

Les défis 3.0 des droits de propriété intellectuelle et de la personnalité face au métavers

Souvent décrit comme l'Internet 3.0, le métavers représente un bouleversement technologique offrant de nouvelles opportunités économiques. L'émergence de cet environnement numérique soulève également des problématiques concernant les droits de propriété intellectuelle et les droits de la personnalité. Les praticiens devront redoubler de sagacité dans l'attente de l'intervention du législateur et de la jurisprudence.



Par Sandra Strittmatter, associée,

Le métavers se présente comme un environnement virtuel 3D où l'utilisateur évolue sous la forme d'un avatar. A terme, il permettra à chacun de participer et de se divertir tout en interagissant avec les autres avatars. Il sera également l'opportunité pour les sociétés de vendre leurs produits et services en les promouvant à travers des événements virtuels. Des formes embryonnaires de métavers, initiées par des multinationales, ont déjà vu le jour. C'est le cas chez Nike avec son métavers Nikeland sur la plateforme Roblox, dans lequel les utilisateurs évoluent dans une version 3D du siège social mondial du groupe. Cette version permet à ces derniers d'acheter des articles de la marque pour leur avatar, mais également de créer leurs propres jeux à partir d'outils interactifs proposés par la plateforme. Dans la même optique, le groupe Meta a annoncé, le 9 décembre 2021, l'ouverture de la première version d'« Horizon Worlds » à tous les utilisateurs présents aux Etats-Unis et au Canada. Les GAFAs le présentent comme « une expérience de réalité virtuelle sociale où [les utilisateurs] peuvent créer et explorer ensemble »¹.

L'avènement de ce nouveau paradigme virtuel, qui implique l'interaction d'avatars et la consommation de biens numériques, engendre de nombreuses questions touchant aux droits de propriété intellectuelle et de la personnalité.

Originalité et titularité des droits sur le contenu créé dans le métavers

Au sein du métavers, l'utilisateur pourra créer du contenu susceptible d'être protégé par des droits de propriété intellectuelle, et notamment par le droit d'auteur. Se posera alors la question de l'originalité et de la titularité des droits sur le contenu qui serait créé par un utilisateur avec des outils mis à disposition sur le métavers.

Les créations des utilisateurs au sein du métavers, assimilables à des œuvres numériques, seront en principe protégées par le droit d'auteur si elles remplissent les conditions classiques de forme et d'originalité. Ainsi, leurs auteurs bénéficieront des prérogatives morales et patrimoniales attachées à celles-ci et auront la faculté d'autoriser ou d'interdire l'exploitation de leur œuvre.

Afin d'éviter les contestations des utilisateurs et de faciliter la diffusion des contenus, les conditions générales d'utilisation de l'environnement virtuel pourraient exiger de tous les utilisateurs qu'ils acceptent de ne pas être titulaires des droits sur leur avatar ou sur les créations réalisées sur la plateforme².

Dépôt de marque et étendue de la protection dans le métavers

Afin de s'introduire sereinement dans ce nouveau paradigme, les titulaires devront prévoir d'étendre la protection de leurs marques existantes en vue d'une exploitation dans le métavers. C'est ce qu'a récemment fait la société Nike Innovate C.V. en déposant le 26 octobre 2021 les signes « Nike », « Just Do It », « Jordan » ou « Air Jordan » comme marques de l'Union européenne en classes 9, 35 et 41 pour des « biens virtuels téléchargeables », des « services de magasins de détail en relation avec des biens virtuels » et des « services de divertissement, à savoir la fourniture en ligne de chaussures, de vêtements [...] et d'accessoires virtuels non téléchargeables destinés à être utilisés dans des environnements virtuels ». Il est cependant permis de penser que des produits virtuels soient jugés similaires à des produits identiques physiques. Dès lors, on pourrait s'interroger sur l'opportunité d'un dépôt supplémentaire pour des biens virtuels en vue d'une exploitation dans le métavers.

Atteintes aux droits de la personnalité et aux avatars

La multiplication des avatars laisse entrevoir un risque d'atteinte aux droits de la personnalité des personnes dont les traits physiques et la voix pourraient être repris par un avatar. Ainsi, toute utilisation non consentie de l'image ou de la voix d'une personne physique par un avatar pourrait constituer une atteinte aux droits de la personnalité sur le fondement de l'article 9 du Code civil.

Plus largement, d'autres atteintes pourraient avoir lieu dans le métavers. Des actes de harcèlement sexuel envers des avatars auraient déjà été signalés dans « Horizon Worlds ». Le groupe Meta, à la suite de cet événement, a notamment déclaré que des informations capturées par le casque de l'utilisateur étaient stockées localement comme preuve d'un incident lorsque l'utilisateur soumet une plainte à la plateforme.

Des fonctions de signalement et de traitement des plaintes efficaces pour toute atteinte aux droits de la personnalité et aux avatars devront donc être développées par les plateformes.

Les NFT, un moyen pour lutter contre les actes de contrefaçon ?

La grande liberté de création des utilisateurs risque néanmoins de conduire à une prolifération des actes de contrefaçon. Le recours au NFT (non-fungible token) permettrait de s'assurer de la licéité dans le métavers de l'usage de droits de propriété intellectuelle protégeant des biens numériques (essentiellement des droits d'auteur, des dessins et modèles et des marques).

Le NFT, qui peut être défini comme un certificat d'authenticité associé à une œuvre ou à un objet numérique stocké sur une blockchain, profite des propriétés de traçabilité et d'immutabilité de la blockchain. La technologie blockchain permet d'avoir accès à l'historique de propriété du NFT, tandis que le smart contract sur lequel repose le NFT précise les modalités applicables à la vente et aux reventes successives. Le NFT permet donc le suivi et la garantie de l'authenticité du bien numérique acquis. Le titulaire d'un droit de propriété intellectuelle, victime de la diffusion de NFT associés à des biens numériques reproduisant ses droits sans son autorisation, pourrait donc remonter la chaîne de droits jusqu'à celui qui a « tokénisé » en NFT le bien numérique litigieux.

Cependant, le risque demeure de voir des tiers « tokéniser » sous forme de NFT des biens numériques incorporant des droits de propriété intellectuelle sans l'accord préalable du titulaire de ces

droits. Tel a été le cas avec la collection digitale de NFT « MetaBirkins » mise en ligne par l'artiste Mason Rothschild reprenant le sac emblématique Birkin de la maison Hermès. L'absence de mécanisme de certification des comptes émetteurs de NFT pourrait également inciter des tiers à mettre en ligne des produits sur lesquels est apposée une marque en usurpant l'identité de son titulaire.

Identification de l'auteur et responsabilité sur le métavers

Face au risque de prolifération des atteintes, les questions de l'identification de l'auteur (qui pourra se cacher derrière un avatar) et du régime de responsabilité des intermédiaires intervenant dans le métavers seront centrales. Certaines plateformes, amorçant le métavers, comme Second Life, Roblox ou Fortnite, offrent déjà aux titulaires de droits la possibilité de signaler des usages non autorisés via l'envoi d'un courrier à la plateforme.

Enfin, l'épineuse question de la loi applicable et de la juridiction compétente pour apprécier les atteintes aux droits de propriété intellectuelle et de la personnalité dans le métavers devrait très certainement conduire à l'élaboration de nouveaux critères de rattachement.

Demain, le défi de l'interopérabilité

Si des prémices du métavers éclosent, l'enjeu de demain est l'interopérabilité de ces environnements virtuels : comment utiliser et transférer son avatar et ses biens numériques d'un environnement virtuel à un autre. L'interopérabilité au sein du métavers constitue autant un défi technique qu'elle ne soulève de questions juridiques. Les biens numériques (pouvant être associés à des NFT) sont susceptibles d'être protégés par des droits de propriété intellectuelle. Or, l'usage d'un droit pourrait être autorisé par son titulaire dans un environnement virtuel, mais non consenti par celui-ci dans un autre environnement. Il s'agit là d'une attention supplémentaire pour les titulaires de droits qui devront être vigilants dans l'étendue des licences qu'ils pourront accorder. ■



et Erwan Prely,
collaborateur,
Franklin

1. Horizon Worlds opens to those 18+ in the US and Canada, 9 décembre 2021, <https://www.oculus.com/blog/horizon-worlds-opens-to-those-18-in-the-us-and-canada/>.
2. Schwarz, Andrew D. and Bullis, Robert, Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games, *Intellectual Property Law Bulletin*, 2005.