

# La seconde vie du droit

P.-F. Docquir

Ce texte propose une courte introduction aux plateformes de communication que l'on nomme les « mondes virtuels ». Il en présente les principales caractéristiques ainsi que les utilisations variées qui peuvent en être faites.

This short introduction to communication platforms known as « virtual worlds » presents their main characteristics and the various uses they allow.

« *They look like games, but in fact they are the most advanced form of communications system.* »  
(E. Castronova, *Exodus to the Virtual Worlds*, p. 56)

1.- Dans un superbe *Dictionnaire des lieux imaginaires*, Alberto Manguel et Gianni Guadalupi se sont plu à dresser un inventaire des endroits qui n'existent pas, ces pays qu'écrivains et autres arpenteurs de l'irréel ont inventés tout au long de l'histoire de la littérature mondiale.<sup>1</sup> Dans ce guide touristique des géographies de fiction, les auteurs veillent à recommander au voyageur les précautions qu'il s'imposerait de respecter si l'on voulait visiter ces terres imaginées. L'ouvrage est délicieux. Aujourd'hui, toutefois, il s'imposerait de le mettre à jour – et la tâche requerrait de nombreux volumes, car les lieux imaginaires se multiplient à une allure ahurissante. L'utilité d'une cartographie et peut-être surtout la nécessité de conseils de prudence apparaissent avec d'autant plus de force que nombre de nos contemporains entreprennent chaque jour le voyage, au point que certains n'hésitent plus à qualifier d'exode les flux de population vers ces nouvelles contrées que l'on nomme « mondes virtuels ».<sup>2</sup> Ce qualificatif suscite souvent perplexité et réticence si l'on y entend une opposition au réel : la fuite vers un ailleurs fantaisiste recèlerait le risque d'une périlleuse rupture mentale avec une réalité dont il n'est au fond pas physiquement possible de se détacher. Le vocabulaire usuel des « résidents »<sup>3</sup> des univers virtuels entretient cette idée d'un autre monde en se référant d'une part aux événements « *in-world* » (« à l'intérieur du monde ») pour désigner les faits qui se déroulent dans l'univers virtuel et, d'autre part, à la « *Real Life* » (la « vraie vie ») pour évoquer, parfois dédaigneusement, les

<sup>1</sup> A. MANGUEL, G. GUADALUPI, *Dictionnaire des lieux imaginaires*, Arles, Actes Sud, 2001.

<sup>2</sup> Voy. E. CASTRONOVA, *Exodus to the virtual world – How online fun is changing reality*, Palgrave MacMillan, New York, 2007.

<sup>3</sup> Le terme de « résident » désigne de façon générale les utilisateurs des univers virtuels : on réserve celui de « joueur » aux utilisateurs des mondes vidéo-ludiques.

contraintes qui les éloignent temporairement de l'écran de l'ordinateur. A tout le moins, il faut prendre acte du caractère fascinant de ces univers numériques tels que *Second Life*<sup>4</sup> ou *World of Warcraft*<sup>5</sup> : l'interface graphique induit avec efficacité le sentiment d'être plongé dans quelque chose qui « existe » et la sensation de se déplacer et d'interagir dans un espace tridimensionnel. Par delà ce premier constat relatif à l'attraction exercée sur l'esprit humain par la représentation d'un environnement peuplé d'êtres intelligents et incontrôlables (les fameux « avatars », ces figures ou marionnettes par lesquelles les utilisateurs agissent à l'intérieur d'un univers virtuel), l'observateur prend rapidement conscience de l'existence de ce que l'on pourrait nommer une « société – écran ». L'expression ici ne désigne pas la mobilisation mal intentionnée du droit des personnes morales dans le but de dissimuler des activités frauduleuses, mais l'entremêlement d'un grand nombre de relations sociales, commerciales, voire peut-être même politiques, qui se déroulent par le biais d'une plateforme informatique : c'est alors sur la surface du moniteur de l'ordinateur que l'on peut participer à l'actualité mouvementée d'une collectivité organisée grâce à un logiciel, une véritable société – écran.

2.- « *Ubi societas, ibi ius* », veut l'adage. Et en effet, les sociétés – écrans des mondes virtuels résonnent d'appels à la justice et à la loi pour régir les conflits qui naissent entre leurs membres. Lorsque l'on voit l'importance qu'ont pris ces nouvelles plateformes de communication dans les vies quotidiennes de leurs nombreux utilisateurs<sup>6</sup> ou que l'on découvre le volume du commerce relatif aux biens virtuels<sup>7</sup>, il apparaît que l'appel ne peut être ignoré. Même si elle se présente davantage comme un objet en pleine évolution que comme un produit fini, la technologie des mondes virtuels constitue l'un des possibles de l'avenir de l'Internet. Pour ces différentes raisons, il s'est imposé d'entreprendre l'étude des questions de droit soulevées par les bouillonnements des mondes virtuels.<sup>8</sup> Certes, la démarche est prospective, la matière n'ayant encore que peu subi l'épreuve du judiciaire ou l'usinage législatif. S'il s'agit ici de conjuguer le droit au futur, c'est d'un futur proche dont il est question : l'exercice ne procède pas de la pure science-fiction

<sup>4</sup> *Second Life* est un monde virtuel dont le contenu est largement créé par ses résidents. Voy. <http://www.secondlife.com>. Pour un survol de l'histoire courte de *Second Life*, voy. T. NINO, « The Virtual Whirl : a Brief History of *SecondLife* », [www.massively.com](http://www.massively.com/2010/06/26/the-virtual-whirl-a-brief-history-of-second-life), 26 juin 2010, <http://www.massively.com/2010/06/26/the-virtual-whirl-a-brief-history-of-second-life> (consulté le 5 juillet 2010).

<sup>5</sup> *World of Warcraft* est l'un des plus célèbres jeux vidéos en réseau. Voy. <http://www.wow-europe.com>

<sup>6</sup> Selon CASTRONOVA, le nombre de personnes utilisant activement un compte d'accès à un univers virtuel s'élevait à plus de 20 millions en 2007 (E. CASTRONOVA, *Exodus...*, op. cit., p. 34). Selon un communiqué de Gartner daté du 24 avril 2007, 80 % des internautes actifs utiliseront un monde virtuel en 2011 (<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861>, consulté le 5 juillet 2010). Selon une autre étude, « *the total number of registered users of virtual worlds and related projects that integrate virtual world technology is 330.5 million* » (J. SPENCE, « Demographics of Virtual Worlds », *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n° 2, novembre 2008, p. 11). En un an, le monde virtuel *Free Realms* lancé par Sony en avril 2009 a enregistré 12 millions d'inscriptions (<http://www.virtualworldsnews.com/2010/06/free-realms-hits-12m-registered-users.html#more>, consulté le 5 juillet 2010). Autre succès, *Habbo Hotel*, après 10 années d'existence, « *serves over 15 million monthly active users who visit from over 150 countries and use the site in 11 different languages* » (<http://www.virtualworldsnews.com/2010/06/habbo-celebrates-10th-anniversary.html>, consulté le 5 juillet 2010).

<sup>7</sup> Dans un communiqué du 22 septembre 2009, LindenLab, éditeur de *SecondLife*, affirme : « *Avec près de 50 millions de dollars échangés entre utilisateurs chaque mois, l'économie de Second Life représente un marché de près d'un demi milliard de dollars par an, faisant de Second Life la plus grande économie virtuelle du monde.* » ([http://lindenlab.com/pressroom/releases/fr\\_22\\_09\\_09](http://lindenlab.com/pressroom/releases/fr_22_09_09), consulté le 5 juillet 2010 – voy. aussi « *Second Life Economy Hits New All-Time High in Q1 2010* », <http://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2010/04/28/second-life-economy-hits-new-all-time-high-in-q1-2010>, consulté le 5 juillet 2010). Les estimations peuvent varier selon que l'on cherche à analyser le commerce des biens virtuels en général ou que l'on limite l'étude à certaines catégories de plateforme. Par exemple, selon une estimation qui exclut les jeux en ligne, « *1,8 milliard de dollars sont dépensés en microtransactions dans les univers virtuels en 2009, dont plus de 200 millions aux Etats-Unis* », note L. CHECOLA sur le blog qu'il consacre, sur le site du Monde.fr, à la culture des jeux vidéos (<http://playtime.blog.lemonde.fr/2009/08/21/mondes-virtuels-vs-reseaux-sociaux/>, consulté le 5 juillet 2010, voy. aussi les références et les hyperliens cités dans le texte). Le record de l'objet virtuel le plus cher semble avoir été atteint en décembre 2009 lorsque la station spatiale *Crystal Palace*, installée dans le monde virtuel Entropia Universe (sur la planète Calypso, pour être précis), a été vendue pour un montant de 330.000 dollars ([http://www.entropiadirectory.com/wiki/Crystal\\_Palace\\_Space\\_Station](http://www.entropiadirectory.com/wiki/Crystal_Palace_Space_Station), consulté le 10 juillet 2010).

<sup>8</sup> Cette étude a été menée dans le cadre du programme de recherche « Droit et gouvernance des univers virtuels » du Centre Perelman de philosophie du droit (ULB), projet dont on peut trouver la présentation à l'adresse <http://mondesvirtuels.philodroit.org>.

juridique, car les phénomènes que nous analysons sont tout à fait actuels. Autrement dit, l'objectif est de proposer des solutions à des problèmes de droit qui, pour se présenter de manière quotidienne, n'ont pas encore été rencontrés par les législateurs et les tribunaux.

3.- Le présent texte entend proposer un aperçu des univers virtuels, de leur fonctionnement et de leurs utilisations. L'exposé emprunte à cette fin deux étapes : la première propose, afin de décrire l'environnement dans lequel se trouve l'utilisateur d'un monde virtuel, un très rapide aperçu des origines de cette technologie ; la seconde s'intéresse aux acteurs du fonctionnement des mondes virtuels et aux différents usages qui en sont développés. Cette analyse factuelle (tout commence par un *da mihi factum...*) devrait aider le lecteur à se familiariser quelque peu avec ces surprenantes réalités avant d'aborder les pistes de réflexion juridique proposées ensuite. Les trois articles de ce dossier aborderont successivement la question de la reconnaissance de la propriété relative à des biens virtuels, la protection de la liberté d'expression dans le contexte des mondes virtuels, et une étude qui explore la gouvernance des univers virtuels au départ de questions liées au statut et aux droits de la personne virtuelle.

## I. L'environnement

4.- Les logiciels que l'on qualifie aujourd'hui de mondes virtuels puisent leurs origines dans les jeux de rôle inspirés de la trilogie de Tolkien, *Le seigneur des anneaux*. Dans ces jeux, et par exemple dans le célèbre *Donjons et Dragons*<sup>9</sup>, chaque joueur anime un personnage dans le respect des caractéristiques particulières attribuées à ce dernier en fonction de règles précises (race, genre, profession, caractère, ...). Ensemble, les personnages cherchent à accomplir une quête selon un scénario partiellement pré-établi que déroule au fur et à mesure le maître du jeu, c'est-à-dire l'animateur à qui il revient de décrire le décor et de faire surgir obstacles et adversaires sur la route des aventuriers. Le jeu peut avoir pour support un plateau et quelques figurines mais, pour l'essentiel, les interactions des personnages avec l'environnement sont racontées par le maître du jeu et les joueurs. Un joueur ayant choisi pour personnage un magicien annoncera par exemple lancer un sort destiné à détruire un adversaire : après un jet de dé, il sera informé du succès ou de l'échec de son action par le maître du jeu. Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages amassent richesse (mesurée en pièces d'or) et expérience (mesurée en « points d'expérience ») et voient s'accroître leur puissance personnelle, traduite par le niveau de leur personnage sur une échelle prédéterminée. Ce schéma général reste aujourd'hui celui des univers virtuels ludiques.

5.- En 1979, sur le modèle des jeux de rôle, deux étudiants de l'université d'Essex, Richard Bartle et Roy Trubshaw, programment l'ancêtre des univers virtuels contemporains et le nomment *MUD1*, pour premier « multi-user Dungeon ». <sup>10</sup> Doté d'une simple interface textuelle (le décor, les actions des personnages et le résultat de celles-ci sont décrits par des lignes de texte s'affichant à l'écran), *MUD1* présente la particularité de permettre des interactions entre les joueurs qui se trouvent en même temps au même « endroit ». A la

<sup>9</sup> Pour une présentation de ce jeu, voy. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Donjons\\_et\\_Dragons](http://fr.wikipedia.org/wiki/Donjons_et_Dragons)

<sup>10</sup> Voy. G. LASTOWSKA, D. HUNTER, « Virtual Worlds : A Primer », in J. BALKIN, B. NOVECK, *The State of Play – Law, Games and Virtual Worlds*, New York, NYU Press, 2006, pp. 18 et ss. ; J. DIBBEL, *My Tiny Life – Crime and Passion in A Virtual World*, Holt, 1999, pp. 56 et ss.

différence d'un jeu vidéo dans lequel le joueur affronte seul un environnement entièrement géré par le logiciel, les audacieux qui s'aventurent dans un donjon multi-utilisateurs rencontrent d'autres joueurs, les affrontent ou collaborent avec eux en vue d'atteindre l'objectif d'une quête – ils peuvent aussi librement échanger sur n'importe quel sujet de leur intérêt.<sup>11</sup> Alors que le jeu se mue en plateforme de communication, les relations entre utilisateurs se diversifient : il ne s'agit plus tant d'assurer la progression de son personnage jusqu'au niveau supérieur, mais plutôt de passer du (bon) temps en compagnie de tout qui l'on peut y croiser. Une nouvelle étape est franchie lors de l'apparition de *LambdaMOO* en 1990 : le concepteur de ce MUD, Pavel Curtis, y inscrit la possibilité pour les joueurs de créer leurs propres espaces ainsi que de construire des objets dont ils peuvent programmer les propriétés, déterminant de la sorte la fonction et l'utilité de ces objets à l'intérieur du monde virtuel. Le cadre dans lequel évolue le visiteur n'est plus l'œuvre du seul créateur du logiciel : il se peuple désormais d'éléments inventés par les joueurs et susceptibles d'affecter les pérégrinations de ceux-ci à travers les salles du donjon.

6.- Progressivement, avec la sophistication des outils informatiques et le développement d'Internet, l'image va remplacer le verbe sans remettre en cause les catégories évoquées dans les lignes qui précèdent. Il existe aujourd'hui une grande variété de « MMORPG », acronyme qui désigne les « Massively Multiplayer Online Role Playing Games » ou jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Ces jeux vidéo en réseau correspondent aux caractéristiques des jeux de rôle, puisque l'objectif du joueur reste celui de faire évoluer son personnage de niveau en niveau en menant à bien, en collaboration avec d'autres, des expéditions de plus en plus complexes. L'on parle aussi, à propos de jeux où la dimension de jeu de rôle apparaît moins présente, de « MMOG » (jeux en ligne massivement multi-joueurs). Si *World of Warcraft*, qui compte plus d'abonnés de par le monde qu'il n'y a d'habitants en Belgique<sup>12</sup>, s'inscrit dans la tradition de l'*heroic-fantasy*, les univers inspirés de Tolkien ne constituent plus l'unique référence des créateurs de jeux vidéo en ligne.<sup>13</sup>

7.- Certains concepteurs n'assignent au joueur aucun objectif si ce n'est l'interaction sociale avec les « résidents » : dans *The Sims Online*<sup>14</sup>, par exemple, il n'y avait d'autre trame que la simulation de l'existence quotidienne d'une bourgade ordinaire dont les habitants numériques n'ont jamais eu à se mesurer ni à la moindre horde d'orques ni à aucun dragon – ce qui n'a pas empêché cet univers de connaître de multiples péripéties.<sup>15</sup> En créant *Second Life*, la société Linden Lab<sup>16</sup> a mené cette logique

---

<sup>11</sup> Comme l'exprime l'un de ses concepteurs, « *MUD should be a place – a world – that let players **do** whatever they wanted to do (within the context of its physics), and **be** whatever they wanted to be (in the context of their own personality).*(...) *If people wanted to play it as a game, as most perhaps would, then to them it would be a game ; if, however, they preferred to wander around enjoying the scenery or poking things with sticks, that was fine too. We would provide the world ; the players could take from the experience of visiting it whatever they had use for.* » (R. BARTLE, « Virtual Wordliness », in J. BALKIN, B. NOVECK, *The State of Play*, op. cit., p. 33 – soulignement dans le texte original).

<sup>12</sup> En décembre 2008, la société Blizzard Entertainment, qui édite *World of Warcraft*, annonçait, à l'occasion de la mise en vente d'une extension du jeu, que le nombre d'abonnés dépassait 11,5 millions de joueurs (<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?081223>, consulté le 5 juillet 2010). Selon le site officiel du gouvernement belge, la population belge s'élevait à 10.584.534 habitants en 2007 ([http://www.belgium.be/fr/la\\_belgique/connaitre\\_le\\_pays/la\\_belgique\\_en\\_bref/fiche\\_belgique/](http://www.belgium.be/fr/la_belgique/connaitre_le_pays/la_belgique_en_bref/fiche_belgique/), consulté le 5 juillet 2010).

<sup>13</sup> Il suffit, pour s'en convaincre, de consulter la liste « Some Virtual Worlds » sur la page d'accueil du site <http://terranovalogs.com/>.

<sup>14</sup> Version en ligne du jeu *The Sims* créée en 2002, *The Sims Online* a été fermée en 2008.

<sup>15</sup> Voy. P. LUDLOW et M. WALLACE, *The SecondLife Herald – The Virtual Tabloid That Witnessed The Dawn of The Metaverse*, MIT Press, 2007, et l'article de C. DIEHL dans ce numéro de la *RDTI*.

<sup>16</sup> <http://www.lindenlab.com>

encore plus loin, puisque le logiciel a essentiellement pour objet de délimiter un cadre élémentaire dont les résidents font à peu près ce qu'ils veulent – sous réserve de limites qui sont évoquées dans les contributions suivantes. En quelque sorte, il s'agit simplement d'une plateforme de création et d'hébergement de contenus élaborés par les utilisateurs. L'utilisateur dispose non seulement de la possibilité de donner à son personnage une apparence qu'il façonne à son choix<sup>17</sup> – de la silhouette humaine surdimensionnée aux animaux les plus étranges, en passant inévitablement par les *Na'vi*, ces grands schtroumpfs athlétiques qui ont fait le succès du film *Avatar*<sup>18</sup> – mais également de la faculté de créer n'importe quel objet et, par l'utilisation du langage de programmation propre au logiciel, de doter ce dernier de caractéristiques qui lui permettent d'interagir avec d'autres éléments du monde virtuel (par exemple, des chaussures produisant un bruit de pas lorsque l'avatar se déplace, ou une tasse de café accompagnée d'un script d'animation qui fait accomplir à un avatar le geste de boire son cappuccino). Les terrains sont également façonnés par des résidents, tout comme les décors, les bâtiments, le climat ou l'ensemble de l'ambiance d'un lieu. La plateforme propose aux utilisateurs d'acquérir une parcelle de territoire virtuel en échange d'un paiement mensuel<sup>19</sup> : le possesseur d'une zone de *Second Life* en contrôle l'accès, en détermine l'affectation, et contrôle l'étendue des possibilités ouvertes aux visiteurs tant sur le plan technique (en termes d'interaction avec l'environnement : liberté de modifier le décor ou d'y ajouter des éléments) qu'en ce qui concerne les comportements (il fixe les règles de bonne conduite).

8.- Parce que l'essentiel du contenu est produit par les utilisateurs en fonction de leur imagination, *Second Life* est souvent qualifié de « monde ouvert ». Si certaines zones s'inscrivent dans un registre purement onirique, d'autres reproduisent fidèlement une ville ou un monument afin d'en permettre une visite à distance. Le voyageur traverse des galeries commerciales, des aires de jeu, des espaces dédiés à la formation, des salles de concert ou des boîtes de nuit – à moins que son parcours ne l'entraîne directement vers les quartiers mal famés réservés à ce public que l'on dit « averti ». Informations en tous genres, amusement ou travail, commerce et pornographie : *Second Life* ressemble à s'y méprendre à un Internet en trois dimensions. L'on peut d'ailleurs faire usage de différents logiciels pour naviguer dans cet univers virtuel.

9.- Certains préfèrent la terminologie de « monde synthétique », qui décrirait plus clairement ce que ces lieux sont, c'est-à-dire des mondes informatiques entièrement conçus et élaborés par l'être humain.<sup>20</sup> D'un usage fréquent, le terme de « metavers » provient du roman *Snow Crash* publié en 1992 : l'auteur, Neal Stephenson, a inventé ce mot pour désigner un monde informatique en trois dimensions à l'intérieur duquel les utilisateurs se meuvent par l'intermédiaire d'un avatar.<sup>21</sup> Foin ici des querelles de vocabulaire ! Retenons qu'il s'agit en tout cas de mondes persistants, c'est-à-dire que leur existence et leur évolution se poursuivent au-delà de la connexion individuelle : la plateforme demeure active de façon permanente. Le

<sup>17</sup> Sur d'autres plateformes, l'utilisateur est généralement invité à opérer un choix parmi les options plus ou moins variées mises à sa disposition par l'éditeur.

<sup>18</sup> <http://www.avatarmovie.com>

<sup>19</sup> A propos de propriété virtuelle, voy. infra, l'article de J. PARISEL et R. QUINTIN dans ce numéro de la *RDTI*.

<sup>20</sup> E. CASTRONOVA, *Synthetic Worlds – The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.

<sup>21</sup> *Neuromancer*, de W. GIBSON, publié en 1984, constitue une autre importante référence littéraire du développement des mondes virtuels.

plus souvent, l'interface graphique simule un univers tridimensionnel, ce qui augmente le sentiment d'immersion directe dans une réalité.<sup>22</sup> Généralement, le logiciel comporte un mécanisme de « chat », soit une conversation publique tenue sur le mode du texte ou de l'oralité, ainsi que la possibilité de conversations privées entre deux ou plusieurs utilisateurs. Le programme comporte également un « inventaire », soit l'ensemble des possessions de l'utilisateur (son patrimoine virtuel, pourrait-on dire), et un portefeuille électronique lui permettant de thésauriser à sa guise ou, plus vraisemblablement, en fonction de son habileté à progresser ou commercer au sein du monde virtuel.

## II. Acteurs et usages

10.- A l'origine de l'apparition d'un monde virtuel se trouve son créateur. Selon qu'il choisit d'assumer seul l'intégralité de la genèse du monde ou, au contraire, de partager les tâches de création avec les résidents, le démiurge se verra tantôt qualifié de concepteur (« designer »), tantôt de fournisseur (« provider »). Il demeure l'éditeur et le propriétaire de la plateforme (logiciel et serveurs informatiques) à laquelle il propose un accès gratuit ou rémunéré. Il en contrôle les caractéristiques techniques et y apporte les correctifs et innovations qu'il souhaite. Pour accéder à l'univers virtuel, l'utilisateur doit accepter les conditions contractuelles de l'éditeur – consentement qui s'exprime à l'écran, d'un clic de souris<sup>23</sup>, sans nécessairement que soit ne fût-ce que parcouru des yeux ce contrat dont le contenu s'impose sans la moindre marge de négociation.<sup>24</sup> L'éditeur d'un monde virtuel connaît tout de la vie de son monde puisqu'il détient les données de connexion et d'utilisation des résidents. Plus encore, véritable souverain de droit divin, il impose le respect des règles qu'il juge convenables en recourant au besoin à la peine capitale : le bannissement voire l'anéantissement de l'utilisateur récalcitrant.<sup>25</sup> Lorsqu'il lui est possible d'acquérir le contrôle d'une parcelle de terrain virtuel, le résident exerce, en quelque sorte sur le mode d'une délégation féodale<sup>26</sup>, de similaires pouvoirs de souveraineté sur son fief.

11.- Une fois le monde créé, vient le temps du peuplement. Le mot « avatar » désigne à l'origine les incarnations du dieu Vishnou dans la religion hindoue, le terme sanskrit « avatâra » signifiant littéralement

<sup>22</sup> Sans prétendre résoudre la question des effets que les images ont sur la psychologie humaine, l'on peut noter ici que « *for all practical psychological purposes, media images are initially perceived as real* » : le cerveau tend à considérer d'abord les images comme la réalité, avant de les mettre en contexte et de les analyser en tant que représentation d'un objet et non comme la présence directe de l'objet lui-même (E. CASTRONOVA, *Exodus...*, op. cit., pp. 26-27, qui se réfère à B. REEVES, C. NASS, *The Media Equation : How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*, Cambridge University Press, 1996).

<sup>23</sup> L'on parle à cet égard de « clic-wrap agreement ».

<sup>24</sup> Ces contrats d'adhésion sont nommés « Terms of Service » (en abrégé, « TOS »), « End-User Licence Agreement » (en abrégé, « EULA ») ou, en français, « conditions générales d'utilisations » (« CGU ») et « contrat de licence d'utilisateur final » (« CLUF »). Comme le lecteur le pressent, la validité de ces contrats si peu négociés et la possibilité pour un utilisateur d'y puiser des droits à l'égard d'autres résidents feront l'objet de vives discussions en droit (voy. not. B. DURANSKE, *Virtual Law – Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*, American Bar Association Publishing, 2008).

<sup>25</sup> Le lecteur trouvera dans les contributions suivantes plusieurs illustrations de ce pouvoir souverain, mais en voici un exemple récent, puisque les faits se sont produits en juin 2010 : une artiste qui participait à la célébration du 7<sup>e</sup> anniversaire de Second Life a été éjectée de la zone où elle avait installée ses œuvres (et donc privée de la possibilité d'accéder à ses propres créations) parce qu'elle refusait d'obéir à une injonction de l'un des bénévoles participant à l'encadrement de l'événement. Ce dernier voulait qu'elle fasse disparaître l'image d'une poupée Barbie nue, dont il soutenait qu'elle était contraire à l'interdiction, voulue par les organisateurs, de représenter la nudité (voy. <http://www.chilbo.org/blog/2010/06/oped-fleeps-mea-culpa-chilbo-artist-misprint-thursday-banned-from-sl7b/> et <http://justioonie.blogspot.com/2010/06/naked-barbies-ejected-from-sl7b.html>).

<sup>26</sup> Pour J. GRIMMELMANN, « *Second Life is a feudal society. No, not metaphorically. Literally.* », in 118 YALE L.J. POCKET PART 126 (2009), <http://thepocketpart.org/2009/01/19/grimmelm.html>.

« descente ».<sup>27</sup> Pour « descendre » ou « s'incarner » dans l'univers virtuel, l'utilisateur se dote d'un personnage, dont il établit, en fonction de la liberté qu'autorise le concepteur, le nom et l'apparence : ce sera son « avatar », le véhicule grâce auquel il agira à l'intérieur de l'univers virtuel, que le jargon des mondes de synthèse distingue du « typist » (en français : le dactylographe), c'est-à-dire l'être humain qui, par les mouvements de ses doigts sur le clavier de l'ordinateur, actionne le pantin numérique.

12.- L'avatar constitue à la fois l'identité et le masque de l'utilisateur. En effet, le « typist » dissimule à sa guise, derrière les apparences de son pantin, son identité réelle, son origine ethnique, son genre ou son âge.<sup>28</sup> A la manière des réseaux sociaux, le résident dispose généralement d'un « profil », soit un espace de textes et d'images lui permettant de présenter ce qu'il souhaite de sa personnalité réelle ou imaginée. Par son apparence et ses comportements, la marionnette digitale permet à son utilisateur de déployer tout ou partie de sa personnalité dans un univers virtuel. S'il existe souvent un lien intense entre la créature et la personne humaine dont elle émane, il n'est en revanche pas nécessaire que les utilisateurs se connaissent personnellement les uns les autres pour que la communauté virtuelle s'anime. Pour rapporter faits et gestes qui font le quotidien des mondes artificiels, les résidents se réfèrent à l'identité des avatars ; c'est donc la réputation et la crédibilité d'un avatar à l'intérieur d'une collectivité qui assurent son succès personnel, social ou commercial, ou déterminent au contraire sa mise à l'écart. Il arrive ainsi qu'un « typist » emploie un avatar secondaire ou alternatif (que l'on nomme un « alt ») pour protéger son identité virtuelle principale. En somme, l'avatar serait une « personne virtuelle », ce qui signifie d'une part qu'il constitue la projection de la personnalité humaine dans le monde de synthèse<sup>29</sup>, et d'autre part qu'il est le seul sujet directement identifiable à l'intérieur du monde virtuel.

13.- S'il existe différentes catégories de sociétés – écrans, la distinction entre terrains de jeu et plateformes ouvertes ne suffit pas à établir une séparation nette des usages. D'une part, la dimension ludique contribue en toute hypothèse à l'intérêt que présentent les mondes virtuels pour des usages dits sérieux. D'autre part, un commerce florissant et l'intensité des relations interpersonnelles et sociales participent de la vitalité des MMOG. Or, le droit admet la spécificité des sports et des jeux, et l'on pourrait s'attendre à ce qu'un jeu vidéo se voit appliquer des règles différentes de celles qui régiraient les univers ouverts tels que Second Life. Pour dissiper ce genre d'incertitude, E. CASTRONOVA a avancé le concept d'*interration*, que l'on pourrait traduire par celui de « territorialité morale » : de la même manière que le droit a consacré plusieurs formes de personnalité juridique morale, un législateur pourrait créer différents statuts, chacun doté d'un régime légal spécifique, entre lesquels devraient choisir les créateurs de mondes virtuels. A la manière des réserves naturelles, protégées par la loi contre l'exploitation économique, les jeux en ligne pourraient de la sorte être préservés, propose cet auteur, de l'application du droit commun.<sup>30</sup>

<sup>27</sup> Dictionnaire Le Petit Robert, édition 2008.

<sup>28</sup> La dernière version en date du logiciel de Second Life propose aux utilisateurs une fonction de « voice morphing » qui leur permet de camoufler leur voix.

<sup>29</sup> R. MESSINGER, et al., « On the Relationship between My Avatar and Myself », *Journal of virtual worlds research*, vol. 1, n 2, novembre 2008

<sup>30</sup> Le mot est construit sur le modèle de l'*incorporation* (constitution d'une personne morale). Voy. not. E. CASTRONOVA, *Exodus...*, op. cit., pp. 171 et ss.

14.- En l'état actuel, les biens virtuels s'échangent dans à peu près tous les mondes virtuels indépendamment de leur nature. La marchandisation (« commodification », en anglais) bat son plein. Des éléments immatériels les plus variés acquièrent une valeur économique : lignes de vêtements et d'accessoires pour avatars, créatures de compagnie pour aventuriers (tel ce « destrier céleste » récemment vendu par Blizzard aux joueurs de World of Warcraft<sup>31</sup>), programmes permettant de faire la pluie et le beau temps sur un terrain, objets équipés de scripts d'animation des avatars (ainsi d'un célèbre « sex-bed », soit la représentation, dans Second Life, d'un lit permettant de faire jouer par les avatars, en quelques clics de souris, toute une gamme de gestes amoureux<sup>32</sup>). Sur les marchés des biens virtuels, l'imagination est réellement au pouvoir. Quant à l'argent grâce auquel tout ce commerce se déroule, il s'agit soit simplement de devises tout à fait ordinaires telles que le dollar américain ou l'Euro (on parle alors de « real-money trading », en abrégé « RMT »), soit – et c'est plus étonnant – d'une monnaie propre à l'univers virtuel. Si l'or a cours dans *World of Warcraft*, les résidents de Second Life règlent leurs transactions en *Linden Dollars*. Le plus souvent, les devises des mondes virtuels sont, à tout le moins dans les faits, convertibles : les utilisateurs achètent et revendent quotidiennement pièces d'or numériques et Linden Dollars en échange d'Euros ou de dollars américains.

15.- Peut-être ces plateformes paraissent-elle un brin déconcertantes ? Leurs applications, pourtant, leur promettent un riche avenir. L'utilité des plateformes de monde virtuel s'étend bien au-delà du secteur du jeu vidéo en ligne, lequel connaît pour sa part une solide et stable croissance. De façon générale, cette technologie trouve un terrain particulièrement fertile dans le domaine de la formation et de l'éducation.<sup>33</sup> La représentation en trois dimensions, par exemple lorsqu'il s'agit de permettre à des étudiants de visualiser facilement la structure d'une molécule, constitue un procédé pédagogique des plus efficaces. Dans le même sens, la représentation d'un projet architectural dans un monde virtuel facilite la collaboration entre les parties concernées.<sup>34</sup> De façon plus générale, pouvoir plonger un apprenant directement dans le contexte où il aura à travailler se révèle d'une grande utilité dans la formation professionnelle (on parle de « serious games » pour désigner les logiciels de simulation destinés à la formation ou à la transmission d'informations sans objectif de divertissement). En effet, la simulation de situations réelles permet de développer les attitudes correctes et d'apprendre à gérer stress et charge émotionnelle. Cela autorise aussi un individu à vivre une expérience proche de réalités qui ne lui sont pas autrement perceptibles : ainsi, un professeur de psychiatrie a construit sur Second Life un lieu destiné à faire comprendre à ses étudiants ce que peut être le vécu d'une personne atteinte de schizophrénie<sup>35</sup>, et des militants ont recréé la prison de Guantanamo afin d'en démontrer clairement toute l'horreur<sup>36</sup>. Une personne affectée par un handicap pourrait retrouver une sensation de mobilité dont elle est physiquement privée.

<sup>31</sup> Voy. M. SELLERS, « How to make a cool \$2MM+ in one day -- with a sparkle pony », [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2010/04/how-to-make-a-cool-2mm-in-one-day-with-a-sparkle-pony.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2010/04/how-to-make-a-cool-2mm-in-one-day-with-a-sparkle-pony.html) (consulté le 10 juillet 2010).

<sup>32</sup> B. DURANSKE, *Virtual Law...*, op. cit., pp. 165 et ss.

<sup>33</sup> Voy. à ce sujet la livraison « Pedagogy, Education and Innovation in 3D Virtual Worlds », du Journal of Virtual Worlds Research (vol. 2, n° 1, avril 2009, <http://jvwresearch.org>).

<sup>34</sup> Voy. à ce sujet le site web Archvirtual.com (<http://archvirtual.com/>), et not. « \$900 million facility prototyped in Second Life now under construction », <http://archvirtual.com/?p=2208> (consulté le 15 juillet 2010).

<sup>35</sup> Voy. [http://nwn.blogs.com/nwn/2004/09/a\\_lever\\_to\\_move.html](http://nwn.blogs.com/nwn/2004/09/a_lever_to_move.html) (consulté le 10 juillet 2010).

<sup>36</sup> Il s'agit d'une initiative de l'American Civil Liberties Union (ACLU), voy. <http://www.your2ndplace.com/node/843> (consulté le 10 juillet 2010).

16.- Des recherches ont pu démontrer que l'être humain se comporte dans les univers virtuels d'une manière similaire aux comportements observables dans notre bonne vieille réalité.<sup>37</sup> Dès lors, les mondes artificiels peuvent servir de terrain d'expérimentation en sciences humaines.<sup>38</sup> L'économiste peut y étudier le fonctionnement d'un marché.<sup>39</sup> Ces laboratoires permettraient également de tester un projet de législation avant de l'adopter *in real life* ou de conduire une expérience de droit comparé.<sup>40</sup> Plus simplement, les mondes virtuels offrent aux entreprises une infrastructure de télé-conférence permettant la collaboration entre des personnes dispersées sur le globe terrestre : l'aspect amusant de la technologie contribuerait à renforcer la cohésion d'une équipe.

17.- Une technologie de communication forme naturellement un espace de déploiement pour la liberté d'expression. Il n'y a dès lors rien d'étonnant à ce que les univers virtuels offrent aux artistes un terrain de création et d'expérimentation<sup>41</sup> – certaines zones de Second Life laisse simplement leur visiteur ébahi et émerveillé. Des concerts ou des représentations théâtrales sont organisés dans les mondes virtuels. Et, chaque semaine, des programmes de télévisions virtuels rassemblent, dans les studios et devant leurs téléviseurs, un grand nombre d'avatars.<sup>42</sup>

\* \* \* \* \*

18.- Voici qu'un jour de semaine, en fin d'après-midi, un petit nuage vapoureux flotte à près d'un mètre au-dessus du sol dans le hall d'accueil du nouveau bâtiment du Centre Perelman de philosophie du droit. La masse brouillardeuse semble d'abord animée de mouvements peu cohérents puis, rapidement, elle se cristallise et une forme humaine s'en dégage. L'individu parcourt à son aise les bureaux, feuillette les dossiers et visite les tiroirs, avant de s'installer confortablement dans les luxueux fauteuils de la petite salle de conférence du premier étage. A-t-il lancé un signal, les a-t-il appelés ? Voici que d'autres moutons nébuleux envahissent silencieusement la pièce, se transformant en quelques secondes en autant de silhouettes qui, après quelques pas d'une démarche rigide, prennent place dans les divans. « Nous sommes tous là », annonce le premier personnage, « nous pouvons ouvrir nos travaux ».

19.- C'est un jour de semaine, en fin d'après-midi. L'heure de ma réunion approche, il est temps de vérifier que tout est en ordre pour accueillir les invités. Je lance le logiciel SecondLife. Sur l'écran de mon Macintosh, Opdiss Writer, mon avatar dans ce monde virtuel, apparaît dans le hall d'accueil de l'immense

---

<sup>37</sup> B. G. AAS, K. MEYERBRÖKER, P. EMMELKAMP, « Who am I - and if so, where? A Study on Personality in Virtual Realities », *Journal of Virtual Worlds Research*, vol 2, n° 5, février 2010, <http://jvwresearch.org>.

<sup>38</sup> E. CASTRONOVA, M. FALK, « Virtual Worlds – Petri dishes, rat mazes and supercolliders », *Game and Culture*, 4(4), 2009, pp. 396-407.

<sup>39</sup> E. KOSMINSKY (MIT) considère que le fonctionnement de l'économie de World of Warcraft s'apparente fortement à un marché réel caractérisé par une forte concurrence (« World of Warcraft : The Viability of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as Platforms for Modeling and Evaluating Perfect Competition », *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 2, n. 4, 2010, <http://jvwresearch.org>) ; à propos de l'économie d'Eve Online, voy. M. CASEY, « Real Economist Learns From Virtual World », *The Wall Street Journal Blogs*, 21 juin 2010, <http://blogs.wsj.com/economics/2010/06/21/real-economist-takes-lessons-from-virtual-world/> (consulté le 15 juillet 2010) ; E. CASTRONOVA, et al., « As real as real ? Macroeconomic behaviour in a large-scale virtual world », *New Media & Society*, 2009, pp. 685-707.

<sup>40</sup> C. BRADLEY, A. M. FROOMKIN, « Virtual Worlds, Real Rules : Using Virtual Worlds to Test Legal Rules », in J. BALKIN, B. NOVECK, *The State of Play*, op. cit., pp. 227 et ss.

<sup>41</sup> Voy. p. ex. J. LESTER (avatar : Pathfinder Linden / employé de Linden Lab), « Artistic Expression in Second Life: What can we learn from creative pioneers of new mediums ? », *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n. 3, février 2009, <http://jvwresearch.org>

<sup>42</sup> Voy. les émissions produites par Treet TV sur le site <http://treet.tv/> ou le site du talkshow hebdomadaire Metanomics ([www.metanomics.net](http://www.metanomics.net)).

et élégant bâtiment que notre partenaire a, en quelques heures, installé en bord de mer. Malgré l'habitude, j'éprouve le sentiment que l'espace de mon petit bureau à l'université s'agrandit. Je vérifie le micro et le casque audio, tout fonctionne. Quelques minutes plus tard, un coup d'œil sur la liste de mes « amis » m'informe que les participants au groupe de travail sont tous connectés. Je leur envoie une « proposition de téléportation » qui leur permet de me rejoindre instantanément dans la petite salle de conférence du premier étage. Nous sommes tous là, nous pouvons entamer nos discussions relatives au droit dans les univers virtuels. Cher lecteur, bienvenue dans la *seconde vie du droit*...