

VARET • PRÈS • KILLY

SOCIÉTÉ D'AVOCATS

**Les enjeux juridiques (et éthiques)
du métavers culturel**

Métavers – Enjeux juridiques



Xavier Près est avocat associé, docteur en droit et spécialisé en droit de la propriété intellectuelle et en droit des nouvelles technologies, de l'information et de la communication (droit du numérique). Depuis plus de 20 ans, il accompagne les opérateurs publics et privés relevant des industries culturelles et créatives en conseil comme en contentieux.



Vincent Varet est avocat associé, docteur en droit et professeur associé à l'Université Panthéon Assas Paris II. Depuis plus de 20 ans, il accompagne, en conseil comme en contentieux, des acteurs majeurs du secteur privé sur toutes questions liées à la propriété intellectuelle. Une part importante de son activité est dédiée au numérique.

Métavers – Enjeux juridiques

Définitions et caractéristiques

- Le **métavers** (*metaverse* en anglais) c'est un **monde virtuel immersif** (un espace virtuel partagé **en 3D**) au sein duquel l'utilisateur peut librement **interagir** sous la forme d'un avatar. Il est ainsi envisagé comme un **monde parallèle** au monde physique, mais également comme le prolongement de celui-ci.
- Il **n'y a pas un mais des métavers** : autant de métavers que d'opérateurs ou plateformes qui les proposent à des utilisateurs, chaque métavers obéissant à sa propre réglementation, essentiellement contractuelle (CGU et CGV)
- Il peut être **en lien avec le monde physique ou à l'inverse sans lien**, ni passerelle avec le monde réel. Les conséquences juridiques ne sont pas les mêmes (par ex. essayer un vêtement en ligne et l'acheter pour une livraison physique – contrat de vente à distance).

Métavers – Enjeux juridiques

Définitions et caractéristiques

- **Caractéristiques principales :**

- **Des avatars**, soit des personnages virtuels que les utilisateurs incarnent.
- **Des objets** ou éléments ayant une valeur particulière et que les utilisateurs sont prêts à acquérir.
- **Des lieux**, notamment des terrains, des bâtiments des villes complètes, réelles ou fictives.
- Un critère de **persistance** : les utilisateurs peuvent quitter ce monde à tout moment. Lorsque qu'ils y reviennent, le monde a évolué en parallèle.

□ **Avec l'avènement des NFT, chacun peut posséder des biens virtuels exclusifs** (un terrain, une galerie...) dans l'un de ces mondes parallèles, mais aussi se former, étudier, travailler (télétravail immersif, enseignements à distance, etc.) ; avoir une vie sociale, culturelle (concert, musées, expo), administrative, politique et surtout économique (tester, essayer et acheter) : « pas de limite sauf celle de l'imagination ».

□ **NFT** : un **jeton** (code alphanumérique), **non fongible**, permettant d'identifier le propriétaire d'une ressource numérique. Le NFT c'est donc le jeton et non pas le fichier numérique auquel il est associé. C'est titre de propriété géré par un **smart contract** (un programme informatique qui s'exécute automatiquement : Si..., alors...) et inscrit dans la **blockchain** (registre décentralisé, distribué à l'identique sur une multitude d'ordinateurs, sans hiérarchie entre eux, de manière en principe immuable. Elle elle est réputée inviolable. Ce sont ces propriétés techniques qui confèrent au NFT sa valeur unique (rareté dans un monde duplicable à l'infini sans altération)

Métavers – Enjeux juridiques

Quelques dates

- **En 1992**, l'écrivain Neal Stephenson utilise dans son roman de science-fiction ***Snow Crash*** (ou ***Le Samourai virtuel***) le terme « métavers » pour décrire un monde virtuel habité par les avatars de ses utilisateurs.
- **En 1997**, Canal+ lance ***Le Deuxième Monde***, un logiciel d'immersion dans un monde virtuel. Il permet à ses utilisateurs d'évoluer dans un Paris reconstitué en images de synthèse.
- **En 2003, le jeu *Second Life*** vient offrir une deuxième vie numérique à ses utilisateurs. Ces derniers, après avoir créé leur avatar numérique, peuvent sortir en discothèque, interagir avec les autres avatars, acheter des produits, etc. (+ 73 M de comptes créés et une monnaie le Linden Dollar)
- **En octobre 2021, Facebook** devient « **Meta** ». Dans la foulée, Mark Zuckerberg a annoncé la création de 10 000 emplois dédiés en Europe au développement de ces univers numériques parallèles. Et depuis, **Horizon worlds** n'a ni bras, ni jambes...
- **La réponse de Microsoft** en 18 janvier 2022, qui rachète **Activision Blizzard**, géant des jeux vidéo, pour 69 milliards de dollars. Ce rachat s'inscrit dans une stratégie de conquête de l'économie des métavers, les jeux vidéos étant le secteur précurseur, mais aussi à ce jour de prédilection de la réalité virtuelle.

Métavers – Enjeux juridiques

Juridiquement

- **Absence de réglementation spécifique** aux métavers / NFT, mais des textes particuliers régissant certains aspects, dont notamment :
 - **Loi PACTE** du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises (cadre législatif inédit sur les levées de fonds en crypto-actifs (ICOs - Initial Coin Offering ou Offre initiale de jetons) et les prestataires de services sur actifs numériques (PSAN))
 - Loi n°2022-267 du 28 Février 2022 visant à moderniser la **régulation du marché de l'art** (Modification de l'article L.320-1 du code de commerce relatif à la vente aux enchères publiques, par suppression du terme « corporel », qui limitait ces ventes aux seuls meubles corporels)
 - Le **règlement MICA** (*Market in Crypto Assets*) du 31 mai 2023 applicable à compter de décembre 2024 qui régule le marché des crypto-actifs et des prestataires de services de crypto-actifs (PSCA)
 - Proposition de règlement de l'UE sur **l'IA Act** et proposition de loi française du 12 septembre 2023 sur la régulation de l'IA par le droit d'auteur

Métavers – Enjeux juridiques

Juridiquement

- Pour autant ce n'est pas une zone de non droit : il n'y a **pas de vide juridique** :
 - **Le droit a horreur du vide** □ le droit ne s'est pas adapté aux métavers pour l'instant, ce sont donc aux métavers de s'adapter au(x) droit(s) (plasticité du droit vs technologie nouvelle)
 - A défaut de réglementation spécifique, **solutions par transposition** des règles applicables au monde physique.
 - **Plasticité du droit civil** depuis 1804.
 - idem du **droit d'auteur**. Il s'est construit avec le progrès technique et a été appliqué aux technologies postérieures aux textes qui le gouvernent (photographie, cinéma, phonographe, radiodiffusion, télévision, logiciel, bases de données, Internet). Et désormais : métavers, les NFT et l'IA.
 - Mais la transposition n'est pas toujours possible attention : exemple avec le **droit pénal** (principe de la légalité des délits et des peines et son corollaire l'interprétation stricte)

Métavers – Enjeux juridiques

Comment structurer son projet de création d'un métavers ?

□ D'abord, en faisant attention à **ne pas violer les droits de tiers**

- **Identifier** les droits : pluralité (mais tout comme projet dans le monde physique)

- Obtenir les **autorisations idoines**, dont notamment auprès de détenteurs de droits exclusifs

- Autorisation droits à **l'image, son et voix** (droit de la personnalité) : dans le cas où un avatar reprendrait les caractéristiques physiques d'une personne connue, les arrêts Polnareff et Delarue, à l'occasion desquels il a été jugé que l'utilisation d'un sosie sans consentement, et à des fins exclusivement commerciales, causait une atteinte au droit à l'image, pourraient constituer une piste de réflexion (*TGI Paris, 17 e ch. 22 juin 2016 ; TGI Nanterre, réf, 23 mars 2007*)

- Autorisation droits sur une **marque** en cas d'usage dans la vie des affaires de signes distinctifs déposés auprès d'un office de propriété intellectuelle

- Autorisation des titulaires de droits d'auteur sur les **œuvres de l'esprit** (créations de forme originales)

Métavers – Enjeux juridiques

Comment structurer son projet de création d'un métavers ?

□ Ensuite, en structurant contractuellement son projet :

- **Le producteur**, dans la chaîne de valeur des metavers,
 - c'est le **maillon intermédiaire** indispensable (comme en matière d'œuvre audiovisuelle / cinématographique, jeux vidéos ou de VR).
 - Initiative, responsabilité (juridique et financière – **garantie de bonne fin**) et publication sous son nom.
- **En amont: conclure les contrats.** notamment de **cession de droits d'auteur** avec les créateurs :
 - À tous les créateurs, **y compris salariés**
 - Cession / autorisation **par écrit**
 - **Formalisme** à respecter : interdiction de la cession globale des œuvres futures ; mention des droits cédés délimitation de l'étendue, de la destination, du lieu et de la durée de la cession.
 - **Rémunération** proportionnelle par principe ou forfaitaire dans les cas prévus par le CPI

Métavers – Enjeux juridiques

L'exploitation des métavers : plateformes et utilisateurs

L'utilisation d'un métavers implique une **plateforme hébergeant** l'univers virtuel et permettant aux utilisateurs d'y accéder pour y interagir, partager des contenus, acheter des biens ou encore fournir et recevoir des services.

Dans la mesure où tout cela a lieu en ligne, les métavers relèvent du **droit de la communication numérique**.

Parmi les nombreuses règles de ce droit susceptibles de s'appliquer, on évoquera celles relatives aux plateformes, qui leur créent des obligations relatives à la lutte contre les **contenus illicites** « téléversés » par leurs utilisateurs, et régissent donc dans une certaine mesure leurs rapports avec ces derniers.

On évoquera donc la notion de Plateforme, puis le régime associé.

Métavers – Enjeux juridiques

La notion de plateforme

□ En droit français (article L.111-7 du Code de la consommation) :

« I - Est qualifiée **d'opérateur de plateforme en ligne** toute personne physique ou morale proposant, à titre professionnel, de manière rémunérée ou non, **un service de communication au public en ligne reposant sur** :

1° Le classement ou le référencement, au moyen d'algorithmes informatiques, de contenus, de biens ou des services proposés ou mis en ligne par des tiers ;

2° Ou **la mise en relation de plusieurs parties en vue de la vente d'un bien, de la fourniture d'un service ou de l'échange ou du partage d'un contenu, d'un bien ou d'un service** »

□ En droit européen (article 3, sous i) du Règlement UE 2022/2065 du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des Services Numériques (« RSN » ou « DSA » en anglais) – **applicable** aux Très Grandes Plateformes (45 millions d'utilisateurs actifs mensuels dans l'UE – en l'état pas de plateforme metavers – quid de Fortnite?) depuis le 25 août 2023 ; **à toutes les plateformes depuis le 17 février 2024** :

« On entend par « plateforme en ligne » : **un service d'hébergement qui**, à la demande d'un destinataire du service, **stocke et diffuse des informations**, à moins que cette activité ne soit une caractéristique mineure et purement accessoire d'un autre service ou une fonctionnalité mineure du service principal qui, pour des raisons objectives et techniques, ne peut être utilisée sans cet autre service, et pour autant que l'intégration de cette caractéristique ou de cette fonctionnalité à l'autre service ne soit pas un moyen de contourner l'applicabilité du présent Règlement ; »

L'opérateur d'une plateforme en ligne est donc un fournisseur d'hébergement (presque) comme les autres

Métavers – Enjeux juridiques

Les obligations des plateformes

Celles du droit français et du droit européen se chevauchent pour une part, le législateur français ayant pour partie anticipé l'adoption du RSN (d'application directe en France depuis le 17 février 2024). En cas de contradiction, le RSN prime.

□ En droit français (article L.111-7 et s. code conso, article L.163-1 du code électoral, lois du 24 août 2021, du 25 oct. 202, du 7 juillet 2023, etc.) – sans exhaustivité :

- ✓ Obligation de transparence quant aux conditions d'utilisation du service, aux modalités de classement et de référencement des contenus, biens ou services proposées ; idem quant au caractère publicitaire des contenus
- ✓ Obligation de lutte contre les fausses informations en période électorale : importance grandissante à l'heure des *deep fake*, en particulier générées par IA
- ✓ Obligation de lutte contre certains contenus haineux (détail des obligations très proches de celles imposées d'une manière générale par le RSN pour tous types de contenus illicites)

Métavers – Enjeux juridiques

Les obligations des plateformes

□ En droit européen :

□ Les obligations qui s'imposent à tout fournisseur d'hébergement :

- ✓ Mise en place de mécanismes de notification des contenus illicites, faciles d'accès et d'utilisation
- ✓ Obligation de supprimer promptement les contenus illicites qui sont notifiés à l'opérateur par les utilisateurs ou les autorités administratives ou judiciaires ;
- ✓ Obligation de « suivi » des injonctions de ces autorités (informations quant aux suites données ; information des utilisateurs concernés et obligation de motivation des décisions prises à l'égard de ces contenus)
- ✓ Obligation de fournir les données d'identification des utilisateurs à l'origine d'un contenu illicite (et donc de les conserver)
- ✓ Notification des soupçons d'infractions pénales suspectées d'être commises ou susceptibles de l'être *via* la plateforme

Métavers – Enjeux juridiques

Les obligations des plateformes

□ En droit européen :

□ Les obligations propres aux plateformes

- ✓ Mise en place de systèmes internes de traitement des réclamations des utilisateurs à l'égard des décisions prises par l'opérateur à l'égard des contenus illicites ou non conformes aux CGU
- ✓ Mise en place de procédures extrajudiciaires de règlement des litiges et information des utilisateurs sur leur existence ;
- ✓ Adoption de mesures techniques et organisationnelles pour traiter de façon prioritaire et rapide les notifications des Signaleurs de confiance
- ✓ Mise en place de mesures de lutte contre les utilisations abusives (suspension de l'utilisation du service, modalités à prévoir dans les CGU)
- ✓ Rapport annuel de transparence sur les activités de modération mises en œuvre
- ✓ Interdiction de concevoir, organiser ou exploiter les interfaces en ligne de façon à tromper ou manipuler les destinataires du service
- ✓ Transparence sur les paramètres des systèmes de recommandation
- ✓ Dans le cas où la plateforme permet la conclusion de contrats à distance entre utilisateurs et professionnels :
 - Assurer la traçabilité des professionnels en recueillant auprès d'eux les infos idoines et en les vérifiant ; l'interface doit être conçue et organisée pour permettre à ces derniers de respecter leurs obligations en matière d'informations précontractuelles, de conformité et de sécurité des produits ;
 - obligation de faire leurs meilleurs efforts pour vérifier aléatoirement, après mise en ligne, la licéité des produits ou services proposés (tâche particulièrement ardue s'agissant de biens ou services virtuels)
 - Obligation d'informer les utilisateurs sur les produits ou services illégaux proposés *via* la plateforme (pour les achats effectués dans les six mois précédant la connaissance du caractère illicite)

VARET • PRÈS • KILLY

SOCIÉTÉ D'AVOCATS

Merci !

www.vpk-avocats.com