

Depuis le rapport du CSPLA sur le métavers face au droit d'auteur, « des travaux » se poursuivent

Si le rapport sur le métavers adopté mi-2024 par le CSPLA n'a pas identifié d'évolutions juridiques « nécessaires et urgentes », il a cependant appelé à des « réflexions ». Selon nos informations, « des travaux » sont en cours à la Direction générale des entreprises (DGE) à Bercy.

Par Véronique Dahan, avocate associée, avocat, Joffe & Associés



Dans la continuité des travaux menés par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA) sur d'autres innovations technologiques majeures comme les jetons non fongibles en 2022, la réalité virtuelle ou la réalité augmentée en 2020 ou la « blockchain » en 2018, cette instance consultative chargée de conseiller le ministère de la Culture s'est vue remettre, le 10 juillet 2024, un rapport sur le métavers. L'objectif assigné à leurs auteurs – Jean Martin, avocat et président de la commission sur le métavers (1), et Nicolas Jau, auditeur au Conseil d'Etat et le rapporteur de la mission – était de mener une analyse de l'impact du phénomène du développement du métavers en matière littéraire et artistique.

Le spectre de la création « métaveristique »

Le rapport débute par le constat selon lequel le métavers – particulièrement convoité par les géants de la tech au début des années 2020 – est un concept qui se laisse difficilement appréhender. Dans le prolongement de la mission exploratoire gouvernementale de 2022 sur le métavers (2), le rapport le définit, sans prendre trop de risque, comme un service en ligne offrant un espace immersif et persistant où les utilisateurs peuvent interagir en temps réel *via* des avatars. Il s'agit d'un environnement virtuel permettant de développer une « *vie virtuelle* », notamment culturelle. Ce concept est souvent perçu comme une extension de l'Internet actuel, intégrant des technologies de réalité virtuelle et augmentée.

Le rapport de la commission sur le métavers finit alors par constater que cette définition du métavers n'emportait pas par elle-même de conséquences en matière de propriété littéraire et artistique. « *Tout est alors affaire d'espèce* », ajoute-t-il (3). Le rapport conclut classiquement que les raisonnements appliqués à l'Internet sont applicables au métavers. En tout état de cause, la définition à retenir, selon la commission, est nécessairement neutre. Ceci s'explique par la diversité des options retenues par les opérateurs de métavers, qu'il s'agisse des technologies dites immersives à la réalité étendue (casque VR) ou des technologies liées à la blockchain ou au Web3. Le métavers permet la création d'œuvres

diverses, que l'on peut nommer « *œuvres métaveristiques* », destinées à être exploitées dans le métavers. La propriété et la portabilité de ces créations entre différents métavers restent des défis majeurs, le régime de la création étant largement dépendante des choix de l'opérateur du métavers concerné. Le rapport opère une double distinction entre, d'une part, les créations réalisées par les prestataires de services de métavers et celles réalisées par les utilisateurs, et, d'autre part, les œuvres préexistantes et les œuvres créées spécifiquement pour le métavers. Toutefois, cette distinction n'est pas absolue, car les œuvres préexistantes doivent généralement être adaptées pour le métavers.

En outre, le rapport préconise de soumettre le métavers au régime prétorien des œuvres multimédias, œuvres complexes, à l'instar du jeu vidéo. Ses principaux éléments caractéristiques sont ainsi : la réunion d'éléments de genres différents (images fixes ou animées, textes, sons, etc.) ; l'interactivité avec l'utilisateur, c'est-à-dire une navigation non-linéaire à l'intérieur d'un programme dont l'utilisateur opère des choix de parcours ; une identité propre de l'ensemble, qui ne se limite pas à la somme de ses éléments constitutifs. A l'inverse, le rapport du CSPLA écarte logiquement la qualification d'œuvre audiovisuelle définie comme « *consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non* » (4). Pour autant, dans la mesure où il n'est pas exclu d'identifier à l'intérieur du métavers des œuvres non-multimédias, une logique distributive semble prévaloir : chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature juridique. Par exemple, les auteurs de la partie audiovisuelle seront soumis au régime spécial des œuvres audiovisuelles, tandis que les auteurs de la musique se verront appliquer un droit d'auteur spécial dédié.

Contenus générés par les utilisateurs

Le rapport, adoptant une interprétation extensive de la notion d'œuvre, considère que les contenus « *métaveristiques* » – c'est-à-dire les contenus générés par des utilisateurs dans un métavers, qu'ils soient directement créés dans le métavers ou importés – peuvent relever du droit d'auteur et ainsi constituer des œuvres. Conformément à la

Notes

- (1) - <https://lc.cx/JeuxVideo>
- (2) - <https://lc.cx/JeuxVideo>
- (3) - Rapport CSPLA, p. 14.
- (4) - Point 6 de l'art. L. 112-2 du code de propriété intellectuelle (CPI).
- (5) - <https://lc.cx/SandboxLand>

logique distributive de l'œuvre multimédia, l'utilisateur n'a aucun droit sur le logiciel faisant fonctionner l'environnement du métavers, mais il est titulaire des droits sur l'œuvre graphique et/ou sonore qu'il a produite. Toutefois, le rapport exclut catégoriquement toute cotitularité associant le prestataire de métavers, sauf hypothèse de l'œuvre composite.

Œuvre de collaboration et statut d'avatar

Poussant le raisonnement à l'extrême, le rapport s'interroge sur la possibilité – pour l'instant théorique – de reconnaître aux utilisateurs les plus actifs le statut d'auteur du métavers pris dans son ensemble. Ceci reviendrait à considérer le métavers comme une « œuvre de collaboration » entre le prestataire de métavers et certains utilisateurs. Par exemple, il est possible d'acheter ou de louer des « lands », – parcelles de terrains sur la plateforme The Sandbox (5), sur lesquels les utilisateurs peuvent créer des jeux ou placer des jetons. Les utilisateurs participent ainsi à la modélisation de l'univers de la plateforme.

Quoi qu'il en soit, la difficulté d'assurer la portabilité et l'interopérabilité des créations entre les différents métavers tend à remettre en cause la qualité d'auteur des utilisateurs sur leur « œuvre métaversique » puisque ceux-ci se trouvent fatalement dans une situation de dépendance vis-à-vis des prestataires du métavers.

Enfin, le rapport s'interroge sur la qualification d'atteinte au droit moral, notamment au droit au respect de l'intégrité de l'œuvre : dans les métavers, les utilisateurs peuvent, par exemple, détruire ou altérer des objets virtuels (c'est le cas dans les jeux dits « bac à sable » comme Minecraft). Afin de garantir le respect de ce droit moral, le rapport préconise d'insérer des mentions dans les conditions générales d'utilisation ou, à défaut, de laisser au juge le soin d'apprécier au cas par cas le respect de ce droit.

Concernant cette fois la contrefaçon, le rapport du CSPLA alerte sur le risque d'apparition de « métavers pirates », également appelés « darkverses » [ou « métavers sombres » en français], lesquels sont susceptibles de générer de nouvelles menaces de contrefaçon. Il observe que les droits des « utilisateurs-créateurs » sur les contenus qu'ils génèrent sont souvent négligés par les prestataires de métavers. En particulier, la commission considère que le régime de responsabilité prévu par l'article 17 de la directive « Droit d'auteur et droits voisins dans le marché unique numérique » du 17 avril 2019, directive dite « Copyright » (6), s'applique aux services en ligne de métavers dès lors qu'il y a un partage de contenus par les utilisateurs. « Les droits voisins ont également vocation à s'appliquer dans le métavers, qu'il s'agisse des prérogatives morales ou patrimoniales », soulignent les auteurs (7). Les opérateurs doivent obtenir ou faire état de leurs « meilleurs efforts » pour obtenir une autorisation des titulaires de droits concernant les actes accomplis par les utilisateurs non-commerciaux. Il leur

appartient de respecter les meilleures pratiques en matière d'identification et de blocage des contenus contrefaisants. Ce qui n'est pas forcément chose aisée dans un secteur en rapide et constante évolution. A ce titre, le rapport s'interroge, sans apporter de réponse nette, sur la manière dont la blockchain pourrait être utilisée par les métavers décentralisés – fondée sur une propriété partagée par les utilisateurs – pour respecter l'article 17 dans le cadre de la lutte contre la contrefaçon (8). Le rapport indique que les exceptions au droit d'auteur et aux droits voisins s'appliquent, comme la copie privée (9), « sous réserve que le métavers permette effectivement de séparer l'espace personnel et l'espace public et de réserver l'accès au premier » comme le fait Second Life (10). La commission sur le métavers s'est aussi interrogée sur l'application d'une « licence légale » et d'une « rémunération équitable » (11), mais sans parvenir à un consensus sur cette question (12).

Quant à l'avatar, représentation de l'utilisateur dans l'environnement virtuel, il est un élément central du métavers. Bien que l'avatar puisse être considéré comme une œuvre protégée par le droit d'auteur, son statut juridique est complexe. Les avatars peuvent être des créations originales, mais leur utilisation et leur protection dépendent des conditions générales d'utilisation des plateformes de métavers. La commission du CSPLA explique que « la relation entre l'avatar et l'utilisateur est complexe » car un avatar peut représenter une personne physique ou morale, ou être un « personnage non joueur » (PNJ) sans lien avec un utilisateur réel. Un utilisateur peut disposer de plusieurs avatars, même au sein d'un même métavers. La commission écarte fort logiquement l'idée que l'avatar puisse être reconnu comme auteur des œuvres, car il n'a pas de personnalité propre. Cependant, l'avatar peut constituer un pseudonyme au sens de l'article L. 113-6 du code de la propriété intellectuelle.

Le rapport conclut que, « si les évolutions rapides du secteur doivent être suivies avec attention, la commission [sur le métavers] n'a pas identifié à ce stade d'évolutions nécessaires et urgentes » du cadre juridique existant.

« Réflexions » et « travaux » se poursuivent

Cependant, le CSPLA a demandé à ce que des « réflexions » soient menées : « sur la prise en compte du droit moral dès la conception des services en ligne de métavers » (13), d'une part, et « sur les garanties techniques et juridiques permettant, sans conservation généralisée des données, aux personnes victimes, notamment de contrefaçons, d'en faire constater l'existence et d'en apporter la preuve » (14), d'autre part. Contacté par Edition Multimédi@, Jean-Philippe Mochon, président du CSPLA, nous indique que, d'après le ministère de la Culture, « des travaux étaient en cours à Bercy auprès de la Direction générale des entreprises (DGE) ». @

Notes

- (6) - <https://lc.cx/Copyright17-05-19>
 (7) - Rapport, p. 40.
 (8) - Rapport, p. 53.
 (9) - Art. L. 122-5 du CPI.
 (10) - Rapport, p. 38.
 (11) - Art. L. 214-1 du CPI.
 (12) - Rapport, p. 42.
 (13) - Rapport, p. 33.
 (14) - Rapport, p. 56.