ce sens que l'Etat n'avait pas failli à une obligation positive de protéger la liberté

⁶⁵² CEDH., 6 mai 2003, requête no 44306/98, Appleby et autres c. Royaume-Uni, <http://cmiskp.echr.coe.int/tkp197/view.asp?item=1&portal=hbkm&action=html&highlight=appleby&sessionid=16314927&skin=hudoc-fr> [en ligne 05/02/2010]

⁶⁵³ CEDH., 6 mai 2003, Ibidem, paragraphe 34

d'expression. Dans cette affaire, l'interdiction se limitant aux entrées et voies de passage du centre commercial, et les requérants ayant reçu l'autorisation de mener leur campagne à l'intérieur de certains magasins, amenèrent la Cour à considérer « *que les requérants ne peuvent soutenir que le refus de la [société privée] les empêcha effectivement de communiquer leur point de vue à leurs concitoyens* »⁶⁵⁴ puisqu'ils disposaient d'autres moyens efficaces pour le faire.

La Cour a néanmoins reconnu que « *lorsque l'interdiction d'accéder à la propriété a pour effet d'empêcher tout exercice effectif de la liberté d'expression ou lorsque l'on peut considérer que la substance même de ce droit s'en trouve anéantie, la Cour n'exclut pas que l'Etat puisse avoir l'obligation positive de protéger la jouissance des droits prévus par la Convention en réglementant le droit de propriété* »⁶⁵⁵. Aussi, elle cite l'exemple d'une « *ville appartenant à une entreprise, dans laquelle la municipalité tout entière est contrôlée par un organisme privé* », en se référant explicitement à l'affaire américaine *Marsh v. Alabama*⁶⁵⁶, évoquée par la partie demanderesse.

Dans la notoire décision *Marsh v. Alabama*, la Cour suprême américaine fit application de la théorie de la « *state action* » ou action de l'Etat, visant à assimiler un acteur privé à un acteur étatique dans certains cas, et ainsi le soumettre aux prescriptions constitutionnelles comme tout acteur étatique⁶⁵⁷. Cette assimilation peut découler de la constatation que les activités ont le caractère d'une action de l'Etat⁶⁵⁸ ou, comme ce fut le cas dans la décision *MARSH*, que l'acteur privé assume toutes les fonctions et le rôle d'un acteur public⁶⁵⁹. Ainsi, bien que le propriétaire soit une personne privée, dès lors qu'il exerce toutes les fonctions et tous les attributs d'un acteur étatique, ou qu'il remplit les conditions de la « *state action* », celui-ci endosse le rôle de l'Etat et se voit par conséquent soumis au respect des droits garantis par le Premier Amendement, dont la liberté d'expression⁶⁶⁰.

⁶⁵⁴ CEDH., 6 mai 2003, Ibidem, paragraphe 48

⁶⁵⁵ CEDH., 6 mai 2003, Op. Cit. p.239, paragraphe 47

⁶⁵⁶ *Marsh v. Alabama*, 326 U.S. 501, Supreme Court Of The United States, 7 janvier 1946

⁶⁵⁷ P. BERMAN, *Cyberspace and the State Action Debate: The Cultural Value of Applying Constitutional Norms to Private Regulation*, 71 COLO. L. REV. 1263, 2000

⁶⁵⁸ P. BERMAN, *Cyberspace and the State Action Debate: The Cultural Value of Applying Constitutional Norms to Private Regulation*, Ibidem, p.1283

⁶⁵⁹ P. JENKINS, « The virtual world as a company town- Freedom of speech in massively multiple online role playing games », *Journal of Internet Law*, vol. 8, n°1, juillet 2004, p.2

⁶⁶⁰ 1^{er} amendement Constitution des Etats Unis d'Amérique, 1791, traduction libre : « *Le Congrès ne fera aucune loi qui touche l'établissement ou interdise le libre exercice d'une religion, ni qui restreins la liberté de la parole ou de la presse, ou le droit qu'a le peuple de s'assembler paisiblement et d'adresser des pétitions au gouvernement pour la réparation des torts dont il a à se plaindre.* »

Comme l'énonce le paragraphe 39 de l'arrêt de la Cour EDH du 6 mai 2003 : « *La Cour rappelle l'importance cruciale de la liberté d'expression, qui constitue l'une des conditions préalables au bon fonctionnement de la démocratie. L'exercice réel et effectif de cette liberté ne dépend pas simplement du devoir de l'Etat de s'abstenir de toute ingérence, mais peut exiger des mesures positives de protection jusque dans les relations des individus entre eux* » ⁶⁶¹.

Fort de ces constats, il convient d'envisager la mise en œuvre d'une responsabilité spéciale des éditeurs d'univers virtuels ⁶⁶², inspirée de celle appliquée aux hébergeurs. Il est tout à fait faisable de légiférer dans l'optique de mettre à la charge des éditeurs l'obligation de contrôler certains espaces ou types de conversation, mais aussi de les permettre dans une certaine mesure. Bien que le paragraphe 47 de l'arrêt rappelle que l'état peut porter atteinte au droit de propriété pour maintenir le droit à la liberté d'expression, il paraît plus judicieux d'envisager une régulation négociée avec lesdits propriétaires.

Les différences d'appréciation et de cadre juridique entre États sur les limites apportées à la liberté d'expression peuvent se manifester par des Conditions d'utilisation substantiellement différentes. Ainsi, les États-Unis, contrairement à la conception française et européenne, posent pour principe qu'aucune loi ne peut venir limiter la liberté d'expression consacrée par le premier amendement de la Constitution ⁶⁶³. En pratique, certaines exceptions existent bel et bien, mais, sur cette question de la liberté d'expression entre autres, les problématiques de territorialité sont particulièrement présentes ⁶⁶⁴.

Or pour envisager la mise en œuvre effective d'une réglementation internationale, ou tout du moins européenne, il apparaît nécessaire de trouver un consensus en la matière, ce qui ne sera pas chose aisée ⁶⁶⁵.

⁶⁶¹ Arrêts *Özgür Gündem c. Turquie*, n°23144/93, §§ 42 46, CEDH 2000-III, dans lequel la Cour a déclaré que l'Etat avait une obligation positive de prendre des mesures d'enquête et de protection face à la campagne de violence et d'intimidation dont un journal pro-PKK ainsi que ses journalistes et son personnel avaient été victimes ; *Fuentes Bobo c. Espagne*, n°39293/98, § 38, 29 février 2000, concernant l'obligation pour l'Etat de protéger la liberté d'expression dans le cadre professionnel

⁶⁶² A. SAINT MARTIN, « Proposition d'une « responsabilité raisonnable » pour le Web 2.0 », *Revue Lamy Droit de l'Immatériel* 2007, n°32

⁶⁶³ Ce principe est fondé sur la conception voltairienne de la liberté d'expression, « *Je ne suis pas d'accord avec ce que vous dites, mais je me battrai jusqu'à la mort pour que vous ayez le droit de le dire* ». F.M. AROUET, dit VOLTAIRE

⁶⁶⁴ Les problématiques de territorialité seront évoquées p.80 et s.

⁶⁶⁵ E. DERIEUX, *Droit des médias, droit français, européen et international*, Op. Cit. p.65, n°3675 et s.

Il est à noter qu'un règlement européen sur les conflits de lois applicable aux obligations non contractuelles est intervenu le 11 juillet 2007 ⁶⁶⁶, dont le principe général adopté est que la loi applicable est celle du lieu de survenance du dommage. Dès lors, si le dommage est subi en France, le droit français est alors applicable.

⁶⁶⁶ Règlement (CE) no 864/2007 du parlement européen et du conseil sur la loi applicable aux obligations non contractuelles, 11 juillet 2007

SECTION 3 : DE LA PROPRIETE AU SEIN DES UNIVERS VIRTUELS

Au sein de l'univers virtuel l'avatar dispose d'objet, voir en crée. Au regard de ce qui a été dit auparavant⁶⁶⁷, les droits de propriété dans les univers virtuels peuvent être envisagés selon deux points de vue. Certains éditeurs se réservent tous droits sur les biens créés par les utilisateurs alors que d'autres confèrent un droit de propriété à tout ce que les utilisateurs créent.

Comme on l'a vu, deux modes de création de biens virtuels existent, à savoir le « crafting moderne » où l'utilisateur crée à l'aide d'outils mis à disposition par l'éditeur, et le « crafting traditionnel » où l'assemblage de plusieurs objets permet de créer un objet prévu par l'éditeur.

Il convient alors de distinguer trois situations amenant chacune d'elles à l'exercice de droits différents sur ces biens virtuels à savoir les droits d'auteur (I), la propriété virtuelle (II) et la propriété de l'avatar (III).

I. Les droits d'auteur sur les créations au sein de l'univers

Dès lors que l'éditeur permet aux utilisateurs de créer leurs propres objets, on peut considérer que l'œuvre ainsi créée fait l'objet d'un apport intellectuel de l'utilisateur, qui dispose alors *de facto* d'un droit conformément aux dispositions de l'article L.111-1 CPI. Il est tout à fait envisageable que l'œuvre créée soit une œuvre composite⁶⁶⁸.

L'œuvre composite est définie comme « l'œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette dernière »⁶⁶⁹. Deux éléments centraux doivent donc être distingués à savoir l'incorporation d'une œuvre préexistante, et l'absence de collaboration de l'auteur de cette œuvre.

⁶⁶⁷ Cf. partie 2 titre 1, chapitre 1, section 2, I, B, 1. L'absence de dispositions légales en matière de propriété virtuelle, p30 et s.

⁶⁶⁸ Les œuvres composites et dérivées ont été implicitement assimilées pour l'application d'un protocole conclu entre une société de télévision et des sociétés d'auteurs, CA Paris, 4^{ème} ch., 7 avril 1994 : RIDA 2/1995, p.354

⁶⁶⁹ Article L.113-2 alinéa 2 CPI

Le terme "incorporation" vise au sens propre le cas où l'œuvre préexistante est intégrée en tant que telle dans l'œuvre seconde ⁶⁷⁰, ou n'emprunte à la première que certains éléments ⁶⁷¹. L'œuvre première doit être originale. Il faut toutefois ajouter que si les éléments empruntés à l'œuvre préexistante doivent être protégés par le droit d'auteur, l'œuvre dérivée doit, elle aussi, être originale ⁶⁷².

Concernant l'absence de collaboration, il convient d'entendre par absence de collaboration, le défaut de « concert intellectuel » ⁶⁷³ entre les auteurs des œuvres dites premières et secondes. Si l'auteur de l'œuvre première coopère à l'élaboration de l'œuvre seconde, la situation ne relève pas du statut des œuvres composites, mais de celui des œuvres de collaboration, en revanche, en l'absence de sa participation, on considère la seconde comme une œuvre dérivée.

L'article L.113-4 du Code de la propriété intellectuelle pose le principe que « l'œuvre composite est la propriété de l'auteur qui l'a réalisée, sous réserve des droits de l'auteur de l'œuvre préexistante ». L'auteur de l'œuvre première doit par ailleurs autoriser l'exploitation de l'œuvre composite, comme l'indique l'article L.113-4 en prévoyant qu'il peut opposer ses droits ⁶⁷⁴. L'auteur de l'œuvre préexistante et l'auteur de l'œuvre composite ont donc sur celle-ci des droits concurrents tant que l'œuvre préexistante est elle-même protégée ⁶⁷⁵.

En l'espèce, il existe une absence de collaboration entre l'auteur de l'œuvre préexistante, l'éditeur, et l'auteur de l'œuvre dérivée, l'utilisateur. L'auteur de l'œuvre première n'aura pas collaboré à la réalisation de l'œuvre seconde. Toutefois, l'auteur de l'œuvre seconde doit obtenir l'autorisation de l'auteur de l'œuvre première pour toute exploitation, laquelle peut être assortie d'une rémunération proportionnelle. Aussi, par la mise à disposition d'outils de création par l'éditeur, on pourrait considérer que celui-ci, titulaire des droits d'auteurs sur l'univers virtuel initialement proposé ⁶⁷⁶, consente à mettre gracieusement certains éléments de son œuvre à disposition des utilisateurs pour la création de nouvelles œuvres utilisées au sein dudit univers.

⁶⁷⁰ CA Versailles, 12^{ème} ch., 28 avril 1988 : D., 1988, inf. rap. p.165

⁶⁷¹ CA Paris, 1^{re} ch., 10 mars 1970 : D. 1971, p.114, note P.L. ou CA Paris, 1^{re} ch., 21 févr. 1994 : JurisData, 1994, n° 1994-020554

⁶⁷² Cass. Civ. 1^{re}, 15 février 2005 : Comm. com. électr. 2005, comm. 63, obs. Ch. CARON

⁶⁷³ TGI Paris, 29 juin 1971 : RIDA 1/1972, p.133

⁶⁷⁴ Cass. Civ. 1^{ère}, 14 février 1995 : Bull. civ., 1995, I, n°84 ; JCP G, 1995, IV, p.492 ; D. 1995, inf. rap. p.74

⁶⁷⁵ CA Paris, 14^e ch., 10 févr. 1989 : JurisData, 1989, n° 1989-020500

⁶⁷⁶ Comme le prévoit le régime juridique proposé en première partie

Ces créations n'entreraient pas dans le champ de la présomption de cession prévue dans le régime juridique du jeu vidéo proposé, leur création intervenant postérieurement à la mise à disposition de l'univers virtuel au public et leur apport créatif ne portant pas sur l'ensemble de l'œuvre.

Par conséquent, l'auteur d'un bien numérique peut autoriser ou interdire toute reproduction, modification, utilisation de son œuvre. Il peut donner librement ses créations, ou bien les vendre, et revendiquer un droit moral et patrimonial sur ses œuvres créées pour l'univers virtuel.

M. GELSOLLEN a imaginé quatre régimes de propriété⁶⁷⁷. Le premier donne au *propriétaire-concepteur* de la plateforme tous les droits de propriété. Le jeu n'est qu'un loisir et pas autre chose. Les objets numériques n'ont aucune valeur. Le deuxième régime est le modèle de Second Life qui donne aux résidents un copyright sur tout ce qu'ils créent. Le troisième est un régime de partage de la propriété intellectuelle entre ceux qui fournissent les plateformes d'interaction et ceux qui travaillent dans ce cadre et produisent des biens immatériels innovants basés sur le régime de l'œuvre composite. Le dernier régime est l'absence de droit de propriété intellectuelle. Les immatériels forment des biens communs qui peuvent être protégés par des licences libres telles que les « *Creative Commons* » ce qui contraint les utilisateurs à disposer de droit sur leur œuvre du même type.

II. Le principe de la propriété virtuelle

Au-delà de l'œuvre créée faisant l'objet d'un droit de propriété intellectuelle, il convient de déterminer sur quel fondement un droit de propriété s'appliquerait aux biens virtuels, exemplaires simplement détenus par les utilisateurs.

En pratique, la liste de tous les objets virtuels est entrée, sous forme de donnée, dans une base de données du monde virtuel qui répertorie, pour chacun d'eux ses caractéristiques d'apparence et de contrôle ainsi que l'identité de son utilisateur. C'est ce code binaire qui est retranscrit à l'écran.

⁶⁷⁷ M. GENSOLLEN, « L'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ? », Janvier 2007, http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_court.pdf [en ligne 06/04/2010]

On constate pour l'heure que deux pratiques diamétralement opposées sont appliquées par les éditeurs à savoir : d'une part, l'attribution d'un droit de propriété aux utilisateurs sur les biens qu'ils détiennent et d'autre part, l'exclusion de tout droit de propriété fondé sur l'existence d'une licence exclusive, au bénéfice de l'éditeur, sur tout le contenu qui apparaît dans son univers.

Le premier cas ne posant pas de difficulté, il convient de déterminer pour le second, le type de droit dont dispose l'utilisateur sur les biens qu'il utilise appartenant à l'éditeur.

Pour rappel, Un jugement rendu le 22 octobre 2008 ⁶⁷⁸ par la section criminelle du tribunal de Leeuwarden aux Pays-Bas conclut à l'applicabilité de la notion de vol concernant des biens virtuels. Cependant le tribunal précise que le jugement ne concerne que l'interprétation du droit pénal néerlandais et semble interpréter ce dernier de manière autonome par rapport au droit civil ⁶⁷⁹.

Les objets virtuels, bien qu'intangibles, ne sont pas pour autant exclus par principe du droit de propriété. L'utilisateur au travers de son avatar dispose des attributs et caractères d'un véritable propriétaire puisqu'il dispose du droit d'user, d'exclure, et de transférer l'objet virtuel au sein du monde virtuel.

Il appert donc nécessaire, au regard de ce qui a été dit précédemment, de créer un nouveau régime dénommé « droit de propriété virtuel », consacrant le rapport entre l'utilisateur et les biens virtuels qu'il détient.

Ce droit n'aurait vocation à s'appliquer qu'au sein des univers virtuels.

L'utilisateur disposerait des trois attributs du droit de propriété sur l'exemplaire du bien virtuel détenu au travers de son avatar. Il s'agirait du droit de propriété classique sur lequel s'opéreraient quelques adaptations à savoir principalement : la possibilité pour l'éditeur de mettre à jour les objets pour la stricte nécessité du jeu, la possibilité de porter atteinte à la propriété des utilisateurs dans la limite de la mécanique du jeu comme le vol dans Eve online ⁶⁸⁰.

⁶⁷⁸ Rechtbank Leeuwarden, 21 octobre 2008, LJN BG0939 ; <http://jure.nl/bg0939> [en ligne 06/04/2010]

⁶⁷⁹ Ainsi, le juge prend le soin de préciser à chaque fois qu'il parle de « biens » qu'il se réfère à cette notion dans le sens que lui donne l'article 310 du Code Pénal néerlandais. De plus, la condamnation ne contient aucune réparation de l'éventuelle perte subie par la victime

⁶⁸⁰ CCP GAMES, *Eve online*, Op. Cit. p.137

III. L'avatar

Comme on l'a vu précédemment, le premier acte du joueur est l'élaboration de son avatar. Selon l'univers virtuel, il pourra être choisi parmi une liste d'avatars créés par l'éditeur, ou conçu de toutes pièces par l'utilisateur lui-même.

Dans l'environnement virtuel, le corps va se trouver réifié dans un avatar qui est véritablement « l'agent virtuel »⁶⁸¹, celui au travers duquel on existe et agit, dans et sur, cette réalité. Il est donc un objet de droit comme représentation graphique de l'individu au sein de ces univers.

Or, le Forum du Droit sur l'Internet s'est penché sur le sujet⁶⁸² et a établi trois situations. L'éditeur du jeu conserve ses droits sur l'avatar lorsqu'il propose une base de données contenant les différents avatars que le joueur peut sélectionner. Dès lors, il n'y a aucun apport créatif du joueur qui se contente uniquement de faire un choix limité aux avatars contenus dans la base de données.

Dans le cas où l'utilisateur crée lui-même l'avatar et qu'il respecte le critère d'originalité prévu par le code de la propriété intellectuelle, il peut revendiquer un droit d'auteur sur sa création.

Lorsque l'avatar est proposé par l'éditeur, il est toutefois possible d'envisager que celui-ci ait acquis une renommée au sein de la communauté, que son histoire le rende original et donc protégeable par le droit d'auteur. En effet, un joueur peut être connu uniquement sous le nom de son avatar. La réputation étant un élément important des jeux en ligne, lorsque les attitudes sociales et l'histoire d'un avatar rendent un personnage individualisable, sa protection au titre du droit d'auteur devient acceptable, au même titre qu'un personnage littéraire. Le joueur pourrait alors s'opposer à toute représentation de son avatar sans son accord. Ce fut le cas dans une récente affaire.

Durant un interview donné par ANSHE CHUNG⁶⁸³ qui se tenait dans Second Life devant une poignée d'autres avatars, un groupe a tenté de saboter l'interview avec un pénis animé, et des photos d'ANSHE CHUNG numériquement altérées⁶⁸⁴. La

⁶⁸¹ T. GAON, « Jeux vidéo : L'avenir d'une illusion », OMNSH, 23 mars 2004, <http://www.omnsh.org/spip.php?article15> [en ligne 26/04/2010]

⁶⁸² FORUM DU DROIT SUR L'INTERNET, Op. Cit. p.205, p.44

⁶⁸³ Première millionnaire grâce à Second Life

⁶⁸⁴ Ces photos montraient Madame CHUNG tenant un pénis géant

vidéo a ensuite fait le tour de Youtube. La société d'ANSHE CHUNG a enjoint au site d'hébergement de retirer la vidéo compromettante violant ses droits d'auteur, puisque l'image de son avatar a été utilisée sans sa permission. L'hébergeur retira immédiatement la vidéo indécente.

A l'aune du statut particulier de l'avatar qui constitue l'émanation de l'utilisateur au sein de l'univers virtuel, il convient d'établir un régime particulier de propriété en le rendant incessible.

SECTION 4 : DES ATTEINTES ET RESPONSABILITES AU SEIN DES UNIVERS VIRTUELS

Au-delà du fait que le cercle magique et la doctrine du consentement restreignent les infractions pénales et limitent la faute civile dans les mondes virtuels, cela n'exclut pas que des actes puissent entraîner une responsabilité civile ou pénale, et ce nonobstant l'absence de contact physique entre utilisateurs. Les actes qui portent atteinte au droit des autres utilisateurs, les infractions au contrat, les pratiques commerciales injustes et la fraude se reproduisent dans les mondes virtuels, il apparaît donc nécessaire de proposer un cadre légal adapté aux caractéristiques de ces espaces et notamment de la protection offerte par le cercle magique dans certains cas.

Dans ce cadre, on étudiera successivement les atteintes au droit de propriété (I), la responsabilité contractuelle (II) et la responsabilité extracontractuelle (III).

I. Des atteintes au droit de propriété

Dès lors qu'un droit de propriété sur les biens virtuels est conféré à l'utilisateur, des atteintes non prévues par la mécanique du jeu peuvent être constatées. Bien que l'étendue du droit de propriété au sein des univers virtuels soit incertaine, il convient d'en envisager la possibilité.

Le régime relatif aux immeubles n'est pas susceptible de s'appliquer pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le droit de propriété en matière d'immeuble est établi en partie sur la limite des ressources disponibles, ce qui n'est pas le cas dans les univers virtuels modifiables à loisir. De plus, la définition même d'immeuble par nature est fondée sur le critère de l'attache matérielle au sol ⁶⁸⁵. Il en va de même des autres catégories d'immeubles tels que ceux par incorporation, par destination ⁶⁸⁶ ou par l'objet auquel ils s'appliquent ⁶⁸⁷, qui sont, soit des droits relatifs à des immeubles, soit forment une unité avec l'immeuble. Or aucun rattachement pertinent à un immeuble n'est envisageable.

⁶⁸⁵ Article 518 du Code Civil

⁶⁸⁶ Article 524 du Code Civil

⁶⁸⁷ Article 526 du Code Civil

Aucun bien virtuel ne peut donc être qualifié d'immeuble et *de facto*, le régime ne peut pas se voir appliquer en cas d'atteinte non prévue par la mécanique de l'univers à la « propriété virtuelle » d'un utilisateur, l'agissement ne bénéficiant pas de la protection du cercle magique.

Il convient donc de faire application du régime des biens meubles aux biens virtuels.

Les mécanismes de droit civil en matière de contrat peuvent s'appliquer au sein des univers virtuels, dès lors que cela reste compatible avec la mécanique de l'univers virtuel.

II. De la responsabilité contractuelle

Des milliers de contrats entre utilisateurs sont conclus chaque jour dans les univers virtuels et les règles applicables en droit des obligations pourraient s'y appliquer sans complexité. La seule différence notable est l'anonymat apparent des cocontractants, or comme on l'a déjà vu, il existe des outils juridiques permettant l'usage de pseudonymes pour la conclusion d'un contrat, auxquels s'ajoute la possibilité d'identifier l'utilisateur cocontractant dans le cadre d'un litige au travers des moyens préalablement évoqués.

Une transaction entre les avatars est, en fait, une transaction entre deux individus ayant la capacité d'obscurcir partiellement leurs identités. En cas de litige, une fois que les identités sont établies, les règles du procès civil ne sont aucunement différentes de celles applicables si les identités des participants avaient été connues à l'origine. En cas d'échec d'un règlement amiable, l'identité des contractants doit alors être révélée pour permettre d'agir en justice. Car en effet, s'il est possible en matière pénale d'agir contre X, il en va tout autrement en matière civile.

CCP GAMES propose dans son univers Eve online ⁶⁸⁸ une solution singulière en matière de contrats qu'il semble intéressant de présenter. Elle a en effet le mérite d'offrir une plus grande sécurité juridique des contrats à exécutions successives. L'interface utilisateur de cet univers virtuel dispose d'une fenêtre intitulée contrat,

⁶⁸⁸ CCP GAMES, *Eve Online*, Op. Cit. p.137

constituant une plateforme avec des offres de vente, d'échange, de location, disposant de contrats types et offrant la possibilité de créer ses propres conditions ⁶⁸⁹. Cet outil permet de centraliser les échanges et par voie de conséquence d'identifier plus rapidement les cocontractants dont les transactions sont conservées dans une base de données. Cela permet aussi à l'utilisateur de prendre conscience de l'ensemble des obligations contractuelles qui le lient.

III. De la responsabilité extracontractuelle

Certains actes, ne peuvent entrer dans une définition de « jeu » ou du moins dans la mécanique propre à chaque univers virtuel. Alors, bien que réalisés dans un monde dit fantastique, bénéficiant par principe de la protection par le cercle magique, ces agissements doivent être sanctionnés. C'est pourquoi ce n'est pas aux univers virtuels de faire l'objet du test, mais aux agissements réalisés par les utilisateurs dans le cadre du jeu.

Dans la mesure où un monde virtuel est employé comme espace de jeu et non comme un outil générateur d'une économie « réelle » pour ses utilisateurs et de communications, le cercle magique doit protéger les agissements raisonnablement compris dans la mécanique de cet espace.

Dans le jeu Ultima Online, une classe d'avatars se dénomme « voleurs ». Une fois que l'avatar dispose des compétences suffisantes en la matière, il est possible à l'utilisateur de prendre les objets virtuels d'autres joueurs sans leur consentement. S'il se fait prendre sur le fait, la victime peut, sans pénalité, attaquer et tuer ce dernier, et ainsi s'approprier tous ses objets. Dans notre quotidien, ni le vol ni le meurtre ne sont permis et les deux actes auraient des conséquences tant sur le plan civil que pénal. Dans la plupart des mondes virtuels sociaux, le vol de bien virtuels est interdit sous peine de suspension du compte, mais la mécanique du jeu d'Ultima Online, comme d'autres, sont construits autour de cette possibilité.

Le cercle magique est alors exprimé contractuellement dans le CLUF ou déduit de celui-ci, chaque joueur d'Ultima Online consent au potentiel vol et à la possibilité de tuer le voleur en cas de flagrance.

⁶⁸⁹ https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Contracts_Guide [en ligne 22/03/2010]

A contrario, les mêmes règles de responsabilité que celles applicables au quotidien doivent s'étendre aux univers dits synthétiques où la protection du cercle magique, par l'intermédiaire du consentement partagé, est beaucoup plus ténue en l'absence de véritables règles gouvernées par un objectif, objectif de jeu dont sont dépourvus ces espaces.

On peut opérer une analogie avec la jurisprudence en matière sportive qui a développé les notions de faute dans le jeu ou contre le jeu, réalisée par des joueurs ayant accepté les règles, pour engager la responsabilité d'un autre utilisateur.

Dans les univers virtuels se trouvent des jeux d'argent, la prostitution virtuelle, le vol, le blanchiment d'argent, et diverses autres formes de fraude. La plupart des infractions pénales réelles qui se produisent au sein des mondes virtuels sont des délits financiers, et peuvent être poursuivies sous le chef d'escroquerie. Aussi, bien que personne n'ait été encore poursuivi pour l'activité qui a eu lieu exclusivement dans un univers virtuel, les lois concernant la fraude, le blanchiment d'argent, le vol de données, et les jeux d'argent ont été mises à jour pour tenir compte de l'activité réalisée sur Internet.

A l'aune de la taille du marché pour la propriété virtuelle, la base d'utilisateurs et l'économie toujours croissante au sein des mondes virtuels, les fraudes prennent maintenant de plus en plus d'ampleur et sont de plus en plus profitables à leurs auteurs. Dès lors, il est inévitable que le crime virtuel, en particulier la fraude financière, augmentent considérablement.

Des poursuites pénales pour des agissements déroulés dans des univers virtuels luttant contre l'émergence d'une réelle économie ont été engagées. Cependant, elles ont reposé sur des agissements réalisés à l'extérieur de l'univers, en employant par exemple un logiciel tiers ou en accédant frauduleusement au compte de l'utilisateur.

Ce fut le cas en novembre 2007, où un adolescent a été interpellé par la police des Pays-Bas qui lui reprochait d'avoir volé 4.000 euros ⁶⁹⁰ de meubles dans l'univers virtuel Habbo ⁶⁹¹. En 2005, la police japonaise a arrêté un étudiant chinois utilisant

⁶⁹⁰ BBC, « Virtual theft' leads to arrest », BBC, 14 novembre 2007, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm> [en ligne 11/03/2010]

Selon un porte-parole de Sulake, l'entreprise qui administre le site Habbo, les accusés ont obtenu par la ruse les mots de passe de leurs victimes en créant de faux sites sur l'univers Habbo

⁶⁹¹ SULAKE CORPORATION OY, *Habbo*, Sulake Corporation Oy, aout 2000, Finlande. Habbo est un hôtel virtuel, qui combine le concept d'un tchat et d'un jeu en ligne

un logiciel tiers dans le jeu Lineage II ⁶⁹² qui lui permettait de dérober des objets aux autres utilisateurs, afin de les revendre sur un site d'enchères pour prix unitaire allant de 16 à 50 euros ⁶⁹³. Le 24 novembre 2009, un jeune homme de 23 ans a été arrêté en Grande Bretagne pour avoir dérobé plusieurs milliers de joueurs du jeu en ligne Runescape ⁶⁹⁴. Selon les services de police, il s'agissait d'une personne faisant partie d'un réseau de fraudeurs en ligne qui utilisait la technique d'« hameçonnage » ⁶⁹⁵. Cette technique consiste à soutirer à la victime certaines informations personnelles comme ses identifiants, en lui faisant croire qu'elle s'adresse à un tiers de confiance. En se faisant passer pour l'opérateur du jeu, le « voleur » a envoyé un nombre important de courriels aux joueurs en leur demandant de s'identifier. Les fraudeurs utilisent ensuite les identifiants de jeu pour rentrer dans le monde virtuel et dérober les biens virtuels appartenant à l'avatar de la victime. Une fois en possession de ces biens virtuels, ils les échangent dans d'autres jeux ou les revendent contre de l'argent réel. MARK GERHARD, chef exécutif de la compagnie JAGEX éditrice de Runescape, a confié à BBC News que selon lui, il ne devrait pas y avoir de différence de sanction entre un vol d'un bien réel et celui d'un bien virtuel car ce dernier a également une valeur marchande ⁶⁹⁶.

Certains utilisateurs placent des objets invisibles devant les objets qu'ils présentent à la vente ; ainsi, l'utilisateur pensant acheter l'objet visible à l'écran, click sur l'objet invisible et le paie ⁶⁹⁷.

Dès lors, on constate deux types de fraudes, celles reposant sur des agissements réalisés en dehors de l'univers tel que l'usurpation d'identité ou la violence, et celles reposant sur des actes réalisés uniquement au sein l'univers virtuel. Dans le premier cas, l'arsenal juridique actuel est suffisamment étoffé pour sanctionner ces pratiques, alors que dans le second aucune poursuite n'a pour l'heure été engagée en raison d'un flou juridique.

⁶⁹² NCSoft, *Lineage II*, NCsoft, Japon, 1^{er} Octobre 2003. MMORPG médiéval regroupant plus de 18 millions de joueurs

⁶⁹³ J. ANDERSEN, « Lineage II fraud results in arrest », 17 août 2005, http://uk.gamespot.com/news/2005/08/16/news_6131205.html [en ligne 11/05/2010]

⁶⁹⁴ JAGEX Ltd, *Runescape*, Op. Cit. p.157

⁶⁹⁵ Phishing en anglais

⁶⁹⁶ D. CARRE, « Les vols de « biens virtuels » se multiplient ! », [droitvirtuel.com](http://www.droitvirtuel.com/index.php), 10 Décembre 2009, <http://www.droitvirtuel.com/index.php> [en ligne 18/03/2010]

⁶⁹⁷ MYST PANTHER, « Scam Alert: Invisible prim over vendor (now with fastpay!) », slcaveatemptor.blogspot.com, 20 juin 2006, http://slcaveatemptor.blogspot.com/2006_06_01_archive.html [en ligne 20/06/2006]

Il est à noter que ces poursuites sont en adéquation avec le test du cercle puisque ces agissements se sont déroulés de concert avec d'autres infractions commises dans le monde réel tels que des coups et blessures, et donc hors de la protection du cercle magique.

Ainsi, dans les univers virtuels où voler ⁶⁹⁸ et escroquer ⁶⁹⁹ font partie de la mécanique du jeu, aucune poursuite pénale relative à ces actes ne devrait être possible, alors que d'autres seraient possible quelque soit la mécanique du jeu.

Dans cette logique, on annalisera successivement les agissements les plus fréquents ou révélateurs dans les univers virtuels à savoir la fraude financière (A), le harcèlement (B), la pédopornographie (C) et la diffamation (D).

A. Cas de la fraude financière dans les univers virtuels

La fraude financière, sinon effrénée, est au moins répandue dans les mondes virtuels. Celle-ci reprend très souvent l'apparence de fraudes éprouvées de nombreuses fois à savoir la chaine de Ponzi ⁷⁰⁰. Cependant les réactions des éditeurs face à ces agissements sont parfois diamétralement opposées comme en attestent les deux cas suivants : celui de Second Life (1) et celui d'Eve Online (2).

⁶⁹⁸ Dans le jeu *Ultima Online*, une catégorie de joueurs exerce la fonction « voleur », Virtual law p.198

⁶⁹⁹ Escroquerie bancaire d'*Eve online*

⁷⁰⁰ Une chaîne de Ponzi est un système de vente pyramidale, forme d'escroquerie par cavalerie, fonctionnant par effet boule de neige, consistant en la promesse de profits très intéressants, financés par l'afflux de capitaux investis progressivement, jusqu'à l'explosion de la bulle spéculative ainsi créée. Ces agissements, qualifiés de vente ou prestation à la boule de neige sont prohibés par l'article L.122-6 du Code de Commerce et peuvent faire l'objet de poursuites pénales

1. La fraude financière dans Second life

Dans Second life les banques se sont installées dès 2005⁷⁰¹ en proposant des services de crédit et placements financiers. Certaines de ces banques n'exerçaient une activité que dans cet univers virtuel⁷⁰², alors que d'autres étaient des banques réelles⁷⁰³ qui s'y développaient⁷⁰⁴. Le World Stock Exchange, une bourse virtuelle sans autorité régulatrice, dont un employé détourna l'équivalent de 12.000 dollars⁷⁰⁵, a été créée en janvier 2007 à l'initiative d'une société australienne⁷⁰⁶. Seulement, à compter du 28 janvier 2008 LIDENLAB bannit les établissements purement virtuels de Second Life⁷⁰⁷. Selon la compagnie, de nombreuses « banques » offraient des taux d'intérêt anormalement élevés, allant parfois jusqu'à 60% annuellement⁷⁰⁸, et n'arrivaient pas à payer les utilisateurs. L'objectif était d'endiguer ce phénomène dont la plus célèbre faillite fut celle de Ginko.

La principale banque de Second Life, Ginko créée en 2005, a dû fermer le 8 août 2007, incapable de faire face aux retraits de liquidités exigés par ses clients. La somme obtenue par les dépôts des avatars⁷⁰⁹, soit 190 millions de Linden Dollars⁷¹⁰, attirés par le miroitement d'un taux de rentabilité de plus de 40% annuel⁷¹¹, a été entièrement convertie en obligations cotées sur le World Stock Exchange selon des informations disponibles sur son site web⁷¹². Or l'interdiction

⁷⁰¹J.C. CAPELLI, « Les banques dans Second Life », mars 2007, http://capelli.typepad.fr/capelli/2007/03/les_banques_dan.html [en ligne 12/03/2010]

⁷⁰² On parle alors de banque in world

⁷⁰³ On alors de banque IRL (In Real Life)

⁷⁰⁴BNP Paribas fut la première banque française à disposer d'un portail dans Second Life, <http://www.bnpparibas.com/fr/actualites/communiqués-presse.asp?Code=LPOI-72NGJH> [en ligne 11/03/2010]

⁷⁰⁵ A. Reuters, « World Stock Exchange hit by L\$3.2 million theft », Reuter, 25 juillet 2007, <http://secondlife.reuters.com/stories/2007/07/25/world-stock-exchange-hit-by-l32-million-theft/> [en ligne 15/03/2010]

⁷⁰⁶ Hope Capital dirigée par Luke CONNELL, également l'actionnaire de la banque in-world OurBank, a créé le WSE

⁷⁰⁷ K. Linden, « New Policy Regarding In-World "Banks" », 8 janvier 2008, <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks>

⁷⁰⁸ K. Linden, Ibidem

⁷⁰⁹ A. REUTERS, « Interview: Ginko CEO Nicholas Portocarrero », 12 octobre 2006, <http://secondlife.reuters.com/stories/2006/10/12/nicholas-portocarrero/>, [en ligne 11/03/2010]

⁷¹⁰ 1 dollars = 268 linden dollars en aout 2007

⁷¹¹ Fonctionnant sur la base de la chaine de Ponzi

⁷¹² M. CASSIDY « Virtual Bank, Real Scam? », The Illinois Business Law Journal, 12 février 2007, http://iblsjournal.typepad.com/illinois_business_law_soc/2007/02/virtual_bank_re.html [en ligne 15/03/2010]

des casinos en août 2007 ⁷¹³ provoqua une panique dans laquelle une grande partie des placements ont été retirés, chacun voulant récupérer son trésor avant la chute du Linden Dollar. La banque Ginko, ne disposant pas des fonds nécessaires pour rembourser tous ses clients, a dû fermer ses portes. Ginko bénéficiant de la croissance exponentielle des utilisateurs de Second Life de 2005 à 2007 ⁷¹⁴, et donc de clients, put subvenir aux retraits durant la phase prospère de plus d'une année. Ainsi le montant réel de l'argent finalement non remboursé par la banque Ginko s'élèverait à près de 542.000 euros ⁷¹⁵. Plusieurs utilisateurs ont rapporté avoir perdu plus de 1.000 US\$ voir près de 10.000 US\$ pour les plus téméraires.

Selon l'un des deux dirigeants de Ginko résidant à Sao Paulo au Brésil, N. PORTOCARRERO, la balance des comptes des utilisateurs atteste seulement de la somme qui est due à chacun. Personne n'a été contraint à s'engager avec Ginko. Aucune fraude n'a été réalisée, les dépôts n'ont pas été pris sous un faux prétexte, rien de spécifique n'a été promis, il ne s'est jamais engagé à informer les déposants de l'utilisation des dépôts. Ce dernier déclara que Ginko honorerait ses engagements dès que possible et demanda aux clients d'être patients ⁷¹⁶.

Il est à noter qu'à ce jour, Ginko n'a effectué aucun remboursement. Par ailleurs, aucune action en justice, ni aucune poursuite n'ont été diligentées à l'encontre de ses dirigeants. L'économie de Second Life ne s'est pourtant pas écroulée. Le taux de change entre monnaies réelles et virtuelles est resté stable, montrant que les utilisateurs gardaient confiance dans le Linden Dollar. Les avatars ont par ailleurs

⁷¹³ Cf. Chapitre 2, Section 2, I., B. La non contradiction des diverses attentes des utilisateurs

⁷¹⁴ Passant de 100.000 à presque 12.000.000 d'utilisateurs enregistrés, virtual World, p.201

⁷¹⁵ S. C., « Second Life quand l'économie virtuelle s'effondre », Génération NT, 29 août 2007, <http://www.generation-nt.com/commenter/second-life-banques-faillite-jeux-argent-actualite-44405.html> [en ligne 11/03/2010]

⁷¹⁶ Post sur le forum de Second life par N. PORTOCARRERO

« People's account balances represent money I owe them, nothing more. The accusations of ponzi and fraud don't even apply. This would be true even if I had taken all the money deposited and burned it in my backyard, which I have not. I did not take deposits under a false pretense. I did not promise to do anything specific with the money, or to keep anyone informed of what I was doing. I did not promise any specific time frame within which the loans would be repaid. I have no obligation to release information on my off-world ventures, period. I have no obligation to release information on my in-world ventures, period. I have no obligation to meet any withdrawal request under any specific time frame, period. When I do any of these things, it's as a convenience to those who choose to do business with me and this convenience needs to be balanced against a variety of things, such as my long term ability to honor this debt and my need for privacy. I regard privacy as important, as such I am unlikely to release information from my off-world ventures. I regard the long term as important, as such I will not be liquidating assets to ensure that a few can withdraw "RIGHT NOW". You don't have to trust or do business with me. I will honor my obligations, but I cannot do miracles. Either be patient or cash out (sell your balance to a third party, buy bonds and the [sic] sell them on the WSE or keep trying the ATM until you get lucky »

réagi en mettant sur pied la Second Life Exchange Commission, sorte d'Autorité des marchés financiers.

Face à plusieurs cas de ce type, LIDENLAB déclara ne pas avoir pour habitude d'interférer dans les relations de résident à résident, les laissant ainsi responsables de leur façon d'agir sur Second Life. Toutefois, l'éditeur estimant que ces « banques » ont mis en péril Second Life en offrant des taux d'intérêt non pérennes et en laissant les « usagers » sans preuve de leurs investissements, a décidé qu'à partir du 22 janvier 2008, seules les banques "réelles" pourraient mener des activités bancaires au sein de Second Life ⁷¹⁷. En effet, à compter de cette date, il est interdit d'offrir des intérêts ou n'importe quel retour sur investissement, que ce soit en monnaie virtuelle ou en toute autre devise, sans fournir la preuve d'une accréditation bancaire officielle auprès du gouvernement américain.

Cette décision de LINDENLAB conduit également à bannir les banques non-américaines. Cela tend par ailleurs à expliquer la raison pour laquelle la plupart des banques n'ont qu'un portail d'informations et non une activité au sein de cet univers virtuel.

2. La fraude financière dans Eve Online

Pour comprendre la mécanique de l'univers Eve Online ⁷¹⁸ et savoir si l'agissement bénéficie de la protection par le cercle magique, il convient de le présenter.

EVE Online est un jeu en ligne massivement multi-joueurs dans lequel des vaisseaux spatiaux contrôlés par des joueurs patrouillent à la recherche de combats, d'échanges commerciaux ou de nouvelles technologies dans une immense galaxie, comportant plus de 5.000 systèmes solaires regroupés au sein de 64 régions. Les joueurs peuvent choisir leurs activités parmi les nombreuses possibilités sans y être fixés, les principales étant : la collecte de ressources naturelles grâce au minage d'astéroïdes, l'exécution de missions pour des agents représentant des intérêts privés, la piraterie, la contrebande, l'exploration de sites reculés cachant parfois des choses de grande valeur.

⁷¹⁷ K. LINDEN, « New Policy Regarding In-World "Banks" », Op. Cit. p.254

⁷¹⁸ CCP Games, *Eve Online*, Op. Cit. p.137

Il existe un système de regroupement de joueurs, appelé corporation. Les corporations permettent de mettre des biens en commun et peuvent posséder leurs propres stations spatiales. Elles peuvent aussi se grouper afin de créer une Alliance. Les principaux intérêts d'une corporation ou Alliance sont que ses membres peuvent être présents de manière à couvrir l'intégralité d'une journée. Elle permet d'obtenir des souverainetés dans des régions afin de pouvoir en exploiter les richesses, produire en toute tranquillité des vaisseaux nécessitant parfois des mois de construction et demandant une protection du chantier face aux opposants ⁷¹⁹.

Comme on le voit, le commerce prend une place très importante dans Eve Online où presque tout peut s'échanger. Les prix des marchandises varient selon la station de vente ou le vendeur, et peuvent varier énormément entre deux points de la galaxie, créant ainsi une dynamique entre les divers systèmes solaires. Un système de contrats existe pour faciliter les opérations entre joueurs ⁷²⁰. Il est aussi possible d'assurer ses vaisseaux ⁷²¹.

L'unité de monnaie est le Eve Isk qui peut être obtenu de différentes façons comme le vol à d'autres utilisateurs ou l'achat auprès de l'éditeur. Face à l'émergence d'un marché parallèle, ce dernier envisage de développer un système de change permettant aux joueurs de vendre des Isk contre des dollars ⁷²² ce qui aurait pour effet de supprimer la protection par le cercle magique et remettrait en question toute la dynamique du jeu.

CALLY, joueur inscrit en 2004, exerça une activité de banquier en créant en 2007 la « Eve Intergalactic Bank », banque virtuelle dont le fonctionnement était fondé sur le schéma de Ponzi, proposait des prêts, des comptes épargne ainsi que d'autres

⁷¹⁹ S. JULIAN, « Dans l'espace, personne ne vous entend dépenser », L'Expansion, 12 février 2010, <http://blogs.lexpansion.com/antimatiere/2010/02/une-bataille-virtuelle-ne-fait.php> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁰ Les principaux types de contrats sont : Contrat de mise aux enchères, contrat de transport, de troc, ou de mise à prix de sur la tête de quelqu'un. <http://j-mad.com/blog/2009/08/07/eve-online-premieres-impressions/> [en ligne 16/03/2010]

⁷²¹ Le système d'assurance dans EVE permet d'assurer ses vaisseaux afin d'avoir une compensation financière lors de la perte de celui-ci. <http://eve.mondespersistants.com/guide-de-l-assurance:article-11/> [en ligne 16/03/2010]

⁷²² <http://www.eve-isk.net/f.a.q.php> [en ligne 16/03/2010]

services financiers. Après quatre mois d'activité, CALLY disparut avec un butin de 790 milliards d'ISK confiés par les joueurs, correspondant à près de 15.000 US\$ ⁷²³.

Par ailleurs en 2009, la plus grande banque de cet univers virtuel, EBank ⁷²⁴, fit faillite ⁷²⁵. Le directeur de Ebank, sous son pseudo RICDIC, déroba 200 milliards d'ISK ⁷²⁶ soit près de 3.400 euros ⁷²⁷. Une fois le vol annoncé, la plupart des clients se sont retirés de l'établissement, alors que la banque connaissait déjà des problèmes de gestion. Le déficit était alors estimé à plus de 1 trillion d'ISK. Tous les comptes de la banque furent temporairement gelés ⁷²⁸.

Cependant l'éditeur ne souhaita pas intervenir en renflouant les banques dans le cadre d'escroqueries virtuelles, celles-ci faisant partie du jeu ⁷²⁹. Elle a seulement pris des sanctions à l'encontre de RICDIC en le bannissant définitivement pour avoir converti le butin en monnaie réelle ⁷³⁰, ce qui est contraire aux CLUF.

⁷²³ SHINOA_CTU, « Grosse Arnaque sur Eve Online », jeuxvideo.com, 30 septembre 2006, <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-3193-8704662-1-0-1-0-0.htm> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁴ <https://www.eve-bank.net/> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁵ M. BRAVO, « Crash bancaire ... sur EVE Online », 9 août 2009, <http://www.toile-filante.com/2009/08/29/crash-bancaire-sur-eve-online/> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁶ <https://www.eve-bank.net/About/Stats.aspx> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁷ N. G., « Sur Eve Online, un directeur de banque part avec la caisse », Pcinpact , 6 juillet 2009, <http://www.pcinpact.com/actu/news/51807-cambriolage-inernet-eve-online-internet.htm?ca=&vc=1&p=6&#c2479853> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁸ BBC, « Billions stolen in online robbery », BBC News, 03 juillet 2009, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8132547.stm> [en ligne 16/03/2010]

⁷²⁹ Page officielle du modérateur : Scams : « A scam is what happens when someone takes advantage of your misplaced trust, temporary confusion or ignorance of game rules, and robs you via legal in-game means. When this occurs, there is nothing the Support Team can do for you. Although low and despicable, scams do not violate any game mechanics and can not be compensated for by the GMs, nor can the scammers generally be punished for their actions. », <http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Scam> [en ligne 16/03/2010]

Mais aussi dans le cadre d'un rapport réalisé par l'éditeur : « Taking the money out of Ebank's accounts was not against the in-game rules of EVE Online », CCP, « Quarterly Economic Newsletter », CCP, 2009, http://ccp.vo.llnwd.net/o2/pdf/QEN_2007Q3.pdf [en ligne 18/03/2010]

⁷³⁰ Official EBANK Thread, <http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=1094517> [en ligne 16/03/2010]

B. Le harcèlement dans les univers virtuels

La notion de harcèlement en droit français ne s'applique que dans le cadre des relations de travail ⁷³¹ et en matière d'appels téléphoniques ⁷³² sous réserve d'une éventuelle application dans les relations de couple ⁷³³. Seuls les CLUF prohibent le harcèlement comme celles de LIDENLAB pour Second Life en le définissant comme « *le langage ou les comportements outranciers, l'intimidation ou la menace, les propositions sexuelles déplacées ou insistantes, et tout ce qui vise à créer des ennuis ou un climat de peur* » ⁷³⁴, ou BLIZZARD qui a élaboré une charte concernant le harcèlement dans le jeu World Of Warcraft ⁷³⁵.

Par ailleurs, la plupart des infractions pénales nécessitent un contact physique qui est par principe exclu dans les univers virtuels. Pour autant, de nombreux événements traumatiques, voulus par leurs instigateurs ont régulièrement lieu dans les univers virtuels. Le phénomène comme on l'a déjà vu s'appelle « *griefing* ».

De nombreuses personnes estiment qu'une responsabilité doit s'appliquer lorsqu'un utilisateur, au travers de son avatar, est soumis à des actes qui, dans le monde réel seraient des infractions pénales, tout en prenant en compte la mécanique du jeu qui implique que l'impact sur l'utilisateur ne soit pas le même.

Par exemple, l'acte sexuel étant prévue dans la mécanique de Second Life ⁷³⁶, le « *viol virtuel* » ⁷³⁷ est réalisable et peut s'avérer traumatique pour l'individu victime, se trouvant derrière l'avatar. Beaucoup estiment que ce type d'agissements, bien que virtuel et par voie de conséquence sans commune mesure avec un viol, ne doit pas rester impuni. Or, un rapport sexuel virtuel non consenti ne peut faire l'objet d'aucune incrimination. En effet, selon la définition donnée par l'article 222-23 du Code pénal : « *Tout acte de pénétration sexuelle, de quelque*

⁷³¹ Articles L. 122-49 et s., Code du travail

⁷³² Article 222-16, Code pénal

⁷³³ Proposition de loi n° 2121 enregistrée le 27 novembre 2009, renforçant la protection des victimes et la prévention et la répression des violences faites aux femmes

⁷³⁴ LINDENLAB, « Règles communautaires », <http://secondlife.com/corporate/cs.php?lang=fr-FR> [en ligne 25/03/2010]

⁷³⁵ <http://www.wow-europe.com/fr/policy/harassmentp1.html> [en ligne 25/03/2010]

⁷³⁶ Ce dernier n'étant par principe qu'accessible à un public majeur selon les CLUF

⁷³⁷ A. STOUSE, « La police belge enquête sur un viol dans second life, Où est la frontière entre réalité et fiction ? », Culture Buzz, 11 juin 2007, <http://www.culture-buzz.fr/blog/La-police-belge-enquete-sur-un-viol-dans-Second-Life-1251.html> [en ligne 16/03/2010]

nature qu'il soit, commis sur la personne d'autrui par violence, contrainte, menace ou surprise est un viol ». L'incrimination ne résiste pas à l'analyse. En effet, dans un univers virtuel, il ne peut y avoir de pénétration à proprement parler. Il est cependant difficile de soutenir qu'il ne s'est rien passé.

Pour certains de ces agissements, il serait possible d'envisager une atteinte à l'image de son bien que peut être l'avatar. Toutefois, l'ensemble des ces agissements, ne se limitent pas à ces situations.

Dès lors, pour lutter contre ce type d'agissements tout en respectant la mécanique de l'univers, il est envisagé de créer une infraction contre le harcèlement en ligne ⁷³⁸, calquée sur le modèle américain de l'IIED.

Aux Etats Unis, dans des cas extrêmes, les comportements au sein d'un univers virtuel peuvent provoquer des actions fondées sur l'infraction dénommée « *intentional infliction of emotional distress* » ⁷³⁹. L'IIED est un acte délictuel apparu dans les années 1950 aux Etats Unis ⁷⁴⁰. Ce délit est constitué lorsqu'une personne cause une grave détresse émotionnelle à une autre, par un comportement extrême ou outrageant ⁷⁴¹, de manière intentionnelle ou par négligence. Une personne se déclarant victime doit établir la preuve de l'intensité et de la durée des manifestations physiques de la détresse par le témoignage d'un psychiatre ou par des changements d'habitudes, de comportement, et de la personnalité.

Selon DURANSKE ⁷⁴², de nombreux agissements au sein des univers virtuels entrent théoriquement dans la qualification de l'IIED, fondée sur l'outrage. Cependant cette infraction n'a reçu pour l'heure qu'une application mitigée en raison de l'hostilité des juges envers celle-ci. A titre d'exemple, la Cour d'Appel de New

⁷³⁸ La Commission a également lancé une campagne contre le harcèlement en ligne, qui s'exerce par l'intermédiaire du web ou des téléphones portables. Ce phénomène, qui ne cesse de croître, peut prendre la forme d'agressions verbales par SMS ou de diffusion de photos ou de vidéos sur le web dans le but d'embarrasser la personne visée <http://www.keepcontrol.eu/?lang=f> [en ligne 17/03/2010]

⁷³⁹ IIED pouvant être traduit par soumission intentionnelle de détresse émotionnelle

⁷⁴⁰ *State Rubbish Collectors Ass'n v. Siliznoff*, Supreme Court of California, 1952, 38 Cal.2d 330, 240 P.2d 282

⁷⁴¹ Aux USA, est un outrage la conduite à laquelle une personne raisonnable s'écrit en réponse : « Scandaleux! » B. DURANSKE, *Virtual Law*, Op. Cit. p.184

⁷⁴² B. DURANSKE, *Ibidem*, p.188

York n'a jamais fait droit à une telle demande, ne considérant pas que les faits présentés étaient suffisamment outrageants ⁷⁴³.

La nature même de ces espaces encourage dans une certaine mesure les comportements antisociaux. Plusieurs études dont celle de TRESKA, ont démontré que plus la perception de l'anonymat est grande, plus les comportements antisociaux sont importants ⁷⁴⁴. Une autre étude entreprise par MICROSOFT rapporte que les comportements déviants sont dominants dans beaucoup de contextes sociaux assistés par ordinateur. Selon les chercheurs de Microsoft ceci serait dû à l'impression de rester anonyme et à l'absence ou l'insuffisance de normes desquelles découleraient des sanctions en cas d'infraction au sein de ces univers virtuels ⁷⁴⁵.

On constate que face à cela, les autorités tentent d'approcher ces problématiques bien que n'ayant pas les moyens juridiques leur permettant de lutter contre. Pour exemple, le parquet de Bruxelles a procédé à une récolte d'informations concernant une affaire de viol virtuel afin de déterminer dans quel cadre ces faits délictueux pourraient être poursuivis sur la base des lois belges existantes ⁷⁴⁶. La solution pourrait donc être une adaptation de l'IIED.

C. La pédopornographie virtuelle

L'univers Second Life, normalement qu'accessible aux majeurs, permet aux avatars de simuler des rapports sexuels, ceux-ci peuvent se dérouler en public. Aussi certains utilisateurs ont des avatars ayant l'apparence d'enfants.

⁷⁴³ Howell v. New York Post, 81 N.Y.2d 115, 612 N.E.2d699, 596 N.N.Y.S.2d 350, 1993 : « *of the intentional infliction of emotional distress claims considered by this Court, every one has failed because the alleged conduct was not sufficiently outrageous.* »

⁷⁴⁴ M. TRESKA, « *The Impact of Anonymity on Disinhibitive Behavior Through Computer-Mediated Communication* », 1998, <http://michael.tresca.net/> [en ligne 05/03/2010]

⁷⁴⁵ J.P. DAVIS, « *The experience of « BAD » behavior in Online Social Spaces : A Survey of Online Users* », <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.5025&rep=rep1&type=pdf> [en ligne 05/03/2010]

⁷⁴⁶ D. VAN ACHTER, « La police belge enquête dans Second Life », 20avril 2007, http://www.bloggingthenews.info/blogging_the_news/2007/04/la-police-belge-enquete-dans-second-life.html [en ligne 05/03/2010]

La pédopornographie virtuelle ⁷⁴⁷ est une pratique consistant en une simulation d'actes sexuels avec des avatars à l'apparence d'enfants. Cela a provoqué un certain nombre de questions concernant la légalité de la - pornographie infantile virtuelle - où les images générées par ordinateur semblent dépeindre des enfants dans des situations sexuelles.

Cette pratique fut médiatisée dans les univers virtuels pour la première fois en 2007, à la suite de la diffusion d'un reportage sur Second Life à la télévision allemande ⁷⁴⁸. Le journaliste N. SCHADER montre dans cette séquence que son avatar s'est vu proposer, dans Second Life, l'accès à des salles privées dans lesquelles d'autres avatars se livraient à des scènes de pornographie infantile. Sur son blog, LINDENLAB confirme la validité des images diffusées et explique avoir déterminé, après enquête, que les utilisateurs qui se cachaient derrière ses avatars étaient en réalité des adultes. Les deux comptes auraient été immédiatement clos. Mais, plus grave, SCHADER affirme qu'on lui aurait suggéré d'entrer en contact avec d'autres membres de Second Life, susceptibles de lui fournir de véritables photographies à caractère pédophile. Les informations recueillies durant l'enquête ont depuis été transmises au procureur de Halle sans pour autant avoir donné de suite.

Dans le cadre de cette affaire, LIDENLAB a publié un communiqué sur son blog ⁷⁴⁹ incitant les utilisateurs à signaler les contenus inappropriés ⁷⁵⁰ pour que des mesures soient prises. Six mois plus tard, dans un autre communiqué ⁷⁵¹, l'éditeur évoque les agissements prohibés dans Second Life, bien que techniquement réalisables à savoir :

- La participation à des actes obscènes ou sexuels dans lesquels un ou plusieurs des avatars semblent représenter des mineurs, ou la description

⁷⁴⁷ Ageplay en anglais

⁷⁴⁸ N. SCHADER, « Tummelplatz für Kinderpornografie », Report Mainz, 7 mai 2007, <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [en ligne 26/03/2010]

⁷⁴⁹ D. LINDEN, « Keeping Second Life Safe, Together », blog Second Life, 1 juin 2007, <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/06/01/keeping-second-life-safe-together> [en ligne 19/03/2010]

⁷⁵⁰ D. LINDEN, ibidem « *Real-life images, avatar portrayals, and other depiction of sexual or lewd acts involving or appearing to involve children or minors; real-life images, avatar portrayals, and other depictions of sexual violence including rape, real-life images, avatar portrayals, and other depictions of extreme or graphic violence, and other broadly offensive content are never allowed or tolerated within Second Life* »

⁷⁵¹ K. LINDEN, « Clarification of Policy Disallowing "Ageplay" », Blog Second Life, 14 novembre 2007, <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/11/14/clarification-of-policy-disallowing-ageplay> [en ligne 19/03/2010]

- de tels agissements par le biais d'images, vidéo, textures, ou texte ;
- La promotion ou la représentation de tels comportements ;
 - La description graphique des enfants d'une façon sexuelle.

En France, de manière concomitante, l'Union départementale des associations familiales de l'Ardèche et la Fédération des familles de France avaient assigné en référé LINDENLAB, éditeur de Second Life et les fournisseurs d'accès Internet français en réclamant le verrouillage de l'accès au site. Cette demande était basée sur la diffusion des messages et images occasionnant un dommage aux mineurs exposés à la vue de scènes pornographiques selon les requérants ⁷⁵². Mais le juge des référés estima que le constat ne présentait aucune valeur probante des possibilités réellement offertes à un mineur d'y avoir accès, puis de participer en se présentant comme tel aux scènes de viol ou de pornographie ⁷⁵³. De plus, les associations ne faisaient état d'aucune plainte ayant pu leur être rapportée ou de tout autre élément. Elles n'étaient pas en mesure de justifier de la réalisation effective d'un trouble grave à caractère manifestement illicite ou d'un risque de dommage imminent pouvant affecter les mineurs, de nature à justifier la prise de mesures immédiates ⁷⁵⁴.

Aux États-Unis, la Cour Suprême a rendu le 16 avril 2002 ⁷⁵⁵, un arrêt qui déclare inconstitutionnelles deux dispositions centrales de la loi relatives à la pédophilie virtuelle ⁷⁵⁶, aux motifs qu'elles enfreignent de manière disproportionnée le premier amendement. Dans cet arrêt, la plus haute cour américaine considère comme licite la production d'images d'enfants virtuels engagés dans une activité sexuelle.

⁷⁵² Cette action est basée sur l'article 6 I 8 de la loi pour la confiance en l'économie numérique prévoyant que : « L'autorité judiciaire peut prescrire en référé ou sur requête, à toute personne mentionnée au 2 ou, à défaut, à toute personne mentionnée au 1, toutes mesures propres à prévenir un dommage ou à faire cesser un dommage occasionné par le contenu d'un service de communication au public en ligne »

⁷⁵³ TGI Paris, Ordonnance de référé, 2 juillet 2007 : « ces circonstances, qui permettent de s'interroger sur le respect par l'huissier instrumentaire d'une stricte neutralité dans l'établissement du procès verbal, ôtent tout caractère démonstratif aux tentatives tendant à convaincre que le site litigieux donne aux mineurs un accès incontrôlé à des contenus réservés aux adultes, comme au fait que des avatars à l'apparence d'enfant puissent participer à des scènes animées »

⁷⁵⁴ M. QUEMENER, « Aspects procéduraux de la protection de la famille face aux nouveaux médias tel Internet », Dalloz, AJ Famille 2008 p.198

⁷⁵⁵ Supreme Court of the United States, 16 avril 2002, n° 00-795, *Ashcroft v. Free Speech Coalition & al.* <http://caselaw.lp.findlaw.com/scripts/getcase.pl?court=us&vol=000&invol=00-795> [en ligne 26/03/2010]

⁷⁵⁶ La Child Pornography Prevention Act de 1996 est la loi américaine sur la répression de la pédophilie, <http://www.politechbot.com/docs/cppa.text.html> [en ligne 26/03/2010]

Pour incriminer la pédopornographie, y compris virtuelle ⁷⁵⁷, l'Europe a légiféré sur ce sujet et mis en place plusieurs textes dont la Convention de lutte contre la cybercriminalité du Conseil de l'Europe adoptée le 8 novembre 2001 ⁷⁵⁸, et une Décision-cadre de l'Union européenne relative à la lutte contre l'exploitation sexuelle des enfants et la pédopornographie de 2003 ⁷⁵⁹.

Alors qu'en France, la loi du 17 juin 1998 avait introduit la notion de représentation d'un mineur au-delà de son image pour élargir le champ d'application de l'article 227-23 du Code pénal ⁷⁶⁰ aux images virtuelles à caractère pornographique, la loi du 4 mars 2002 relative à l'autorité parentale est venue sanctionner de manière spécifique le recel d'image ou de représentation pornographique d'un mineur, même virtuelle. Puis, la loi sur la confiance dans l'économie numérique de 2004 a complété l'incrimination afin de tenir compte de l'utilisation d'un réseau de communications électroniques en faisant de l'usage de ce médium une circonstance aggravante.

En 2007, la Cour de Cassation a également considéré que la loi du 17 juin 1998, « *a étendu l'objet du délit à toute représentation d'un mineur, les images non réelles représentant un mineur imaginaire, telles que des dessins ou des images résultant de la transformation d'une image réelle, entrent dans les prévisions de ce texte* » ⁷⁶¹. Elle a ainsi condamné une société pour avoir diffusé des dessins animés mettant en scène un

⁷⁵⁷ Article 3, Convention de lutte contre la cybercriminalité, Ibidem

⁷⁵⁸ Convention de lutte contre la cybercriminalité, article 9.2 : « le terme « *pornographie enfantine* » comprend toute matière pornographique représentant de manière visuelle : un mineur se livrant à un comportement sexuellement explicite; une personne qui apparaît comme un mineur se livrant à un comportement sexuellement explicite; des images réalistes représentant un mineur se livrant à un comportement sexuellement explicite ».

⁷⁵⁹ Décision-cadre 2004/68/JAI du Conseil du 22 décembre 2003 relative à la lutte contre l'exploitation sexuelle des enfants et la pédopornographie, J.O.C.E., 20 janvier 2004, n°L13, p.44-48, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32004F0068:FR:HTML> [en ligne 26/03/2010]

⁷⁶⁰ Rédaction au 7 mars 2007 de l'article 227-23 du Code Pénal : « *Le fait, en vue de sa diffusion, de fixer, d'enregistrer ou de transmettre l'image ou la représentation d'un mineur lorsque cette image ou cette représentation présente un caractère pornographique est puni de trois ans d'emprisonnement et de 300 000 F d'amende.*

Le fait de diffuser une telle image ou représentation, par quelque moyen que ce soit, de l'importer ou de l'exporter, de la faire importer ou de la faire exporter, est puni des mêmes peines.

Les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 500 000 F d'amende lorsqu'il a été utilisé, pour la diffusion de l'image ou de la représentation du mineur à destination d'un public non déterminé, un réseau de télécommunications.

Les dispositions du présent article sont également applicables aux images pornographiques d'une personne dont l'aspect physique est celui d'un mineur, sauf s'il est établi que cette personne fût âgée de dix-huit ans au jour de la fixation ou de l'enregistrement de son image. »

⁷⁶¹ Cass. Crim, 12 septembre 2007, n°0686763, non publié au bulletin

jeune enfant ayant des relations sexuelles avec des femmes adultes, en se basant sur les « caractéristiques morphologiques » du personnage ⁷⁶².

Dès lors, on constate que le droit français dispose déjà des outils permettant de lutter contre la pédopornographie dans les univers virtuels, l'avatar devant avoir la morphologie d'un mineur pour que l'acte soit constitutif d'une infraction.

D. La diffamation

La problématique posée par ces discours constituant des délits d'expression est particulièrement intéressante dans la mesure où, les actions au sein d'un univers virtuel se déroulent toujours nécessairement par l'interposition d'un avatar, ce qui renvoie à la nature même de l'avatar déjà évoquée. La diffamation peut être dirigée contre l'utilisateur ou contre son avatar. La question est de savoir si l'on doit tenir compte de la diffamation contre le joueur uniquement ou si l'on peut également assurer une protection à l'avatar en tant que tel.

La diffamation, corollaire au droit à la vie privée, désigne le fait de tenir des propos portant atteinte à l'honneur ou à la réputation d'une personne ⁷⁶³. Selon CHIN ⁷⁶⁴, dans un monde comme Second Life, la réputation repose sur la manière dont on construit son identité par interaction et elle influence la bonne marche des affaires. Les CLUF disponibles actuellement, édictant les règles de conduite, sont insuffisants pour régler les conflits pouvant survenir en la matière.

Alors qu'un avatar, en l'absence de personnalité juridique, n'a pas de droit en soi ⁷⁶⁵, CHIN préconise une protection de la réputation d'un avatar dans la mesure où un lien évident et visible est établi entre l'avatar et la personne réelle.

⁷⁶² D. LEFRANC, « De la représentation pornographique de l'enfance dans un dessin animé », Recueil Dalloz 2008, p.827

⁷⁶³ Article 29, loi 29.07.1881, modifié par l'article 4 de l'ordonnance du 06.05.1944 : « Toute allégation ou imputation d'un fait qui porte atteinte à l'honneur ou à la considération de la personne ou du corps auquel le fait est imputé est une diffamation. La publication directe ou par voie de reproduction de cette allégation ou de cette imputation est punissable, même si elle est faite sous forme dubitative ou si elle vise une personne ou un corps non expressément nommés, mais dont l'identification est rendue possible par les termes des discours, cris, menaces, écrits ou imprimés, placards ou affiches incriminés.

Toute expression outrageante, termes de mépris ou invective qui ne renferme l'imputation d'aucun fait est une injure. »

⁷⁶⁴ B. HIN, *Regulating your second life. Defamation in virtual worlds*, Brooklyn Law Review, Summer 2007

⁷⁶⁵ Cf. Partie 2, Titre 2, Section 1, II. L'avatar, prolongement de l'individu dans les univers virtuels

CRAWFORD estime au contraire que l'identité en ligne devrait être protégée en tant que telle ⁷⁶⁶. BALKIN insiste quant à lui sur le dommage ⁷⁶⁷. En effet, pour admettre l'action, il faut qu'un dommage résulte du fait d'avoir été diffamé.

BALKIN estime que ces conditions seront remplies dans le futur, dans la mesure où les individus passent de plus en plus de temps dans les univers virtuels et y investissent de plus en plus d'énergie. Par ailleurs, l'objection qu'il suffirait de changer d'univers virtuel ou d'identité pour éviter la diffamation, ne tient pas compte du fait que, vu le temps et l'argent investis dans ces activités, la création d'une nouvelle identité est coûteuse.

En pratique, une plainte pour diffamation devrait être prise en compte si la diffamation est « à propos de et concernant » la victime, c'est-à-dire qu'une déclaration faite à l'égard d'un avatar est considérée comme équivalente à une déclaration faite à l'égard de l'utilisateur qui agit au travers de cet avatar. Outre cette nécessité d'un lien fort et visible entre l'utilisateur et l'avatar, un autre critère avancé est le *role-play* ou rôle dans le jeu. En effet, il faudra établir que la personne, en diffamant, ne jouait pas son rôle, c'est-à-dire que cela ne faisait pas partie de la mécanique du jeu protégé par le cercle magique. A titre d'exemple, en rapport avec la haine que se vouent les nains et les elfes dans la littérature, des propos déplaisants entre avatars appartenant à ces deux catégories pourraient dès lors, dans une certaine mesure, être considérés comme du *role-play*.

Ces quelques considérations, liées au fait qu'une action ou une représentation dans un univers virtuel passe toujours nécessairement par un avatar, peuvent également s'appliquer à d'autres types de discours susceptibles de heurter les droits d'autrui, par exemple à la question de la vie privée.

⁷⁶⁶ S. CRAWFORD, *Who's in Charge of Who I Am? Identity and Law Online*, New York Law School Law Review, 2004, Vol. 49, p.211, disponible sur: <http://ssrn.com/abstract=796844>. [en ligne 05/03/2010]

⁷⁶⁷ J. BALKIN, *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*, Op. Cit. p.236, p.23 et s.

CHAPITRE 4 : DES DISPOSITIONS EN MATIERE D'ADDICTION ET DE PROTECTION DES MINEURS

On s'intéressera ici à l'encadrement du rapport des utilisateurs avec les univers virtuels. Pour ce faire, on abordera les moyens mis en œuvre pour protéger les mineurs quant au contenu de ces univers (I) pour ensuite s'interroger sur l'addiction aux jeux vidéo et plus généralement aux univers virtuels (II), pour enfin envisager les perspectives d'amélioration des systèmes de contrôle présentés (III).

I. Des solutions actuelles en matière de protection des mineurs peu efficaces.

En matière de contrôle de contenus préjudiciables et de protection des mineurs, les éditeurs de jeux vidéo ont mis en place, en France, un encadrement dès 1992 via le SELL ⁷⁶⁸ qui a élaboré une signalétique spécifique.

Par ailleurs, le législateur a prévu à l'article 227-24 du Code pénal que *« le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »*.

En 2003, les instances européennes créèrent le système PEGI permettant une signalétique spécifique des jeux vidéo en fonction de leur contenu ⁷⁶⁹, avec une classification par âge ⁷⁷⁰. Cependant, il ne s'agit que d'une recommandation à l'achat et non une interdiction de vente aux mineurs. Selon une étude seuls quatorze pour cent des parents savent à quoi la limite d'âge et les pictogrammes de la norme PEGI correspondent ⁷⁷¹.

⁷⁶⁸ Acronyme de Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

⁷⁶⁹ violent, sexuel, injurieux...

⁷⁷⁰ 3+, 7+, 12+, 16+

⁷⁷¹ Sondage Ipsos-E-Enfance 2009

La mise en place du système PEGI est le résultat de l'initiative de l'industrie des jeux vidéo, sous l'impulsion de l'Union européenne et ce sur recommandation du Conseil de l'Europe.

Dès 1989, le Conseil de l'Europe et le comité des ministres entendirent encadrer la diffusion des jeux vidéo ⁷⁷², notamment par la mise en place de systèmes d'auto-réglementation de l'industrie en la matière. Dans un premier temps les Etats-membres ont mis en place une signalétique, généralement mise en œuvre par les professionnels représentés par des associations nationales comme le SELL, qui pour sa part l'avait développée dès 1992. La protection de l'enfance et de la dignité humaine était l'enjeu principal de la politique pan-européenne en matière de médias électroniques, ainsi que la lutte contre les propos racistes, en 1992. Le conseil de l'Europe réitéra ses recommandations en 1997, en mettant en avant la nécessaire responsabilisation des industriels, définie par des codes de conduite sectoriels ⁷⁷³, et la mise en place d'instances consultatives et régulatrices. L'idée d'autorégulation devint de plus en plus nécessaire. Le secteur du jeu vidéo, alors en pleine émergence, est représenté au niveau européen par l'ISFE, groupement des associations nationales des professionnels du secteur, créée en 1998 dans le but de promouvoir les intérêts de l'industrie du jeu vidéo. Sous la présidence suédoise en 2001, le Conseil de l'Union européenne émet une dernière recommandation qui entraîne la naissance du système PEGI, préconisant la mise en place d'une signalétique homogène ⁷⁷⁴.

L'Union européenne a justifié la mise en place d'une signalétique unifiée dans le but d'assurer la protection de l'enfance, essentiellement par le biais d'une meilleure information à disposition du consommateur et la mise en place d'un

⁷⁷² Recommandation No. R. (89)7 concernant des principes relatifs à la diffusion de vidéogrammes à contenu violent, brutal ou pornographique, 1989,
http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/CM/Rec%281989%29007&ExpMem_fr.asp en ligne 21/01/2010

⁷⁷³ Recommandation N° R. (97) 19, sur la représentation de la violence dans les médias électroniques, 1997, ligne directrice n°2,
<https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=568150&SecMode=1&DocId=582580&Usage=2> [en ligne 21/01/2010]

⁷⁷⁴ Recommandation N°R.(2001)8 sur l'autorégulation des cyber-contenus, 2001,
http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/doc/cm/rec%282001%29008&expmem_FR.asp [en ligne 21/01/2010]

contrôle systématique par les autorités publiques⁷⁷⁵ tout en tentant de préserver la compétitivité de cette industrie culturelle.

La signalétique PEGI est attribuée à chaque jeu par l'administrateur national⁷⁷⁶ de l'ISFE, aux termes d'une licence individuelle que celui-ci délivre au nom de l'ISFE. Elle est effective dans les 25 pays de l'Union européenne, en Norvège, au Liechtenstein et en Suisse. Il existe un régime particulier pour l'Allemagne qui dispose de sa propre autorité de régulation, l'USK⁷⁷⁷, régie par la loi de la protection de l'enfance. Pour ce dernier, tout jeu ne recevant pas une classification par l'USK ne peut être distribué ; le système PEGI est toléré, mais ne remplace pas l'USK. La classification opérée par l'USK se rapproche de celle du PEGI, même si l'évocation de la Seconde Guerre mondiale est fortement contrôlée. En effet, toute glorification guerrière ainsi que les références au nazisme sont interdites.

Le système PEGI parvient à proposer une signalétique suffisamment harmonisée pour être applicable dans la majorité des Etats-membres et au-delà des territoires de l'Union. Cependant, nonobstant la position monopolistique de ce système porté conjointement par l'Union Européenne et les industriels, celui-ci se heurte à des résistances nationales. L'une des critiques essentielles à l'encontre de ce système auto-régulé est la place prépondérante accordée à l'industrie, productrice de ses propres normes, qui se trouve soustraite à tout moyen de contrôle légal, et par analogie absolue d'une surveillance par l'Etat. A ce titre, depuis juin 2006, l'association Familles de France⁷⁷⁸ essaie de se positionner comme autorité morale légitime en matière de jeux vidéo en proposant une responsabilisation des revendeurs ainsi que la création d'un label pour les jeux approuvés comme conforme aux idéaux de Familles de France.

Avant l'existence du système européen PEGI institué en 2003, les députés français proposèrent à deux reprises en 2002⁷⁷⁹ la mise en œuvre d'une commission de

⁷⁷⁵ Bulletin EU 4-2002, Culture, audiovisual policy and sport, Commission Européenne, Brussels, 15 octobre 2002, <http://europa.eu/bulletin/en/200204/p104038.htm> [en ligne 21/01/2010]

⁷⁷⁶ Le SNJV pour la France

⁷⁷⁷ Acronyme de Unterhaltungs software Selbstkontrolle

⁷⁷⁸ Par une conférence de presse du 9 juin 2006, l'association prévient l'opinion publique de l'inefficacité du système PEGI en évoquant l'effectivité d'une telle signalétique est remise en cause, <http://www.familles-de-france.org/customer/product.php?productid=313&cat=2&page=1&XCARTSESSIONID=166b80b402f5e3ef01f3f8f623653fea> [en ligne 26/01/2010]

⁷⁷⁹ La seconde proposition de loi tendant à réglementer la diffusion des jeux vidéo, se fonde sur l'article 227-24 du code pénal interdisant la diffusion de contenus à caractère violent et pornographique. Cette proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo

contrôle des jeux vidéo dont l'objectif principal était la responsabilisation des revendeurs en cas de non-respect de ses recommandations. Cette commission de visionnage précédant la mise sur le marché, pouvait être rattachée au ministère de l'Intérieur en raison de son objet, celui d'assurer la protection des mineurs vis-à-vis des contenus pornographiques ou violents. Toutefois aucun de ces deux projets n'aboutit.

Dès lors, seule est envisageable la responsabilité pénale du revendeur fondée sur l'article 227-24 du Code pénal ⁷⁸⁰, alors que ses modalités d'application demeurent encore imprécises.

II. L'addiction, mythe ou réalité

En 2009, 40 % des parents pensent que leurs enfants jouent trop longtemps. Dans un tiers des foyers, cela serait un sujet de dispute important ⁷⁸¹.

Pour la première fois en France, Boris, alors âgé de 23 ans, fut interné d'office en hôpital psychiatrique en raison de son addiction aux jeux vidéo. M. STORA ⁷⁸², psychologue clinicien et psychanalyste, procéda, en février 2006, à cet enfermement qui a nécessité l'intervention du préfet car Boris était en danger de mort. Enfermé vingt heures par jour dans une salle de jeux vidéo en réseau, ce jeune homme était déscolarisé et avait perdu près d'une vingtaine de kilos.

Selon M. STORA, le premier symptôme est la rupture du lien social avec l'école, la famille, les amis. Insidieusement s'installe ensuite la schizophrénie, quand les utilisateurs commencent à se prendre pour leur avatar, autrement dit leur héros

(N° 204), enregistrée le 24 septembre 2002, entendait dans son article 1^{er} décerner des visas d'autorisation de vente aux mineurs de jeux vidéo, et punir toute distribution des jeux non accrédités par une peine de prison et une amende

⁷⁸⁰ Article 227-24 du Code Pénal : « *Le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur.*

Lorsque les infractions prévues au présent article sont soumises par la voie de la presse écrite ou audiovisuelle ou de la communication au public en ligne, les dispositions particulières des lois qui régissent ces matières sont applicables en ce qui concerne la détermination des personnes responsables. »

⁷⁸¹ Sondage Ipsos-E-Enfance 2009 conduit sur une population d'enfants âgés de 8 à 18 ans

⁷⁸² M. STORA, psychiatre est aussi fondateur de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH)

virtuel. Comportements, langages, humeurs, mimiques, le mimétisme est poussé très loin, parfois jusqu'à l'hallucination. En l'espèce Boris, se prenait pour un « thorens », un personnage méchant faisant partie d'une horde, alors qu'un autre cas, celui de Tommaso, 22 ans, découvert le mois suivant, se prenait lui, pour « l'elfe de la nuit », une créature non agressive ayant pour particularité d'être invisible, raison pour laquelle le jeune homme sortait nu, persuadé de n'être vu par personne ⁷⁸³.

Si ces cas extrêmes restent rares, contrairement à la Corée du Sud et à la Chine où l'on compte des morts et où des amendes sont désormais instituées contre les joueurs excessifs, l'addiction aux mondes virtuels semble bel et bien une nouvelle réalité. Les consultations psychiatriques liées au jeu vidéo sont en augmentation, tant en cabinet privé qu'à l'hôpital où se mettent en place des cellules de cyberaddiction.

En 2000, le Docteur M. VALLEUR a ouvert une consultation à l'hôpital Marmottan, un centre qui fait référence dans la prise en charge des toxicomanes à Paris. Selon E. Rossé, psychologue dans le service du docteur VALLEUR : « en 2005, nos consultations pour les cyberaddicts ont représenté 36% du total des consultations contre 29% en 2004 ». Un constat partagé par le Docteur J-C MATYSIAK, qui traite ces dépendances depuis plus de huit ans à l'hôpital de Villeneuve-Saint-Georges, dans le Val-de-Marne, qui considère que : « Le phénomène est encore trop récent pour avoir des données chiffrées, mais il est certain que les accros sont de plus en plus nombreux, surtout depuis l'arrivée de l'Internet haut débit » ⁷⁸⁴.

Ainsi, le jeu vidéo génère de nombreuses interrogations, notamment au regard de la dépendance qu'il semble occasionner, avec des temps de jeu dépassant parfois les trente heures par semaine, des crises d'épilepsie, des crises cardiaques dues à l'épuisement, des suicides ⁷⁸⁵, sans compter le phénomène des Hikikomori ⁷⁸⁶ qui se répand.

⁷⁸³ J-S. THEPENIER, « Nouveau filon pour la psychiatrie, nouveau filon pour la psychiatrie », Mensongepsy.com, 16 décembre 2009, <http://www.mensongepsy.com/fr/?p=2897> [en ligne 18/01/2010]

⁷⁸⁴ J. C MATYSIAK, M. VALLEUR, *Sexe passion et jeux vidéo*, Flammarion, 9 Mai 2003

⁷⁸⁵ Suicide d'un jeune homme ayant perdu son emploi à force de trop jouer; J. C MATYSIAK, M. VALLEUR Ibidem

⁷⁸⁶ Mot japonais désignant une pathologie psychosociale et familiale touchant principalement des adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, en refusant toute communication, même

Au-delà de ces cas extrêmes dont la presse se fait l'écho, des études sérieuses analysant le phénomène de dépendance au jeu vidéo ont été publiées. Ainsi, l'étude de M. GRIFFITHS⁷⁸⁷ portant sur 7000 adeptes de MMO fit ressortir qu'un joueur régulier sur neuf peut être considéré comme addict. En effet, ces joueurs passent beaucoup de temps sur leur console, ont des difficultés à limiter leur temps de jeu, s'énervent de manière excessive lorsque les serveurs tombent en panne. En outre, leur entourage se plaint de leur comportement asocial, leurs résultats professionnels ou scolaires sont en baisse, le temps passé sur le jeu porte atteinte à leurs relations personnelles.

Cette pratique socialement anormale du jeu vidéo relèverait pour STIEGLER d'une « socio-pathologie », le jeu vidéo serait un « pharmakon »⁷⁸⁸, une technique créatrice et destructrice. Cette approche normative s'inscrit, elle aussi, dans ce processus de définition déterministe des technologies, une confusion entre un objet et ses utilisations. Un usage est érigé en pratique, les discours sur l'anormalité apparaissent dès lors comme performatifs au vu du traitement médiatique. Cette logique argumentaire révèle une approche individualisante focalisée sur l'instantané, qui opère une disjonction entre le joueur et la société, alors que les jeux vidéo sont avant tout un fait social centré sur une technologie polymorphe, elle-même produit du processus d'industrialisation d'une activité humaine constitutive de nombreuses sociétés, le jeu⁷⁸⁹.

avec leur famille. Il y aurait près d'un million de hikikomori au Japon, soit un jeune sur dix, et presque 1 % de la population qui est de 127 millions

⁷⁸⁷ M GRIFFITHS, *PC and video games: friends or foes?* Brussels : Interactive Software Federation of Europe, 2006. Son test permettant de reconnaître rapidement si un individu a une conduite addictive aux jeux vidéo est le suivant :

- Il joue presque tous les jours ?
- Il joue souvent pendant de longues périodes : 3-4 heures
- Il joue pour l'excitation qu'il en retire
- Il est de mauvaise humeur quand il ne peut pas jouer
- Il délaisse les activités sociales et sportives
- Il joue au lieu de faire ses devoirs
- Les tentatives de diminuer son temps de jeu sont des échecs

En cas de réponse positive à plus de quatre de ces questions, l'individu joue probablement trop et il existe un problème

⁷⁸⁸ Le concept de "pharmakon" fut développé par PLATON: Le "pharmakon" est à la fois un remède et un poison

⁷⁸⁹ B. STIEGLER, « question de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple pharmakon », in *Psychotrope*, De Boeck, 2007, vol13 p.27-54

Pour M. VALLEUR, la notion d'addiction⁷⁹⁰ fait ressortir trois composantes que sont le sujet, l'objet et l'addiction. L'addiction se caractérise par un lien particulier entre un sujet, un objet et le contexte de leur rencontre, qui dans le cas des addictions sans drogue, ne peut être considéré en tant que tel dans le cas où « *le sujet souffre de son attachement, veut y mettre fin, mais n'y parvient pas sans aide* »⁷⁹¹. Il poursuit en indiquant que la seule limite fiable entre le normal et le pathologique réside dans la demande du sujet faisant état d'une souffrance liée à une volonté qui s'impose à lui et à laquelle seul, il n'arrive pas à mettre fin⁷⁹². Ainsi dans l'usage large que l'on en fait du terme « addiction », il convient de comprendre une dépendance. Ainsi, ce dernier élargit la notion de toxicomanie en ajoutant à l'utilisation pour la recherche d'effets produits par une toxine, celle produite par une conduite dont l'absence provoque un intense malaise physique ou psychologique⁷⁹³.

L'addiction au jeu vidéo se caractérise alors par un état maladif qui pousse le joueur à négliger sa vie et à se renfermer dans un univers virtuel qui l'obsède, que ce soit à l'école, au travail, et de manière générale chaque fois qu'il n'a pas accès au jeu. Ses effets sont principalement la perte de repères temporels, les désordres alimentaires, désocialisation, agressivité et bien d'autres. Cependant, selon M VALLEUR : « *Sur l'idée que le jeu vidéo puisse entraîner une coupure de la réalité, une confusion entre le monde réel, personnellement je n'ai jamais vu ça. Même chez des schizophrènes. Quant au lien à la violence, ce dernier n'est pas validé par les données cliniques. Au contraire, le jeu vidéo canalise la violence.* »⁷⁹⁴

Devant le constat de ces comportements addictifs, il convient de s'interroger sur ce qui pousse les joueurs à passer autant de temps à jouer jusqu'à, pour certains, devenir pathologiquement dépendants aux jeux vidéo. Comme on l'a vu, YEE a défini trois types de motivations qui sont la réussite, le Social et l'Immersion. Aussi, il convient d'étudier plus précisément le public assujetti à la dépendance.

En surface, les motivations sont donc toujours ludiques. Or, certaines personnes plus fragiles que d'autres, peuvent se laisser happer. En effet, les mineurs, les

⁷⁹⁰ J-C MATYSIAK, M. VALLEUR, *Les nouvelles formes d'addiction : L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Flammarion, 2004, p.10 : « *L'addiction se définit par un lien particulier entre un sujet et un objet* »

⁷⁹¹J-C MATYSIAK, M. VALLEUR, *Ibidem*, p.11

⁷⁹² J-C MATYSIAK, M. VALLEUR, *Les nouvelles formes d'addiction : L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, *Ibidem*, p.16

⁷⁹³ A. DEBOURG, J-C. MATYSIAK, M VALLEUR, *La Drogue Sans Poudre Aux Yeux*, Hachette, 1985

⁷⁹⁴ M VALLEUR cité dans FORUM DU DROIT SUR INTERNET, *Jeux vidéo quelle gouvernance pour la France*, Op. Cit. p.205, p.25

personnes privées d'emploi, ou désocialisées, les personnes déjà sujettes à des addictions diverses, mais également les personnes fragiles psychologiquement (notamment en dépression) doivent être protégés. Selon M CHARTIER : « *Les études actuelles montrent que les joueurs qui sombrent le plus facilement dans l'addiction sont des personnes fragilisées, socialement marginalisées, et qui ont toutes sortes de difficulté dans la vraie vie. Ces individus réussissent à mieux gérer leur vie virtuelle que leur vie réelle, la solution de s'imprégner toujours plus du virtuel devient alors la plus facile* » ⁷⁹⁵.

Ces personnes sont introverties et timides, dans beaucoup de cas issus de familles conflictuelles, qui utilisent le jeu pour s'extérioriser. Il s'agit le plus souvent d'addictions de refuge, moins dangereuses que des addictions de prise de risque comme la toxicomanie ⁷⁹⁶.

De nombreux auteurs mettent l'accent sur la dimension ambiguë d'Internet et des jeux vidéo, positive pour les individus bien intégrés socialement, négative pour les isolés et pour les sujets souffrants de difficultés psychologiques. Les jeux vidéo en ligne seraient ainsi révélateurs de problèmes plus profonds, et ne seraient pas directement la cause de la dépendance, mais le reflet d'un mal-être préexistant. Les joueurs ressentent en effet la nécessité de se « sentir utile », d'obtenir de la reconnaissance.

Selon M. GRIFFITHS, « *Ces jeux, par l'immersion qu'ils procurent et leur absence de fin, révèlent et favorisent une conduite addictive, là où elle existe déjà. Si le joueur n'a pas de problème addictif à la base, ce type de jeu n'en créera pas* » ⁷⁹⁷.

Cependant, outre la fragilité des publics, si l'on analyse les MMO, on constate qu'ils possèdent intrinsèquement de nombreuses raisons de rendre les utilisateurs dépendants, ou tout au moins de leur faire passer énormément de temps à jouer, en étant addictogènes et en favorisant des comportements au caractère répétitif ou compulsif ⁷⁹⁸.

⁷⁹⁵ M. CHARTIER, « Jeux vidéo & addiction, verdict », 3 juillet 2007, <http://www.gamepro.fr/2007/07/03/actualites/jeux-video-addiction/407591/> [en ligne 19/01/2010]

⁷⁹⁶ M. VALEUR, cité dans FORUM DU DROIT SUR INTERNET, *Jeux vidéo quelle gouvernance pour la France*, Op. Cit. p.205

⁷⁹⁷ M. GRIFFITHS, cité par M. CHARTIER, « L'addiction aux MMOG », *ibidem*

⁷⁹⁸ Y. LEROUX psychanalyste et membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, cité par H. GUILLAUD, « Yann LEROUX : "Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo" », Internetactu.net, 23 mars 2009, <http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video/> [en ligne 26/01/2010]

En effet, de par la persistance, ces univers continuent d'évoluer hors la présence du joueur. Cette perpétuelle évolution amène le joueur à se trouver dans une attente permanente, ainsi qu'une absence de fin et de but ultime, ce qui lui permet de toujours donner de l'intérêt à son temps de jeu. Par ailleurs, l'interaction existant entre les joueurs au sein de communautés développe aussi un regard narcissique sur le joueur qui récupère les meilleurs accessoires et qui est vu des autres, satisfaisant ainsi un besoin de reconnaissance.

Des facteurs de dépendance spécifiques aux MMO ressortent à savoir :

- la durée illimitée du jeu ;
- le caractère évolutif en développement perpétuel du jeu et des personnages ;
- la volonté de rentabilisation de l'abonnement par le joueur ;
- l'illusion d'un contact social ;
- la ressemblance entre le virtuel et le réel (substitution) ;
- la place du joueur définie dans le monde virtuel, la recherche de reconnaissance par les pairs. ⁷⁹⁹

Sur le plan juridique, une association, composée de parents de joueurs américain d'Ever Quest qui s'étaient suicidés, a tenté d'engager la responsabilité de l'éditeur. L'addiction psychologique aux jeux en ligne n'étant toujours pas reconnue par les tribunaux qui se réfèrent à la définition du DSM ⁸⁰⁰, l'association fut déboutée de ses demandes.

De même, en matière d'addiction aux jeux d'argent, deux joueurs pathologiques tentèrent de mettre en cause la responsabilité des casinos Partouche après avoir été ruinés par le jeu, en estimant que l'addiction au jeu, puis la ruine relevaient de la responsabilité des casinos, dans la mesure où ces derniers leur envoyaient des invitations et leur accordaient des facilités de paiement pour régler leurs dettes. Dans un jugement en date du 16 janvier 2006, le TGI de Paris n'a pas retenu la responsabilité des casinos, déterminant que le joueur est seul responsable de son

⁷⁹⁹ INSERM, *Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions*, INSERM, Collection Expertise collective, 2008, p.333

⁸⁰⁰ American Psychiatric Association, *Diagnosis Statistical Manual*, 4^{ème} édition, Edition française, Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, traduction J.D. GUELFY, Masson, Paris, 1994. Il est à noter que la Classification Internationale des Maladies utilisée par l'OMS tend de plus en plus à s'en rapprocher. Ce dernier définit depuis 1975 la toxicomanie comme :

« Un état psychique et parfois physique, résultant de l'interaction entre un organisme vivant et un produit, caractérisé par des réponses comportementales ou autres qui comportent toujours une compulsion à prendre le produit de façon régulière ou périodique pour ressentir ses effets psychiques et parfois éviter l'inconfort de son absence (sevrage). La tolérance peut être présente ou non. »

comportement, même pathologique ⁸⁰¹. On peut donc raisonnablement imaginer la même logique aux joueurs de jeux vidéo.

Ainsi, les éditeurs se sentent peu concernés et estiment que le phénomène d'addiction n'existe pas réellement, s'agissant plutôt d'un problème générationnel. Aussi d'après eux, c'est aux parents qu'incombe la tâche de contrôler, le cas échéant, le temps de jeu des enfants. Il apparaît toutefois simpliste de s'en tenir au simple conflit générationnel pour faire du syndrome addictif une crainte illusoire des parents. Si les éditeurs ne souhaitent pas prendre en compte les nouveaux enjeux engendrés par l'effervescence des jeux en ligne, c'est au droit qu'il appartient d'encadrer ces phénomènes et de veiller à la santé publique.

La dépendance aux jeux vidéo est par ailleurs bien analysée par l'ouvrage de C. KERDELLANT et G. GRESILLON qui la compare à l'alcoolisme ⁸⁰² le plaisir de jouer se transformant en impérieuse nécessité, proche de la dépendance. Les sénateurs sont bien conscients des risques de la cyberdépendance, comme le montre le rapport d'information d'A-M PAYET ⁸⁰³ déposé en juillet 2008, traitant du problème de l'addiction aux jeux vidéo. Le Sénat demanda, dans le cadre d'un rapport d'information de 2008 ⁸⁰⁴, le lancement d'une étude sur le caractère addictif des jeux vidéo, déjà proposée en mai 2008 ⁸⁰⁵ par M. STORA lors de la table-ronde organisée par la commission des affaires sociales du Sénat.

De plus, constatant l'absence d'étude globale sur ce phénomène en France, l'INSERM préconise, dans le cadre d'un rapport sur les jeux et l'addiction ⁸⁰⁶, le lancement d'une enquête nationale. Celle-ci s'appuierait sur les expériences accumulées dans les autres pays, afin de mieux connaître le profil des personnes les plus touchées pour y apporter une réponse adaptée. Adopté le 8 juillet 2008, le nouveau plan gouvernemental de lutte contre les drogues et les toxicomanies s'est fixé l'horizon 2011 pour effectuer en France une enquête sur les consommations de drogues illicites, les consommations excessives d'alcool et l'addiction aux jeux

⁸⁰¹ TGI Paris, 16 janvier 2006, Bryck c. Partouche, et TGI Cusset, Dompietrini c. Partouche, 14 novembre 2005

⁸⁰² C. KERDELLANT, G. GRESILLON DENOËL, *Les Enfants puce : Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*, Broché, 1992

⁸⁰³ A-M PAYE, *le phénomène addictif, mieux le connaître pour mieux le combattre*, 23 juillet 2008

⁸⁰⁴ D. ASSOULINE, Rapport d'information du Sénat N°46 de 2008 réalisé au nom de la commission des Affaires culturelles sur l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse, séance du 22 octobre 2008, <http://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-046.html> [en ligne 26/01/2010]

⁸⁰⁵ Proposition faite par M. STORA lors de la table-ronde organisée par la commission des affaires sociales du Sénat, Séance du Mercredi 14 mai 2008

⁸⁰⁶ INSERM, *Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions*, Op. Cit. p.275, p.330

vidéo en ligne ou hors ligne et plus généralement sur Internet ⁸⁰⁷. L'INSERM n'a d'ailleurs pas manqué de définir dans le cadre de cette réponse l'addiction comme : « *une condition selon laquelle un comportement susceptible de donner du plaisir et de soulager des affects pénibles est utilisé d'une manière qui donne lieu à deux symptômes clés : échec répété de contrôle de ce comportement et poursuite de ce comportement malgré ses conséquences négatives* » ⁸⁰⁸.

Dans le cadre de la réforme de l'hôpital, un amendement ⁸⁰⁹ fut déposé en date du 5 février 2009 pour qu'il soit fait état du caractère potentiellement addictif des jeux vidéo. Puis il fut retiré le 9 mars 2009 par la commission, cette dernière ayant déclaré que : « *L'idée nous a paru excellente, mais il paraît difficile de déterminer qui décide du caractère addictif d'un jeu vidéo. L'application d'une telle disposition semble extrêmement difficile* » ⁸¹⁰.

III. Des propositions en matière d'addiction et de protection des mineurs intéressantes.

A. En matière d'addiction

Le Forum des droits sur l'internet, dans le cadre de sa recommandation intitulée *Jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ?* ⁸¹¹, proposa très justement plusieurs mesures aux éditeurs afin de limiter les risques d'addiction aux univers virtuels. Les principales sont :

⁸⁰⁷ Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, *Plan gouvernemental de lutte contre les drogues et les toxicomanies 2008-2011*, La Documentation française, Paris ; Collection des rapports officiels, Paris ; 2008, p.91,

<http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/084000436/0000.pdf> [en ligne 26/01/2010]

Le plan gouvernemental se décline en cinq grands axes d'action : prévenir, communiquer, informer ; faire appliquer la loi ; soigner, insérer et réduire les risques ; former, chercher, conserver ; agir au plan international

⁸⁰⁸ INSERM, Op. Cit. p.275

⁸⁰⁹ Amendement n° 183, 5 février 2009,

<http://www.assemblee-nationale.fr/13/pdf/amendements/1210/121000183.pdf> [en ligne 01/02/2010]

⁸¹⁰ Assemblée nationale, XIIIe législature, Session ordinaire de 2008-2009, Deuxième séance du lundi 9 mars 2009

⁸¹¹ Le Forum des droits sur l'internet, *Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ?*, Op. Cit. p.205

- La création d'une horloge de décompte de temps de jeu ;
- La diffusion de message d'information sur le temps de jeu incitant à faire une pause ;
- La mise en place systématique par les éditeurs d'un contrôle parental ;
- La modification des possibilités de recherche de guildes avec une mise en évidence des contraintes imposées par celles-ci ;
- La favorisation d'un dialogue avec les chefs de guildes afin de coordonner leur action et de les encourager à un temps de jeu raisonnable ;
- L'élaboration d'une « charte de conduite » entre les éditeurs.

Une proposition de loi déposée à l'Assemblée nationale le 13 juillet 2010⁸¹² envisage l'instauration de programmes de sensibilisation des élèves, des professions de l'addictologie aux risques liés à l'utilisation excessive de jeux vidéo. Aussi, elle propose en son article 3 la mise en œuvre d'une charte éthique amenant l'industrie des jeux vidéo à s'orienter vers une politique du jeu responsable et entre autres à imposer des pauses aux utilisateurs.

BLIZZARD, éditeur de World of Warcraft, a déjà mis en place un certain nombre de mesures comme le bénéfice d'un bonus de progression de 200% accordé aux joueurs restés déconnectés pendant au moins huit heures consécutives, incitant les utilisateurs à limiter la durée de leurs phases de jeu. Par ailleurs, il propose un logiciel de contrôle parental en libre téléchargement, permettant de paramétrer les durées de jeu autorisées⁸¹³.

En Chine afin de lutter contre l'addiction des joueurs, les autorités chinoises ont mis en place un moyen technique destiné à limiter le temps de jeu. Après trois heures consécutives passées sur le jeu, l'expérience est réduite de moitié, ce n'est qu'en restant déconnecté au moins cinq heures consécutives que la progression reprend un rythme normal⁸¹⁴.

⁸¹² Proposition de loi N° 2737 visant à mieux garantir le droit à l'éducation à la santé, à responsabiliser les pouvoirs publics et les industries de jeux vidéo dans l'éducation à la santé et la protection des enfants et des adolescents contre la cyberaddiction, 13 juillet 2010

<http://www.assemblee-nationale.fr/13/propositions/pion2737.asp> [en ligne 03/09/2010]

⁸¹³Le logiciel fixe les heures quotidiennes ou hebdomadaires de jeu. En dehors des horaires autorisés, la connexion au serveur est refusée

⁸¹⁴ NERGES, « La Chine lutte contre l'addiction aux MMORPG », 24 août 2005, <http://www.jeuxvideo.fr/la-chine-lutte-contre-l-addiction-aux-mmorpg-actu-21986.html> [en ligne 21/01/2010]

L'Inserm propose, quant à lui, de dédier une ligne téléphonique nationale et publique aux joueurs en difficulté avec leur pratique de jeu, sur le mode de celle qui existe déjà en matière de dépendance aux substances psycho-actives. Il recommande aussi de mieux former les médecins généralistes, les psychologues et les travailleurs sociaux "au repérage du jeu pathologique" et à l'information du patient qui en souffre.

A ce titre, au travers de son site web ⁸¹⁵, l'EPE-IdF, association reconnue d'utilité publique créée en 1929, propose aux parents et aux jeunes une assistance téléphonique via un numéro vert ainsi que des consultations dans le domaine des jeux vidéo.

Il convient donc d'avancer en ce sens, de s'inspirer de ces initiatives, pour encadrer sans interdire cette pratique ludique qui, en cas de fragilité psychologique de l'utilisateur, peut devenir addictive.

B. En matière de protection des mineurs quant au contenu, le système PEGI Online

Il est préconisé de mettre à jour de la norme PEGI pour y intégrer les spécificités des jeux en ligne. En effet, le système PEGI ne prend pas en considération le caractère évolutif du monde virtuel, ni les risques d'être exposé à des contenus préjudiciables émanant d'autres utilisateurs. Dans les jeux en ligne, il existe des moyens de communication entre les joueurs qui ne sont pas nécessairement directement filtrés par l'éditeur, impliquant ainsi le risque qu'un utilisateur transmette un contenu inapproprié.

A ce titre, en 2007, le système PEGI Online ⁸¹⁶ a été lancé pour accompagner l'essor des jeux vidéo en ligne. Cependant la Commission Européenne considère que l'industrie doit investir davantage pour améliorer et surtout mettre à jour régulièrement ce système, afin d'en faire un instrument paneuropéen réellement efficace.

Pour elle, l'industrie et les autorités publiques devraient également intensifier leur coopération en vue de mieux faire connaître leurs systèmes de classification,

⁸¹⁵ www.filsantejeunes.com [en ligne 01/02/2010]

⁸¹⁶ <http://www.pegionline.eu> [en ligne 26/01/2010]

d'éviter la confusion avec des systèmes parallèles et d'élaborer un code de conduite des détaillants pour la vente de jeux vidéo aux mineurs ⁸¹⁷.

La Commission souhaite que plusieurs mesures soient prises pour harmoniser les politiques au sein du marché unique, à savoir que :

- l'industrie des jeux vidéo doit améliorer régulièrement et mieux faire connaître les systèmes PEGI et PEGI Online ;
- il conviendrait que les États membres intègrent PEGI dans leurs propres systèmes de classification et le fassent davantage connaître, notamment aux parents et aux enfants ;
- les États membres, les organismes de classification et les autres parties concernées devraient travailler ensemble pour trouver de nouveaux systèmes de vérification de l'âge ;
- il conviendrait d'établir, d'ici deux ans, un Code de conduite paneuropéen sur la vente de jeux vidéo aux mineurs, approuvé par toutes les parties prenantes.

D'autre part, une mobilisation de l'ensemble des acteurs pour communiquer sur la classification des jeux paraît nécessaire. Elle pourrait s'opérer grâce à la création d'un organe de concertation multi-acteur comme le préconise la Commission.

Ainsi, une prise en compte, même parcellaire, des jeux vidéo et de leur pratique commence à émerger dans une optique supranationale.

⁸¹⁷M. KUNEVA, membre de la Commission responsable de la protection des consommateurs, communiqué de presse IP/08/618, Bruxelles, 22 avril 2008

« Les jeux vidéo sont devenus une composante essentielle de l'industrie européenne du contenu, et leur vente explose partout en Europe. C'est une bonne chose, mais cela entraîne une responsabilité accrue de l'industrie, qui doit veiller à ce que les parents sachent à quelle sorte de jeux vidéo jouent leurs enfants », a déclaré Mme Viviane REDING, membre de la Commission européenne chargée de la société de l'information et des médias. « Le PEGI, en tant qu'instrument d'autoréglementation d'une industrie responsable et seul système de ce type ayant une couverture quasiment européenne, est certainement un premier pas très important dans cette direction. Quoi qu'il en soit, je pense qu'il peut être grandement amélioré, en Europe et au-delà, en informant davantage le public de son existence et en appliquant pleinement le système PEGI Online. J'invite également les États membres et l'industrie à réglementer la vente de jeux vidéo dans les magasins pour répondre à la nécessité impérieuse de protéger les mineurs ».

« Les consommateurs ont tous besoin d'informations claires et précises pour faire des choix éclairés. Mais cela est plus vrai encore en ce qui concerne les enfants, qui comptent parmi les consommateurs les plus vulnérables. Aujourd'hui, notre message est clair: l'industrie et les autorités nationales doivent aller plus loin pour que les parents soient en mesure de prendre les bonnes décisions pour eux-mêmes et leurs enfants »

INDEX

A

Addiction, 270, 277 et s.
Anonymat, 20, 214, 217 et s, 222 et s,
249, 261
Autorité administrative, 206
Avatar, 136, 139, 154, 156, 162, 167,
175, 179, 186, 191, 214 et s., 246, 250,
265, 270

B

Base de données, 15, 44 et s., 90, 162
et s., 244, 246, 250

C

Cercle magique, 22, 194, 197 et s., 207
et s., 248 et s.
Cession, 39, 73, 94, 100, 101, 115, 121,
123
- présomption de cession, 19, 39, 40,
100, 121 et s.
- cession de biens virtuels, 153 et s.,
250
Clause abusive, 149 et s.
Code source, 20, 143, 163, 165, 185
Commande, 60, 72, 100, 115, 121, 125
Common law, 65
Communauté virtuelle, 20, 137, 146,
187 et s., 211
Communication privée, 231
Communication publique, 232 et s.
Contrat de travail, 43, 100, 115, 123,
133

Contrefaçon, 25, 30, 36, 42, 43, 51, 78,
131

Copie privée, 39, 43, 48, 91, 103, 130

Copyright, 65 et s., 108, 244

D

Définitions

- Œuvre multimédia, 45 et s.
- Jeu, 8
- Jeu vidéo, 9, 113
- Univers virtuel, 175 et s.

Diffamation, 265 et s.,

Droit de destination, 100 et s.

Droit de location, 101

Droit de représentation, 51, 55

Droit de reproduction, 106

Droit moral, 32, 43, 58, 76, 91, 100, 128
et s. , 160, 244

E

Economie virtuelle, 138, 254

Editeur, 18, 21, 62, 63, 87, 97, 106

-cf. Cession, Présomption de.

-Régulation des Univers virtuels
141 et s., 152 et s., 190 et s.

F

Forum de discussion, 167 et s, 237 et
s.

G

Gouvernance, 173, 190 et s.

- Autorégulation, 141 et s., 168, 202, 204, 268
- Co-régulation, 201 et s.

H

Harcèlement, 259 et s.

I

Identifiant, 132, 221 et s., 252
 Identité, 47, 78, 116, 184, 186, 214 et s., 249, 254, 258, 265, 267
 Identité virtuelle, 215, 218
 Interactivité, 31, 32, 34, 37, 39, 41 et s., 67, 68, 69, 94, 97, 99, 114, 119, 137
 IP, 218 et s.

L

Liberté d'expression, 21, 169, 201, 203, 227 et s.
 Lieu privé ouvert au public, 237 et s.
 Logiciel, 11, 13, 16, 17, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 40 et s., 44, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 58, 71, 80, 84, 89, 91, 93, 94, 101, 102, 103, 104, 113, 115, 117, 117, 119, 129, 130, 132, 142, 145, 149, 156, 172, 174, 216, 251, 278

M

Marchandisation, 21, 155, 210,
 - cf. *cession*
 Monnaie virtuelle, 20, 154, 256
 Musique, 41, 52, 55, 62, 66, 88, 98, 110, 120, 188

O

Œuvre audiovisuelle, 15, , 36 et s., 45, 51, 69 et s., 84, 94, 115
 Œuvre de collaboration, 17, 48, 52, 53, 61 et s., 107
 Œuvre collective, 18, 47, 57 et s., 61, 100, 109

P

Pédopornographie, 261 et s.
 PEGI, 267 et s., 279 et s.
 Propriété virtuelle, 21, 152 et s., 158 et s., 170, 244 et s.,
 Protection des mineurs, 20, 267 et s., 277 et s.
 Pseudonyme, 221 et s.

R

Responsabilité, 21, 117, 122, 125, 127, 150, 156, 174, 213, 215, 223, 227, 230 et s., 233, 234, 237, 241, 248 et s., 275

GLOSSAIRE

<u>3D en temps réel</u> :	Méthode de représentation de données 3D dans laquelle chaque image composant l'animation est rendue dans l'instant qui précède son affichage. Elle permet de ce fait un grand degré d'interactivité (possibilités d'immersion, de contrôle d'animation, d'interactivité avec la scène 3D...)
<u>Abduction</u> :	En épistémologie, l'abduction est un procédé consistant à introduire une règle à titre d'hypothèse afin de considérer ce résultat comme un cas particulier tombant sous cette règle
<u>Application middleware</u> :	Logiciel permettant à deux ou plusieurs applications de communiquer entre eux.
<u>Augmentationiste</u> :	Utilisateur qui envisage les univers virtuels comme un prolongement de l'expérience matérielle.
<u>Autorité indépendante</u> :	Institution de l'État, chargée, en son nom, d'assurer la régulation de secteurs considérés comme essentiels et pour lesquels le gouvernement veut éviter d'intervenir trop directement.
<u>Autorégulation</u> :	Technique juridique selon laquelle des règles de droit ou de comportement sont créées par les personnes auxquelles ces règles sont destinées à s'appliquer.
<u>Avatar</u> :	Incarnation d'un dieu sur Terre dans la religion hindouiste, projection numérique d'un individu dans un monde parallèle artificiel.
<u>beta-testeurs</u> :	Personne qui teste des versions "Bêta" de logiciel ; les versions "Bêta" sont des versions avec toutes les fonctionnalités mais où la phase de test est inachevée.

<u>Borne d'arcade :</u>	Système complet de jeu comportant écran, manettes de jeu, ordinateur et un ou plusieurs jeux intégrés dans un grand boîtier.
<u>Casual gaming :</u>	Expression anglaise signifiant "jouer occasionnellement". Il se dit d'une personne qui joue de temps en temps aux jeux vidéo, sans approfondir sa connaissance des jeux.
<u>CD-ROM :</u>	Abréviation de Compact Disc - Read Only Memory, disque optique utilisé pour stocker des données sous forme numérique et d'une capacité de stockage de 700 Mo.
<u>Chaine de Ponzi :</u>	Escroquerie sous forme de ventes pyramidales
<u>Cloud gaming :</u>	Inventer par la société californienne OnLive, le « cloud gaming » avec son service de jeu vidéo en streaming permet de jouer depuis une plateforme avec comme seul outil une connexion Internet haut débit.
<u>CLUF :</u>	Document composé de deux volets, le Contrat de licence et les conditions d'utilisation.
<u>Code source :</u>	ensemble d'instructions écrites dans un langage de programmation informatique permettant d'obtenir un programme pour un ordinateur. ²
<u>Conditions d'utilisation :</u>	Règles du jeu proprement dites dressant le panorama des comportements attendus et des pratiques proscrites.
<u>Console de salon :</u>	Système électronique dédié au jeu vidéo connecté à un écran
<u>Contrat de licence :</u>	Contrat établi entre l'éditeur et l'utilisateur définissant les conditions dans lesquelles l'utilisateur final est autorisé à utiliser le programme.
<u>Co-régulation :</u>	Accord entre les pouvoirs publics et les parties intéressées, que ce soit les entreprises, les

	consommateurs, les administrations publiques, la société civile sur le contenu de normes mises en œuvre par une autorité indépendante.
<u>Crafting traditionnel</u> :	Récupération et fusion d'objets préexistants pour la création de nouveaux.
<u>Crafting moderne</u> :	Création de nouveaux objets à l'aide de logiciels de modélisation et de création.
<u>DVD-ROM</u> :	Abréviation de Digital Versatil Disk Read Only Memory, disque optique utilisé pour stocker des données sous forme numérique et d'une capacité de stockage de 4.7 Go.
<u>Editeur</u> :	Société qui fabrique des jeux vidéo ou les fait fabriquer en son nom par des développeurs externes et finance le développement des jeux vidéo
<u>Economie virtuelle</u> :	Economie générée par les activités réalisées au sein d'un univers virtuel.
<u>Expérimentaliste</u> :	Utilisateur assimilant les univers virtuels à des laboratoires expérimentaux.
<u>Game designer</u> :	Au sein d'une société éditrice de jeux vidéo ou d'une agence de conseil en jeux vidéo, le Game Designer est chargé du développement graphique d'un jeu vidéo. Le Game Designer assure ainsi la rédaction du Game Document, qui regroupe l'ensemble des informations conceptuelles et techniques du jeu vidéo. Il va ensuite les faire développer concrètement par son équipe, participer à la réalisation purement graphique du jeu dont il est responsable.
<u>Gameplay</u> :	terme caractérisant des éléments d'une expérience vidéoludique, englobant les règles du jeu, la manière dont le joueur est censé y jouer, la fluidité de ces règles une fois appliquées à l'environnement du jeu, et

également la manière dont le joueur peut jouer, les possibilités offertes par l'environnement

Guilde : Organisation interne sous forme de communauté constituant une réunion de joueurs partageant les mêmes objectifs.

Immersioniste : Utilisateur qui envisage les univers virtuels comme des réalités alternatives tout en dissociant leur propre personnalité de celle de l'avatar.

IP : Identifiant technique de tout ordinateur hôte ou usager connecté aux réseaux.

Jeu en ligne : Jeu vidéo qui se joue au travers d'Internet et rassemblant plusieurs joueurs au sien d'une même partie.

Level designer : Personne qui s'occupe de la réalisation des niveaux ou cartes de jeu vidéo, prenant en compte tous les éléments contenus dans le game design afin de bien régler le rythme du jeu, la difficulté, la diversité.

Ludiciel : Terme officiel désignant un logiciel de jeu.

MMOG : (Massively multiplayer online game) Un MMOG, ou encore MMO, est un jeu soit coopératif, les joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur, soit compétitif dans ce cas, les joueurs jouent, seuls ou en équipe, les uns contre les autres.

Portabilité de jeu vidéo : Processus d'adaptation d'un programme sur différents systèmes.

Raisonnement inductif : Opération intellectuelle par laquelle on étend à l'ensemble d'une classe, ou d'un groupe, les propriétés et caractères observés sur un nombre limité de cas individuels.

<u>Rétro-ingénierie</u> :	Activité qui consiste à étudier un objet pour en déterminer le fonctionnement interne ou sa méthode de fabrication.
<u>Start-up</u> :	Entreprise innovante soit par son secteur d'activité, soit par ses méthodes de commercialisation, ou son mode de développement, connaissant une croissance rapide en matière de chiffres d'affaires et de capital.
<u>Shoot them up</u> :	Genre de jeu qui met l'accent sur le tir à un rythme effréné. Généralement utilisé pour définir les titres où l'on dirige un véhicule ou un personnage dont l'occupation principale consiste à tirer sur des adversaires débarquant par vagues.
<u>Syllogisme</u> :	Raisonnement logique à deux propositions conduisant à une conclusion
<u>Univers virtuel</u> :	Réseau informatisé, synchrone et persistant, d'humains, représentés par des avatars.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Ouvrages Généraux

Sont classés dans les ouvrages généraux, les ouvrages non juridiques ainsi que ceux de droit général

Ouvrages généraux non juridiques

- Aristote, *Les Politiques*, Flammarion, GF, tr. Pellegrin, janvier 1999, 575 pages
- Batiffol H., *Problèmes de base de la philosophie du droit*, LGDJ, Paris, 1979, 520 pages
- Beau F., *Culture d'univers*, Fyp, 2007, 360 pages
- Berthier D., *Méditations sur le réel et le virtuel*, Harmattan, Edition Impacts des nouvelles technologies, 2004, 280 pages
- Bourdieu P., *Le sens pratique*, Editions de Minuit, Paris, février 1980, 475 pages
- Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Ed. revue et augmentée, 1992, 374 pages
- Deleuze G., *Différence et Répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968, 409 pages
- Gebauer G., Wulf C., *Jeux, rituels, gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale*, Economia, anthropolos, 2004, 310 pages
- Gibson W., *Neuromancien*, J'ai lu n° 2325, Science-fiction, 2001, 319 pages
- Grésillon G. et Kerdellant C., *Les Enfants puce : Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*, Denoël, 2003, 352 pages
- Harvey P-L., *Cyberespace et Communautique, Appropriation, réseaux, groupes virtuels*, Presses De L'université Laval, 1995, 237 pages
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Gallimard, Tel, 1988, 340 pages
- INSERM, *Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions*, INSERM, Collection Expertise collective, 2008, 492 pages
- Le Diberder A. et F., *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, 1998, 274 pages

- Locke J., *Second traité du gouvernement civil*, Puf, 1994, Epimethee, 384 pages
- Valery P., *Mon Faust*, Gallimard, 1946, 232 pages
- Matysiak J. C, Valleur M., *Sexe passion et jeux vidéo*, Flammarion, mai 2003, 282 pages
- Matysiak J-C, M. Valleur, *Les nouvelles formes d'addiction : L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Flammarion, 2004, 282 pages
- Michoud L., *La Théorie de la personnalité morale et son application en droit français*, Trotalas, 3 e éd., 1932
- Milgram S., *La soumission à l'autorité*, Calmann-Lévy, avril 1974, 270 pages
- Rigaut P., *Au delà du virtuel*, L'harmattan, 240 pages
- Rosanvallon P., *Le Capitalisme utopique*, Points Seuil, Paris, février 1999, 252 pages
- Tene D., *Le guide du jeu vidéo*, DTC, 2004
- Trémel L., *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia –les faiseurs de mondes*, PUF, 2001

Ouvrages généraux juridiques

- Boyer L., Roland H. et Starck B., *Introduction au droit*, Litec, 1990, 679 pages
- Boyer L. et Roland H., *Adages du droit français*, Litec, 1999, 4e édition, 1040 pages
- Cornu G., *Vocabulaire juridique*, Association Henry CAPITANT, PUF 1997, 986 pages
- Lequette Y., Simler P. et Terré F., *Droit civil, les obligations*, 6e éd., Précis Dalloz, n°618, 1997, 1160 pages
- Lexique des termes juridiques, Dalloz, 17e éd., 2010, 800 pages
- Papaux A., *Essai philosophique sur la qualification juridique*, LGDJ, 2003, 532 pages
- Terré F., *Introduction générale au droit*, Dalloz, 4e ed., 1998, 592 pages

Ouvrages Spécialisés

- Andres J., *Droit d'auteur et droits voisins à l'épreuve des créations multimédia – étude de droit français et américain*, thèse Paris 11, 1995

- Asseraf-Olivier F. et Barbry E., *Le droit du multimédia, du CD-Rom à l'internet*, coll. Que sais-je ?, PUF, 3^e édition 2001, 128 pages
- Baetens J., *Le combat du droit d'auteur*, Impressions Nouvelles, coll. Bâtons rompus, 2001 (192 pages)
- Benhamou F., *Droit d'auteur et copyright*, La découverte, 2007, 124 pages
- Bensoussan A. (sous la direction de), *Le multimédia et le droit*, Hermès, 2^e édition, 1998, 602 pages
- Bertrand A., *Le droit d'auteur et les droits voisins*, Dalloz, 2^e édition, 1999, 1152 pages
- Caquet A-L., *Ludiciels, droit d'auteur et copyright*, These Paris 11, 1998
- Caron C., *Droit d'auteur et droits voisins*, Litec, octobre 2006, 508 pages
- Colombet Cl., *Propriété littéraire et artistique et droit voisins*, Précis Dalloz, 9^e édition, 1999, 507 pages
- Derclaye E. et Strowel A., *Droit d'auteur et numérique : logiciels, base de données, multimédia, droit belge, européen et comparé*, Bruylant, 2001, 488 pages
- Derieux E et Granchet A, *Droit des médias, droit français, européen et international*, LGDJ, 6^e édition, 2010, 1089 pages
- Desbois H., *Le droit d'auteur en France*, Dalloz, 3^e édition, 1978, 1004 pages
- Edelman B., *La propriété littéraire et artistique*, coll. Que sais-je ?, PUF, 4^e édition, 2008, 127 pages
- Galloux J.-C., *Droit de la propriété industrielle*, Cours Dalloz, 2000, 506 pages
- Gautier P.-Y., *Propriété littéraire et artistique*, PUF coll. Droit Fondamental, 6^e édition, 2007, 983 pages
- Gavalda C. et Sirinelli P., *Droit des médias et de la communication*, Lamy, 2000
- Henno J., *Les jeux vidéo*, 2002, ed. Le cavalier bleu, coll. idées reçues, 1^{ère} édition, 126 pages
- Hugon C., *Le régime juridique de l'œuvre audiovisuelle*, Litec, 1993, 538 pages
- Itéanu O., *L'identité numérique en question*, Eyrolles, Paris, 2008, 166 pages
- Jalal H., *L'apport des conventions internationales à la protection juridique des logiciels*, thèse, Presses Universitaires du Septentrion, 332 pages

- Latreille A., *Les mécanismes de réservation et les créations multimédia*, thèse Paris 11, 1995, Coll. Hyper thèses, 1998
- Lindon R., *Une création prétorienne : les droits de la personnalité*, Dalloz, Paris, 1974, 372 pages
- Linant de Bellefonds X., *Droit d'auteur et droits voisins*, Cours Dalloz, 2^e édition, 2004, 564 pages
- Lucas A., *Droit d'auteur et multimédia*, Mélanges, Françon, Dalloz, 1995
- Lucas A., Deveze J. et Frayssinet J., *Droit de l'informatique et de l'Internet*, PUF coll. Themis droit prive, 2^{ème} édition, 2001
- Lucas A., *Droit d'auteur et numérique*, Litec coll. Droit@Litec, 1998, 355 pages
- Lucas A., *Propriété littéraire et artistique*, Dalloz coll. Connaissance du droit, 2002, 164 pages
- Lucas A. et Lucas H.-J., *Traité de la propriété littéraire et artistique*, Litec, 3^e édition, 2006, 1210 pages
- Mallet-Poujol N., *La création multimédia et le droit*, Litec, 2^e éd. 2003, 206 pages
- Pollaud-Dulian F., *Le droit de destination*, LGDJ, Traité, 3^e édition, 1998, 552 pages
- Pollaud-Dulian F., *Le droit d'auteur*, Economica, novembre 2004, 1052 pages
- Rheingold H., *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley France, coll. Mutations technologiques, janvier 1996, 311 pages
- Vivant M., Le Stanc C., *Droit de l'informatique et des réseaux*, Lamy, 2004, 3034 pages
- Sirinelli P., *Propriété littéraire et artistique*, Mementos Dalloz, 2^e éd. 2004, 226 pages

Ouvrages Etrangers

- Bartle R., *Designing Virtual Worlds*, New Riders Pub., Upper Saddle River, juillet 2003, 768 pages
- Berman P., *Cyberspace and the State Action Debate: The Cultural Value of Applying Constitutional Norms to Private Regulation*, NELLCO, 2000, 49 pages
- Castronova E., *Synthetic worlds*, The University of Chicago Press, Chicago, 2004, 344 pages

- Dibbell J., *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, juillet 2008, 335 pages
- Duranske B., *Virutal Law*, ABA, avril 2008, 461 pages
- Stamatoudi I., *Copyright and multimedia products: a comparative analysis*, mars 2002, 317 pages
- Stephenson N., *Snow Crash*, Bantam Books, avril 1993, 480 pages
- Wu J., *The World of MMORPG: a Tale of Two Regions*, strategyanalytics, 5 août 2010, 21 pages
- Spar D., *Ruling the Waves: From the Compass to the Internet, a History of Business and Politics along the Technological Frontier*, Harvest Books, janvier 2003, 416 pages
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA/London, 2004, 688 pages

Articles

- Athanasekou E., *Le droit de l'internet au Royaume-Uni*, in *L'internet et le droit*, actes du colloque organisé par l'Ecole doctorale de droit public et fiscal de l'Université de Paris I, 25 et 26 septembre 2000, Légipresse 2001
- Auvret V.P., *L'application du droit de la presse au réseau internet*, JCP 1999. I. 108, n°5
- Barthes R., « L'effet de réel », *Communications* n°11, 1968, p.84-89
- Berguig M., *L'émulation et la contrefaçon des ludiciels*, CCE, juin 2003, p.18
- Bernault C., *Exégèse de l'article L112-2 6° du CPI : la notion d'œuvre audiovisuelle en droit d'auteur*, D.2001, chron. p.2188
- Bertrand A., *La protection juridique des jeux vidéo*, *Expertises*, 1983, n°56, p.230
- Bertrand A., *Jeux vidéo et droit d'auteur*, *Expertises*, 1985, n°74, p.161
- Bertrand J., *Pas de protection pour le look and feel*, *Expertises*, Mars 1997, p.111
- Bensoussan A., *Informatique, télécoms, internet*, F. Lefebvre, 2001, n°2639, p.846

- Bougerol D., *De la qualification juridique à la régulation économique du multimédia - Le précédent audiovisuel*, Créations multimédias, Droit des technologies avancées Vol. 8 n°2/ 2001
- Bitan H., *La problématique de la réalisation d'une œuvre multimédia*, Gaz.Pal. 96. 1. doc.99
- Bitan H., *Les rapports de force entre la technologie du multimédia et le droit*, Gaz.Pal. 96. 1. doc. 103
- Bouard J.-Ph., *L'évolution des droits reconnus à l'auteur et son éditeur : vers un déplacement du centre de gravité de l'édition*, chron., CCE, avril 2004, p.11
- Caron C., *Le logiciel envahissant ou les méfaits des qualifications multiples*, CCE, Septembre 2001, p.17
- Caron C., *Réflexions sur la coexistence du droit d'auteur et du droit des brevets sur un même logiciel*, RIDA, avril 2000, n°184, p.3
- Caron C., *L'interactivité chasse l'œuvre audiovisuelle*, CCE, Avril 2003, p.17
- Caron C., *Consécration du droit de location par la Cour de Cassation*, note sous Cass. Civ. 1^{ère}, 27 avril 2004, CCE, juillet-aout 2004, p.23
- Cheron A., *Essai sur la qualification juridique d'un jeu vidéo*, Gazette du Palais, 22 février 2005 n°53, p.6
- Chéron A., *L'application du droit dans l'univers virtuel persistant d'un jeu vidéo en ligne*, CEJEM, 5 juillet 2006
- Decoopman N., *Droit et déontologie*, in Les usages sociaux du droit, CURAPP, 1989, p.87, spéc. 95
- Du Marais B., *Enjeux juridiques et institutionnels - Réglementation ou autodiscipline : quelle régulation pour l'Internet ?*, in Les cahiers français, mars-avril 2000, n° 295, p.6
- Dabin J., *Droit - Théorie et philosophie*, Encyclopédie Universalis, 2010
- Daleau J., *Qualification et location d'un jeu vidéo*, D. 2004, obs., p.1528
- Derieux E., *La régulation internationale de l'Internet. Régime des responsabilités et droits d'auteur*, AFRI 2001, 1er janvier 2002, volume II, p.889-901
- Donio J., *Le multimédia, ses facettes, ses technologies et ses droits*, préambule, Travaux de l'AFDIT, Le multimédia et le droit, Les Parques, Paris, 1995, p.59
- Dupuy-Busson S., *Les imprécisions de la définition de l'œuvre audiovisuelle*, JCP G 2004, I, 144

- Edelman B., *L'œuvre multimédia, un essai de qualification*, Dalloz 1995, Chronique, p.109
- Falque-Pierrotin I., *La Gouvernance du monde en réseau*, in Gouvernance de la Société de l'Information, Cahiers du C.R.I.D. n° 22, Bruxelles, Bruylant, 2002, p.109
- Flament L., *Le numéro d'IP n'est pas une donnée à caractère personnel – La Cour d'appel de Paris persiste et signe !*, Droit Pénal, décembre 2008, p.24-26
- Gallot Le Lorier M-A., Varet V., *Le statut de la création multimédia entre deux logiques antagonistes*, Expertises, Février 2000, p.24
- Galloux J.C., *La proposition de directive sur la brevetabilité des inventions mises en œuvre par un ordinateur*, RTD Com., 2003, p.732
- Gaudrat P., *La protection des logiciels par la propriété littéraire et artistique*, RIDA 1986, n°128, p.181
- Gaudrat P., *Brèves observations sur le régime de l'œuvre multimédia*, RTD com., janvier-mars 2000, p.99
- Gaudrat P., *Forme numérique et propriété intellectuelle*, RTDCom., octobre/décembre 2000, p.910
- Gaudrat P., *À la poursuite de l'œuvre multimédia*, Créations multimédias, Droit des technologies avancées, Vol. 8 n°2/2001
- Gaudrat P., *Jeu vidéo : le logiciel perd des points*, RTD Com. 2008, p.106
- Gautier P-Y., *Les œuvres "multimédia" en droit français*, RIDA, n°160, Avril 1994, p.91
- Gautier P-Y., *Cœuvre "multimédia"*, Jurisclasseur Propriété Littéraire Et Artistique, Fascicule 1165
- Ginsburg J. et Sirinelli P., *Les difficultés rencontrées lors de l'élaboration d'une œuvre multimédia*, JCP G 1996, I, 3904
- Hassler T., *Qualification du multimédia : plaidoyer pour une méthode de qualification*, CCE nov. 2000, p.10
- Hugon Ch., *Cœuvre multimédia : le critère de l'interactivité consacré par la Cour de Cassation*, chron., CCE, septembre 2003
- Huet J., *La protection des logiciels, Pratiques passées, régime actuel et difficultés futures*, expertises 1986, n° 86, p.174
- Julian S., *Des dollars virtuels convertis en vrais bénéfices*, L'Expansion, 1^{er} juillet 2007

- Jeannot-Pagès G., *Association et liberté d'expression : de l'apport des nouvelles technologies au renforcement du pouvoir associatif*, Recueil Dalloz 2002, p.3103
- LAURIE F., *Concurrence et concentration dans le marché du jeu vidéo*, PUAM, 2009
- Latreille A., *La création multimédia comme œuvre audiovisuelle*, JCP G, 1998, I 156, p.1419
- LECARDONNEL M., *La qualification juridique du jeu vidéo*, INIST, 2008, n°323, p96
- Lecomte F. et Lemaitre M-H., *Inconnue juridique à cette adresse (IP) - Ou les affres du débat autour de la qualification de donnée à caractère personnel de l'adresse IP*, Expertises, mai 2008, p.175-176
- Lefranc D., *De la représentation pornographique de l'enfance dans un dessin animé*, Recueil Dalloz, 2008 p.827
- Linant de Bellefonds X., *Le droit communautaire et le produit multimédia*, Travaux de l'AFDIT, Le multimédia et le droit, Les Parques, Paris, 1995, p.121
- Linant de Bellefonds X., *Et l'interactivité alors!*, Expertises n°200 2000, p.13
- Linant de Bellefonds X., *L'interactivité, critère pleinement juridique*, CCE, Avril 2003, p.1
- Linant de Bellefonds X., *Jeux vidéo : Le logiciel gagne des points*, CCE, septembre 2003, p.9
- Longworth E., *Opportunité d'un cadre juridique applicable au cyberspace - y compris dans une perspective néo-zélandaise*, in *Les dimensions internationales du droit du cyberspace*, Economica, 2000, p.41
- Lucas A., *Droit d'auteur et multimédia*, Mélanges Françon, Dalloz, 1995, p.325
- Mallet-Poujol N., *La création multimédia et le droit*, Litec, RIDA, octobre 1993, p.257
- Mallet-Poujol V.N., *La notion de publication sur l'internet*, Légicom 2006/1, n°35, p.3
- Mariez J.S, *Un premier pas vers la mise en place d'un dispositif pertinent de lutte contre l'usurpation d'identité sur internet ?*, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, novembre 2008, n°43
- Mattatia F., *Internet face à la loi Informatique et libertés : l'adresse IP est-elle une donnée à caractère personnel ?*, Gaz. Pal., 15 janvier 2008, p.10
- Mathias G., Lorrain A-C, *Données de connexion : un état des lieux ou une première tentative de démêlage de la toile législative*, RLDI, n° 11, décembre 2005, p. 54-56

- Montels B., *Droit de la PLA et droit public de la communication audiovisuelle : du domaine séparé au domaine partagé*, RIDA, janvier 2003, n° 195, p.109
- M.L., *Où est la valeur d'un bien virtuel ?*, Libération, 9 Décembre 2005
- Parisel J., *La question de la propriété dans les univers virtuels : état des lieux*, Working Papers du Centre Perelman de philosophie du droit, n° 2009/6
- Pelletier P. et Verbiest T., *La Cour de cassation tranche sur le statut juridique du jeu vidéo*, La Semaine Juridique, Edition Générale n°28, 6 Juillet 2009
- Pollaud-Dulian F., *Jeu vidéo. Qualification. Logiciel d'œuvre complexe*, RTD Com. 2009
- Renault Ch.-E., *Le crédit d'impôt en matière cinématographique : un nouvel outil pérenne ?*, Legipresse n° 210, avril 2004, II, p.37
- Saint Martin A., *Proposition d'une « responsabilité raisonnable pour le Web 2.0*, Revue Lamy Droit de l'Immatériel 2007, n°32
- Sardain F., *La Cour de Cassation et l'oeuvre multimédia*, note sous Cass. 1re civ., 28 janv. 2003, D. 2003, n°25
- Sardain F., *La qualification logicielle des jeux vidéo : une impasse pour le multimédia*, JCP E, 2001, comm., p.312
- Sardain F., *Le droit d'auteur à l'épreuve du logiciel : l'exemple du droit de décompilation*, CCE, octobre 2002, p.16
- Stiegler B., *question de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple pharmakon*, in *Psychotrope*, De Boeck, 2007, vol13 p.27-54
- Pasgrimaud H., *La qualification juridique de la création multimédia : Termes et arrières-pensées d'un vrai-faux débat?* Gazette Du Palais, 1995, p.1140-1151
- Peters P., *La protection des jeux vidéo électroniques*, Droit de l'informatique 1984, n°2, p.10
- De Roquefeuil B. et Amaudric du Chaffaut B., *Le jeu vidéo, objet de droits*, revue droit des technologies avancées, Ed. Hermès, vol. 7, déc. 2000, n° 6 p.461 et s.
- Sardain F., *La qualification logicielle des jeux vidéo : Une impasse pour le multimédia*, JCP E, 2001, p.312
- Sardain F., *Du droit du multimédia au droit de l'unimedium*, Créations multimédias, Droit des technologies avancées Vol. 8 n°2/2001
- Sirinelli P., *Le multimédia*, LAMY Droit de l'audiovisuel, 1995, p.511

- Tonnelier M.H., *La protection du multimédia par le régime de l'œuvre audiovisuelle*, Légicom, mai/juin 1995, n°8, p.33
- Treppoz E., *La qualification logicielle d'un jeu vidéo : Un modèle pour les œuvres multimédia*, Petites Affiches, n°230, 18 novembre 1999, p.10
- Treppoz E., *La pertinence de la qualification logicielle d'un jeu vidéo par la Cour de cassation*, P.A. 27/06/2001, n° 127, p.25
- Treppoz E., *La qualification logicielle d'un jeu vidéo ; un modèle pour les œuvres multimédia*, doct., LPA, 18 nov. 1999, n° 230, p.10
- Van Ommeslaghe P., *L'autorégulation – Rapport de synthèse*, in *L'autorégulation*, Colloque Faculté de droit U.L.B., Bruxelles, Bruylant, 1995, p.238
- Vivant M., *Cybermonde : Droit et droits des réseaux*, JCP-G, 1996, I, p.401
- Weber A., *Les jeux sont faits, rien ne va plus*, Travaux de l'AFDIT, Le multimédia et le droit, Les Parques, Paris, 1995, p.145

Articles Web

- AFJV, *Sony Online Entertainment présente son site officiel de vente aux enchères en ligne*, 26 décembre 2006, http://www.afjv.com/press0504/050423_ventes_encheres_jeux_videos.htm
- Arène V., *L'ENST Bretagne ouvre son campus virtuel sur Second Life*, 15 juin 2007, <http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-l-enst-bretagne-ouvre-son-campus-virtuel-sur-second-life-23173.html>
- Barlow J. P., *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, Suisse, 8 février 1996, <http://www.freescape.eu.org/eclat/1partie/Barlow/barlowtxt.html>
- Blizzard Entertainment, *Pirates et tricheurs bannis*, Wow-Europe, 28 avril 2006, <http://www.wow-europe.com/fr/news/wow-oldnews2006.html>
- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft dépasse les 11,5 millions d'abonnés dans le monde*, 23 décembre 2008, <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?081223>
- Gensollen M., *l'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ?*, Janvier 2007, http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_court.pdf
- Bravo M., *Crash bancaire ... sur EVE Online*, 9 août 2009, <http://www.toile-filante.com/2009/08/29/crash-bancaire-sur-eve-online/>

- Capelli J.C., *Les banques dans Second Life*, mars 2007, http://capelli.typepad.fr/capelli/2007/03/les_banques_dan.html
- Carré D., *Les vols de « biens virtuels » se multiplient !*, droitvirtuel.com, 10 Décembre 2009, <http://www.droitvirtuel.com/index.php>
- Chéron A., *L'application du droit dans l'univers virtuel persistant d'un jeu vidéo en ligne*, CEJEM, 5 juillet 2006, http://www.cejem.com/article.php3?id_article=225
- Corri, *Thème : Concerts*, 17 juillet 2007, <http://pages.usherbrooke.ca/gcorriveau/?p=15>
- Dimeglio A., M.D. Gleize, « Les produits dérivés des MMOG », CEJEM, 23 avril 2008, http://www.cejem.com/article.php3?id_article=271
- Docquir P.-F., *Contrôle et contenus sur internet et liberté d'expression au sens de la Convention européenne des droits de l'homme*, janvier 2002, http://www.philodroit.be/IMG/pdf/Controle_des_contenus_et_liberte_expression_CEDH.pdf
- Fenoulhet T., *La co-régulation : une piste pour la régulation de la société de l'information ?*, Droit et Technologie, 2 juillet 2002, <http://www.droit-technologie.org>
- Gaon T., *Jeux vidéo : L'avenir d'une illusion*, OMNSH, 23 mars 2004, <http://www.omnsh.org/spip.php?article15>
- Gensollen M., *l'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ?*, Janvier 2007, http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_court.pdf
- ISFE, *le profil du joueur de jeux vidéo européen*, ISFE, 2008, http://www.sell.fr/IMG/pdf/Market_Research_FR.pdf
- Iteanu O., *Mon meilleur ami est un avatar*, 11 juin 2009, <http://blog.iteanu.com/index.php?2009/06/11/25-mon-meilleur-ami-est-un-avatar>
- Julian S., *Dans l'espace, personne ne vous entend dépenser*, L'Expansion, 12 février 2010, <http://blogs.lexpansion.com/antimatiere/2010/02/une-bataille-virtuelle-ne-fait.php>
- Nerces, *La Chine lutte contre l'addiction aux MMORPG*, 24 août 2005, <http://www.jeuxvideo.fr/la-chine-lutte-contre-l-addiction-aux-mmorpg-actu-21986.html>
- N. G., *Sur Eve Online, un directeur de banque part avec la caisse*, Pcinpact , 6 juillet 2009, <http://www.pcinpact.com/actu/news/51807-cambriolage-inernet-eve-online-internet.htm?ca=&vc=1&p=6&#c2479853>

- Parisel J., *La question de la propriété dans les univers virtuels : état des lieux*, Working Papers du Centre Perelman de philosophie du droit, n°2009/6, <http://www.philodroit.be>
- Pfeffer A., *La notion d'avatar dans les MMORPG*, JeuxOnLine, août 2005, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_avatar101
- Proponics, *Les biens virtuels, un business si réel qu'il accède au sommet*, 22 juin 2007, <http://www.poptronics.fr/Les-biens-virtuels-un-business-si>
- Sautereau L.M., *Second Life est-il toujours aussi populaire ? (Etude démographique)*, 20 octobre 2008, <http://www.invworlids.fr/?p=416>
- Sébastien C., *Second Life quand l'économie virtuelle s'effondre*, Génération NT, 29 août 2007, <http://www.generation-nt.com/commenter/second-life-banques-faillite-jeux-argent-actualite-44405.html>
- Shinoa_CTU, **Grosse Arnaque sur Eve Online**, jeuxvideo.com, 30 septembre 2006, <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-3193-8704662-1-0-1-0-0.htm>
- Soutric M., *La première carrière virtuelle pour entrainer les étudiants du domaine de l'industrie*, Universvirtuels.fr, 3 septembre 2009, <http://www.universvirtuels.fr/2009/09/03/la-premiere-carriere-virtuelle-pour-entrainer-les-etudiants-du-domaine-de-lindustrie/>
- Stouse A., *La police belge enquête sur un viol dans second life, Où est la frontière entre réalité et fiction ?*, Culture Buzz, 11 juin 2007, <http://www.culture-buzz.fr/blog/La-police-belge-enquete-sur-un-viol-dans-Second-Life-1251.html>
- Uther, *La vente d'objets virtuels dans les MMOG/MMORP*, JeuxOnLine, janvier 2005, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_vov106
- Van Achter D., *La police belge enquête dans Second Life*, 20 avril 2007, http://www.bloggingthenews.info/blogging_the_news/2007/04/la-police-belge-enquete-dans-second-life.html
- Vittrant N., *Une banque réelle pour gérer l'argent des univers virtuels*, **L'Atelier BNP Paribas**, 9 Décembre 2009, <http://www.atelier.fr/banque-assurance/10/09122009/banque-reelle-univers-virtuels-argent-echange-plate-forme-certifiee-mindark-39081-.html>

Articles étrangers

- Balkin J., *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*. Virginia Law Review, Vol. 90, No. 8, p. 2043, 2004; Yale Law School, Public Law Working Paper n°74, p. 33 et s.
- Briggs M., *Top 10 most expensive video games budgets ever*, Digitalbattle, 20 février 2010
- Castronova, E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* [CESifo Working Paper No. 618](#), December 2001.
- Castronova, *On virtual Economies*, SSRN Working Paper Series n°752, juillet 2002
- Castronova E., *Synthetic worlds*, The University of Chicago Press, 2004, p.4
- Castronova E., *The right to play*, New York Law School Law Review, vol. 49, n° 5, 2004,
- Chen A., *A practical look at virtual property*, ST. John's Law Review, Vol. 80 :1059, 28 octobre 2006, p.1066
- Crawford S., *Who's in Charge of Who I Am? Identity and Law Online*, New York Law School Law Review, Vol. 49, p.211, 2004,
- Fairfield J., *Virtual property*, Boston University Law Review, vol 85, p.1047
- Grimmelmann J, *Virtual Power Politics*, New York Law School, 19 avril 2005
- Hin B., *Regulating your second life. Defamation in virtual worlds*, Brooklyn Law Review, été 2007
- IRS, *National Taxpayer Advocate's 2008 Annual Report to Congress*, vol. I, p.214 et s.,
- Jenkins P., *The virtual world as a company town- Freedom of speech in massively multiple online role playing games*, Journal of Internet Law, vol. 8, n°1, juillet 2004, p.2
- Ludlow P., M. Wallace., *The Second Life Herald. The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*, Cambridge et Londres, 2007, chap. 1 et 10
- Maicher K., *Copyrightability of video games: Stern and Atari*, Loyola University Law, 1983, journal 301, at. 405
- Vaver D., *Moral Rights Yesterday, Today and Tomorrow*, International Journal of Law and IT, 1999
- Pessach G., *The Author's Moral Right of Integrity in Cyberspace - A Preliminary Normative Framework*, SSRN, 27 août 2002

- Salen K., E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA/London, 2004, p.96

Articles web étrangers

- Andersen J., *Lineage II fraud results in arrest*, 17 août 2005, http://uk.gamespot.com/news/2005/08/16/news_6131205.html

- Balderdash BB., *Trouble in Elfoville*, 4 août 2007, <http://www.secondlifeherald.com/slh/2007/08/trouble-inelfv.html>

- Bartle R., *Pitfalls of Virtual Property*, The Themis Group, avril 2004, <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>

- Bartle R., *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds*, <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

- BBC, *Virtual theft leads to arrest*, BBC, 14 Novembre 2007, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>

- BBC, *Billions stolen in online robbery*, BBC News, 3 juillet 2009, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8132547.stm>

- Bell M., *Toward a Definition of "Virtual Worlds"*, Journal of Virtual Worlds Research, Juillet 2008, n° 1-1, <http://jvwresearch.org/index.php?cms=default,0,0>

- Benkler Y., *There is no spoon*, in *The State of Play: Law, games and virtual worlds*, New York University Press, New-York, 2006, <http://www.yale.edu/lawweb/jbalkin/telecom/yochaibenkerthereisnospoon.pdf>

- Bennetsen H., *Augmentation vs Immersion*, slcreativity.org, 7 décembre 2006, http://slcreativity.org/wiki/index.php?title=Augmentation_vs_Immersion,

- Cassidy M., « Virtual Bank, Real Scam? », *The Illinois Business Law Journal*, 12 février, 2007, http://iblsjournal.typepad.com/illinois_business_law_soc/2007/02/virtual_bank_re.html

- CCP, *Quarterly Economic Newsletter*, CCP, 2009, http://ccp.vo.llnwd.net/o2/pdf/QEN_2007Q3.pdf

- Davis J.P., *The experience of « BAD » behavior in Online Social Spaces : A Survey of Online Users*,
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.5025&rep=rep1&type=pdf>
- Deenihan K., *Leave Those Orcs Alone: Property Rights in Virtual Worlds*, SSRN, 26 mars 2008, <http://virtuallyblind.com/2008/01/15/leave-those-orcs-alone/>
- Dibbell J., *The Unreal Estate Boom*, Wired, n°11.01, janvier 2003,
<http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming.html>
- Grimmelmann J., *Sims Online Censors Online Journalist*,
<http://lawmeme.research.yale.edu/modules.php?name=News&file=article&sid=1291>
- Guttridge L., *Online Gamer sues in China*, play.tm, 21 décembre 2003,
<http://play.tm/news/2667/online-gamer-sues-in-china/>
- Harmon A., *A Real-life Debate on Free Expression in a Cyberspace City*, NeYork Times, 15 janvier 2004,
<http://www.nytimes.com/2004/01/15/technology/15SIMS.html?ex=1224388800&en=f7d4af1ac7129b42&ei=5070>
- Koster R., livre inédit, dont les premiers chapitres sont disponibles sur
<http://www.raphkoster.com/gaming/book/3c.shtml>
- Lehdonvirta V., *Sweden moves to tax in-game transactions*, Virtual Economy Research Network, 16 avril 2008, http://virtual-economy.org/blog/sweden_moves_tax_in_game_transactions
- Lehtiniemi T., *How big is the RMT market anyway?*, Virtual Economy Research Network, 2 mars 2007, http://virtual-economy.org/blog/how_big_is_the_rmt_market_anyw
- Lopez M., *South Korea Begins Taxing Virtual Assets*, Wired, 2 juillet 2007,
<http://www.wired.com/gamelif/2007/07/south-korea-beg/>
- Linden D., *Keeping Second Life Safe, Together*, blog Second Life, 1^{er} juin 2007,
<https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/06/01/keeping-second-life-safe-together>

- Linden K., *Clarification of Policy Disallowing "Ageplay"*, Blog Second Life, 14 novembre 2007, <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/11/14/clarification-of-policy-disallowing-ageplay>
- Manjoo F., *Raking Muck in The Sims Online*, Salon, 12 décembre 2003, http://dir.salon.com/story/tech/feature/2003/12/12/sims_online_newspaper/index.html
- Myst Panther, *Scam Alert: Invisible prim over vendor (now with fastpay!)*, slcaveatemptor.blogspot.com, 20 juin 2006, http://slcaveatemptor.blogspot.com/2006_06_01_archive.html
- Playnoevil, *Vietnam to regulate Virtual Items... Gambling & Item Trading Problems*, 25/02/2009, <http://playnoevil.com/serendipity/index.php?/archives/2418-Vietnam-to-regulate-Virtual-Items...-Gambling-Item-Trading-Problems.html>,
- Ramasastry A., *Could Second Life Be In Serious Trouble? The Risk of Real-Life Legal Consequences for Hosting Virtual Gambling*, Findlaw, 11 avril 2007, <http://writ.news.findlaw.com/ramasastry/20070411.html>
- Ramasastry A., « Could Second Life Be In Serious Trouble? The Risk of Real-Life Legal Consequences for Hosting Virtual Gambling », Findlaw, 11 avril 2007, <http://writ.news.findlaw.com/ramasastry/20070411.html>
- Reuters A., *World Stock Exchange hit by L\$3.2 million theft*, Reuter, 25 juillet 2007, <http://secondlife.reuters.com/stories/2007/07/25/world-stock-exchange-hit-by-132-million-theft/>
- Schader N., « Tummelplatz für Kinderpornografie », Report Mainz, 7 Mai 2007, <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/>
- Tresca M., « *The Impact of Anonymity on Disinhibitive Behavior Through Computer-Mediated Communication* », 1998, <http://michael.tresca.net/> [en ligne 05/03/2010]
- Virtual Worlds News, *China Levies 20% Tax on Virtual Currencies*, 3 novembre 2008, <http://www.virtualworldsnews.com/2008/11/china-levies-20-tax-on-virtual-currencies.html>
- Ward M., *Does virtual crime need real justice ?*, News BBC, 29 Septembre 2003, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>

- Yee N, *The proteus effect: behavioral modification via transformations of digital self-representation*, juin 2007, http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf

Jurisprudence

Les décisions jurisprudentielles sont classées par type de juridiction, puis par ordre chronologique

Conseil Constitutionnel :

- C. Constit., décision n° 2004496 DC, 10/06/2004

Conseil d'Etat :

- C.E., section du contentieux, 10^e et 9^e sous-sections réunies, 04/11/2002, Exp. février 2003 p.69

Cour de cassation :

- Cass. Civ. 1^{ère}, 10/11/47 « Mascarade », D.47 p. 529, rapport Lerebours-Pigeonnière
- Ass. Plén., 07/03/1986 “Pachot”, « Atari » et « Williams Electronics »
 - o JCP 1986 II 20631 note Mousseron, Teyssié et Vivant
 - o D.1986 p. 405 conclusions Cabannes, note Edelman
 - o RIDA juillet 1986 n°129 p. 134 note A. Lucas
 - o RTD Com 1986 p. 399, obs. Françon
 - o JCP E 1986, I, 15791, chron. D informatique par MM. Vivant et Lucas, n° 5
 - o Rapport du président Jonquères, RD prop. Ind. Oct. 86 n°7 p. 165
- Cass. Civ. 1^{ère}, 14/05/1991, JCP 1991.II.21760 note F. Pollaud-Dulian, *au sujet du détournement du droit de repentir*

- Cass. Civ. 1^{ère}, 09/10/91 : D. 1993. Somm, 91, obs. Colombet ; RIDA, janvier 1992, p. 293
- Cass. crim., 17/11/1992, Bull. crim
- Cass. Crim., 22/06/1994, B. crim. n° 249
- Cass. Civ. 1^{ère}, 14/02/1995 : Bull. civ. 1995, I, n° 84 ; JCP G 1995, IV, p. 492 ; D. 1995, inf. rap. p. 74
- Cass. Civ. 1^{ère}, 16/07/1998, D.99, p. 541, note J.C. Saint-Pau

Et dans la même affaire, l'arrêt de la Cour d'Appel : CA Versailles 08/03/1996 GP 1996.1.213, conclusions Duplat

- Cass. Crim., 27/05/1999, Bull. crim., n° 112
- Cass. Civ. 1^{ère}, 25/01/2000 « Chantelle », Expertises 2000, n° 241, p. 312 note Viet
- Cass. Crim., 20/06/2000 « Midway »
 - o JCP E 15/02/2001 p. 312 note Sardain, *La qualification logicielle des jeux vidéo, une impasse pour le multimédia*
 - o JCP E 17/05/2001 chron droit de l'informatique, p. 843, n°1 obs. Vivant, Mallet-Poujol et Bruguière
 - o D.2001 somm. 2552, obs. Sirinelli
 - o RIDA 2001 n° 187 p. 181, obs. Kerever
 - o Gaz. Pal. 15 au 19 avril 2001 p. 41 et s., obs. De Roquefeuil
 - o PA 27/06/2001 p. 15 note Treppoz, *La pertinence de la qualification logicielle d'un jeu vidéo par la cour de cassation*
 - o Chronique « informatique, communication et créations immatérielles », PA 14/08/2001 p. 3, obs. X. Daverat
 - o CCE septembre 2001, n° 8, p. 17 comm. n° 85 obs. Caron
 - o Expertises novembre 2000, n° 242, p. 352, obs. Drack

Et, dans la même affaire, en première instance : TGI Paris, 12/12/1997

- o Gaz. Pal. 1999, 2, somm. p. 447, obs. de Roquefeuil
- o Exp. 1998 n° 218, p. 272, obs. Beaujard
- Cass. Civ. 2e, 24/01/2002, Bull. civ. II, n° 2 ; D. 2002. IR 1179

- Cass. Civ 1^{ère}, 28/01/2003 « Casaril »

- o CCE avril 2003 p. 17 n°35 obs. Caron
- o Propriétés intellectuelles avril 2003, chron. p. 159, n°2, obs. Sirinelli

Et, dans la même affaire l'arrêt de la Cour d'Appel : CA Paris, 4^e ch. B, 28/04/2000 :

- o D.2001 somm p. 2553 obs. Sirinelli
- o Légipresse 2001, III, 107, Obs. Latreille
- o CCE septembre 2000, n° 8, comm. n°86, note C. Caron
- o JCP E 2001, p. 844, obs. Vivant, Mallet-Poujol et Bruguière
- o PIBD 2001, III, p. 89
- o RIDA n°187, janvier 2000, p. 314 et obs. Kerever p. 191 et s.
- o P.A. 10/01/2001, n°7 p. 10 obs. X. Daverat

Et en première instance : TGI Paris 3^e ch. 08/09/1998, RIDA, juillet 1999, n°181, p.318 et p.271, obs. Kerever

- Cass. Civ. 1^{ère}, 28/01/2003 :

- o D. 2003. 1688, note F. SARDAIN ;
- o CCE avril 2003, comm. n°35, obs. C. CARON ;
- o JCP E 2003,588, note C. CARON ;
- o Propriétés Intellectuelles avril 2003, n°7, p. 159, obs. P. SIRINELLI ;
- o RIDA avril 2003, p. 279, obs. A. KEREVER

- Cass. soc., 03/03/2004, *Société SATEL*, Pourvoi N° 01-46.619, note D. 2004 p. 2494

- Cass. Civ. 1^{ère}, 27/04/2004, DPM et La Plume c/ Nintendo, Bull. civ. I, n° 11 ;

- o Recueil Dalloz 2005, p. 1482, obs. P. Sirinelli
- o Recueil Dalloz 2004, p. 1528, J. Daleau, *Qualification et location d'un jeu-vidéo*
- o RTD Com. 2004, p. 484, F. Pollaud-Dulian, *Le droit de destination et la location des exemplaires de reproduction*

- Cass. Civ. 1^{ère}, 03/11/2004, CCE janvier 2005. comm. 16, note Lepage

- Cass. Civ. 1^{ère}, 15/02/2005 : Comm. com. électr. 2005, comm. 63, obs. Ch. Caron
- Cass. Crim, 12/09/2007 n°0686763 non publié au bulletin
- Cass. Civ. 1^{ère}, 25/06/2009 :
 - o JurisData n° 2009-048920
 - o JCP G 2009, 328, note E. Treppoz
 - o RIDA juill. 2009, p. 509 et p. 305, obs. P. Sirinelli
 - o Comm. com. électr. 2009, comm. 76, note C. Caron
 - o Rev. Lamy dr. immat. 2009/52, 1735, obs. L. Marino
 - o Légipresse 2009, n° 256, III, p. 195, note N. Quoy, I. Boubekur et E.-C. Vermynck

Et dans la même affaire, l'arrêt de la Cour d'Appel : CA Paris, 3e ch., sect. B, 20/09/2007 :

- o JurisData n° 2007-353089
- o Comm. com. électr. 2008, comm. 51, note C. Caron
- o Expertises 2008, p. 103
- o Propr. intell. 2008, p. 207, obs. A. Lucas
- o RTD com. 2008, p. 106, obs. Ph. Gaudrat
- o Rev. Lamy dr. immat., 2007/32, 1061

Cours d'appel :

- CA Paris, 1re ch., 10/03/1970 : D. 1971, p. 114, note P.L.
- CA Versailles, 12^{ème} chambre, 28/04/1988 : D. 1988, inf. rap. p. 165
- CA Paris, 13^e ch., 04/06/1984, JCP E 1985, II, 14409, note M. VIVANT
- CA Paris 4^e Ch. B, 22/09/1988 « SARL D3M c/ Gingko et autres »
 - o D. 1988 IR, p. 258
 - o JCP E 1990, II, n° 15751, n°3, obs. Vivant et Lucas

- CA Paris, 06/11/1988 : Dalloz 1988, p. 205, obs. Cl. COLOMBET
- CA Paris, 14e ch., 10/02/1989, JurisData n° 1989-020500
- CA Versailles, 13/02/1992, D. 1993. 402, note Edelman
- CA Paris, 1re ch., 21/02/1994, JurisData n° 1994-020554
- CA Paris, 4^{ème} chambre, 07/04/1994, RIDA 2/1995, p. 354
- CA Paris 4^e ch. A, 16/05/1994, Mme Kiledjian et autres c/ France 3, dit arrêt « Ramdam », JCP G 95 II 22375 note Linant de Bellefonds
- CA Caen, 19/12/1997
 - o PA 18/11/1999, p. 10, obs Treppoz, *La qualification logicielle des jeux vidéo : un modèle pour le multimédia*
 - o JCP E 2000, n°1375, p. 1374 obs Sardain
 - o RTDCom janv-mars 2000 p. 99, Gaudrat, *Brèves observations sur le régime de l'œuvre multimédia*
- CA Paris 4^e ch., 12/03/1999 "Mega Press, Sumo Editions c/ Pressimage, Godefroy G."
- CA Paris, 4^e ch., 04/06/1999, SARL Nouvelle PDM c/ Nintendo, JCP E 2000 p. 840 obs. Vivant et Le Stanc
- CA Versailles 13^e ch., 18/11/1999
 - o Légipresse, 04/2000, n°170 III, p. 51, note Tafforeau
 - o JCP E 2000, p. 1374, obs Sardain
 - o JCP E 2001, p. 844, n°8, obs. Vivant
 - o Revue « Droit des technologies avancées », vol. 7, n°3/2000, jurisprudence p. 199, note B. de Roquefeuil, *Un cédérom de jeu n'est pas une œuvre audiovisuelle*
 - o D.2000, cah. affaires somm., p. 205, obs. Hassler et Lapp
 - o RIDA 03/2000, n°185, p.407 et p.315, note Kerever
 - o Expertises 2000, p.30 et p.24, note Gallot Le Lorier et Varet
 - o CCE février 2000, comm. n°16, p.13, obs. Caron
 - o GP n°109, 18 avril 2000, p.53, obs. Demnard-Tellier

- o RDPI 2000, n°108, p.30, note Bertrand

Et dans la même affaire, en première instance : TGI Nanterre ,1^{ère} ch. A, 26/11/1997

- o JCP E 98, p. 805 obs. Vivant et Le Stanc
- o Gaz.Pal. 98, 1, somm. p.208 et jp p.220 note I. Demnard-Tellier
- o Expertises, avril 1999, p. 117, obs. A. Aslanian

- CA Paris, 1^{ère} Ch., Section A, 11 mars 2003

- CA Paris, 4[°] ch., 02/04/2004, SA Cryo c/ Revillard, Juris-Data, n°2004-239770

- CA Paris, 4^e ch. B, 28/04/2000 n°1999/02618, Sté Havas Interactive c/ Mme Casaril,

- o Légipresse 2000, n° 173, p. 107, note A. LATREILLE ;
- o D. 2001, Somm. p.2553, obs. P. SIRINELLI,
- o CCE septembre 2000, comm. n°86, note Caron

- CA Versailles, 15/09/2005 :

- o JCP 2006, II, 10029, note crit. B. Fages
- o Comm. com. élec. 2005, n° 171, obs. Stoffel-Munck, pour les contrats AOL

Et dans la même affaire, en première instance : TGI Nanterre, 02/06/2004

- o D. 2004, Act. p. 2021 ; JCP 2005, II, 10022, note Fages
- o Lettre distrib. juillet-août 2004, p.1, obs. Lafont
- o Comm. com. élec. 2004, n°121, obs. Grynbaum
- o Gaz. Pal. 2005, Somm. p.1334, obs. Misse

- CA Paris, 15/05/2007, S. c./ Ministère Public

- CA Paris, 3^{ème} Ch., 28/05/2008

Tribunaux de première instance :

- TGI Paris, 29/06/1971 : RIDA 1/1972, p.133
- TGI Paris, 10^e ch., 03/03/1982, Combat intergalactique
- TGI Paris, 08/12/1982 ; Expertises n°48, 1983,
- T. corr. Nanterre, 15^e ch., 29/06/1984 : Gaz. Pal. 1985, 1, jurispr. p.63, note J.-R. Bonneau
- TGI Paris, 09/01/1986 : Juris-Data n° 020012
- TGI Nanterre, 06/03/1991 : RIDA, avril 1991, p.263
- TGI Paris, 3^e ch., 21/03/1997, Nintendo c/ La Plume et L'Encrier
- TGI Paris, 3^e ch., 20/08/1998, Sega Entreprise c/ La Plume et L'Encrier
- TGI Valence, 02/07/1999, Exp. 99, p.356
- TGI Paris 3^e ch., 16/05/2000, Nintendo c/ SARL Attractive Action Age, PIBD 2001, n°714, III, 91
- TGI Paris, 3^e ch. 1^{ère} sect. 30/01/2002 « Revillard c/ Saule, Cryo interactive entertainment »
 - o Légipresse juin 2002, n°192 p.96, note Sardain
 - o Propriétés intellectuelles n°5, oct. 2002, chron. p.117 n°2, obs. Logeais
- TGI Paris, 3^e ch., 19/06/2002, Thierry Caron c/ SACEM-SDRM, Société Infogrames et autres, RIDA, p. 382
- TGI Paris, 04/02/2003, Association Familles de France c/ Sa Père-Noël.fr, Sa Voyage Père-Noël.fr,
- TGI Lyon, 21/07/2005; Lamy dr. immat. 2006/14, n° 420, obs. L. Costes
- TGI Melun, 08/11/2005, M. A. M. et a. c/ O. B. :
 - o Rev. Lamy dr. immat. 2005/11, n° 327
 - o Comm. com. électr. 2006, comm. 31, note A. Lepage
- TGI Paris, 16/01/2006, Bryck c. Partouche, et TGI Cusset, Dompietrini c. Partouche
- TGI Saint-Brieuc, 06/09/2007, Ministère public, SCPP, SACEM c/ J.-P., Juris-Data, 2007-349373.

Juridictions européennes et communautaires :

- CEDH., 6 mai 2003, requête no 44306/98, Appleby et autres c. Royaume-Uni
- CEDH, arrêts Özgür Gündem c. Turquie, no 23144/93, §§ 42 46, CEDH 2000-III
- CJCE, Grande Chambre, 29 janvier 2008, Productores de Música de España (Promusicae) / Telefónica de España SAU

Juridictions étrangères (hors Europe) :

- Cour Suprême Stern Elees., Inc. v. Kaufman 669 F 2d 852, at 853 (2d Cir. 1982)
- Atari Games Corp. v. Oman 888 F 2d 878 (D.C. Cir. 1989)
- Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., 499 U.S. 340 (1991)
- Midway Mfg Co. v. Artie International, Inc. 704 F 2d
- Computer Associates International Inc. v/ Altai Inc. : 23 USPQ 2d 1241, 2nd Cir. 1992 ;
- Apple Computer, Inc. v/ Microsoft Corp. And Hewlett-Packard Co. : 35 F3d 1435, 9th Cir. 1994 ;
- Lotus Development Corp. v/ Borland International, Inc. : 49 F3d 807, 1st Cir. 1995
- Décision-cadre 2004/68/JAI du Conseil de UE en date du 22 décembre 2003 relative à la lutte contre l'exploitation sexuelle des enfants et la pédopornographie, J.O.C.E. n°L 13 du 20 janvier 2004, p.44-48
- M. Bragg contre LindenLab, Civil action N°06-4925, mémorandum du 30 mai 2007
- LJN BG0939, Rechtbank Leeuwarden, 17/676123-07 VEV, 21 septembre 2008
- Rechtbank Leeuwarden, 21 octobre 2008, LJN BG0939 ; <http://jure.nl/bg0939> [en ligne 06/04/2010]

Etudes, rapports et réglementations

- Andres J. et Sirinelli P., *Rapport sur les aspects juridiques des œuvres multimédias*, ministère de la Culture et de la Communication, Centre d'étude et de recherche en droit de l'immatériel, 16 juillet 2003.
- Assouline D., Rapport d'information du Sénat N°46 de 2008 réalisé au nom de la commission des Affaires culturelles sur l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse, séance du 22 octobre 2008, <http://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-046.html>
- Conseil d'Etat, *Rapport sur les autorités administratives indépendantes*, 15 juin 2006
- Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique, Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias, *Avis n° 2005-1*, 7 décembre 2005
- Forum du Droit sur l'Internet, *Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ?*, www.foruminternet.org, 9 novembre 2007, 83 pages
- Fries F., *Rapport sur les Propositions pour développer l'industrie du Jeu Vidéo en France*, février 2004, ministère de l'Economie et de l'Industrie
- Institut TNS, *Etude Nationale des Jeux Vidéo 2009*, Institut TNS, 8 octobre 2009
- JIRAF *Livre blanc sur le jeu vidéo*, mars 2005
- Le Diberder A. et F., *Rapport sur la création de jeux vidéo en France*, mai 2002, ministère de la Culture et de la Communication
- Notaise J., Barda J., Dusanter, *Dictionnaire du multimédia -audiovisuel, informatique, télécommunications*, AFNOR, 2^e éd, 1996
- Oullion J.-M., *Les métiers des jeux vidéo*, L'étudiant, 2001
- Rouet F., « La création dans l'industrie du jeu vidéo », Ministère de la Culture, 2009
- Sirinelli P., *Rapport sur les Industries culturelles et les nouvelles techniques*, La documentation française, 1994
- Loi n° 85-660 du 3 juillet 1985, relative aux droits d'auteur et aux droits des artistes-interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle, promulguée le 1^{er} janvier 1986
- Loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique, publiée au Journal officiel du 14 mars 1957
- Loi n° 94-665 du 4 Août 1994 relative à l'emploi de la langue française

- Directive [93/13/CEE](#) du Conseil, du 5 avril 1993, concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs [Journal officiel L 95 du 21.04.1993]
- Circulaire du 20 septembre 2001 relative à l'application de l'article 2 de la loi du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française, NOR : MCCG0100589C
- Bulletin EU 4-2002, Culture, audiovisual policy and sport, Commission Européenne, Brussels, 15 octobre 2002, <http://europa.eu/bulletin/en/200204/p104038.htm>
- Recommandation No. R. (89)7 concernant des principes relatifs à la diffusion de vidéogrammes à contenu violent, brutal ou pornographique, http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/CM/Rec%281989%29007&ExpMem_fr.asp
- Recommandation N° R. (97) 19, sur la représentation de la violence dans les médias électroniques, ligne directrice n°2, <https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=568150&SecMode=1&DocId=582580&Usage=2>
- Recommandation N°R.(2001)8 sur l'autorégulation des cyber-contenus, http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/doc/cm/rec%282001%29008&expmem_FR.asp

Œuvres audiovisuelles et jeux vidéo

- Lisberger S., *Tron*, Walt Disney Pictures, 1982
- Leonard B., *Le Cobaye*, New Line Cinema, 1992
- Wachowski A. et L., *Matrix*, Warner Bros, 1999
- ArenaNet, *Guild Wars*, NCsoft, avril 2005
- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Vivendi Games
- Castle N., *Starfighter*, Lorimar Film Entertainment, Universal Pictures, 1984
- Ccp Games, *EVE Online*, Simon & Schuster Interactive, 2003
- Jagex Ltd, *RuneScape*, Jagex Ltd, Angleterre, janvier 2001
- Koster R., *Ultima Online*, Origin Systems, 1997

- Lidenlab, *Second Life*, LidenLab, 2003
- MindArk, *Entropia Universe*, Janvier 2003
- Verant Interactive, *EverQuest*, Sony Online Entertainment, 1999
- Wright W., *The sims online*, EA Games, 2000

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	7
PARTIE 1 : LA RECHERCHE D'UNE PROTECTION JURIDIQUE ADEQUATE POUR LE JEU VIDEO EN TANT QU'ŒUVRE	25
TITRE 1 : UNE INCERTITUDE JURIDIQUE DOMMAGEABLE AU SECTEUR NATIONAL	27
<i>Chapitre 1 : Une multitude de régimes appliqués aux jeux vidéo</i>	<i>29</i>
Section 1 : Une incertitude quant aux composantes protégées d'un jeu vidéo	31
I. La complexité des jeux vidéo, source d'une mauvaise appréhension de leur originalité	31
II. Une pluralité de qualifications du jeu vidéo au regard de sa nature ...	35
A. Le jeu vidéo, une œuvre audiovisuelle.....	36
B. Le jeu vidéo un logiciel	40
C. L'hypothétique qualification de base de données.....	44
D. Une qualification sans conséquence du jeu vidéo comme œuvre multimédia	46
E. Le jeu vidéo une œuvre multiple	50
Section 2 : La précarité quant à la titularité des droits d'auteurs sur un jeu vidéo	57
I. Le jeu vidéo, une œuvre collective.....	57
II. Le jeu vidéo, une œuvre de collaboration	61
<i>Chapitre 2 : Un régime anglo-saxon propice au développement des jeux vidéo</i>	<i>65</i>
Section 1 : le jeu vidéo une œuvre protégée par le copyright act	66
I. Le refus initial de la protection des jeux vidéo.....	67
A. L'absence de fixation	67
B. Le manque d'originalité	68
II. La protection des jeux vidéo en tant que programme informatique et œuvre audiovisuelle	69
III. La Position actuelle.....	70
Section 2 : La dévolution des droits d'auteur selon le Copyright Act	72
Section 3 : Le contenu des droits patrimoniaux	73
Section 4 : Le contenu des droits moraux.....	75
Section 5 : La durée de la protection	77
Section 6 : L'enregistrement de l'œuvre auprès de l'Us Copyright Office ...	78

TITRE 2 : VERS UN NOUVEAU REGIME JURIDIQUE PROPRE AUX JEUX VIDEO EN DROIT FRANÇAIS	81
<i>Chapitre 1 : La justification d'une nouvelle catégorie de rattachement propre aux jeux vidéo</i>	83
Section 1 : Une nécessité théorique.....	84
Section 2 : Une nécessité pratique résultant de la mondialisation des marchés.....	87
<i>Chapitre 2 : Les enjeux d'une nouvelle qualification du jeu vidéo</i>	91
Section 1 : l'étendue de la protection des jeux vidéo	93
Section 2 : La qualité d'auteur et la dévolution des droits qui en résultent .	96
I. Le processus de création d'un jeu vidéo	96
II. La problématique liée à la qualité d'auteur et aux droits y afférents...	99
III Un nécessaire rééquilibrage des rapports entre les intervenants.....	104
A. Une justification historique	105
B. Une justification économique	108
<i>Chapitre 3 : Le régime juridique sui generis du jeu vidéo</i>	111
Section 1 : définition juridique du jeu vidéo	113
Section 2 : La qualité d'auteur	115
I. La fonction de création du scénario interactif	118
II. La fonction de conception informatique.....	119
III. La fonction de conception graphique.....	120
IV. La fonction de création de la composition musicale spécialement réalisée pour le jeu vidéo	120
Section 3 : La transmission des droits à l'éditeur sécurisée par une présomption de cession.....	121
I. Les contributeurs concernés par la présomption de cession.....	122
II. Les modalités de la cession :	123
A. Fait générateur :.....	123
B. Bénéficiaire de la présomption	124
C. Possibilité d'exploitation distincte d'une contribution par son auteur	125
D/ Durée de la présomption.....	126
E/ L'articulation de la présomption de cession et de la liberté de l'auteur.....	126
Section 4 : Application du droit commun pour les autres aspects de son régime juridique	127
I. La rémunération.....	127

II. Le droit moral.	128
A. Droit au respect de l'intégrité de l'œuvre.	128
B. Droit à la paternité.....	129
C. Droit de retrait et de repentir	130
III. La rémunération pour copie privée	130
Section 5 : Une réglementation des métiers du jeu vidéo	132
PARTIE 2 : LE JEU VIDEO EN SA QUALITE D'UNIVERS VIRTUEL, ENTRE	
AUTOREGULATION ET CO-REGULATION	135
TITRE 1 : UNE AUTOREGULATION CONTESTEE.....	141
<i>Chapitre 1 : Des univers virtuels autorégulés par les concepteurs</i>	<i>143</i>
Section 1 : Les cluf, constitution du royaume virtuel	144
I : Le contenu des CLUF	145
A. Le contrat de licence	145
B. Les conditions d'utilisation.....	145
II. : Les CLUF, un ensemble contractuel soumis au droit de la	
consommation	146
A. Une accessibilité au contrat insuffisante	147
B. La mise en œuvre de clauses souvent abusives par les éditeurs de	
jeux vidéo	149
Section 2 : L'administration féodale des univers virtuels par les concepteurs	
.....	152
I : L'attribution discrétionnaire d'une propriété virtuelle dans ces univers	
.....	152
A. Des modalités de création et d'échange propices à l'émergence d'un	
droit de propriété.....	154
1. L'existence de monnaies virtuelles	154
2. Des échanges économiques nombreux	155
3. l'émergence légitime de revendications de la part des joueurs en	
matière de propriété virtuelle	156
B. Une possible reconnaissance d'un droit de propriété sur les objets	
virtuels.....	158
1. L'absence de dispositions légales en matière de propriété virtuelle	
.....	158
2. Des pratiques contractuelles variées	159
3. Une éventuelle extension du droit de propriété aux biens virtuels	
.....	161

4. L'antagonisme des droits revendiqués par les éditeurs et par les utilisateurs d'univers virtuels	162
a. L'éditeur, propriétaire du logiciel et par conséquent des objets virtuels	163
b. La contribution du « Joueur-créateur ».....	164
II. : Une gestion dictatoriale des rapports au sein des univers virtuels ..	165
A. La gestion despotique des conflits entre joueurs	165
B. La gestion dictatoriale des conflits entre joueurs et éditeur.....	166
<i>Chapitre 2 : L'aspiration à une nouvelle gouvernance, des indicateurs en alerte</i>	<i>173</i>
Section 1 : L'affirmation d'un <i>homo virtualis</i>	175
I. La notion d'univers virtuel.....	175
A. La définition de l'univers virtuel.....	175
1. Un réseau.....	177
2. Informatisé	177
3. Synchrone.....	177
4. Persistant	178
5. représentés par un avatar.....	179
6. Pertinence du choix.....	179
B. Les différents types d'univers virtuels proposés par les éditeurs...	179
1. Les univers virtuels fermés.....	179
2. Les univers virtuels ouverts	180
3. Les hybrides	181
II. L'utilisateur d'univers virtuels, l' <i>homo virtualis</i>	181
A. Les différents profils des utilisateurs	181
1. Tour d'horizon sur le profil des utilisateurs d'univers virtuels...	181
2. Analyse sous l'angle des motivations des utilisateurs d'univers virtuels	182
a. La réussite.....	183
b. Le social	183
c. L'immersion	183
3. Analyse sous l'angle du rapport entre les utilisateurs et les univers virtuels	184
a. Les augmentationnistes.....	184
b. Les immersionnistes	185
c. les expérimentalistes	185
B. le rapport entre l'utilisateur et son avatar.....	186
C. le rapport entre l'utilisateur et la communauté virtuelle	187

D. Des utilisateurs aux activités variées	188
Section 2 : Une <i>lege virtualis</i> nécessaire à l'encadrement des <i>homo virtualis</i>	190
I. Justification de la mise en œuvre d'un corpus légal en raison des méthodes actuelles de gouvernance	190
A. Des méthodes de gouvernance critiquables	190
B. La non contradiction des diverses attentes des utilisateurs.....	192
II. Justification par le rapport plus général de l'homme au virtuel.....	195
A. Le rapport entre réel, virtuel et actuel	195
B : La piste de la théorie du cercle magique appliquée aux univers virtuels	197
TITRE 2 : UN CORPUS DE LOIS APPLICABLES AUX UNIVERS VIRTUELS.....	199
Chapitre 1 : Un contrôle par la co-régulation	201
Section 1 : L'opportunité d'une co-régulation des univers virtuels	202
Section 2 : L'autorité indépendante comme outil de contrôle.....	206
Chapitre 2 : Une distinction des agissements au sein des univers virtuels par application de la théorie du cercle magique	207
Section 1 : Fondements de la théorie.....	208
Section 2 : Application du cercle magique aux univers virtuels.....	209
I. Principe du test du cercle magique.....	209
II. Modalités d'application du test.....	210
Section 3 : Remise en perspective des concepts.....	212
Chapitre 3 : Une proposition non exhaustive de réglementation applicable dans les univers virtuels.....	213
Section 1 : Le statut juridique de l'avatar, sujet de droit comme émanation de la personnalité de l'individu au sein des univers virtuels	214
I. L'hypothèse de la fiction juridique appliquée à l'avatar	216
II. L'avatar, prolongement de l'individu dans les univers virtuels.....	217
A. L'adresse IP	218
B. L'identifiant	221
C. La protection des données à caractère personnel corollaire de l'anonymat apparent dans les univers virtuels	222
1. L'obligation pour l'éditeur de conserver les données de connexion	222
2. Le contrôle de la CNIL	223
a. Contrôle des données à caractère personnel.....	223
b. Les pouvoirs d'enquête et de sanction dans le cadre international.....	225

Section 2. La liberté d'expression appliquée dans les univers virtuels	227
I. Rappel des grands principes régissant la liberté d'expression	227
II. Les différentes formes d'expression dans le cadre des univers virtuels	229
III. La liberté d'expression au sein des univers virtuels	229
A. La responsabilité des utilisateurs concernant les propos échangés dans le cadre du jeu	230
B. La responsabilité de l'éditeur concernant les propos échangés dans le cadre du jeu	230
1. Les communications dites privées	231
2. Les communications dites publiques	232
C. Du respect de la liberté d'expression au sein des univers virtuels ou une justice privée pour la liberté d'expression	235
1. Des lieux privés ouverts au public	237
2. Des lieux privés objets d'une ingérence étatique	239
Section 3 : De la propriété au sein des univers virtuels	243
I. Les droits d'auteur sur les créations au sein de l'univers	243
II. Le principe de la propriété virtuelle	245
III. L'avatar	247
Section 4 : Des atteintes et responsabilités au sein des univers virtuels	249
I. Des atteintes au droit de propriété	249
II. De la responsabilité contractuelle	250
III. De la responsabilité extracontractuelle	251
A. Cas de la fraude financière dans les univers virtuels	254
1. La fraude financière dans Second life	255
2. La fraude financière dans Eve Online	257
B. Le harcèlement dans les univers virtuels	260
C. La pédopornographie virtuelle	262
D. La diffamation	266
Chapitre 4 : Des dispositions en matière d'addiction et de protection des mineurs ..	268
I. Des solutions actuelles en matière de protection des mineurs peu efficaces	268
II. L'addiction, mythe ou réalité	271
III. Des propositions en matière d'addiction et de protection des mineurs intéressantes	278
A. En matière d'addiction	278

B. En matière de protection des mineurs quant au contenu, le système PEGI Online	280
INDEX	282
GLOSSAIRE	291
BIBLIOGRAPHIE	297
TABLE DES MATIERES	325
ANNEXES.....	333

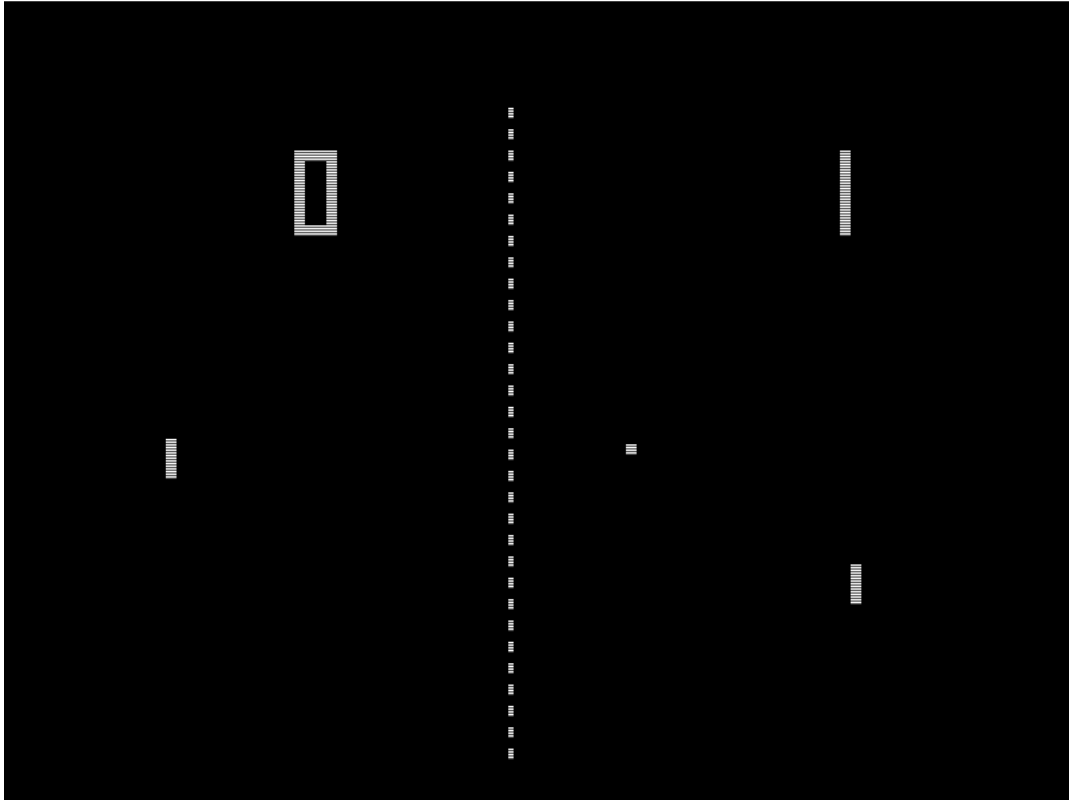
ANNEXES

Liste des annexes :

- Annexe 1 : Photos des jeux vidéo et World of Warcraft
- Annexe 2 : Rapport du SNJV sur les entreprises du secteur français du jeu vidéo
- Annexe 3 : Résumé d'une analyse de marché mondial des jeux vidéo de 2009 réalisée par NEWZOO
- Annexe 4 : Circulaire 55 relative à l'enregistrement des œuvres multimedia au Copyright office
- Annexe 5 : Circulaire 61 relative à l'enregistrement des programmes informatiques au Copyright office
- Annexe 6 : CLUF de World of Warcraft
- Annexe 7 : CLUF de Second Life

Annexe 1

Photos des jeux vidéo et World of Warcraft



ATARI INC., Pong, Atari Inc., 1972



BLIZZARD ENTERTAINMENT, World of Warcraft Vivendi Universal, 2010

Annexe 2

Rapport du SNJV sur les entreprises du secteur français du jeu vidéo



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo

juin 2010

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) et le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) remercient l'ensemble des entreprises ayant contribué à cette étude en répondant au questionnaire dont elles étaient destinataires.

Cette étude a été réalisée par :



Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)
26, rue du Faubourg Saint-Antoine 75012 Paris
Tél : 09 70 46 06 11
www.snjv.org



Centre national du cinéma et de l'image animée
Direction des études, des statistiques et de la prospective
Benoît Danard, Camille Girouard, Caroline Jeanneau, Clément Malherbe

Direction du multimédia et des industries techniques
Guillaume Blanchot, Valérie Bourgoin, Laurent Mahuteau, Lionel Prévot

12 rue de Lübeck 75784 Paris Cedex 16
Tél : + 33 1 44 34 38 26
Fax : + 33 1 44 34 34 55
www.cnc.fr



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Sommaire

Objectifs et méthodologie	4
Synthèse	5
1) L'activité des entreprises du secteur.....	7
2) L'emploi dans les entreprises du secteur	9
3) Le marché du jeu vidéo	11
4) Le rôle des financements publics	14
Annexe : liste des entreprises répondantes.....	16



Objectifs et méthodologie

Dans le cadre du lancement de l'Observatoire du jeu vidéo, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) ont mené une enquête auprès d'un échantillon d'entreprises françaises du secteur du jeu vidéo.

L'enquête a été administrée du 15 décembre 2009 au 15 avril 2010. Son principal objectif était de mieux connaître le tissu des entreprises du secteur, l'évolution de leur activité économique, la situation de l'emploi et le rôle des financements publics dans leur activité.

Le questionnaire a été soumis à 244 entreprises actives dans le secteur. 96 entreprises ont répondu à ce jour, soit un taux de réponses de moins de 40 %. A noter que certaines des entreprises parmi les plus importantes n'ont pas répondu à l'enquête, ce qui invalide de fait un certain nombre d'indicateurs visant à mesurer l'activité économique du secteur. S'agissant d'une première enquête et compte tenu du faible taux de retour, les résultats qui figurent dans ce document ne peuvent pas être considérés comme représentatifs du secteur du jeu vidéo dans son ensemble. En revanche, cette étude livre une image fidèle du segment de la création et du développement de jeux.

Les entreprises interrogées relèvent de plusieurs domaines d'activité dans le secteur du jeu vidéo. Les studios de création réalisent des jeux vidéo et/ou des œuvres multimédia en développant des propriétés intellectuelles originales. Ils disposent le plus souvent de capacités de production graphiques et informatiques en interne (programmation). Les studios travaillent généralement pour le compte d'un éditeur, qui apporte tout ou partie du financement de la production. Ils peuvent également autoproduire leurs créations et en confier la commercialisation à un éditeur. Depuis peu, de plus en plus de studios gèrent l'intégralité de la chaîne de valeur du projet, de la conception à la distribution. C'est notamment le cas sur les marchés dématérialisés.

Les éditeurs sont des sociétés de production et de commercialisation de jeux vidéo et plus généralement d'œuvres multimédia. Certains éditeurs possèdent leur propre studio de développement.

Il existe des sociétés de distribution et des grossistes spécialisés en produits multimédia et jeux vidéo. Ces sociétés approvisionnent les centrales d'achats mais également les points de ventes indépendants.

Le « middleware » est un outil logiciel dédié à l'exécution d'une tâche informatique précise : affichage 3D, décompression vidéo, interprétation des lois physiques, intelligence artificielle, etc. Certaines entreprises éditent des logiciels de « middleware » ou proposent des prestations spécifiquement adaptés au jeu vidéo.

Des entreprises de prestations œuvrent également dans le secteur. Ce sont des sociétés qui ne prennent à leur charge qu'une partie du processus de création d'un jeu vidéo ou d'une œuvre multimédia et laissent l'assemblage et la réalisation du produit fini à son client (studio ou éditeur). La création sonore ou le débogage, par exemple, sont fréquemment confiés à des sociétés sous-traitantes spécialisées.



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Synthèse

Dans le cadre du lancement de l'Observatoire du jeu vidéo, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) ont mené une enquête auprès d'un échantillon d'entreprises françaises du secteur du jeu vidéo. Son principal objectif était de mieux connaître le tissu des entreprises du secteur, l'évolution de leur activité économique, la situation de l'emploi et le rôle des financements publics dans leur activité. Le taux de retour des réponses est de moins de 40 % et certaines des entreprises parmi les plus importantes du secteur n'ont pas répondu à l'enquête. S'agissant d'une première enquête et compte tenu du faible taux de retour, les résultats qui figurent dans ce document ne peuvent pas être considérés comme représentatifs du secteur du jeu vidéo dans son ensemble. En revanche, cette étude livre une image fidèle du segment de la création et du développement de jeux.

Un tissu de PME dont le moral est plutôt bon

La plupart des entreprises sont actives dans plusieurs domaines liés au jeu vidéo. 84,4 % des 96 entreprises répondantes déclarent avoir une activité de création et de développement. 36,5 % ont une activité d'édition, 13,5 % une activité de distribution et 13,5 % une activité de « middleware ».

En 2009, 27,2 % des entreprises affichent un chiffre d'affaires inférieur à 100 000 €. 39,1 % déclarent un chiffre d'affaires compris entre 100 000 € et 1 M€ et 33,7 % un chiffre d'affaires supérieur à 1 M€. En moyenne, chaque entreprise réalise 2,76 M€ de chiffre d'affaires en 2009.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo affichent un certain optimisme : les deux tiers prévoient une hausse de leur chiffre d'affaires pour 2010 et 42,7 % estiment que la visibilité à six mois est bonne (dont 15,6 % très bonne). A moyen terme (une à deux années), la visibilité est encore favorable pour 34,4 % des entreprises (dont 6,3 % très bonne).

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont de taille modeste. Au 1^{er} janvier 2010, 55,2 % d'entre elles emploient moins de 10 salariés permanents en équivalent temps plein. Ce taux est toutefois en diminution par rapport aux années précédentes : 57,3 % au 1^{er} janvier 2009 et 63,5 % au 1^{er} janvier 2008. Sur le périmètre des entreprises répondantes, l'effectif permanent moyen en équivalent temps plein s'établit à 27 salariés au 1^{er} janvier 2010. Signe de l'optimisme et de la bonne visibilité à court terme du secteur, 81,3 % des entreprises prévoient des recrutements en 2010.

Plus de la moitié des sociétés ont amorcé le développement de un à quatre jeux vidéo en 2009

78,1 % des entreprises déclarent avoir engagé le développement de nouveaux jeux vidéo en 2009. La majorité d'entre elles ont amorcé entre un et quatre jeux dans l'année (51 entreprises en 2009, soit 53,1 % des répondants). 65,6 % des entreprises affirment qu'au moins un jeu vidéo auquel elles ont contribué a été commercialisé en 2009 et la moitié des entreprises prévoient de lancer le développement de nouveaux jeux vidéo en 2010.



Un marché « online » en plein essor

Le marché des jeux vidéo peut être divisé en fonction des plates-formes auxquels ils sont destinés. Le marché des jeux en ligne pour PC est en pleine expansion. En 2009, 36 des 96 entreprises répondantes déclarent travailler sur ce segment. Ce nombre est en progression par rapport à 2008 et inférieur à celui prévu pour 2010. Le marché des jeux en ligne pour consoles semble également en plein essor : 9 entreprises oeuvraient sur ce créneau en 2008 comme en 2009, mais ce nombre passe à 20 selon les objectifs des entreprises pour 2010.

L'évolution la plus spectaculaire concerne le marché des jeux vidéo pour téléphones mobiles, « smartphones » et notamment pour *Iphone*. 10 entreprises travaillaient sur ce marché en 2008, elles sont 24 en 2009 et prévoient d'être 39 en 2010.

55,2 % des entreprises (parmi les sociétés de développement de jeux vidéo) travaillent en collaboration avec des éditeurs en 2009. Par ailleurs, 37,5 % des sociétés affirment activer des partenariats avec l'étranger pour l'édition ou le développement de leurs jeux vidéo.

Le territoire national est un marché privilégié pour la commercialisation des productions françaises pour une grande majorité d'entreprises (83,3 % en 2009). Les Etats-Unis (54,2 % des entreprises en 2009), la Grande-Bretagne (53,1 %) et l'Allemagne (48,9 %) apparaissent également comme des marchés intéressants pour les sociétés françaises du jeu vidéo.



1) L'activité des entreprises du secteur

La plupart des entreprises sont actives dans plusieurs domaines liés au jeu vidéo. 84,4 % des 96 entreprises répondantes déclarent avoir une activité de création et de développement de jeux vidéo. 36,5 % ont une activité d'édition, 13,5 % une activité de distribution et 13,5 % une activité de « middleware » (voir définition dans la partie méthodologie).

Nombre d'entreprises selon les domaines d'activité

	nombre	%
création et développement	81	84,4
édition	35	36,5
distribution	13	13,5
middleware	13	13,5
prestation	40	41,7
autres activités	7	7,3
total	96	100,0

69,8 % des entreprises prévoient de faire évoluer leur activité en 2010. 46,9 % souhaitent la voir évoluer dans le domaine de l'édition, 32,3 % dans le domaine du développement et 29,0 % dans le domaine du prototypage. Parallèlement, 19,8 % des sociétés prévoient de se développer dans le domaine de la distribution et 17,3 % dans le secteur du marketing et de la vente. A noter que de nombreuses entreprises espèrent se développer dans plusieurs directions en 2010.

Plus spécifiquement, 29 des 81 entreprises déclarant œuvrer dans le domaine de la création et du développement de jeux vidéo, soit plus d'un tiers d'entre elles (35,8 %), prévoient une évolution de leur activité dans le domaine de l'édition en 2010. Parallèlement, 11 entreprises ayant une activité de création espèrent se développer dans la distribution (13,6 %) et 10 entreprises comptent évoluer dans le secteur du marketing (12,3 %).

87 entreprises ont indiqué le montant de leur chiffre d'affaires au titre de l'année 2008 et 92 entreprises l'ont déclaré au titre de l'année 2009. En 2009, 27,2 % des entreprises affichent un chiffre d'affaires inférieur à 100 000 € (31,0 % en 2008). 39,1 % déclarent un chiffre d'affaires compris entre 100 000 € et 1 M€ (33,3 % en 2008) et 33,7 % un chiffre d'affaires supérieur à 1 M€ (35,6 % en 2008). Seules quatre sociétés annoncent un chiffre d'affaires supérieur à 10 M€ en 2009 (cinq en 2008).

En moyenne, chaque entreprise réalise 2,76 M€ de chiffre d'affaires en 2009 (2,88 M€ en 2008).

Nombre d'entreprises selon le montant du chiffre d'affaires annuel

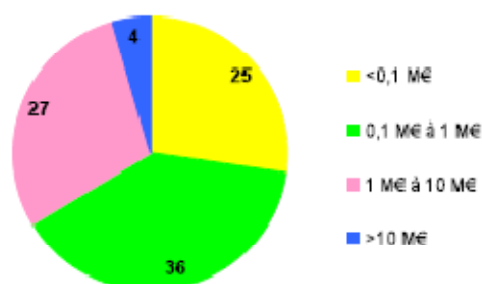
	2008	2009
moins de 10 000 €	10	7
10 000 € à 50 000 €	7	9
50 000 € à 100 000 €	10	9
100 000 € à 500 000 €	20	28
500 000 € à 1 000 000 €	9	8
1 M€ à 5 M€	22	26
5 M€ à 10 M€	4	1
10 M€ et plus	5	4
total	87	92



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Nombre d'entreprises selon le montant du chiffre d'affaires annuel en 2009



Les entreprises affichent un certain optimisme : les deux tiers des 96 entreprises répondantes prévoient une hausse de leur chiffre d'affaires pour 2010, c'est-à-dire 64 entreprises. Pour une partie d'entre elles, cet optimisme repose sur le passage à la commercialisation en 2010 de produits développés en 2008 ou 2009. 15 sociétés prévoient plutôt une stagnation (15,6 %) et 17 une baisse de leur chiffre d'affaires (17,7 %). Parmi les justifications de ces prévisions plus maussades, les entreprises évoquent notamment la crise économique mondiale et la parité euro / dollar peu favorable, ainsi que la baisse des ventes liées aux consoles Wii et DS.

L'optimisme général du marché se mesure également en terme de visibilité : 42,7 % des entreprises estiment que la visibilité à six mois est bonne (dont 15,6 % très bonne). A moyen terme (une à deux années), la visibilité est encore favorable pour 34,4 % des entreprises (dont 6,3 % très bonne). A contrario, 11,5 % des entreprises estiment n'avoir aucune visibilité à court terme et cette part passe à 32,3 % à moyen terme.

Nombre d'entreprises selon la visibilité sur leur activité

	visibilité à court terme	visibilité à moyen terme
très bonne	15	6
bonne	26	27
moyenne	42	30
aucune	11	31
ne se prononce pas	2	2
total	96	96

Le moral des entreprises apparaît plutôt bon en comparaison avec d'autres secteurs. 53,1 % des entreprises affichent un bon moral dont 14,6 % un très bon moral. Un quart des sociétés se montre en revanche inquiet (25,0 %).

2) L'emploi dans les entreprises du secteur

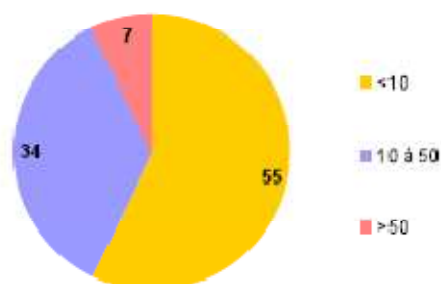
Les entreprises répondantes sont de taille modeste. Au 1^{er} janvier 2010, 55,2 % d'entre elles emploient moins de 10 salariés permanents en équivalent temps plein. Ce taux est toutefois en diminution par rapport aux années précédentes : 57,3 % au 1^{er} janvier 2009 et 63,5 % au 1^{er} janvier 2008.

A l'autre extrême, 10,4 % des entreprises emploient plus de 50 salariés permanents en équivalent temps plein au 1^{er} janvier 2010, contre 7,3 % au 1^{er} janvier 2009 et 63,5 % au 1^{er} janvier 2008.

Nombre d'entreprises selon les effectifs permanents (en équivalent temps plein)

	2008	2009	2010
moins de 5 permanents	39	33	31
5 à 9 permanents	22	22	22
10 à 19 permanents	12	11	15
20 à 49 permanents	17	23	18
50 à 99 permanents	3	3	7
100 permanents et plus	3	4	3
total	96	96	96

Nombre d'entreprises selon les effectifs permanents (en équivalent temps plein) en 2009



Sur le périmètre des entreprises répondantes, l'effectif permanent moyen en équivalent temps plein s'établit à 27 salariés au 1^{er} janvier 2010 (25 salariés au 1^{er} janvier 2009 et 19 salariés au 1^{er} janvier 2008).

Parmi les 96 sociétés interrogées, 54 sociétés (soit 57,3 %) suivent la convention Syntec, convention collective nationale applicable au personnel des bureaux d'études techniques, cabinets d'ingénieurs-conseils et des sociétés de conseils. Parallèlement, sept entreprises appliquent la convention collective audiovisuelle et six la convention collective Audio Vidéo Informatique. Les autres sociétés sont affiliées à diverses conventions.

Plus de 82 % des entreprises travaillent avec des salariés en contrat à durée indéterminée en 2009 (69,8 % en 2008). Le CDI est ainsi largement répandu. En effet, 70,8 % des entreprises consacrent plus de la moitié de leur masse salariale aux CDI en 2009 (59,4 % en 2008). Légèrement moins utilisé, le contrat à durée déterminée existe néanmoins dans plus de la moitié des entreprises du secteur (51,0 % en 2009) et mobilise 10 % à 50 % de la masse salariale pour 35,4 % d'entre elles.

Nombre d'entreprises selon les types de contrats en vigueur

	2008	2009
CDD	40	49
CDI	67	79
intermittents	10	10
autres	14	16
Total répondants	96	96

Lecture : En 2009, 49 entreprises répondantes emploient des CDD.

Les entreprises répondantes ont largement recours aux stagiaires qui concernent près de la moitié d'entre elles : 45,8 % des sociétés emploient des stagiaires en 2009 dont 42,7 % y consacrent moins de 20 % de leur masse salariale. Le recours à l'emploi intermittent est peu répandu dans le secteur. Seuls 10,4 % des entreprises emploient des intermittents en 2009 (10,4 % en 2008). Parallèlement, des contrats d'auteur existent dans un tiers des entreprises (34,4 % en 2009, 30,6 % en 2008).

Nombre d'entreprises selon la part de masse salariale consacrée à chaque type de contrats

	CDD		CDI		intermittents	
	2008	2009	2008	2009	2008	2009
moins de 10%	8	12	1	1	5	5
10% à 20%	13	15	-	-	3	1
20% à 50%	16	19	9	10	1	2
50% à 100%	3	3	57	68	1	2
total	40	49	67	79	10	10

Lecture : En 2009, parmi les 49 entreprises employant des CDD, 12 y consacrent moins de 10 % de leur masse salariale.

Signe de l'optimisme et de la bonne visibilité à court terme du secteur, 81,3 % des entreprises prévoient des recrutements en 2010, soit 78 sociétés. 71,8 % d'entre elles prévoient d'embaucher des contrats à durée indéterminée. Dans 56,4 % des sociétés qui se déclarent prêtes à embaucher en 2010, une partie des embauches sera faite en contrat à durée déterminée. Le recours aux intermittents sera plus limité, à 16,7 % des entreprises qui recruteront. En revanche, 64,1 % des sociétés déclarent qu'elles auront recours à des stagiaires en 2010.

Nombre d'entreprises selon les prévisions d'embauche en 2010

	nombre d'entreprises	% du total
CDD	44	56,4
CDI	56	71,8
intermittents	13	16,7
autres ¹	8	10,3
total	78	100,0

¹ Contrats de professionnalisation,...



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Lecture : 44 entreprises répondantes prévoient d'embaucher des CDD en 2010.

3) Le marché du jeu vidéo

Parmi les 96 entreprises répondantes, 75 entreprises déclarent avoir engagé le développement de nouveaux jeux vidéo en 2009, soit 78,1 % de l'ensemble des sociétés (69,8 % en 2008). La majorité d'entre elles ont amorcé entre un et quatre jeux dans l'année (51 entreprises en 2009, 47 en 2008). 15 entreprises, soit 15,6 % des répondants, déclarent avoir engagé le développement de cinq à dix jeux et 9 entreprises (9,4 %) celui d'au moins dix jeux en 2009. 16 entreprises ne déclarent aucun jeu mis en développement en 2009 (16,7 %). Il s'agit pour la majorité d'entreprises spécialisées dans d'autres domaines que la création de jeux vidéo (édition, distribution, prestation).

Nombre d'entreprises selon le nombre de jeux dont le développement a débuté dans l'année¹

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
Aucun jeu	19	19,8	16	16,7
1 jeu	18	18,8	15	15,6
2 jeux	13	13,5	17	17,7
3 ou 4 jeux	16	16,7	19	19,8
5 à 9 jeux	12	12,5	15	15,6
10 jeux et plus	8	8,3	9	9,4
ne se prononce pas	10	10,4	5	5,2
total	96	100,0	96	100,0

¹ Question : De combien de jeux vidéo avez-vous engagé le développement en 2008 / 2009 ?

65,6 % des entreprises affirment qu'au moins un jeu vidéo auquel elles ont contribué a été commercialisé en 2009 (64,6 % en 2008). Pour 19,8 % d'entre elles, il s'agit d'un seul jeu vidéo (18,8 % en 2008) et pour 27,1 % d'un minimum de 5 jeux (24,0 % en 2008).

Nombre d'entreprises selon le nombre de jeux commercialisés dans l'année¹

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
Aucun jeu	27	28,1	28	29,2
1 jeu	18	18,8	19	19,8
2 jeux	12	12,5	8	8,3
3 ou 4 jeux	9	9,4	10	10,4
5 à 9 jeux	10	10,4	14	14,8
10 jeux et plus	13	13,5	12	12,5
ne se prononce pas	7	7,3	5	5,2
total	96	100,0	96	100,0

¹ Question : Combien de jeux vidéo auxquels vous avez contribué ont été commercialisés au total en 2008 / 2009 ?

La moitié des entreprises prévoient de lancer le développement de nouveaux jeux vidéo en 2010. Il s'agit pour la plupart de sociétés de développement et/ou d'édition. 18,8 % des entreprises envisagent d'amorcer la création d'un ou de deux jeux. A l'autre extrême, 11,5 % des sociétés prévoient d'en commencer au moins dix.



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Nombre d'entreprises selon le nombre de nouveaux jeux en développement en 2010¹

	nombre d'entreprises	% du total
aucun jeu	3	3,1
1 jeu	9	9,4
2 jeux	9	9,4
3 ou 4 jeux	12	12,5
5 à 9 jeux	7	7,3
10 jeux et plus	11	11,5
ne se prononce pas	45	46,9
total	96	100,0

¹ Question : De combien de nouveaux jeux vidéo souhaitez-vous engager le développement en 2010 ?

Le marché des jeux vidéo peut être divisé en fonction des plates-formes de lecture auxquels ils sont destinés. Le marché des jeux en ligne pour PC est en pleine expansion. En 2009, 36 des 96 entreprises répondantes déclarent travailler sur ce segment, soit 37,5 % d'entre elles. Ce pourcentage est en progression par rapport à 2008 (26,0 %) et apparaît inférieur à celui prévu pour 2010 (41,7 %). Le marché des jeux en ligne pour consoles semble également en plein essor : 9 entreprises oeuvraient sur ce créneau en 2008 comme en 2009 (9,4 %), mais ce nombre passe à 20 (20,8 %) selon les objectifs des entreprises pour 2010.

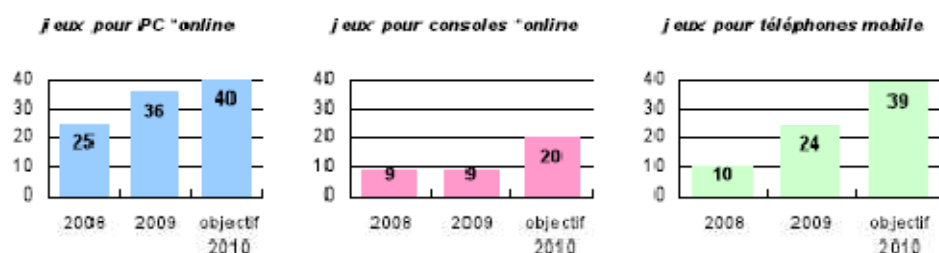
L'évolution la plus spectaculaire concerne le marché des jeux vidéo pour téléphones mobiles, « smartphones » et notamment pour *Iphone*. 10 entreprises travaillaient sur ce marché en 2008 (10,4 %), elles sont 24 en 2009 (25,0 %) et prévoient d'être 39 en 2010 (40,6 %).

A l'inverse, les jeux vidéo « offline » mobilisent de moins en moins d'entreprises sur le marché français, notamment sur celui des jeux pour PC qui occupaient 25 entreprises en 2010 (26,0 %), contre 29 en 2009 (30,2 %) et 37 en 2008 (39,6 %).

De manière plus détaillée, certaines plates-formes apparaissent en fort développement au regard du nombre d'entreprises qui occupent le marché. Le segment du « offline » pour la Xbox360, comme celui de la PS3, concerne une vingtaine d'entreprises en 2010 (respectivement 18,8 % et 21,9 %), contre 14 en 2009 (14,6 %) et une dizaine en 2008 (respectivement 10,4 % et 9,4 %).

En revanche, si le marché « offline » pour la console de salon Wii mobilise plus d'un quart des entreprises en 2009 (26,0 %), ce nombre est en recul en 2010 (20,8 %), traduisant le ralentissement d'activité de ce segment. Il en est de même pour la console portable DSi (26,0 % des entreprises en 2008, 22,9 % en 2009, 19,8 % en prévision 2010). Parallèlement, les consoles PS2 et PSP mobilisent peu d'entreprises depuis 2008.

Nombre d'entreprises actives sur le marché¹



¹ Question : Quel(s) marché(s) ou type(s) de plates-formes occupez-vous ?



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Nombre d'entreprises selon les marchés visés¹

	2008		2009		objectif 2010	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
PC « offline »	38	39,6	29	30,2	25	26,0
PC « online »	25	26,0	38	37,5	40	41,7
console « offline »	18	18,8	21	21,9	16	16,7
console « online »	9	9,4	9	9,4	20	20,8
téléphone mobile, « smartphones »	10	10,4	24	25,0	39	40,6
total	96	100,0	96	100,0	96	100,0

¹ Question : Quel(s) marché(s) ou type(s) de plates-formes occupez-vous ?

La sous-traitance de débogage et de contrôle n'est pas une dépense systématique pour les entreprises. 37,5 % des entreprises, notamment parmi celles qui œuvrent dans le domaine de la création et le développement de jeu, font appel à des prestataires de débogage et / ou de « playtests » sur leurs jeux. Parmi ces 37,5 %, 12,5 % le font de manière très ponctuelle. Il est probable que ces services sont assurés dans la majorité des cas par du personnel interne à la société.

55,2 % des entreprises (parmi les sociétés de développement de jeux vidéo) travaillent en collaboration avec des éditeurs en 2009 (57,3 % en 2008). Par ailleurs, 37,5 % des sociétés affirment activer des partenariats avec l'étranger pour l'édition ou le développement de leurs jeux vidéo.

Le territoire national est un marché privilégié pour la commercialisation des productions françaises pour une grande majorité d'entreprises (83,3 % en 2009, 75,0 % en 2008). Les Etats-Unis (54,2 % des entreprises en 2009), la Grande-Bretagne (53,1 %) et l'Allemagne (48,9 %) apparaissent également comme des marchés intéressants pour les sociétés françaises du jeu vidéo. Le Canada est cité comme un débouché important par 29,2 % des entreprises en 2009. A noter que le Japon, la Corée du sud et la Chine sont cités moins souvent, même si 2009 fait apparaître une plus grande importance de ces marchés.

Nombre d'entreprises selon les marchés de commercialisation des jeux vidéo¹

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
France	72	75,0	80	83,3
Etats-Unis	40	41,7	52	54,2
Grande-Bretagne	39	40,6	51	53,1
Allemagne	35	36,5	47	48,9
Canada	24	25,0	28	29,2
Japon	8	8,3	15	15,6
Corée du sud	2	2,1	9	9,4
Chine	3	3,1	7	7,3
total	96	100,0	96	100,0

¹ Question : Quels sont les principaux marchés de commercialisation de vos productions en 2008 / 2009 ?

Pour 55,2 % des entreprises, un des modèles économiques privilégié dans le cadre des relations commerciales dans le secteur est celui de la prestation. L'autoproduction est privilégiée par 45,8 % des entreprises dans certains cas. La coédition est un modèle économique moins répandu (cité par seulement 29,2 % des entreprises).



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Nombre d'entreprises selon les modèles économiques de prédilection¹

modèle économique	nombre d'entreprises	% du total
prestation de services	53	55,2
coédition	28	29,2
autoproduction	44	45,8
autres	13	13,5

¹ Question : Quels est votre modèle économique privilégié (plusieurs réponses possibles) ?

4) Le rôle des financements publics

Parmi les 96 entreprises répondantes, 56 ont indiqué avoir perçu des aides publiques¹ en 2009, soit 58,3 % (45,8 % en 2008). En 2009, les entreprises bénéficiaires d'aides publiques ont perçu 257 000 € en moyenne (241 000 € en 2008) et 78,2 % d'entre elles ont reçu un montant inférieur à la moyenne (77,3 % en 2008).

Les entreprises répondantes ont noté entre 1 et 10 l'assertion suivante : « le système actuel de soutien au secteur français du jeu vidéo est adapté à la réalité du marché ». 54,2 % attribue une note strictement inférieure à 5 à cette affirmation, ce qui tend à montrer que les entreprises pensent en majorité que le système d'aide au secteur du jeu vidéo est peu adapté à la réalité du marché. 20,8 % des entreprises attribuent néanmoins une « bonne » note (supérieure ou égale à 7) à cette phrase. La note moyenne s'établit à 4,1 sur 10.

Les entreprises ont également noté la phrase suivante : « les aides accordées à la production de jeu vidéo sont suffisantes ». La proportion d'entreprises attribuant une note strictement inférieure à 5 est à peine plus élevée sur cette question (55,2 %). En revanche, seuls 17,7 % des sociétés attribuent une note supérieure ou égale à 7. Les entreprises expriment globalement que les aides publiques ne sont pas suffisantes. La note moyenne est de 3,9 sur 10.

Fonds d'aide au jeu vidéo

Cofinancé par le Ministère de l'économie, de l'industrie et de l'emploi et le CNC, le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) a pour objectif de soutenir la recherche et le développement, l'innovation et la création dans le secteur du jeu vidéo, à travers trois dispositifs d'aides : une aide à la pré-production de jeux vidéo qui vise à lever les verrous technologiques nécessaires à la réalisation du prototype d'un jeu non commercialisable ; une aide à la maquette pour des projets de jeux vidéo aux contenus éditoriaux innovants sur tous supports en ligne ou hors-ligne ; une aide destinée aux opérations à caractère collectif qui relèvent de la promotion de l'ensemble de la profession, et notamment : colloques, journées d'études, journées professionnelles, festivals de portée nationale ou internationale. Les aides du FAVJ sont destinées aux studios de développement de jeux vidéo.

¹ Toutes aides publiques confondues : crédit d'impôt Recherche (CIR), aide aux jeunes entreprises innovantes (JEI), Oseo, Feder, fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo (CICJV), ...



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



34 des 96 entreprises répondantes déclarent avoir bénéficié du fonds d'aide au jeu vidéo en 2008 et/ou 2009 (35,4 %). 73,7 % d'entre elles affirment que cette aide leur a permis de développer plus de jeux vidéo. 52,6 % se déclarent même tout à fait d'accord avec cette assertion. Parallèlement, 86,8 % des entreprises bénéficiaires du fonds d'aide au jeu vidéo déclarent que cette aide a permis à l'entreprise d'investir davantage dans les jeux qu'elle produit (68,4 % de « tout à fait d'accord »).

Répartition des entreprises bénéficiaires selon leur opinion sur le fonds d'aide à l'édition de jeux vidéo du CNC¹

	Le FAJV a permis de développer plus de jeux	Le FAJV a permis d'investir davantage dans les jeux produits
Tout à fait d'accord	52,6	88,4
Plutôt d'accord	21,1	18,4
Plutôt pas d'accord	10,5	2,6
4 pas du tout d'accord	13,2	5,3
Ne se prononce pas	2,6	5,3
total	100,0	100,0

Crédit d'impôt jeu vidéo

Entré en vigueur en mai 2008, le crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo permet à des entreprises de création actives dans ce secteur et installées en France, de déduire de leur impôt 20 % des dépenses éligibles. Ces dépenses concernent la production de jeux vidéo contribuant à la diversité de la création française et européenne. Les agréments sont délivrés par la Présidente du CNC, après avis d'un comité d'experts.

Pour ce qui concerne le crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo, 64,3 % des entreprises bénéficiaires déclarent que ce dispositif les a incitées à rapatrier davantage d'emplois en France. Pour la majorité d'entre elles (53,0 %), elles estiment ces relocalisations d'emploi à un équivalent de 1 à 5 temps pleins. 33,7 % estiment toutefois que l'impact est nettement plus fort, avec un nombre d'emplois rapatriés compris entre 20 et 50.



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Annexe : liste des entreprises répondantes

Raison sociale	Localisation du siège	NAF
3D Duo	Villeneuve d'Ascq (59)	5821Z
Acute Games- Boost	Paris (75)	
Agharta Studio	Lyon (69)	6201Z
Ankama	Roubaix (59)	722C
Arkane Studios	Lyon (69)	5911B
Arkham Développement	Herblay (95)	
Artefacts Studio	Valencogne (38)	5911B
Asobo Studio	Bordeaux (33)	6209Z
Assoria	Nîmes (30)	6201Z
Asynchron Games	Saint-Martin (37)	7022Z
Au Delà Du Virtuel (ADDV)	Fontenay-sous-Bois (94)	5913B
Be Tomorrow	Bordeaux (33)	722C
Beyondthepillars SAS	Paris (75)	6209Z
Big Ben Interactive	Lesquin (59)	514R
Bip Media	Hyères (83)	721Z
Blue Label Entertainment France	Paris (75)	4652Z
Bulkypix	Velizy-Villacoublay (78)	5821Z
Byook	Valenciennes (59)	6201Z
Cafe.com	Paris (75)	7022Z
CCCP	Valenciennes (59)	6201Z
Chugulu	Paris (75)	6190Z
Creative Patterns	Strasbourg (67)	5821Z
Cyanide	Nanterre (92)	6201Z
Dancing Dots	Paris (75)	6201Z
Darkworks	Paris (75)	6201Z
Dehongames	Paris (75)	4651Z
Destination Jeux	Malakoff (92)	7311Z
Devalley Entertainment	Paris (75)	6201Z
Dig Dog studio	Villeurbanne (69)	6201Z
DK Games	Montigny-le Bretonneux (78)	
Dont Nod Entertainment	Paris (75)	6312Z
Eko Software	Choisy-le-Roi (94)	6209Z
Eugen Systems	Paris (75)	721Z
Eversim	Marne la Vallée (77)	6201Z
Evocati	Boulogne-Billancourt (92)	7430Z
Exkee	Marseille (13)	6201Z
Focus Home Interactive	Pantin (93)	518G
Fresh 3D	Saint Nazaire (44)	6201Z
Game Consulting	Paris (75)	5911B
Game Productions	Paris (75)	5911A
Gamepulp	49280 Mazières-en-Mauge (49)	5821Z
Gimagin Games	Paris (75)	5911B
Gorgone Productions	Lille (59)	221G
Hevok	Paris (75)	722C
IMGA/NCC Partners	Marseille (13)	
Implicit Game		
Indeego Games	Marseille (13)	6201Z
Int13	Evry (91)	5821Z
Iozo	Verneuil-sur-Seine (78)	5829C
Ivory Tower	Lyon (69)	5912Z
Jon Lab	Tilly (78)	6201Z
Kylotonn	Paris (75)	5911C
La Marque Rose	Paris (75)	5912Z
Le Cortex	Paris (75)	6201Z
Lexis Numérique José Sanchis	Champs-sur-Marne (77)	6201Z



Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo



Raison sociale	Localisation du siège	NAF
Little World Studio	Lyon (69)	6201Z
Load Inc	Paris (75)	6201Z
Ludotic	Nice (06)	6202A
Mekensleep	Paris (75)	6201Z
Mimesis Republic	Paris (75)	5821Z
Morphée Interactive	Nîmes (30)	722C
Mzone Studio	Pornic (44)	5911B
ND Interactive - Net 2 Lives	Paris (75)	
Neko Entertainment	Montreuil-sous-Bois (93)	722C
Nemopolis	Boulogne-Billancourt (92)	721Z
Omegame	Valence (26)	6201Z
Oneplayer - Philippe Chevalier	Bordeaux (33)	
Ouat Entertainment	Angoulême (16)	5911B
Owlient	Paris (75)	5821Z
Persistants Studios	Paris (75)	5829C
Pirogue Studio	Montpellier (34)	4765Z
Prodeo Consulting	Paris (75)	
Qoveo	Lyon (69)	6201Z
Quantic Dream	Paris (75)	5912Z
SC2X Mad Monkey	Bordeaux (33)	5821Z
Simlinux	Villeurbanne (69)	
Smackdown Productions	Lyon (69)	722C
Spiders	Paris (75)	6201Z
Strass Production	Paris (75)	921C
Succubus Interactive	Nantes (44)	6201Z
Tekneo SAS Le Caillou	Paris (75)	721Z
Tiki Move	Bordeaux (33)	6201Z
TOTM Studio Games	Paris (75)	9001Z
Uacari	Pantin (93)	5821Z
Ubisoft (Studio de production France)	Montreuil-sous-Bois (93)	5912Z
Veloce interactive	Paris (75)	6202A
Visiware	Sèvres (92)	5821Z
Visual Impact	Paris (75)	6201Z
Vivaio Games	Paris (75)	5818Z
Voxler	Paris (75)	6201Z
VPCom	Boulogne-Billancourt (92)	7022Z
Westimages	Gaillac (81)	6202A
White Birds	Joinville-le-Pont (94)	5911A
Wizarbox	Sèvres (92)	6202A
yamago	Paris (75)	5821Z
Zenvia	Montpellier (34)	6202A

Annexe 3

Résumé d'une analyse de marché mondial
des jeux vidéo de 2009 réalisée par NEWZOO

Newzoo Games Market Report

Consumer Spending on Key Platforms and Business Models Summary



Full report includes revenue streams per platform, payers vs. players, avg. monthly spending and platform overlap data.

Introduction

The data in this report is based on the landmark *2009 Today's Gamers Survey*, initiated by Newzoo in co-operation with TNS, a leading global custom research firm. The survey involved more than 13,000 respondents aged 8 years and up, carefully selected to represent each individual country's demographic profile.

It has become practically impossible to keep track of the total games market by "top-down" estimates, traditionally based on retail sales or turnover of large players. To be able to include key parts of the market such as second-hand trade, digital distribution and online spending, the data in the Newzoo Games Market Report is based on a "bottom-up" approach, asking consumers directly.

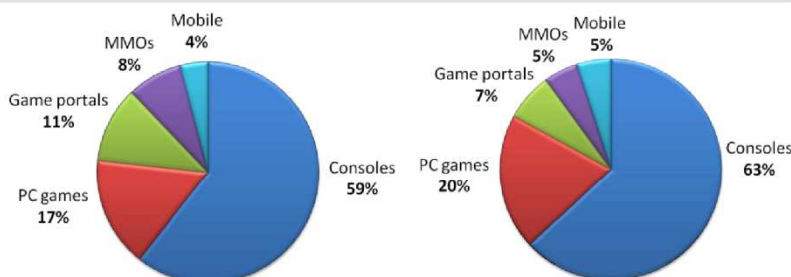
This is why the full report can also provide platform overlap data and average budget spent per person per game platform, key for strategic decision making and realistic business plans.

	Money spent	# of players
USA	\$ 25,290,000,000	183,500,000
United Kingdom	£ 3,780,000,000	31,300,000
Germany	€ 3,650,000,000	35,500,000
France	€ 3,570,000,000	25,400,000
Netherlands	€ 595,000,000	9,300,000
Belgium	€ 570,000,000	4,700,000

Total money spent per country and total number of players (all platforms)

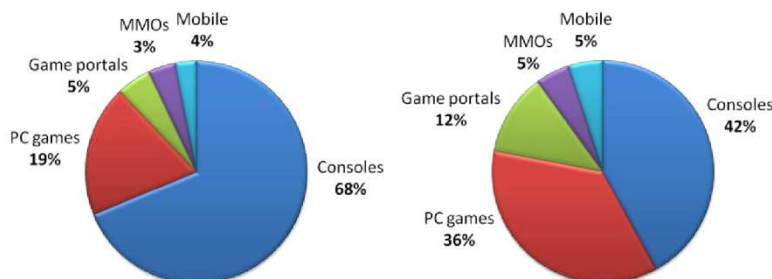


Share of total game revenues per individual game platform (US, UK, FR, GER)



USA

United Kingdom



France

Germany

Platform definitions

Revenue figures are based on money spent per typical game platform.

Consoles: all types including handheld consoles such as Nintendo DS & PSP.

PC games: games installed and played on a PC: downloads and boxed products.

Excluding premium (casual) downloads from game portals and MMO clients.

Game portals: all types of online (casual) game platforms including social networks.

MMOs: massively multiplayer online games and virtual worlds (e.g. Habbo)

Mobile: all mobile phones and iPod Touch.

Revenue breakdown

All revenues are based on direct consumer spending, no advertising or B2B.

Consoles & PC games: includes boxed products, digital distribution, second-hand.

Game portals: includes premium (casual) game downloads, subscriptions, micro-transactions.

MMOs: includes subscriptions, micro-transactions, client downloads and client boxed product.

Mobile: game downloads.

See next page for a full overview of included revenue streams.

Newzoo Games Market Report

Consumer Spending on Key Platforms and Business Models Summary

Revenues per platform

In all countries console games (including a large second-hand market) take up more than half of the total money spent, except for Germany where PC games are traditionally very popular. The UK is a relatively strong market for mobile games. Germany and the US have a clearly lead when it comes to spending money on (casual) game websites.

	Consoles	PC games	Game portals	Mobile devices	MMOs
USA	\$ 15,140,000,000	\$ 4,150,000,000	\$ 2,780,000,000	\$ 1,100,000,000	\$ 2,120,000,000
UK	£ 2,390,000,000	£ 740,000,000	£ 270,000,000	£ 190,000,000	£ 190,000,000
GER	€ 1,540,000,000	€ 1,320,000,000	€ 430,000,000	€ 180,000,000	€ 180,000,000
FR	€ 2,430,000,000	€ 690,000,000	€ 190,000,000	€ 100,000,000	€ 160,000,000
NL	€ 315,000,000	€ 170,000,000	€ 55,000,000	€ 10,000,000	€ 45,000,000
BE	€ 310,000,000	€ 150,000,000	€ 60,000,000	€ 10,000,000	€ 40,000,000

Total money spent per platform per country (in local currency).

In the full Newzoo Games Market Report, revenue data is split up into the following business models / revenue streams:

Consoles	PC games	Game portals	MMOs	Mobile devices
<ul style="list-style-type: none"> Physical shop Online shop Second-hand trade Digital distribution 	<ul style="list-style-type: none"> Physical shop Online shop Second-hand trade Digital distribution 	<ul style="list-style-type: none"> Subscriptions Premium downloads Virtual currency Direct micro-transactions Skill gaming / Play for prizes 	<ul style="list-style-type: none"> Monthly subscriptions Annual subscriptions Virtual currency Direct micro-transactions Client download / box 	<ul style="list-style-type: none"> Revenues are all game download revenues and not split up.



Overlap with:

Platform

	Consoles	Portals	PC games	MMOs	Mobile
Consoles		39%	full report	full report	full report
Portals	full report		full report	35%	full report
PC games	72%	full report		full report	full report
MMOs	full report	full report	full report		42%
Mobile	full report	full report	64%	full report	

Cross-platform game behaviour of US gamers (example from full report).

Platform overlap

With the rise of new game platforms and genres, consumers no longer stick to one single platform or type of game. The table shows that 39% of US console gamers also plays on online (casual) game portals and 42% of MMO gamers also uses their mobile device as game platform. As more games are launched across multiple platforms the cross-platform data in the full Newzoo Games Market Report sheds light on which combinations are most popular.



	Money spent	# of players	# of payers	€/month
Consoles	€ 1,540,000,000	19,900,000	13,710,000	€ 9.40
PC games	€ 1,320,000,000	24,800,000	full report	full report
Portals	€ 430,000,000	14,400,000	full report	full report
MMOs	€ 180,000,000	5,900,000	full report	full report
Mobile	€ 180,000,000	7,300,000	full report	full report

Money spent in Germany, # of players, payers and avg. spent/month (example from full report).

Players versus payers

Depending on the combination of country and platform 20 to 80 percent never pays to play games. The full report shows the number of payers per platform and the average budget spent per month.

Author

Peter Warman, CEO, Newzoo BV
peter@newzoo.com
+31 (0)20 6635816
www.gamesindustry.com

Annexe 4

Circulaire 55 relative à l'enregistrement des
œuvres multimedia au Copyright office



Copyright Registration for Multimedia Works

General Information

A multimedia work is often instructional. Excluding its container, it combines authorship in two or more media. The authorship may include:

- text
- photography
- artwork
- sounds
- sculpture
- music
- cinematography
- choreography

The media may include two or more of the following:

- printed matter, such as a book, charts or posters, or sheet music;
- audiovisual material, such as a filmstrip, slides, videotape, or videodisk;
- a phonorecord, such as an audiodisk or audiotape; or
- a machine-readable copy, such as a computer-read disk, tape, or chip.

A multimedia work may have several copyrightable elements, usually including a motion-picture element or other audiovisual element, or a sound recording element. For the purpose of copyright registration, it is important to identify the separate copyrightable elements contained in the multimedia work. Identifying the elements will help you to determine which application form to use and what type of material to deposit.

An *audiovisual element* consists of a series of related pictorial images intended to be shown by the use of projectors, viewers, or electronic equipment. This element may be a filmstrip, slides, a film, a videotape, a videodisk, or a CD-I (interactive compact disc).

A *motion-picture element* is an audiovisual element that consists of a series of related images that, when shown in succession, *impart an impression of motion*. This element may be in the form of film, videotape, videodisk, or a CD-I.

A *sound-recording element* is a series of recorded sounds. Sounds accompanying an audiovisual or motion picture element are not defined in the copyright law as a "sound recording."

How Copyright Is Secured

Statutory copyright protection begins automatically when a work is created in a fixed form such as a writing or recording. The Copyright Office, an office of public

record, registers claims to copyright and issues certificates of registration; it does not “grant” or “issue” copyrights. See Circular 1, *Copyright Basics*, for the benefits of registration.

Registration Procedures

An application for copyright registration contains three essential elements: a completed application form, a nonrefundable filing fee*, and a nonreturnable deposit—that is, a copy or copies of the work being registered and “deposited” with the Copyright Office.

Below are three options for registering your copyright, beginning with the fastest and most cost-effective method.

***NOTE:** Copyright Office fees are subject to change. For current fees, check the Copyright Office website at www.copyright.gov, write the Copyright Office, or call (202) 707-3000.

Option 1: Online Registration

Online registration through the electronic Copyright Office (eCO) is the preferred way to register basic claims for literary works; visual arts works; performing arts works, including motion pictures; sound recordings; and single serials. Advantages of online filing include

- a lower filing fee
- fastest processing time
- online status tracking
- secure payment by credit or debit card, electronic check, or Copyright Office deposit account
- the ability to upload certain categories of deposits directly into eCO as electronic files

NOTE: You can still register using eCO and save money even if you will submit a hard-copy deposit. The system will prompt you to specify whether you intend to submit an electronic or a hard-copy deposit, and it will provide instructions accordingly. Hard-copy deposits are required for all published works.

Basic claims include (1) a single work; (2) multiple unpublished works if they are all by the same author(s) and owned by the same claimant; and (3) multiple published works if they are all first published together in the same publication on the same date and owned by the same claimant.

To access eCO, go to the Copyright Office website at www.copyright.gov and click on *electronic Copyright Office*.

Option 2: Registration with Fill-In Form CO

The next best option for registering basic claims is the new fill-in Form CO. Using 2-D barcode scanning technology, the

Office can process these forms much faster and more efficiently than paper forms completed manually. Simply complete Form CO on your personal computer, print it out, and mail it along with a check or money order and your deposit. To access Form CO, go to the Copyright Office website and click on *Forms*. Form CO will emerge from your printer with a shipping slip. Be sure to include this shipping slip with your deposit. Do not save your filled-out Form CO and reuse it for another registration. The 2-D barcode it contains is unique for each work that you register.

NOTE: Make sure your Form CO has a 2-D barcode on each page. Do not use screen shots to create your Form CO.

Option 3: Registration with Paper Forms

Paper versions of Form PA (musical compositions) and Form CON (continuation sheet for paper applications) are still available on paper. These paper forms are not accessible on the Copyright Office website; however, staff will send them to you by postal mail upon request. Remember that online registration through eCO and fill-in Form CO (see above) can be used for musical compositions.

Mailing Addresses for Applications Filed on Paper and for Hard-copy Deposits

*Library of Congress
U.S. Copyright Office
101 Independence Avenue SE
Washington, DC 20559-*****

To expedite the processing of your claim, use the address above with the zip code extension for your type of work:

*6222 for literary work
6233 for performing arts work
6237 for sound recording*

Single Unit Registration

All copyrightable elements of a multimedia kit may generally be registered with a *single* application, deposit, and fee, provided: 1) they are not published, or if published, are published together as a single unit; and 2) the copyright claimant is the same for each element.

Separate registrations for individual elements may be made by submitting a separate application and filing fee for each. A separate registration is required, however, for any element of a multimedia kit that is published separately or claimed by someone other than the copyright claimant for the other elements.

NOTE: The elements that you wish to register must be present and appear in the deposit. You may not register elements that are not protected by copyright such as concepts, ideas, or methods.

Deposit Requirements

The application must be accompanied by a deposit of the work to be registered. The deposit requirement varies according to the type of work being registered, and whether the work is published or unpublished. Copies or phonorecords deposited will not be returned.

Unpublished Works

Deposit one complete multimedia kit, containing all elements covered by the registration. (All elements should bear the title of the work. If the work contains color, the copy sent as a deposit should be in color.)

Published Works (See below for the definition of publication.)

For a multimedia kit first published in the United States, deposit one “complete copy” of the best published edition. A “complete copy” includes all copyrightable elements in the unit of publication. See Circular 7B, *Best Edition*, for information on the best edition criteria.

Effective November 27, 1991, either one complete copy of the work as first published or one complete copy of the best edition of the work is the required deposit for works first published only in a country outside the United States.

Works Containing a Motion-Picture Element

If the multimedia kit contains a motion-picture element, deposit a description of the motion picture in addition to the normal deposit requirements. The Library of Congress prefers the most detailed description possible, such as a shooting script, but will accept a synopsis or other general description. See Circular 45, *Copyright Registration for Motion Pictures*.

Works Containing an Element Fixed or Published in Machine-Readable Copies

When the multimedia kit contains authorship that is fixed or published only in machine-readable form, such as a computer tape or disk, or a semiconductor chip, deposit the appropriate identifying material for the machine-readable copy.

Pictorial Images • If the machine-readable copy produces a series of pictorial images (such as a videogame or instructional work), deposit the following material for this kind of audiovisual work:

- 1 A written synopsis or outline of the content of the audiovisual work; *and*
- 2 A reproduction of the audiovisual elements, in the form of:
 - A A videotape, depicting representative portions of the copyrightable content, *or*
 - B A series of photographs or drawings depicting representative portions of the work; *and*
- 3 The container and any instructional guide, if either contains authorship in which copyright is being claimed.

NOTE: If the pictorial images exist in color, they should be reproduced in color. If the work is published with a copyright notice, the notice and its position on the work must be clearly shown on the identifying material.

Textual Images • If the machine-readable copy produces only a series of textual images, deposit one copy in visually perceptible form of the first and last 25 pages or the equivalent and five or more pages of the remainder, including the copyright notice, if any.

Musical Compositions • If the machine-readable copy produces a musical composition, deposit a notated transcription or recording (audiotape or audiodisk) of the entire work.

Sound Recordings • If the machine-readable copy produces a sound recording, deposit a recording of the entire work on an audiotape or audiodisk.

Computer Programs • If the machine-readable copy contains a computer program, deposit the first and last 25 pages of the source code printout. See Circular 61, *Copyright Registration for Computer Programs*, for further information.

NOTE: Regardless of the form used, the application may include a claim in all accompanying authorship.

Publication

Under the 1976 Copyright Act, publication is the distribution of copies or phonorecords of a work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending. The offering to distribute copies or phonorecords to a group of persons for purposes of further distribution, public performance, or public display constitutes publication.

The following acts do not constitute publication: performing or displaying the work, preparing copies or phonorecords for publication, or sending the work to the Copyright Office for registration.

The definition of publication as stated in the previous two paragraphs applies only to works published under the copyright law that took effect January 1, 1978. For information about works published prior to that date, call or write the Copyright Office.

Notice of Copyright

Before March 1, 1989, the use of copyright notice was mandatory on all published works, and any work first published before that date should have carried a notice. For works first published on and after March 1, 1989, use of the copyright notice is optional. For more information about copyright notice, see Circular 3, *Copyright Notice*.

Effective Date of Registration

A copyright registration is effective on the date the Copyright Office receives all the required elements in acceptable form. The time the Copyright Office requires to process an application varies, depending on the amount of material the Office is receiving.

If you apply online for copyright registration, you will receive an email saying that your application was received.

If you apply for copyright registration using a paper application, you will not receive an acknowledgment that your application has been received (the Office receives more than 600,000 applications annually), but you can expect:

- a letter or a telephone call from a Copyright Office staff member if further information is needed or
- a certificate of registration indicating that the work has been registered, or if the application cannot be accepted, a letter explaining why it has been rejected.

Requests to have certificates available for pickup in the Copyright Office or to have certificates sent by Federal Express or another mail service cannot be honored. If you want to know the date that the Copyright Office receives your paper application or hard-copy deposit, send it by registered or certified mail and request a return receipt.

For Further Information

By Internet

Circulars, announcements, regulations, other related materials, and certain copyright application forms are available on the Copyright Office website at www.copyright.gov.

By telephone

For general information about copyright, call the Copyright Public Information Office at (202) 707-3000. Staff members are on duty from 8:30 AM to 5:00 PM, eastern time, Monday through Friday, except federal holidays. Recorded information is available 24 hours a day. Or, if you know which application forms and circulars you want, call the Forms and Publications Hotline at (202) 707-9100, and leave a recorded message.

By regular mail

Write to:

*Library of Congress
Copyright Office—COPUBS
101 Independence Avenue SE
Washington, DC 20559-6304*

Annexe 5

Circulaire 61 relative à l'enregistrement des
programmes informatiques au Copyright office



Copyright Registration for Computer Programs

Definition

A “computer program” is a set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result.

Extent of Copyright Protection

Copyright protection extends to all the copyrightable expression embodied in the computer program. Copyright protection is not available for ideas, program logic, algorithms, systems, methods, concepts, or layouts.

Registering a Copyright with the U.S. Copyright Office

An application for copyright registration contains three essential elements: a completed application form, a nonrefundable filing fee, and a nonreturnable deposit—that is, a copy or copies of the work being registered and “deposited” with the Copyright Office.

Here are the options for registering your copyright, beginning with the fastest and most cost-effective method.

NOTE: Copyright Office fees are subject to change. For current fees, please check the Copyright Office website at www.copyright.gov, write the Copyright Office, or call (202) 707-3000.

Option 1: Online Registration

Online registration through the electronic Copyright Office (eCO) is the preferred way to register basic claims for literary works; visual arts works; performing arts works, including motion pictures; sound recordings; and single serials. Advantages of online filing include

- a lower filing fee
- fastest processing time
- online status tracking
- secure payment by credit or debit card, electronic check, or Copyright Office deposit account
- the ability to upload certain categories of deposits directly into eCO as electronic files

NOTE: You can still register using eCO and save money even if you will submit a hard-copy deposit, which is required under the mandatory deposit requirements

for published works. The system will prompt you to specify whether you intend to submit an electronic or a hard-copy deposit, and it will provide instructions accordingly. Hard-copy deposits are required for all published works.

Basic claims include (1) a single work; (2) multiple unpublished works if they are all by the same author(s) and owned by the same claimant; and (3) multiple published works if they are all first published together in the same publication on the same date and owned by the same claimant.

To access eCO, go to the Copyright Office website at www.copyright.gov and click on *electronic Copyright Office*.

Option 2: Registration with Fill-in Form CO

The next best option for registering basic claims is the new fill-in Form CO. Using 2-D barcode scanning technology, the Office can process these forms much faster and more efficiently than paper forms completed manually. Simply complete Form CO on your personal computer, print it out, and mail it along with a check or money order and your deposit. To access Form CO, go to the Copyright Office website and click on *Forms*. Do not save your filled-out Form CO and reuse it for another registration. The 2-D barcode it contains is unique for each work that you register.

NOTE: Make sure your Form CO has a 2-D barcode on each page. Do not use screen shots to create your Form CO.

Option 3: Registration with Paper Forms

Paper versions of forms are still available. They are not available on the Copyright Office website; however, staff will send them to you by postal mail upon request. Remember that online registration through eCO and fill-in Form CO (see above) can be used for these types of applications.

Mailing Addresses for Applications Filed on Paper and for Hard-copy Deposits

Library of Congress
U.S. Copyright Office-TX
101 Independence Avenue SE
Washington, DC 20559-6222

Completing the Application

NOTE: These points do not cover all the required information on the application. Be sure to refer to the instructions before completing the application.

Author Created • In the "Author Created" space describe the copyrightable authorship in the computer program

for which registration is sought. Acceptable statements include "computer program," "text of user's manual and computer program," etc. Do not refer to design, physical form, hardware, or algorithm. Do not describe the program's features or functions.

Year of Completion • Give the year of completion and the exact date of first publication, if any, for the particular version of the computer program for which registration is sought.

Limitation of Claim • Complete this part of the application if the computer program contains a substantial amount of previously published, registered, or public domain material such as subroutines, modules, textual images, or if the work was developed using an underlying computer program or authoring tool. "Material excluded" may state "previous version." Typical examples of descriptions of "New material included" are "computer program" and "editing." Do not refer to debugging, error corrections, new functions of the revised program, or other unregistrable elements.

Deposit Requirements

Computer Programs without Trade Secrets

For published or unpublished computer programs, send one copy of identifying portions of the program (first 25 and last 25 pages of source code) reproduced in a form visually perceptible without the aid of a machine or device, either on paper or in microform, together with the page or equivalent unit containing the copyright notice, if any. Online registration is ideal for computer programs not embodied in a CD-ROM. The source code may be uploaded electronically, preferably in PDF format.

For a program less than 50 pages in length, send a visually perceptible copy of the entire source code. For a revised version of a program that has been previously published or previously registered or that is in the public domain, if the revisions occur throughout the entire program, send the page containing the copyright notice, if any, and the first 25 and last 25 pages of source code. If the revisions are not contained in the first 25 and last 25 pages, send any 50 pages representative of the revised material in the new program, together with the page or equivalent unit containing the copyright notice, if any, for the revised version.

In any case where the program is so structured that it has no identifiable beginning or end, the applicant should make a determination as to which pages may reasonably represent the first 25 and last 25 pages.

Where an applicant is unable or unwilling to deposit source code, he/she must state in writing that the work as deposited in object code contains copyrightable authorship. The Office will then register the work under its rule of doubt since it has not determined the existence of copyrightable authorship.

If a published user's manual or other printed documentation accompanies the computer program, deposit one copy of the user's manual along with one copy of the identifying material for the program.

NOTE: Such manuals must generally be mailed rather than uploaded electronically to the Copyright Office.

For programs written in HyperCard® and other scripted languages, the script is considered the equivalent of source code. Thus, the same number of pages of script would be required as is required for source code. Reproductions of on-screen text, buttons, and commands are not an appropriate substitute for this source code deposit. Where a scripted program contains trade secrets, the deposit of script pages must meet the requirements below.

NOTE: When a computer program is embodied in a CD-ROM, ordinarily the entire CD-ROM package must be mailed to the Copyright Office, including a complete copy of any accompanying operating software and instructional manual. If registration is sought for the computer program, the deposit should also include a printout of the first 25 and last 25 pages of source code for the program.

Computer Programs Containing Trade Secrets

Where a computer program contains trade secret material, include a cover letter stating that the claim contains trade secrets, along with the page containing the copyright notice, if any. Include a source code deposit as described below. The source code may be uploaded electronically with the exceptions noted above.

Entirely new computer programs • First 25 and last 25 pages of source code with portions containing trade secrets blocked out; or

First 10 and last 10 pages of source code alone, with no blocked out portions; or

First 25 and last 25 pages of object code plus any 10 or more consecutive pages of source code, with no blocked-out portions; or

For programs 50 pages or less in length, entire source code with trade secret portions blocked out.

Revised computer programs • If the revisions are present in the first 25 and last 25 pages, any one of the four options above, as appropriate; or

If the revisions are *not* present in the first 25 and the last 25 pages:

- 20 pages of source code containing the revisions with no blocked out portions; or
- any 50 pages of source code containing the revisions with some portions blocked out.

NOTE: Whenever portions of code are blocked out, the following requirements must be met:

- 1 the blocked out portions must be proportionately less than the material remaining; and
- 2 the visible portion must represent an appreciable amount of original computer code.

Points to Remember • Each separately published version of a computer program that contains new, copyrightable authorship *must be registered separately*, with a new application and fee. Registration of the first version may extend to the entire work if it contains no previously published or registered portions. Registration of any subsequent version covers only the new or revised material added to that version. The version of the work that is deposited should be the same version described on the application; thus, the title and dates on the application should correspond with those on the deposit copy.

NOTE: If the version to be registered is no longer available, it may be possible to register it using a later version under a grant of special relief. In this case, submit a written request for special relief to the Copyright Office, Attention: Registration and Recordation Program. Explain why the required version is not available and indicate what percentage of the authorship from the version to be registered remains in the version you are depositing. Your request will be evaluated upon receipt.

If the deposit material for the computer program has a copyright notice containing multiple year dates, the Copyright Office will question whether the particular program is a revised or derivative version if the "Limitation of Claim" area of the application has not been completed. If the program is not a derivative work and if the multiple year dates in the notice refer to *internal revisions or the history of development* of the program, please put that information in a cover letter to help speed processing.

If the deposit material for the computer program does not give a printed title and/or version indicator, please add the title and any indicia that can be used in identifying the particular program.

Screen Displays

Copyright protection for computer screen displays, including videogames, has been an issue in the courts for some time. Courts have differed in their opinions regarding whether screen displays may be registered separately.

The Copyright Office has consistently believed that a single registration is sufficient to protect the copyright in a computer program and related screen displays, including videogames, without a separate registration for the screen displays or a specific reference to them on the application for the computer program. An application may give a general description in the "Author Created" space, such as "computer program." This description will cover any copyrightable authorship contained in the computer program and screen displays, regardless of whether identifying material for the screens is deposited.

A specific claim in the screen displays may be asserted on the application. In such a case, identifying materials for the screens must be deposited.

How to Register a Computer Program and Its Screen Displays

A single registration may be made for a computer program and its screen displays. When answering the "Type of work being registered" question, choose the type most appropriate to the predominant authorship. Because computer programs are literary works, registration as a "Literary Work" is usually appropriate. However, if pictorial or graphic authorship predominates, registration as a "Visual arts work" may be made. Similarly, if motion picture authorship or audiovisual material predominate, registration as a "Motion picture/audiovisual work" may be made.

The registration will extend to any copyrightable screens generated by the program, regardless of whether identifying material for the screens is deposited.

Option 1: Answer "computer program" to the "Author Created" question. In this case, deposit the source code as described above. Depositing identifying material for screens is optional.

Option 2: Answer "computer program, including text of screen displays," or "computer program including audiovisual material" or "computer program including artwork on screen displays" in the "Other" portion of the "Author Created" question. In this case, you must deposit identifying material for the screen displays in addition to the

required source code. Identifying material for the screen displays should consist of images or printouts clearly revealing the screens. If using online registration, images of the screens may be uploaded electronically to the Copyright Office. For works that are predominantly audiovisual, such as videogames, ½-inch VHS videotape, CD-ROM, DVD, or uploading the audiovisual material online (provided the file is not too large to upload), are acceptable. Note, too, that if the screens are reproduced in an accompanying manual, the manual will suffice as identifying material.

The identifying material will be examined for copyrightability. When the screens are essentially not copyrightable (e.g., de minimis menu screens, blank forms, or the like), the application should not refer to screens. The description of authorship on the application should not refer to elements such as "menu screens," "structure, sequence and organization," "layout," "format," or the like.

NOTE: Regarding websites, registration of a computer program used in an online work does not automatically cover any visible or audible copyrightable elements that are generated by the code. To register those portions of an online work, the entire copyrightable content must be deposited. It is possible to register the computer program together with the online work, but the deposit requirements for both the program and the online work must be fulfilled. See Circular 66, *Copyright Registration for Online Works*, for important information on the required deposit and how to complete the application when registering online works.

Effective Date of Registration

A copyright registration is effective on the date the Copyright Office receives all the required elements in acceptable form. The time the Copyright Office requires to process an application varies, depending on the amount of material the Office is receiving. If you apply online for copyright registration, you will receive an email saying that your application was received.

If you apply for copyright registration using a paper application, you will not receive an acknowledgment that your application has been received (the Office receives more than 600,000 applications annually), but you can expect:

- a letter or a telephone call from a Copyright Office staff member if further information is needed or
- a certificate of registration indicating that the work has been registered, or if the application cannot be accepted, a letter explaining why it has been rejected.

Requests to have certificates available for pickup in the Copyright Office or to have certificates sent by Federal Express or another mail service cannot be honored. If you want to know the date that the Copyright Office receives your paper application or hard-copy deposit, send it by registered or certified mail and request a return receipt.

For Further Information

By Internet

Circulars, announcements, regulations, certain applications forms, and other materials are available from the Copyright Office website at www.copyright.gov.

By Telephone

For general information about copyright, call the Copyright Public Information Office at (202) 707-3000. Staff members are on duty from 8:30 AM to 5:00 PM, eastern time, Monday through Friday, except federal holidays. Recorded information is available 24 hours a day. If you want to request paper application forms or circulars, call the Forms and Publications Hotline at (202) 707-9100 and leave a recorded message.

By Regular Mail

Write to:

*Library of Congress
Copyright Office-COPUBS
101 Independence Avenue SE
Washington, DC 20559-6304*

Annexe 6

CLUF de World of Warcraft

CONDITIONS D'UTILISATION DE BATTLE.NET

Dernière mise à jour le 22 juin 2010

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES CONDITIONS D'UTILISATION SUIVANTES. EN UTILISANT LE SERVICE, VOUS CONVENEZ D'ÊTRE LIÉ(E) PAR LE PRÉSENT ACCORD JURIDIQUE. SI VOUS N'APPROUVEZ PAS LES TERMES DU PRÉSENT CONTRAT, VOUS NE POURREZ ALORS PAS UTILISER LE SERVICE (TEL QUE DÉFINI CI-DESSOUS).

Nous vous remercions d'utiliser le service Battle.net (le « Service »). Les présentes Conditions d'Utilisation (les « Conditions d'Utilisation » ou le « Contrat ») énoncent les dispositions et conditions conformément auxquelles Blizzard Entertainment S.A.S., société française ayant son siège social sis TSA 60 001, 78140 Vélizy-Villacoublay, France (ci-après dénommée « Blizzard » ou « Nous »), vous fournit un accès au Service. Le présent Contrat ne remplace pas le Contrat de licence d'utilisateur final (le « CLUF ») qui accompagne les jeux Blizzard (chacun d'eux étant un « Jeu »), ni aucune autres Conditions d'Utilisation spécifiques à un Jeu (les « Conditions d'Utilisation spécifique à un Jeu »). Le CLUF régit l'utilisation par vous du client du Jeu (la partie de tout Jeu installé sur votre ordinateur) et le présent Contrat régit l'utilisation par vous du Service. En cas d'incompatibilité entre les dispositions du présent Contrat et le CLUF, et/ou un Contrat d'Utilisation spécifique à un Jeu, le CLUF et/ou le Contrat d'Utilisation spécifique à un Jeu prévaudront et remplaceront les conditions du présent Contrat.

1. Attribution d'une Licence limitée d'utilisation du Service. Sous réserve des dispositions énoncées dans le présent Contrat, et de votre respect, à tout moment, du présent Contrat, Blizzard vous accorde par les présentes une licence limitée, révocable, non transférable et non exclusive d'accès au Service pour votre usage personnel et non commercial uniquement, en y accédant via un navigateur web ou un client de Jeu autorisé, non modifié. Vous ne pouvez utiliser le Service à aucune autre fin, ni en utilisant une quelconque autre méthode.

2. Limitations supplémentaires de la licence. La licence qui vous est accordée dans la Clause 1 est sujette aux limitations énoncées dans les Clauses 1 et 2 (conjointement dénommées les « Limitations de la Licence »). Toute utilisation du Service ou d'un quelconque Jeu en violation des Limitations de la Licence sera considérée comme une infraction aux droits d'auteur de Blizzard afférents au Service et/ou au Jeu. Vous convenez qu'en aucun cas :

2.1 vous ne créez ni n'utiliserez des codes de triche, des logiciels d'automatisation (bots), des « hacks », des « mods », ou tout autre logiciel tiers non-autorisé conçu pour modifier le Service, le Jeu ou l'expérience de jeu ;

2.2 vous n'exploiterez le Jeu ou une de ses parties, à toute fin commerciale, notamment, mais pas seulement, (a) dans un cybercafé, un centre de jeux vidéos ou tout autre établissement commercial, sans le consentement préalable écrit de Blizzard ; (b) pour communiquer ou transmettre un quelconque message publicitaire ou une quelconque offre commerciale ; (c) pour collecter, dans le cadre du Jeu, de l'argent liquide, des articles ou des ressources destinées à la vente en dehors du Jeu, sans l'autorisation de Blizzard ; (d) pour vendre ou échanger des personnages ou comptes relatifs au Service et/ou au Jeu ; ou (e) pour assurer des services dans le Jeu, en contrepartie d'un paiement en dehors du Jeu, par exemple, pour la progression de votre personnage par un tiers (« power-leveling ») ;

2.3 vous n'utiliserez le Service pour participer à des « événements sportifs en ligne » (« eSport ») ou des compétitions de groupe sponsorisées, promues ou organisées par une quelconque organisation commerciale ou à but non lucratif, sans le consentement préalable écrit de Blizzard ;

2.4 vous n'achèterez ni ne vendrez pour de l'argent réel, ou n'échangerez pour de l'argent au sein du jeu, des articles ou des ressources qui pourraient être utilisées dans un Jeu, en dehors du Jeu, sans l'autorisation de Blizzard ;

2.5 vous ne laisserez une quelconque partie tierce (sauf pour les mineurs tel que mentionné à la Clause 4 ci-dessous) utiliser votre compte sur le Service ou dans un Jeu ;

2.6 vous n'utiliserez un quelconque logiciel tiers non-autorisé qui intercepte, recherche, ou collecte autrement des informations relatives au Jeu ou au Service, y compris, et sans limitation, tout logiciel qui lit les parties de RAM utilisées par le Jeu pour stocker les informations relatives à un personnage ou à un environnement du Jeu ; étant entendu, cependant, que Blizzard peut, à son entière et absolue discrétion, permettre l'utilisation de certaines interfaces tierces ;

2.7 vous ne modifierez ou ferez modifier tous fichiers faisant partie d'un Jeu ou du Service d'une quelconque façon n'étant pas expressément autorisée par Blizzard ;

2.8 vous n'accueillerez, ni ne fournirez, ni ne développerez des services de confrontation entre joueurs pour un quelconque Jeu ou pour le Service, ni n'intercepterez, émulez ou redirez les protocoles de communication utilisés par Blizzard de quelque manière que ce soit, à quelque fin que ce soit, ce qui inclut sans restriction, le jeu sur des réseaux non-autorisés sur Internet, le jeu en réseau, ou dans le cadre de réseaux agrégateurs de contenu ;

2.9 vous ne fournirez, ni ne créerez, ni ne maintiendrez de connexions non-autorisées à un Jeu ou au Service, y compris, et sans limitation (a) toute connexion à un serveur non-autorisé qui émule, ou tente d'émuler, le

Service ou un Jeu ; et (b) toute connexion utilisant des programmes ou outils tiers n'étant pas expressément approuvés par Blizzard ; ou

2.10 vous ne perturberez ni n'aidez à perturber (i) tout ordinateur utilisé pour prendre en charge le Service ou un environnement de Jeu (individuellement, un « Serveur ») ; ou (ii) l'expérience de Jeu d'un autre joueur. TOUTE TENTATIVE DE VOTRE PART D'INTERROMPRE LE SERVICE OU DE NUIRE AU FONCTIONNEMENT LICITE D'UN QUELCONQUE JEU EST SUSCEPTIBLE DE CONSTITUER UNE VIOLATION DU DROIT CIVIL ET PÉNAL.

3. Conditions. Afin d'utiliser le Service, vous devez: (i) lire et accepter les présentes Conditions d'utilisation et la Charte de confidentialité disponible à cette adresse : <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/privacy.html> ; et (ii) créer un compte sur le Service (un « Compte »). Si vous souhaitez jouer à un Jeu sur le Service, vous devez également : (i) lire et accepter les Chartes de jeu disponibles à l'adresse www.wow-europe.com/fr/policy/, et les Conditions d'Utilisation spécifiques au Jeu ainsi que le CLUF accompagnant chaque Jeu que vous utiliserez dans le cadre du Service ; et (ii) acheter une licence valide d'utilisation du(des) Jeu(x) que vous utiliserez dans le cadre du Service. Les frais de connexion à Internet que vous encourez pour accéder au Service ainsi que tous les frais supplémentaires que vous pourriez encourir pour utiliser un Jeu dans le cadre du Service seront à votre charge.

4. Utilisation du service par des mineurs. Sous réserve des lois de votre pays de résidence, les utilisateurs n'ayant pas atteint l'âge de la majorité peuvent utiliser un Compte créé par l'un de leurs parents ou par leur tuteur légal avec le consentement de celui-ci. En votre qualité de parent ou de tuteur légal, si vous autorisez votre enfant mineur à utiliser un Compte sur le Service, vous acceptez de ce fait les présentes Conditions d'Utilisation en votre nom et au nom de votre enfant mineur, et vous déclarez et garantissez vous porter garant de toutes les utilisations du Compte faites par votre enfant mineur, que vous ayez ou non autorisé ces utilisations, et notamment, sans réserve, de l'acceptation par votre enfant mineur du CLUF des Jeux pouvant être achetés sur le Service ou de toutes Conditions d'Utilisation spécifiques à un Jeu.

5. Accès au Service

5.1 Admissibilité. Vous ne pouvez créer un Compte que si vous êtes une « personne physique » majeure dans votre pays de résidence. Les sociétés anonymes, sociétés à responsabilité limitée, partenariats et autres personnes morales ou entités commerciales ne peuvent créer de Compte. Toute personne ayant reçu interdiction par Blizzard d'utiliser le Service ne peut créer ni utiliser un Compte, et braver cette interdiction pourrait entraîner de graves sanctions civiles et pénales. En acceptant le présent Contrat, vous déclarez et garantissez remplir les présentes conditions d'admissibilité.

5.2 Création d'un Compte. Lors de la création ou de la mise à jour d'un Compte sur le Service, il vous est demandé de fournir à Blizzard un certain nombre de renseignements personnels tels que votre nom, votre adresse postale, votre adresse de courrier électronique et, dans certains cas, vos informations de paiement. Une Clé d'Authentification non utilisée mise à votre disposition par Blizzard vous sera demandée lorsque vous ajouterez une licence de Jeu à un Compte. Vous devez ajouter la licence de Jeu au Compte avant de pouvoir jouer en ligne, le cas échéant. Vous vous engagez à fournir des informations correctes et complètes à Blizzard lorsque requis, et mettrez immédiatement à jour ces informations en cas de changement.

5.3 Nom d'utilisateur et mot de passe. Lors du processus de création de Compte, il est possible qu'il vous soit demandé de choisir un nom d'utilisateur et/ou un mot de passe uniques (ci-après conjointement dénommés les « Informations de connexion »), et vous ne serez pas autorisé à partager le Compte et les Informations de connexion avec qui que ce soit, sauf disposition contraire des présentes. Il vous incombe de préserver le caractère confidentiel des Informations de connexion, et, sous réserve que vous agissiez volontairement ou par négligence, vous serez tenu(e) responsable de toutes utilisations faites des Informations de connexion, y compris de tous achats, autorisé(e)s ou non par vous. Dans le cas où vous auriez connaissance de ou soupçonneriez une atteinte à la sécurité, notamment, sans réserve, une perte, un vol ou une divulgation non autorisée des Informations de Connexion, vous en informerez immédiatement Blizzard par formulaire électronique à l'adresse <https://eu.blizzard.com/support/webform.xml>.

6. Boutique en ligne Blizzard.

6.1 Utilisation de la Boutique en ligne Blizzard. La Boutique en ligne Blizzard, à laquelle vous pouvez accéder par le biais du Service, peut proposer (a) des versions téléchargeables des Jeux pouvant être utilisés sur le Service ayant été activés pour être utilisés sur le Service (« Produits Activés »); (b) des copies sur support matériel des Produits Activés (« Produit(s) commercialisé(s) en boîte »); et d'autres produits ou services (« Marchandises »). Tous les achats réalisés par le biais du Service sont également sujets aux dispositions du présent Contrat.

6.2 Boutique en ligne Blizzard. Afin de pouvoir utiliser la Boutique en ligne Blizzard, il vous sera demandé de fournir à Blizzard certains renseignements personnels qui seront associés à votre Compte. Pour de plus amples détails concernant la protection de vos données personnelles, veuillez consulter la Charte de Confidentialité disponible à l'adresse <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/privacy.html>

6.3 Conditions de vente. Veuillez consulter les [Conditions de vente](#) de Blizzard, incorporées par référence dans les présentes, pour de plus amples

informations quant aux conditions applicables à l'achat, par vous, des produits et services vendus via la Boutique en ligne Blizzard.

7. Résiliation du Service.

7.1 Blizzard se réserve le droit de résilier le Service sans préavis (sous réserve de stipulations ultérieures), en cas de manquement aux conditions contenues dans les présentes Conditions d'Utilisation, les Chartes de jeu et/ou le CLUF d'un Jeu. En cas de manquements mineurs à ces règles, Blizzard vous délivrera un avertissement préalable faisant mention de votre manquement avant de résilier le Service. Si, cependant, votre comportement est parfaitement inacceptable, Blizzard ne sera pas tenue de vous délivrer ledit avertissement préalable. Est considéré comme comportement parfaitement inacceptable tout manquement grave aux dispositions importantes des Conditions d'Utilisation, des Chartes de jeu et/ou du CLUF d'un Jeu. Les dispositions importantes incluent toute violation des Clauses 2, 5.2 et 9 du présent Contrat.

7.2 Vous pouvez résilier ce Service, à tout moment, en cessant toute utilisation de celui-ci, à l'exception, toutefois, des produits achetés par le biais du Service. Vous pouvez, à tout moment, résilier tout Compte que vous aurez créé en suivant les instructions énoncées sur le site Web.

8. Mises à Jour.

8.1 Contrats. Blizzard peut, s'il y a lieu, changer, modifier ou mettre à jour les présentes Conditions d'Utilisation, donnant ainsi lieu à de nouvelles versions (chacune représentant de « Nouvelles Conditions d'utilisation »). Ces modifications prendront effet après délivrance d'une notification préalable, comme suit : Blizzard publiera une notification desdites modifications sur le site web accessible à l'adresse <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/termsfuse.html> publiera les Conditions d'Utilisation révisées sur ce même site, et pourra délivrer d'autres notifications par courrier électronique, par courrier postal ou par le biais de fenêtres pop-up. Si vous considérez de futures modifications des présentes Conditions d'Utilisation comme inacceptables, ou bien si elles entraînent votre non-respect de ces Conditions d'Utilisation, vous pourrez cesser d'utiliser votre Compte et résilier celui-ci conformément à la Clause 7.2 ci-dessus. Après expiration d'un délai d'un (1) mois suivant la notification, votre utilisation continue du Service indiquera que vous acceptez toutes les modifications. Au moyen de la notification, Blizzard vous rappellera que votre utilisation continue après expiration d'un (1) mois suivant la notification indiquera que vous acceptez toutes les modifications effectuées. La nouvelle version des Conditions d'Utilisation prendra effet au début du second mois suivant la notification, à moins que Blizzard n'ait reçu une notification de résiliation de votre part d'ici là.

8.2 Logiciels et services. Afin d'améliorer ses produits et services, Blizzard peut vous demander de télécharger et d'installer des mises à jour du Service et des Jeux installés sur votre ordinateur. Vous consentez à ce que Blizzard puisse mettre à jour le Service et les Jeux, y compris le(s) client(s) de Jeu se trouvant sur votre ordinateur, sans vous délivrer de notification à cet égard.

9. Propriété.

9.1 Clients de Jeu et Service. Les clients de Jeu et le Service (y compris, et sans limitation, tout(e) titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, slogan, concept, œuvre d'art, animation, son, composition musicale, effet audiovisuel, mode de fonctionnement, droit moral, documentation, transcription de conversation dans le jeu, information relative au profil d'un personnage, enregistrement ou répétition de parties de Jeu, ainsi que le client de Jeu et le logiciel de serveur) sont des œuvres protégées par droit d'auteur appartenant à Blizzard et à ses concédants. Blizzard se réserve tous droits, eu égard aux Jeux et au Service, notamment, mais pas seulement, le droit exclusif de créer des œuvres dérivées. Vous vous engagez à ne créer aucune œuvre basée sur les Jeux ou le Service, sauf stipulation expresse par Blizzard établie dans le règlement du concours, ou dans les Chartes de Blizzard relatives aux fans, qui incluent notamment, mais pas seulement, la Charte sur les machinimas de Blizzard, publiée à l'adresse <http://www.wow-europe.com/fr/community/machinima/letter.html> et la charte de Blizzard relative à la soumission d'œuvres par des fans disponible à l'adresse <http://eu.blizzard.com/fr-fr/community/fanart/rules.html>. Toute reproduction ou redistribution d'un Jeu en violation d'une quelconque politique ou d'un quelconque accord, notamment, mais pas seulement, du CLUF du Jeu, des Conditions d'Utilisations spécifiques à un Jeu et des Conditions d'Utilisation, est expressément interdite par la loi, et est passible de lourdes sanctions civiles et pénales.

9.2 Compte. NONOBTANT TOUTE DISPOSITION CONTRAIRE, VOUS RECONNAISSEZ ET CONVENEZ QUE VOUS NE DISPOSEZ D'AUCUN DROIT DE PROPRIÉTÉ AFFÉRANT AU COMPTE, ET VOUS RECONNAISSEZ ET CONVENEZ ÉGALEMENT QUE TOUS LES DROITS RELATIFS AU COMPTE SONT, ET SERONT À TOUT JAMAIS, LA PROPRIÉTÉ DE BLIZZARD ET S'APPLIQUERONT AU BÉNÉFICE DE CETTE DERNIÈRE. Blizzard n'autorise pas le transfert de Comptes. Vous n'êtes pas autorisé(e) à acheter, vendre, offrir ou échanger un Compte, ou proposer d'acheter, vendre, offrir ou échanger un Compte, et toute tentative d'agir en ce sens sera nulle et non avenue.

9.3 Articles virtuels. Blizzard détient, a obtenu sous licence, ou dispose autrement de tous les droits relatifs à l'ensemble du contenu du Service et des Jeux. Vous convenez que vous ne disposez d'aucun droit ni d'aucun titre relatif audit contenu, notamment, sans réserve, les biens virtuels ou les

devises figurant dans ou provenant d'un quelconque Jeu, ou tous autres attributs associés au Compte ou stockés sur le Service. Blizzard n'autorise aucune prétendue cession de biens virtuels effectuée en dehors du Jeu, ni la vente, le don ou l'échange supposé(e) dans le « monde réel » de tout élément figurant dans ou provenant du Jeu, sauf autorisation expresse contraire de Blizzard délivrée par écrit. En conséquence, vous ne pouvez vendre des articles ou devises apparaissant dans le jeu contre de l'argent « réel », ni échanger ces articles ou devises contre une quelconque contrepartie extérieure au Jeu, sans le consentement écrit de Blizzard.

10. Frais. Vous convenez de payer tous les frais et toutes les taxes applicables encourus dans le cadre de l'utilisation, par vous ou par toute autre personne, du Compte que vous avez créé. Si vous optez pour un abonnement renouvelable eu égard à un quelconque Jeu, vous acceptez que les paiements y afférents soient prélevés automatiquement (par exemple débités sur votre compte ou sur votre carte bancaire) jusqu'à ce que vous résiliiez l'abonnement ou le Compte. Blizzard peut, à tout moment, modifier les prix appliqués aux produits et services proposés par le biais du Service, notamment, mais pas seulement, les offres d'abonnement relatives à un quelconque Jeu.

11. Cession de Jeu. La Clé d'authentification qui accompagne la plupart des clients de Jeu ne peut être utilisée qu'une fois, et reliera la licence d'un Jeu au Compte eu égard auquel il est enregistré. Le caractère cessible de votre licence à un client de Jeu est régi par le CLUF du Jeu ; à condition, cependant, que le transfert du Jeu n'ait aucun impact sur le Compte que vous avez ouvert, et que le Compte ne soit pas transféré en même temps que le client de Jeu. Les acquéreurs d'une licence relative à un client de Jeu utilisé doivent suivre le processus décrit à l'adresse www.blizzard.com, ce qui peut entraîner le paiement de frais de traitement.

12. RESTRICTIONS ET CONDITIONS D'UTILISATION.

12.1 Absence de violation des lois. Vous vous engagez à ne pas, dans le cadre de votre utilisation d'un client de Jeu ou du Service, enfreindre le droit ou la réglementation applicable. Sans limitation de ce qui précède, vous vous engagez à ne mettre à disposition, par le biais du Service, aucun document ni aucune information enfreignant un(e) quelconque droit d'auteur, marque, brevet, secret commercial, ou autre droit tiers (y compris les droits au respect de la vie privée ou les droits publicitaires).

12.2 Utilisation abusive du service. Vous n'êtes pas autorisé à vous connecter à ou à utiliser le Service autrement que tel qu'autorisé par les présentes Conditions d'Utilisation. Sans limitation de ce qui précède, vous convenez que vous vous abstenrez (a) d'instituer, d'aider à ou de participer à tout type d'attaque, notamment, mais pas seulement, aux attaques pour déni de service, à l'encontre du Service, ou de tenter autrement de perturber le Service, ou l'utilisation de celui-ci par toute autre

personne ; ou (b) de tenter d'obtenir un accès non autorisé au Service, aux Comptes ouverts par d'autres joueurs, ou aux systèmes ou réseaux informatiques reliés au Service.

12.3 Absence d'exploration des données (« data mining »). Vous convenez que vous vous abstenrez (a) d'obtenir ou de tenter d'obtenir des informations issues du Service ou d'un quelconque Jeu en utilisant une méthode non expressément autorisée par Blizzard ; (b) d'intercepter, d'examiner ou d'autrement observer les protocoles de communication propriétaires utilisés par un client ou par le Service, que ce soit par le biais de l'utilisation d'un analyseur de réseau, d'un renifleur de paquets ou d'un quelconque autre dispositif ; (c) d'utiliser un logiciel tiers afin de collecter des informations à partir d'un client de Jeu ou du Service, ou par le biais de l'un ou de l'autre, notamment, sans limitation, des informations relatives à votre personnage, à tout Compte que vous avez ouvert, à des articles virtuels, à d'autres joueurs, ou aux données d'autres Jeux.

12.4 Contenu Utilisateur. Le « Contenu Utilisateur » désigne toutes les communications, toutes les images, tous les sons et tous les documents et informations que vous téléchargez ou transmettez par le biais du client de Jeu ou du Service, ou que d'autres utilisateurs téléchargent ou transmettent, notamment, mais pas seulement, tout texte issu d'une conversation. Vous concédez par les présentes à Blizzard une licence perpétuelle, irrévocable, mondiale, acquittée et non exclusive, incluant le droit de concéder une sous-licence à des tiers, et le droit de reproduire, de préparer, d'adapter, de modifier, de traduire, de reformater, de créer des œuvres dérivées à partir de, de fabriquer, de mettre en circulation, de publier, de distribuer, de vendre, de concéder sous licence, de concéder une sous-licence, de céder, de louer, de transmettre, d'afficher publiquement, d'exécuter en public, ou de fournir un accès électronique à, de diffuser, de communiquer au public par le biais des services de télécommunication, de présenter, d'enregistrer dans une mémoire informatique, et d'utiliser ledit Contenu Utilisateur ainsi que l'ensemble des œuvres modifiées et dérivées y afférentes. Dans les limites autorisées par le droit applicable, vous renoncez par les présentes à tout droit moral dont vous pourriez disposer eu égard à un quelconque Contenu Utilisateur.

12.5 Examen du contenu et divulgation. Nous n'examinons ni ne surveillons l'ensemble du Contenu Utilisateur, et nous ne sommes pas en mesure de le faire. Cependant, si Blizzard vient à avoir connaissance d'un quelconque Contenu Utilisateur illicite ou illégal, ledit contenu sera supprimé ou l'accès audit contenu sera bloqué.

12.6 Option Amis (nom réel) et divulgation de l'identité. Le Service vous permet de divulguer votre identité à d'autres utilisateurs du Service grâce à l'option « Amis (nom réel) » à condition que vous ayez opté pour cette option. Certaines options, telles que le client de discussion vocale Battle.net,

ne sont disponibles qu'aux utilisateurs du Service ayant choisi l'option Amis (nom réel). Les Amis (nom réel) peuvent voir le nom réel de chacun d'entre eux. Votre ami devra accepter votre demande de mise en contact avant de pouvoir être affiché dans votre liste de contacts. Veuillez noter que le fait d'envoyer ou d'accepter une demande de mise en contact implique que le nom réel associé à votre compte et au personnage que vous utilisez une fois connecté sera visible non seulement par vos amis, mais également par leurs Amis (nom réel). Si vous êtes le parent ou le tuteur légal d'un mineur que vous avez autorisé à utiliser votre Compte, veuillez noter que votre enfant peut choisir l'option Amis (nom réel) et que le nom réel associé à votre Compte sera visible par ses amis et par l'ensemble des amis de ses amis. Vous pouvez désélectionner l'option Amis (nom réel) à tout moment en supprimant toute votre liste d'Amis (nom réel) de votre Compte Battle.net.

13. EXCLUSION DE GARANTIES. SANS LIMITER LA RESPONSABILITÉ DE BLIZZARD EN VERTU DE LA CLAUSE 14 CI-DESSOUS, LE SERVICE EST FOURNI « TEL QUEL » ET « SELON DISPONIBILITÉ » AUX FINS D'UTILISATION PAR VOUS, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE OU IMPLICITE, NOTAMMENT, SANS RÉSERVE, LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, DE TITRE, DE NON-CONTREFAÇON, ET CELLES DÉCOULANT D'UNE TRANSACTION OU D'UNE PRATIQUE COMMERCIALE. BLIZZARD NE GARANTIT PAS QUE VOUS POURREZ ACCÉDER À OU UTILISER LE SERVICE AUX MOMENTS ET AUX ENDROITS DE VOTRE CHOIX ; QUE LE SERVICE NE SUBIRA AUCUNE INTERRUPTION OU SERA EXEMPT D'ERREURS ; QUE LES ANOMALIES SERONT CORRIGÉES ; OU QUE LE CLIENT DE JEU OU LE SERVICE SONT DÉPOURVUS DE VIRUS OU AUTRES COMPOSANTS PRÉJUDICIALES.

14. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ ; RECOURS EXCLUSIF ; INDEMNISATION

14.1 Blizzard ne peut être tenue responsable que dans les cas où il est déclaré que Blizzard (a) est engagé dans une conduite intentionnellement préjudiciable ; (b) a commis une faute grave ou (c) a enfreint les conditions de la Product Liability Act (loi sur la responsabilité du fait des produits) conformément au droit en vigueur. Blizzard peut également être tenu responsable en cas de décès ou de préjudice personnel ou physique conformément au droit en vigueur. Dans tout autre cas, Blizzard ne peut être jugée responsable de négligence légère que si Blizzard a enfreint une obligation contractuelle « importante » découlant des présentes, dont l'exécution est nécessaire pour la prestation due en vertu du présent Contrat et dont la violation mettrait en danger l'objet du présent Contrat ainsi que le respect avec lequel vous pouvez constamment vous y fier. Dans ce cas, la responsabilité de Blizzard se limite aux dommages typiques et

prévisibles ; dans d'autres cas, Blizzard ne sera pas tenue responsable de négligence légère.

14.2 Vous convenez d'indemniser, de défendre et de protéger Blizzard contre toute réclamation, toute demande, tous dommages-intérêts ou toutes autres pertes, y compris les frais raisonnables d'avocat, allégués par une partie tierce suite à votre utilisation du Service, ou à toute violation, par vous, du présent Contrat, du Code de Conduite ou du CLUF d'un Jeu ; néanmoins, les dispositions qui précèdent ne s'appliquent pas si ladite violation de droits n'est pas imputable à un comportement intentionnel ou négligent de votre part.

15. LOI APPLICABLE. Le présent Contrat est régi par et interprété conformément au droit en vigueur dans votre pays de résidence.

16. DIVULGATIONS ; OPTIONS TIERCES.

16.1 Facebook. Vous pouvez sélectionner l'option « Amis Facebook » qui vous permettra de voir lesquels de vos amis Facebook sont inscrits au Service. Si vous optez pour l'option « Amis Facebook », vos contacts Facebook seront en mesure d'associer votre nom d'utilisateur à votre nom réel qui est celui associé à votre compte Facebook. Facebook décline toute responsabilité des conséquences de l'utilisation du Service et/ou de l'acceptation de ce Contrat.

16.2 Service de Télévision Blizzard. En associant une licence World of Warcraft ou StarCraft II: Wings of Liberty Game à votre Compte, ou en passant commande pour des services en ligne liés à World of Warcraft ou StarCraft II: Wings of Liberty, vous recevrez sans supplément aux services en ligne un accès au(x) jeu(x) en ligne ainsi qu'à un service de télévision (ESL Turtle TV), qui est un service de TV IP présentant, entre autres contenus, les jeux Blizzard, les produits Blizzard et d'autres contenus relatifs à Blizzard.

17. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

17.1 Révisions des Conditions d'Utilisation. Les Conditions d'Utilisation ne peuvent être révisées que par le biais d'un document écrit signé par Blizzard ou publié par Blizzard sur son site Web.

17.2 Cession. Blizzard peut, à tout moment, céder le présent Contrat, en totalité ou en partie, à toute personne ou entité, avec ou sans votre consentement. Si vous n'acceptez pas ladite cession, vous pouvez résilier le présent Contrat à tout moment au titre de la Clause 7.2 ci-dessus. Vous ne pouvez céder les Conditions d'Utilisation sans le consentement préalable écrit de Blizzard, et toute cession non autorisée de votre part sera nulle et non avenue.

17.3 Divisibilité. Dans le cas où une clause du présent Contrat serait déclarée invalide ou inexécutoire, ladite clause sera séparée, et les parties restantes du Contrat demeureront en vigueur et de plein effet.

17.4 Frais d'avocat. Si un contentieux est introduit par l'une ou l'autre des parties, eu égard aux Conditions d'Utilisation, la partie à laquelle il sera fait droit lors dudit contentieux sera en droit de recouvrer, auprès de l'autre partie, tous les frais, y compris les frais d'avocats et autres dépenses, encourus dans le cadre du contentieux.

17.5 Intégralité du Contrat. Les présentes Conditions d'Utilisation, ainsi que tous les documents expressément incorporés aux présentes par référence, constituent l'intégralité de l'accord conclu entre vous et nous eu égard au Service et prévalent sur toutes communications antérieures ou contemporaines, électroniques, verbales ou écrites, entre vous et nous eu égard au Service ; étant entendu, néanmoins, que le présent Contrat coexistera avec, et ne remplacera pas, les CLUF des Jeux et les Conditions d'Utilisation spécifiques à un Jeu.

17.6 Absence de Renonciation. Tout manquement de notre part d'exécuter l'une quelconque des dispositions des Conditions d'Utilisation ne sera en aucun cas considéré comme une renonciation présente ou future à ladite disposition, ni n'affectera, en aucune manière, le droit de l'une ou l'autre des parties d'exécuter par la suite ladite disposition. Notre renonciation expresse à l'une quelconque des dispositions ou conditions des Conditions d'Utilisation ne constituera en aucun cas une renonciation à une quelconque obligation ultérieure d'exécution de ladite disposition ou condition.

17.7 Notifications. Toutes les notifications que vous délivrerez ou requises au titre des Conditions d'Utilisation seront effectuées par écrit et adressées à : Blizzard Entertainment S.A.S., À l'attention du Service juridique, TSA 60 001, 78140 Vélizy-Villacoublay, France.

17.8 Recours en réparation. Vous reconnaissez par les présentes que Blizzard subirait un préjudice irréparable si les dispositions du présent Contrat n'étaient pas spécifiquement exécutées, et vous convenez, en conséquence, que nous aurons droit, sans obligation ni autre garantie, ni aucune preuve d'un quelconque dommage, à des mesures de réparation eu égard aux violations des Conditions d'Utilisation, en plus de tout autre recours qui pourrait être mis à notre disposition en vertu du droit en vigueur.

17.9 Force majeure. Blizzard ne sera tenue responsable d'aucun retard ni d'aucun défaut d'exécution, résultant de causes s'inscrivant au-delà du contrôle raisonnable de Blizzard, et notamment d'un défaut d'exécution en vertu des présentes imputable à des circonstances imprévues ou à une cause échappant au contrôle de Blizzard, telle qu'une catastrophe naturelle,

une guerre, un acte de terrorisme, une émeute, un embargo, les actes des autorités civiles ou militaires, un incendie, une inondation, un accident, une grève ou une pénurie d'installations de transport, de carburant, d'énergie, de main d'œuvre ou de matériels.

Annexe 7

CLUF de Second Life

CLUF SECOND LIFE

Terms of Service

Welcome to Second Life! The following agreement (this "Agreement" or the "Terms of Service") describes the terms on which Linden Research, Inc. ("Linden Lab") offers you access to its services. This offer is conditioned on your agreement to all of the terms and conditions contained in the Terms of Service, including your compliance with the policies and terms linked to (by way of the provided URLs) from this Agreement. By using Second Life, you agree to these Terms of Service. If you do not so agree, you should decline this agreement, in which case you are prohibited from accessing or using Second Life. Linden Lab may amend this Agreement at any time in its sole discretion, effective upon posting the amended Agreement at the domain or subdomains of <http://secondlife.com> where the prior version of this Agreement was posted, or by communicating these changes through any written contact method we have established with you.

THE SERVICES AND CONTENT OF SECOND LIFE

1.1 Basic description of the service: Second Life, a multi-user environment, including software and websites.

"Second Life" is the multi-user online service offered by Linden Lab, including the software provided to you by Linden Lab (collectively, the "Linden Software") and the online environments that support the service, including without limitation: the server computation, software access, messaging and protocols that simulate the Second Life environment (the "Servers"), the software that is provided by Linden Lab and installed on the local computer or other device you use to access the Servers and thereby view or otherwise access the Second Life environment (the "Viewer"), application program interfaces provided by Linden Lab to you for use with Second Life (the "APIs"), and access to the websites and services available from the domain and subdomains of <http://secondlife.com> (the "Websites"). The Servers, Viewer, APIs, Websites and any other Linden Software collectively constitute the "Service" as used in this Agreement.

1.2 Linden Lab is a service provider, which means, among other things, that Linden Lab does not control various aspects of the Service.

You acknowledge that Linden Lab is a service provider that may allow people to interact online regarding topics and content chosen by users of the service, and that users can alter the service environment on a real-time basis. Linden Lab generally does not regulate the content of communications between users or users' interactions with the Service. As a result, Linden Lab has very limited control, if

any, over the quality, safety, morality, legality, truthfulness or accuracy of various aspects of the Service.

1.3 Content available in the Service may be provided by users of the Service, rather than by Linden Lab. Linden Lab and other parties have rights in their respective content, which you agree to respect.

You acknowledge that: (i) by using the Service you may have access to graphics, sound effects, music, video, audio, computer programs, animation, text and other creative output (collectively, "Content"), and (ii) Content may be provided under license by independent content providers, including contributions from other users of the Service (all such independent content providers, "Content Providers"). Linden Lab does not pre-screen Content.

You acknowledge that Linden Lab and other Content Providers have rights in their respective Content under copyright and other applicable laws and treaty provisions, and that except as described in this Agreement, such rights are not licensed or otherwise transferred by mere use of the Service. You accept full responsibility and liability for your use of any Content in violation of any such rights. You agree that your creation of Content is not in any way based upon any expectation of compensation from Linden Lab.

Certain of the fonts in the Meta family of copyrighted typefaces are used in Second Life under license from FSI FontShop International. You acknowledge that you may not copy any Meta font that is included in the Viewer and that you may use any such Meta font solely to the extent necessary to use the Linden Software in Second Life and that you will not use such Meta fonts for any other purpose whatsoever.

1.4 Second Life "currency" is a limited license right available for purchase or free distribution at Linden Lab's discretion, and is not redeemable for monetary value from Linden Lab.

You acknowledge that the Service presently includes a component of in-world fictional currency ("Currency" or "Linden Dollars" or "L\$"), which constitutes a limited license right to use a feature of our product when, as, and if allowed by Linden Lab. Linden Lab may charge fees for the right to use Linden Dollars, or may distribute Linden Dollars without charge, in its sole discretion. Regardless of terminology used, Linden Dollars represent a limited license right governed solely under the terms of this Agreement, and are not redeemable for any sum of money or monetary value from Linden Lab at any time. You agree that Linden Lab has the absolute right to manage, regulate, control, modify and/or eliminate such Currency as it sees fit in its sole discretion, in any general or specific case, and that Linden Lab will have no liability to you based on its exercise of such right.

1.5 Second Life offers an exchange, called LindeX, for the trading of Linden Dollars, which uses the terms "buy" and "sell" to indicate the transfer of license

rights to use Linden Dollars. Use and regulation of LindeX is at Linden Lab's sole discretion.

The Service currently includes a component called "Currency Exchange" or "LindeX," which refers to an aspect of the Service through which Linden Lab administers transactions among users for the purchase and sale of the licensed right to use Currency. Notwithstanding any other language or context to the contrary, as used in this Agreement and throughout the Service in the context of Currency transfer: (a) the term "sell" means "to transfer for consideration to another user the licensed right to use Currency in accordance with the Terms of Service," (b) the term "buy" means "to receive for consideration from another user the licensed right to use Currency in accordance with the Terms of Service," (c) the terms "buyer," "seller," "sale" and "purchase" and similar terms have corresponding meanings to the root terms "buy" and "sell," (d) "sell order" and similar terms mean a request from a user to Linden Lab to list Currency for sale on the Currency Exchange at a requested sale price, and (e) "buy order" and similar terms mean a request from a user for Linden Lab to match open sale listings with a requested purchase price and facilitate completion of the sale of Currency.

You agree and acknowledge that Linden Lab may deny any sell order or buy order individually or with respect to general volume or price limitations set by Linden Lab for any reason. Linden Lab may limit sellers or buyers to any group of users at any time. Linden Lab may halt, suspend, discontinue, or reverse any Currency Exchange transaction (whether proposed, pending or past) in cases of actual or suspected fraud, violations of other laws or regulations, or deliberate disruptions to or interference with the Service.

1.6 Second Life is subject to scheduled and unscheduled service interruptions. All aspects of the Service are subject to change or elimination at Linden Lab's sole discretion.

Linden Lab reserves the right to interrupt the Service with or without prior notice for any reason or no reason. You agree that Linden Lab will not be liable for any interruption of the Service, delay or failure to perform, and you understand that except as otherwise specifically provided in Linden Lab's billing policies posted at <http://secondlife.com/corporate/billing.php>, you shall not be entitled to any refunds of fees for interruption of service or failure to perform. Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason to change and/or eliminate any aspect(s) of the Service as it sees fit in its sole discretion.

1.7 In the event you choose to use paid aspects of the Service, you agree to the posted pricing and billing policies on the Websites.

Certain aspects of the Service are provided for a fee or other charge. These fees and charges are described on the Websites, and in the event you elect to use paid aspects of the Service, you agree to the pricing, payment and billing policies applicable to such fees and charges, posted or linked at

<http://secondlife.com/corporate/billing.php>. Linden Lab may add new services for additional fees and charges, or proactively amend fees and charges for existing services, at any time in its sole discretion.

ACCOUNT REGISTRATION AND REQUIREMENTS

2.1 You must establish an account to use Second Life, using true and accurate registration information.

You must establish an account with Linden Lab (your "Account") to use the Service, except for those portions of the Websites to which Linden Lab allows access without registration. You agree to provide true, accurate, current and complete information about yourself as prompted by the registration form ("Registration Data") and maintain and promptly update the Registration Data to keep it true, accurate, current and complete. You may establish an Account with Registration Data provided to Linden Lab by a third party through the use of an API, in which case you may have a separate, additional account relationship with such third party. You authorize Linden Lab, directly or through third parties, to make any inquiries we consider necessary to validate your Registration Data. Linden Lab reserves all rights to vigorously pursue legal action against all persons who misrepresent personal information or are otherwise untruthful about their identity, and to suspend or cancel Accounts registered with inaccurate or incomplete information. Notwithstanding the foregoing, you acknowledge that Linden Lab cannot guarantee the accuracy of any information submitted by any user of the Service, nor any identity information about any user.

2.2 You must be 13 years of age or older to access Second Life; minors over the age of 13 are only permitted in a separate area, which adults are generally prohibited from using. Linden Lab cannot absolutely control whether minors or adults gain unauthorized access to the Service.

You must be at least 13 years of age to participate in the Service. Users under the age of 18 are prohibited from accessing the Service other than in the area designated by Linden Lab for use by users from 13 through 17 years of age (the "Teen Area"). Users age 18 and older are prohibited from accessing the Teen Area. Any user age 18 and older who gains unauthorized access to the Teen Area is in breach of this Agreement and may face immediate termination of any or all Accounts held by such user for any area of the Service. If you reside in a jurisdiction where the age of majority is greater than 18 years old, you are prohibited from accessing the Service until you have reached such age of majority.

By accepting this agreement in connection with an Account outside the Teen Area, you represent that you are an adult 18 years of age or older. By accepting this agreement in connection with an Account for use in the Teen Area, you represent that (i) you are at least 13 years of age and less than 18 years of age; (ii) you have read and accept this Agreement; (iii) your parent or legal guardian has consented to you having an Account for use of the Teen Area and participating in the

Service, and to providing your personal information for your Account; and (iv) your parent or legal guardian has read and accepted this Agreement.

Linden Lab cannot absolutely control whether minors gain access to the Service other than the Teen Area, and makes no representation that users outside the Teen Area are not minors. Linden Lab cannot absolutely control whether adults gain access to the Teen Area of the Service, and makes no representation that users inside the Teen Area are not adults. Adult employees, contractors and partners of Linden Lab regularly conduct their work in the Teen Area. Linden Lab cannot ensure that other users or any non-employee of Linden Lab will not provide Content or access to Content that parents or guardians may find inappropriate or that any user may find objectionable.

2.3 You need to use an account name in Second Life which is not misleading, offensive or infringing. You must select and keep secure your account password.

You must choose an account name to identify yourself to Linden Lab staff (your "Account Name"), which will also serve as the name for the graphical representation of your body in the Service (such representation, an "Avatar"). You may not select as your Account Name the name of another person to the extent that could cause deception or confusion; a name which violates any trademark right, copyright, or other proprietary right; a name which may mislead other users to believe you to be an employee of Linden Lab; or a name which Linden Lab deems in its discretion to be vulgar or otherwise offensive. Linden Lab reserves the right to delete or change any Account Name for any reason or no reason. You are fully responsible for all activities conducted through your Account or under your Account Name.

At the time your Account is opened, you must select a password. You are responsible for maintaining the confidentiality of your password and are responsible for any harm resulting from your disclosure, or authorizing the disclosure of, your password or from use by any person of your password to gain access to your Account or Account Name. At no time should you respond to an online request for a password other than in connection with the log-on process to the Service. Your disclosure of your password to any other person is entirely at your own risk.

2.4 Account registrations are limited per unique person. Transfers of accounts are generally not permitted.

Linden Lab may require you to submit an indication of unique identity in the account registration process; e.g. credit card or other payment information, or SMS message code or other information requested by Linden Lab. When an account is created, the information given for the account must match the address, phone number, and/or other unique identifier information associated with the identification method. You may register multiple accounts per identification

method only at Linden Lab's sole discretion. A single account may be used by a single legal entity at Linden Lab's sole discretion and subject to Linden Lab's requirements. Additional accounts beyond the first account per unique user may be subject to fees upon account creation. You may not transfer your Account to any third party without the prior written consent of Linden Lab; notwithstanding the foregoing, Linden Lab will not unreasonably withhold consent to the transfer of an Account in good standing by operation of valid written will to a single natural person, provided that proper notice and documentation are delivered as requested by Linden Lab.

2.5 You may cancel your account at any time; however, there are no refunds for cancellation.

Accounts may be cancelled by you at any time. Upon your election to cancel, your account will be cancelled within 24 hours, but if you have paid for a period in advance you will be allowed to use the remaining time according to these Terms of Service unless your account or this Agreement is suspended or terminated based on our belief that you have violated this Agreement. There will be no refunds for any unused time on a subscription or any prepaid fees for any portion of the Service.

2.6 Linden Lab may suspend or terminate your account at any time, without refund or obligation to you.

Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason to suspend or terminate your Account, terminate this Agreement, and/or refuse any and all current or future use of the Service without notice or liability to you. In the event that Linden Lab suspends or terminates your Account or this Agreement, you understand and agree that you shall receive no refund or exchange for any unused time on a subscription, any license or subscription fees, any content or data associated with your Account, or for anything else.

2.7 Accounts affiliated with delinquent accounts are subject to remedial actions related to the delinquent account.

In the event an Account is suspended or terminated for your breach of this Agreement or your payment delinquency (in each case as determined in Linden Lab's sole discretion), Linden Lab may suspend or terminate the Account associated with such breach and any or all other Accounts held by you or your affiliates, and your breach shall be deemed to apply to all such Accounts.

2.8 You are responsible for your own Internet access.

Linden Lab does not provide Internet access, and you are responsible for all fees associated with your Internet connection.

LICENSE TERMS AND OTHER INTELLECTUAL PROPERTY TERMS

3.1 You have a nonexclusive, limited, revocable license to use Second Life while you are in compliance with the terms of service.

Subject to the terms of this Agreement, Linden Lab grants to you a non-exclusive, limited, fully revocable license to use the Linden Software and the rest of the Service during the time you are in full compliance with the Terms of Service. Additional terms may apply to use of the APIs or other separate elements of the Service (i.e. elements that are not required to use the Viewer or the Servers); these terms are available where such separate elements are available for download from the Websites. Nothing in this Agreement, or on Linden Lab's websites, shall be construed as granting you any other rights or privileges of any kind with respect to the Service or to any Content. You acknowledge that your participation in the Service, including your creation or uploading of Content in the Service, does not make you a Linden Lab employee and that you do not expect to be, and will not be, compensated by Linden Lab for such activities.

3.2 You retain copyright and other intellectual property rights with respect to Content you create in Second Life, to the extent that you have such rights under applicable law. However, you must make certain representations and warranties, and provide certain license rights, forbearances and indemnification, to Linden Lab and to other users of Second Life.

Users of the Service can create Content on Linden Lab's servers in various forms. Linden Lab acknowledges and agrees that, subject to the terms and conditions of this Agreement, you will retain any and all applicable copyright and other intellectual property rights with respect to any Content you create using the Service, to the extent you have such rights under applicable law.

Notwithstanding the foregoing, you understand and agree that by submitting your Content to any area of the service, you automatically grant (and you represent and warrant that you have the right to grant) to Linden Lab: (a) a royalty-free, worldwide, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive right and license to (i) use, reproduce and distribute your Content within the Service as permitted by you through your interactions on the Service, and (ii) use and reproduce (and to authorize third parties to use and reproduce) any of your Content in any or all media for marketing and/or promotional purposes in connection with the Service, provided that in the event that your Content appears publicly in material under the control of Linden Lab, and you provide written notice to Linden Lab of your desire to discontinue the distribution of such Content in such material (with sufficient specificity to allow Linden Lab, in its sole discretion, to identify the relevant Content and materials), Linden Lab will make commercially reasonable efforts to cease its distribution of such Content following the receipt of such notice, although Linden Lab cannot provide any assurances regarding materials produced or distributed prior to the receipt of such notice; (b) the perpetual and irrevocable right to delete any or all of your Content from

Linden Lab's servers and from the Service, whether intentionally or unintentionally, and for any reason or no reason, without any liability of any kind to you or any other party; and (c) a royalty-free, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive right and license to copy, analyze and use any of your Content as Linden Lab may deem necessary or desirable for purposes of debugging, testing and/or providing support services in connection with the Service. Further, you agree to grant to Linden Lab a royalty-free, worldwide, fully paid-up, perpetual, irrevocable, non-exclusive, sublicensable right and license to exercise the copyright, publicity, and database rights you have in your account information, including any data or other information generated by your account activity, in any media now known or not currently known, in accordance with our privacy policy as set forth below, including the incorporation by reference of terms posted at <http://secondlife.com/corporate/privacy.php>.

You also understand and agree that by submitting your Content to any area of the Service, you automatically grant (or you warrant that the owner of such Content has expressly granted) to Linden Lab and to all other users of the Service a non-exclusive, worldwide, fully paid-up, transferable, irrevocable, royalty-free and perpetual License, under any and all patent rights you may have or obtain with respect to your Content, to use your Content for all purposes within the Service. You further agree that you will not make any claims against Linden Lab or against other users of the Service based on any allegations that any activities by either of the foregoing within the Service infringe your (or anyone else's) patent rights.

You further understand and agree that: (i) you are solely responsible for understanding all copyright, patent, trademark, trade secret and other intellectual property or other laws that may apply to your Content hereunder; (ii) you are solely responsible for, and Linden Lab will have no liability in connection with, the legal consequences of any actions or failures to act on your part while using the Service, including without limitation any legal consequences relating to your intellectual property rights; and (iii) Linden Lab's acknowledgement hereunder of your intellectual property rights in your Content does not constitute a legal opinion or legal advice, but is intended solely as an expression of Linden Lab's intention not to require users of the Service to forego certain intellectual property rights with respect to Content they create using the Service, subject to the terms of this Agreement.

3.3 Linden Lab retains ownership of the account and related data, regardless of intellectual property rights you may have in content you create or otherwise own.

You agree that even though you may retain certain copyright or other intellectual property rights with respect to Content you create while using the Service, you do not own the account you use to access the Service, nor do you own any data Linden Lab stores on Linden Lab servers (including without limitation any data representing or embodying any or all of your Content). Your intellectual property

rights do not confer any rights of access to the Service or any rights to data stored by or on behalf of Linden Lab.

3.4 Linden Lab licenses its textures and environmental content to you for your use in creating content in-world.

During any period in which your Account is active and in good standing, Linden Lab gives you permission to create still and/or moving media, for use only within the virtual world environment of the Service ("in-world"), which use or include the "textures" and/or "environmental content" that are both (a) created or owned by Linden Lab and (b) displayed by Linden Lab in-world.

CONDUCT BY USERS OF SECOND LIFE

4.1 You agree to abide by certain rules of conduct, including the Community Standards and other rules prohibiting illegal and other practices that Linden Lab deems harmful.

You agree to read and comply with the Community Standards posted on the Websites, (for users 18 years of age and older, at <http://secondlife.com/corporate/cs.php>; and for users of the Teen Area, at <http://teen.secondlife.com/footer/cs>

In addition to abiding at all times by the Community Standards, you agree that you shall not: (i) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that infringes or violates any third party rights; (ii) impersonate any person or entity without their consent, including, but not limited to, a Linden Lab employee, or falsely state or otherwise misrepresent your affiliation with a person or entity; (iii) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that violates any law or regulation; (iv) take any action or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content as determined by Linden Lab at its sole discretion that is harmful, threatening, abusive, harassing, causes tort, defamatory, vulgar, obscene, libelous, invasive of another's privacy, hateful, or racially, ethnically or otherwise objectionable; (v) take any actions or upload, post, e-mail or otherwise transmit Content that contains any viruses, Trojan horses, worms, spyware, time bombs, cancelbots or other computer programming routines that are intended to damage, detrimentally interfere with, surreptitiously intercept or expropriate any system, data or personal information; (vi) take any action or upload, post, email or otherwise transmit any Content that would violate any right or duty under any law or under contractual or fiduciary relationships (such as inside information, proprietary and confidential information learned or disclosed as part of employment relationships or under nondisclosure agreements); (vii) upload, post, email or otherwise transmit any unsolicited or unauthorized advertising, or promotional materials, that are in the nature of "junk mail," "spam," "chain letters," "pyramid schemes," or any other form of solicitation that Linden Lab considers in its sole discretion to be of such nature; (viii) interfere with or disrupt the Service or servers or networks connected to the Service, or disobey any requirements,

procedures, policies or regulations of networks connected to the Service; (ix) attempt to gain access to any other user's Account or password; or (x) "stalk", abuse or attempt to abuse, or otherwise harass another user. Any violation by you of the terms of the foregoing sentence may result in immediate and permanent suspension or cancellation of your Account. You agree that Linden Lab may take whatever steps it deems necessary to abridge, or prevent behavior of any sort on the Service in its sole discretion, without notice to you.

4.2 You agree to use Second Life as provided, without unauthorized software or other means of access or use. You will not make unauthorized works from or conduct unauthorized distribution of the Linden Software.

Linden Lab has designed the Service to be experienced only as offered by Linden Lab at the Websites or partner websites. Linden Lab is not responsible for any aspect of the Service that is accessed or experienced using software or other means that are not provided by Linden Lab. You agree not to create or provide any server emulators or other software or other means that provide access to or use of the Servers without the express written authorization of Linden Lab. Notwithstanding the foregoing, you may use and create software that provides access to the Servers for substantially similar function (or subset thereof) as the Viewer; provided that such software is not used for and does not enable any violation of these Terms of Service. Linden Lab is not obligated to allow access to the Servers by any software that is not provided by Linden Lab, and you agree to cease using, creating, distributing or providing any such software at the request of Linden Lab. You are prohibited from taking any action that imposes an unreasonable or disproportionately large load on Linden Lab's infrastructure.

You may not charge any third party for using the Linden Software to access and/or use the Service, and you may not modify, adapt, reverse engineer (except as otherwise permitted by applicable law), decompile or attempt to discover the source code of the Linden Software, or create any derivative works of the Linden Software or the Service, or otherwise use the Linden Software except as expressly provided in this Agreement. You may not copy or distribute any of the written materials associated with the Service. Notwithstanding the foregoing, you may copy the Viewer that Linden Lab provides to you, for backup purposes and may give copies of the Viewer to others free of charge. Further, you may use and modify the source code for the Viewer as permitted by any open source license agreement under which Linden Lab distributes such Viewer source code.

4.3 You will comply with the processes of the Digital Millennium Copyright Act regarding copyright infringement claims covered under such Act.

Our policy is to respond to notices of alleged infringement that comply with the Digital Millennium Copyright Act ("DMCA"). Copyright-infringing materials found within the world of Second Life can be identified and removed via Linden Lab's DMCA compliance process listed at <http://secondlife.com/corporate/dmca.php>, and you agree to comply with such

process in the event you are involved in any claim of copyright infringement to which the DMCA may be applicable.

4.4 Without a written license agreement, Linden Lab does not authorize you to make any use of its trademarks.

You agree to review and adhere to the guidelines on using "Second Life," "SL," "Linden," the Eye-in-Hand logo, and Linden Lab's other trademarks, service marks, trade names, logos, domain names, taglines, and trade dress (collectively, the "Linden Lab Marks") at <http://secondlife.com/corporate/brand> and its subpages, which may be updated from time to time. Except for the licenses expressly granted there or in a separate written agreement signed by you and Linden Lab, Linden Lab reserves all right, title, and interest in the Linden Lab Marks and does not authorize you to display or use any Linden Lab Mark in any manner whatsoever. If you have a written license agreement with Linden Lab to use a Linden Lab Mark, your use shall comply strictly with that agreement's terms and conditions and use guidelines.

RELEASES, DISCLAIMERS OF WARRANTY, LIMITATION OF LIABILITY, AND INDEMNIFICATION

5.1 You release Linden Lab from your claims relating to other users of Second Life. Linden Lab has the right but not the obligation to resolve disputes between users of Second Life.

As a condition of access to the Service, you release Linden Lab (and Linden Lab's shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors) from claims, demands and damages (actual and consequential) of every kind and nature, known and unknown, suspected and unsuspected, disclosed and undisclosed, arising out of or in any way connected with any dispute you have or claim to have with one or more users of the Service. You further understand and agree that: (a) Linden Lab will have the right but not the obligation to resolve disputes between users relating to the Service, and Linden Lab's resolution of any particular dispute does not create an obligation to resolve any other dispute; (b) to the extent Linden Lab elects to resolve such disputes, it will do so in good faith based solely on the general rules and standards of the Service and will not make judgments regarding legal issues or claims; (c) Linden Lab's resolution of such disputes will be final with respect to the virtual world of the Service but will have no bearing on any real-world legal disputes in which users of the Service may become involved; and (d) you hereby release Linden Lab (and Linden Lab's shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors) from claims, demands and damages (actual and consequential) of every kind and nature, known and unknown, suspected and unsuspected, disclosed and undisclosed, arising out of or in any way connected with Linden Lab's resolution of disputes relating to the Service.

5.2 Other service or product providers may form contractual relationships with you. Linden Lab is not a party to your relationship with such other providers.

Subject to the terms of this Agreement, you may view or use the environment simulated by the Servers through viewer software that is not the Viewer provided by Linden Lab, and you may register for use of Second Life through websites that are not Websites owned and operated by Second Life. Linden Lab is not responsible for any software used with or in connection with Second Life other than Linden Software developed by Linden Lab. Linden Lab does not control and is not responsible for any information you provide to parties other than Linden Lab. Linden Lab is not a party to your agreement with any party that provides software, products or services to you in connection with Second Life.

5.3 All data on Linden Lab's servers are subject to deletion, alteration or transfer.

When using the Service, you may accumulate Content, Currency, objects, items, scripts, equipment, or other value or status indicators that reside as data on Linden Lab's servers. THESE DATA, AND ANY OTHER DATA, ACCOUNT HISTORY AND ACCOUNT NAMES RESIDING ON LINDEN LAB'S SERVERS, MAY BE DELETED, ALTERED, MOVED OR TRANSFERRED AT ANY TIME FOR ANY REASON IN LINDEN LAB'S SOLE DISCRETION.

YOU ACKNOWLEDGE THAT, NOTWITHSTANDING ANY COPYRIGHT OR OTHER RIGHTS YOU MAY HAVE WITH RESPECT TO ITEMS YOU CREATE USING THE SERVICE, AND NOTWITHSTANDING ANY VALUE ATTRIBUTED TO SUCH CONTENT OR OTHER DATA BY YOU OR ANY THIRD PARTY, LINDEN LAB DOES NOT PROVIDE OR GUARANTEE, AND EXPRESSLY DISCLAIMS (SUBJECT TO ANY UNDERLYING INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS IN THE CONTENT), ANY VALUE, CASH OR OTHERWISE, ATTRIBUTED TO ANY DATA RESIDING ON LINDEN LAB'S SERVERS.

YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT LINDEN LAB HAS THE RIGHT, BUT NOT THE OBLIGATION, TO REMOVE ANY CONTENT (INCLUDING YOUR CONTENT) IN WHOLE OR IN PART AT ANY TIME FOR ANY REASON OR NO REASON, WITH OR WITHOUT NOTICE AND WITH NO LIABILITY OF ANY KIND.

5.4 Linden Lab provides the Service on an "as is" basis, without express or implied warranties.

LINDEN LAB PROVIDES THE SERVICE, THE LINDEN SOFTWARE, YOUR ACCOUNT AND ALL OTHER SERVICES STRICTLY ON AN "AS IS" BASIS, PROVIDED AT YOUR OWN RISK, AND HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, WRITTEN OR ORAL, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, INCLUDING WITHOUT LIMITATION

ANY IMPLIED WARRANTY OF TITLE, NONINFRINGEMENT, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Without limiting the foregoing, Linden Lab does not ensure continuous, error-free, secure or virus-free operation of the Service, the Linden Software or your Account, and you understand that you shall not be entitled to refunds for fees based on Linden Lab's failure to provide any of the foregoing other than as explicitly provided in this Agreement. Some jurisdictions do not allow the disclaimer of implied warranties, and to that extent, the foregoing disclaimer may not apply to you.

5.5 Linden Lab's liability to you is expressly limited, to the extent allowable under applicable law.

IN NO EVENT SHALL LINDEN LAB OR ANY OF ITS SHAREHOLDERS, PARTNERS, AFFILIATES, DIRECTORS, OFFICERS, SUBSIDIARIES, EMPLOYEES, AGENTS, SUPPLIERS, LICENSEES OR DISTRIBUTORS BE LIABLE TO YOU OR TO ANY THIRD PARTY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY DAMAGES FOR LOST PROFITS, ARISING (WHETHER IN CONTRACT, TORT, STRICT LIABILITY OR OTHERWISE) OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SERVICE (INCLUDING ITS MODIFICATION OR TERMINATION), THE LINDEN SOFTWARE, YOUR ACCOUNT (INCLUDING ITS TERMINATION OR SUSPENSION) OR THIS AGREEMENT, WHETHER OR NOT LINDEN LAB MAY HAVE BEEN ADVISED THAT ANY SUCH DAMAGES MIGHT OR COULD OCCUR AND NOTWITHSTANDING THE FAILURE OF ESSENTIAL PURPOSE OF ANY REMEDY. IN ADDITION, IN NO EVENT WILL LINDEN LAB'S CUMULATIVE LIABILITY TO YOU FOR DIRECT DAMAGES OF ANY KIND OR NATURE EXCEED FIFTY DOLLARS (U.S. \$50.00). Some jurisdictions do not allow the foregoing limitations of liability, so to the extent that any such limitation is impermissible, such limitation may not apply to you. You agree that Linden Lab cannot be held responsible or liable for anything that occurs or results from accessing or subscribing to the Service.

5.6 You will indemnify Linden lab from claims arising from breach of this Agreement by you, from your use of Second Life, from loss of Content due to your actions, or from alleged infringement by you.

At Linden Lab's request, you agree to defend, indemnify and hold harmless Linden Lab, its shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, distributors, Content Providers, and other users of the Service, from all damages, liabilities, claims and expenses, including without limitation attorneys' fees and costs, arising from any breach of this Agreement by you, or from your use of the Service. You agree to defend, indemnify and hold harmless Linden Lab, its shareholders, partners, affiliates, directors, officers, subsidiaries, employees, agents, suppliers, licensees, and

distributors, from all damages, liabilities, claims and expenses, including without limitation attorneys' fees and costs, arising from: (a) any action or inaction by you in connection with the deletion, alteration, transfer or other loss of Content, status or other data held in connection with your Account, and (b) any claims by third parties that your activity or Content in the Service infringes upon, violates or misappropriates any of their intellectual property or proprietary rights.

PRIVACY POLICY

6.1 Linden Lab uses your personal information to operate and improve Second Life, and will not give your personal information to third parties except to operate, improve and protect the Service.

The personal information you provide to us during registration is used for Linden Lab's internal purposes only. Linden Lab uses the information it collects to learn what you like and to improve the Service. Linden Lab will not give any of your personal information to any third party without your express approval except: as reasonably necessary to fulfill your service request, to third-party fulfillment houses, customer support, billing and credit verification services, and the like; to comply with tax and other applicable law; as otherwise expressly permitted by this Agreement or as otherwise authorized by you; to law enforcement or other appropriate third parties in connection with criminal investigations and other investigations of fraud; or as otherwise necessary to protect Linden Lab, its agents and other users of the Service. Linden Lab does not guarantee the security of any of your private transmissions against unauthorized or unlawful interception or access by third parties. Linden Lab can (and you authorize Linden Lab to) disclose any information about you to private entities, law enforcement agencies or government officials, as Linden Lab, in its sole discretion, believes necessary or appropriate to investigate or resolve possible problems or inquiries, or as otherwise required by law. If you request any technical support, you consent to Linden Lab's remote accessing and review of the computer onto which you load Linden Software for purposes of support and debugging. You agree that Linden Lab may communicate with you via email and any similar technology for any purpose relating to the Service, the Linden Software and any services or software which may in the future be provided by Linden Lab or on Linden Lab's behalf. You agree to read the disclosures and be bound by the terms of the additional Privacy Policy information posted on our website at <http://secondlife.com/corporate/privacy.php>.

6.2 Linden Lab may observe and record your interaction within the Service, and may share aggregated and other general information (not including your personal information) with third parties.

You acknowledge and agree that Linden Lab, in its sole discretion, may track, record, observe or follow any and all of your interactions within the Service. Linden Lab may share general, demographic, or aggregated information with

third parties about our user base and Service usage, but that information will not include or be linked to any personal information without your consent.

DISPUTE RESOLUTION

If a dispute arises between you and Linden Lab, our goal is to provide you with a neutral and cost-effective means of resolving the dispute quickly. Accordingly, you and Linden Lab agree to resolve any claim or controversy at law or in equity that arises from or relates to this Agreement or our Service (a "Claim") in accordance with one of the subsections below.

7.1 Governing Law. This Agreement and the relationship between you and Linden Lab shall be governed in all respects by the laws of the State of California without regard to conflict of law principles or the United Nations Convention on the International Sale of Goods.

7.2 Forum for Disputes. You and Linden Lab agree to submit to the exclusive jurisdiction and venue of the courts located in the City and County of San Francisco, California, except as provided in Subsection 7.3 below regarding optional arbitration. Notwithstanding this, you agree that Linden Lab shall still be allowed to apply for injunctive or other equitable relief in any court of competent jurisdiction.

7.3 Optional Arbitration. For any Claim, excluding Claims for injunctive or other equitable relief, where the total amount of the award sought is less than ten thousand U.S. Dollars (\$10,000.00 USD), the party requesting relief may elect to resolve the Claim in a cost-effective manner through binding non-appearance-based arbitration. A party electing arbitration shall initiate it through an established alternative dispute resolution ("ADR") provider mutually agreed upon by the parties. The ADR provider and the parties must comply with the following rules: (a) the arbitration shall be conducted, at the option of the party seeking relief, by telephone, online, or based solely on written submissions; (b) the arbitration shall not involve any personal appearance by the parties or witnesses unless otherwise mutually agreed by the parties; and (c) any judgment on the award rendered by the arbitrator may be entered in any court of competent jurisdiction.

7.4 Improperly Filed Claims. All Claims you bring against Linden Lab must be resolved in accordance with this Dispute Resolution Section. All Claims filed or brought contrary to this Dispute Resolution Section shall be considered improperly filed. Should you file a Claim contrary to this Dispute Resolution Section, Linden Lab may recover attorneys' fees and costs up to one thousand U.S. Dollars (\$1,000.00 USD), provided that Linden Lab has notified you in writing of the improperly filed Claim, and you have failed to promptly withdraw the Claim.

GENERAL PROVISIONS

The Service is controlled and operated by Linden Lab from its offices within the State of California, United States of America. Linden Lab makes no representation that any aspect of the Service is appropriate or available for use in jurisdictions outside of the United States. Those who choose to access the Service from other locations are responsible for compliance with applicable local laws. The Linden Software is subject to all applicable export restrictions. You must comply with all export and import laws and restrictions and regulations of any United States or foreign agency or authority relating to the Linden Software and its use.

Linden Lab's failure to act with respect to a breach by you or others does not waive Linden Lab's right to act with respect to that breach or subsequent or similar breaches. No consent or waiver by Linden Lab under this Agreement shall be deemed effective unless delivered in a writing signed by a duly appointed officer of Linden Lab. All or any of Linden Lab's rights and obligations under this Agreement may be assigned to a subsequent owner or operator of the Service in a merger, acquisition or sale of all or substantially all of Linden Lab's assets. You may not assign or transfer this Agreement or any or all of your rights hereunder without the prior written consent of Linden Lab, and any attempt to do so is void. Notwithstanding anything else in this Agreement, no default, delay or failure to perform on the part of Linden Lab shall be considered a breach of this Agreement if such default, delay or failure to perform is shown to be due to causes beyond the reasonable control of Linden Lab.

This Agreement sets forth the entire understanding and agreement between you and Linden Lab with respect to the subject matter hereof. The section headings used herein, including descriptive summary sentences at the start of each section, are for convenience only and shall not affect the interpretation of this Agreement. If any provision of this Agreement shall be held by a court of competent jurisdiction to be unlawful, void, or for any reason unenforceable, then in such jurisdiction that provision shall be deemed severable from these terms and shall not affect the validity and enforceability of the remaining provisions.

Linden Lab may give notice to you by means of a general notice on our website at <http://secondlife.com>, through the Second Life Viewer at or after log-in to your Account, by electronic mail to your e-mail address in our records for your Account, or by written communication sent by first class mail, postage prepaid, or overnight courier to your address on record for your Account. All notices given by you or required under this Agreement shall be faxed to Linden Lab Legal Department, Attn: Dispute Resolution, at: (415) 243-9045; or mailed to us at: Linden Lab Legal Department, Attn: Dispute Resolution, 945 Battery Street, San Francisco, CA 94111.

Linden Lab Privacy Policy

At Linden Lab, we are committed to protecting your privacy and creating a strong bond with our customers. This privacy policy explains the use of information collected via our website, customer service operations and Second Life service. As used in this privacy policy, the term “personal information”. means any information that may be used to identify an individual, including, but not limited to, a first and last name, home or other physical address, an email address, phone number or other contact information, whether at work or at home. Please read this information carefully - we urge all consumers to take an active role in helping us protect their privacy by becoming aware of the policies they encounter. There are five principles guiding this privacy policy:

1. We collect personal information and usage statistics to maintain a high-quality customer experience and deliver superior customer service.
2. Some information we request directly from you during registration. Other pieces of data are gathered indirectly from website traffic, your computer hardware and Internet connection, or Second Life usage.
3. Except under certain limited circumstances set forth here and in our terms of service posted at <http://secondlife.com/corporate/tos.php>, Linden Lab does not disclose personal information you provide it to any third parties without your permission. Linden Lab may disclose your personal information if required to do so by law or in the good faith belief that such action is necessary to: (a) conform to the edicts of the law or comply with legal process served on Linden Lab, this web site or any user of Second Life; (b) protect and defend the rights or property of Linden Lab, Second Life or the users of Second Life; or (c) act in urgent circumstances to protect the personal safety of users of this web site, Second Life or the public. In addition, if Linden Lab should ever file for bankruptcy or merge with another company, we may sell the information you provide to us on this site to a third party or share your personal information with any company with whom we merge.
4. You will have the ability to update the personal data you provided to us during registration by contacting us at <http://secondlife.com/support>.
5. We will update this privacy policy in a timely fashion when any changes occur.

The privacy policy below refers to the online service Second Life and the following websites: <http://lindenlab.com>, <http://secondlife.com>.

- [The Information We Collect and How We Collect It](#)
- [Information Displayed to Other Users](#)
- [Disclosing Personal Information in Profiles, Forums or within Second Life](#)
- [How We Protect Your Personal Data](#)
- [Notice to Those Under the Age of 13](#)
- [Your Consent](#)

The Information We Collect and How We Collect It
There are different levels of information we collect, depending upon your relationship to Linden Lab.

- **Anonymous Website Visitor:** If you visit our websites we automatically record information related to your IP address, Linden Lab cookie information, and aggregate information on what content you access or visit. This information is collected in the background while you move around our website.
- **Mailing List Member:** If you choose to provide us personal information in order to subscribe to our mailing list, we collect information to aid delivery and preferences such as e-mail address and message performance statistics.
- **Registered Website Member:** If you choose to register on our website, we will track broad site usage information as well as aggregate usage of website community features such as downloads and forums. This is in addition to the personal data collected during the registration process.
- **Second Life User:** If you install or use the Second Life software, we collect and aggregate a variety of data to monitor system and simulation performance, and to verify your unique identity. This includes specific and general information about your computer hardware and Internet connection, which are stored together but are not personally identifiable. We track usage of customer-service resources in order to ensure high quality interactions. This is in addition to the personal data and billing information collected during the registration process.
- **Additionally there are a few special situations to note:**
 - **Service Beta User:** If you volunteer to serve as a beta user for pre-commercial content, we will track bug reports and potentially individual system performance in an effort to rigorously test pre-deployed technology.
 - **Former Customer:** If you cease being a customer of ours, we will keep a copy of your registration file in our database for use in the event you wish to rejoin the Second Life service.
 - **Response to Job Postings or Unsolicited Communications:** Please note that information we receive in reference to a job posting or via unsolicited communications does not fall under the privacy terms outlined in this policy. However, information from your resume will be used solely for the purposes of evaluating your candidacy for employment.
 - **Individuals Outside of the United States:** Anyone using the Linden Lab or Second Life websites from outside of the United States

should be aware that personal Information collected on these websites may be stored and processed in the United States or any other country in which Linden Lab or its affiliates, subsidiaries or agents maintain facilities, and by using these websites, you consent to any such transfer of information outside of your country.

Information Displayed to Other Users

Information about your account is displayed to other users in your Second Life profile, and this same information may be available through automated script calls and application program interfaces. This information includes your account name, account type, the date your account was established, whether or not you are currently online, user rating information, group and partner information, and whether or not you have established a payment account or transaction history with Linden Lab. However, we will not display your actual name, address, or credit card or bank account numbers, except with your express permission or as otherwise permitted by this privacy policy and our terms of service.

Disclosing Personal Information in Profiles, Forums or within Second Life
You may choose to disclose personal information in our online forums, via your Second Life profile, directly to other users in chat or otherwise while using the Second Life service. Please be aware that such information is public information and you should not expect privacy or confidentiality in these settings.

How We Protect Your Personal Data

We comply with applicable laws and industry standards when transferring, receiving and storing consumer data. Access to your personal information is limited to those Linden Lab employees who require the information in order to provide products or services to you or perform their jobs.

Only Those 13 or Older May Register

Linden Lab does not collect information from children ages 12 or younger because only those individuals who are 13 years of age or older are permitted to register. Registration for our mailing list, website and/or Second Life service requires entry of a valid and eligible Date of Birth.

Your Consent

Periodically we may need to update our privacy policy to reflect changes in the types of information we collect, the means we use to collect information, and/or our usage of collected information. When this occurs we will make reasonable efforts to alert you to these changes. Your use of the Linden Lab websites and/or any Linden Lab products or services (including without limitation Second Life) noted above signifies your assent to this Linden Lab Privacy Policy.

Privacy Policy
Linden Lab 945 Battery Street
San Francisco, CA 94111

LE DROIT DES JEUX VIDEO, DE LA VIRTUALITE A LA REALITE JURIDIQUE

Ces dernières années, le marché du jeu vidéo s'est grandement développé. Il touche des populations larges tant en terme d'âge, qu'en terme de nationalité. Ainsi, ce secteur constitue un poids non négligeable dans l'économie, puisque le chiffre d'affaires mondial issu de la vente de jeux vidéo devrait dépasser les 38 milliards d'euros en 2010.

En France, bien que ce secteur génère un chiffre d'affaires de 4 milliards d'euros, avec de grands noms tels que GAMELOFT, ATARI, UNIVERSAL ou UBISOFT, il n'est pas offert aux intervenants du secteur de régime juridique clair ou univoque pour la création et l'exploitation de ce type d'œuvre.

Cette absence est à l'origine d'une perte de compétitivité de la France dans un marché mondialisé, où certains pays comme les Etat Unis offrent une sécurité propice à son développement. Elle entraîne la fuite de projet à l'étranger et freine l'investissement. L'analyse amène donc à la proposition d'un régime propre appliqué aux jeux vidéo en matière de droit d'auteur.

Certains jeux vidéo rassemblent au sein d'univers virtuels des dizaines de milliers d'utilisateurs, qui interagissent alors qu'ils se situent matériellement dans divers pays. Cette ouverture de l'espace de jeu, au départ individuel, à une communauté de joueurs, a profondément modifié la nature de ces jeux. A ce titre, ils soulèvent des questions relatives à leur régulation.

Face au constat d'une autorégulation des univers virtuels, considérée comme despotique à l'aune des rapports déséquilibrés institués par les éditeurs et défaillante dans les rapports entre utilisateurs, il est envisagé de créer un cadre juridique spécifique aux univers virtuels.

VIDEO GAMES LAW , FROM VIRTUALITY TO LEGAL REALITY

Over the last few years, the video game market has grown exponentially. It targets large publics in terms of either age or nationality. Thus, this sector represents a significant part of the economy, because its global sales return should exceed 38 billion Euros by 2010.

In France, although this sector generates a 4 billion Euros yearly sales return, with big companies like Gameloft, Atari, Universal or Ubisoft, there is no clear and unequivocal judicial framework for the creation and exploitation of such works.

This lack of a clearly established judicial framework causes France to lose competitiveness in a globalized market where some countries like the United States can provide the safeties favorable to its growth. It causes a drain of projects to other countries and hampers investment. According to this analysis, we ought to suggest a new copyright judicial framework for the video game industry.

Some video games gather tens of thousands of users in virtual environments where they can interact, in spite of materially being in different countries. This opening of an initially individual playing space to a community of players has radically changed the nature of these games. In that capacity, they raise questions about their regulation.

Given the tyrannical self regulation of virtual environments with respect to the unequal relations between publishers as well as the failure to harmonize relations between users, we need to create a judicial framework pertaining to virtual environments.