

L'économie réelle des univers persistants :

Vers une propriété virtuelle ?

Michel Gensollen¹

Version courte sans notes

¹ ENST, Département SES (*Sciences Économiques et Sociales*) – 46 rue Barrault, 75634 Paris Cedex 13, France – tel. +33 1 45 81 71 93 – michel.gensollen@enst.fr – www.gensollen.net

La vente réelle d'objets virtuels pose la question des rapports qu'entretiennent le monde réel, les espaces ludiques et les univers persistants. Dans le cas des jeux classiques, le monde réel et le cadre du jeu sont complètement séparés. La vente d'objets ludiques se comprend alors comme une contestation des limites du jeu. Les joueurs deviennent partiellement co-auteur des règles, soit pour les optimiser dans les jeux de divertissement, soit pour tricher dans les jeux de simulation.

Dans le cas des univers persistants (MMORPG), les limites entre mondes réel et virtuel sont floues. Certains univers virtuels font partie de la réalité. Ils peuvent constituer des espaces ostentatoires (par exemple *There*). Ils peuvent également partager certains biens immatériels avec le monde réel (par exemple *Second Life*). Certains objets virtuels sont, en quelque sorte, réels : il peut s'agir de signaux, ou de formes produites et testées dans le monde virtuel et directement exploitables dans la réalité.

Lorsque les univers persistants ne sont plus seulement des jeux mais forment des sous-ensembles du réel, on doit s'interroger sur les fondements de la propriété virtuelle et sur la protection des avatars. Le pouvoir des éditeurs et des gestionnaires de sites (les "game gods") doit être limité si l'on veut que les communautés d'internautes soient incitées à habiter le cyberspace. La question posée est donc celle du partage de la propriété intellectuelle entre ceux qui fournissent le cadre d'interaction et ceux qui bâtissent à partir de lui. C'est aussi celle de l'émergence possible d'une nouvelle approche du droit collectif.

Pour aborder la formation de la valeur réelle d'objets virtuels, on adoptera le plan suivant : dans une première partie, introductive, on précisera ce qu'on entend par "jeu" et par "virtuel". Dans une deuxième partie on distinguera trois formes ludiques selon le type de rapport que ces jeux entretiennent avec le réel : jeux d'apprentissage, jeux de divertissement et jeux de simulation. Dans une troisième partie, on déduira, dans le cadre de cette typologie, différentes sources de valeur pour des éléments ludiques ; il s'agit principalement d'une disposition à payer soit pour pouvoir tricher, soit pour adapter la difficulté du jeu à l'habileté de chacun.

Finalement, on tentera de préciser ce que les univers persistants apportent d'original ; le virtuel prend, en effet, une nouvelle dimension lorsqu'il simule la réalité de façon suffisamment réaliste et durable pour que viennent à se confondre certains éléments virtuels avec des *biens réels immatériels numérisés*. Il y a alors création de valeurs réelles dans un univers fictifs parce que ces valeurs portent sur des biens ambigus qui appartiennent aussi bien au monde réel qu'au monde virtuel. La question de la valeur des objets virtuels renvoie ainsi aux difficultés que l'économie réelle rencontre pour définir le périmètre de la propriété intellectuelle.

1 Le virtuel : activités ludiques et objets immatériels

Le virtuel est évidemment réel. De même qu'un texte est écrit sur du papier, de même les objets virtuels ne sont que des logiciels. Certains juristes, comme Yochai Benkler, ont beau jeu de citer une réplique du film *Matrix* : "There is no spoon" et d'en déduire qu'il n'y a pas à se soucier du virtuel mais seulement de son inscription dans la réalité : les logiciels qui le supportent. Toutefois, il existe des théories littéraires, des lois sur la diffamation ou sur l'encadrement des contenus, des métiers d'auteurs et d'éditeurs, etc. et tout cela ne s'explique pas directement à partir des propriétés économiques et juridiques de l'encre et du papier.

Une situation virtuelle est une situation réelle, certes, mais une situation particulière. Les algorithmes de {perception / intégration / décision / action} ne sont que très partiellement innés ; ils s'assemblent et se paramètrent par essais et erreurs au cours de confrontations avec le monde réel. Dans le cas des apprentissages complexes des organismes supérieurs, cette phase de paramétrage peut se réaliser avantageusement dans le cadre de situations réelles fictives, différentes des situations réelles auxquelles ces algorithmes sont destinés : les échecs y sont moins coûteux, les réussites plus évidentes. On désigne par virtuelles, de telles situations qui sont des sortes de modèles réduits des situations auxquelles les routines de {perception / action} s'appliqueront finalement. Le chaton qui court après une balle, développe ses routines de chasse et attrape une souris virtuelle. Même sous cette forme élémentaire, virtuel et jeu offrent un début de symbolisme. Huizinga écrivait justement : "Le jeu est plus ancien que la culture".

Dans le cas des sociétés développées, le virtuel ne se confond pas avec les activités ludiques d'apprentissage : la fiction, le récit, le spectacle, etc. partagent avec le jeu le fait d'articuler une situation fictive avec une situation d'énonciation. Dans de tels modèles de la réalité, l'auditeur, le spectateur, le lecteur, vivent des situations imaginaires, trop rares ou trop dangereuses pour pouvoir être vécues réellement.

On notera que l'analyse du virtuel est parfois rendu difficile par le caractère récursif de la virtualisation. Par exemple, si la situation réelle est la chasse ou la guerre et que le premier modèle virtuel, qui se retrouve dans presque toutes les civilisations, est le jeu d'équipe (par exemple un jeu de balles), cette situation peut à son tour servir d'une sorte de réalité pour un deuxième modèle virtuel : les spectateurs qui regardent les deux équipes s'affronter, vivent par procuration la situation de jeu, elle-même virtuelle ; ou bien, les joueurs qui utilisent un jeu vidéo de football, préparent leurs équipes et assistent à la diffusion d'un match triplement fictif.

Le virtuel, et en particulier les jeux, jouent un rôle essentiel dans une économie d'information dans la mesure où ils constituent le lieu privilégié du transfert des algorithmes cognitifs et des routines d'action individuelles et collectives. Il est impossible de définir la valeur d'un flux d'informations indépendamment des algorithmes qui sont couplés par ce flux.

Plus précisément, la formation de la valeur dans une société quaternaire demande la prise en considération de trois éléments :

- la valeur des algorithmes que l'information sert à coupler : des algorithmes individuels sont assemblés en routines collectives ; on désigne parfois par le terme méta-information, l'information qui sert à un tel couplage qui permet, par exemple, le fonctionnement d'un marché ou d'une hiérarchie ;
- les caractéristiques économiques du transfert de l'information : aujourd'hui la numérisation au cours des opérations de codage, de traitement, de copie, de transmission transforme les flux informationnels en bien techniquement non-rival ;
- les caractéristiques économiques du transfert (c'est-à-dire de l'apprentissage) des algorithmes individuels et sociaux de traitement sémantique de l'information : le virtuel est un lieu d'apprentissage, de paramétrage, de stabilisation de ces routines individuelles et sociales.

On verra dans la suite que le mot virtuel peut être pris dans une autre acception : on l'applique généralement aux biens ou aux services qui peuvent être réduits à une suite d'octets et changer de support physique sans changer sensiblement de valeur. Dans le cas des MMORPG ces deux sens se confondent puisque les jeux en ligne dans des univers persistants sont virtuels à la fois parce que jeux et parce que purement informationnels. D'où les difficultés à définir des valeurs virtuelles.

2 Valeur réelle dans les jeux en ligne

Les valeurs réelles d'éléments virtuels, observables par exemple sur un site comme eBay, ne se confondent ni avec la valeur, individuelle ou sociale, du jeu, ni avec les valeurs qui se définissent, plus ou moins explicitement, à l'intérieur même de l'espace ludique. Un jeu n'a d'intérêt que dans la mesure où il établit *ex ante* une disjonction entre les situations virtuelles et la réalité. Lorsque les valeurs virtuelles se prolongent dans le réel, le jeu perd, au moins en partie, son caractère fictif et donc sa raison d'être : organiser des interactions sociales dans un cadre suffisamment délimité pour éviter les coûts d'un exercice en vraie grandeur.

Vendre et acheter des objets virtuels sur eBay, c'est ainsi contester les limites du jeu ; pour interpréter ces activités, il convient de distinguer différents types de jeux selon le rôle économique et social qu'ils jouent. Une telle typologie s'inspire des analyses de Huizinga et de la classification descriptive de Caillois mais vise plus spécifiquement à rendre compte de la nature des utilités individuelles et sociales fournies par le jeu.

2.1 Les différents types de jeux : apprentissage, divertissement, simulation

Dans la première partie, nous avons envisagé le jeu archaïque d'apprentissage : la situation virtuelle sert de modèle réduit pour la mise au point des routines individuelles et sociales. L'utilité du jeu est évidente mais on voit mal comment des éléments virtuels pourraient, dans ce cadre, acquérir une valeur réelle.

Toutefois, les jeux ont évolué dans leur finalité et les pratiques se sont différenciées dans deux directions :

- D'une part, une fois de nouvelles routines paramétrées et consolidées, leur pratique dans un cadre fictif, souvent mieux adapté et moins dangereux que la réalité, peut être agréable en soi, même si cette pratique n'a plus d'utilité directe en termes d'apprentissage. On est disposé à payer pour jouer parce qu'on y prend plaisir ; le jeu-apprentissage devient jeu-divertissement.
- D'autre part, l'issue même du jeu peut présenter une utilité pour les individus et/ou la société ; par exemple, certaines confrontations nécessaires, qui pourraient être très coûteuses dans la réalité, se font avantageusement dans le cadre d'un modèle réduit. Les luttes codifiées entre vertébrés fournissent de nombreux exemples de jeux de simulation ; dans ce cas, l'intérêt du virtuel réside principalement dans la réduction des coûts qu'offre la ritualisation.

La source de la valeur réelle des biens virtuels est différente selon que le jeu, dont les limites sont contestées par l'intrusion de la réalité dans le cadre ludique, relève principalement du type jeu-divertissement ou du type jeu de simulation. Dans le premier cas, la confusion limitée entre réel et virtuel vise à optimiser le jeu : il s'agit, de la part des joueurs, d'une demande d'adaptation des règles et des situations. Dans le second cas, les joueurs veulent influencer sur le résultat par des moyens extérieurs au cadre ludique : il s'agit donc d'une demande qui s'apparente à ce qu'on appelle la tricherie.

2.2 L'optimisation des jeux de divertissement et la demande de court-circuit

Lorsqu'un joueur participe à un jeu de divertissement, il demande à participer à des situations qui lui permettent de faire jouer des routines déjà acquises, éventuellement de les paramétrer à la marge pour les adapter à un jeu particulier. Il est nécessaire qu'il y ait une correspondance étroite entre l'habileté du joueur et le niveau de difficulté qui lui est proposé. Dans ces conditions, il est difficile de dessiner un jeu qui satisfasse tous les joueurs alors que ceux-ci ont des compétences et des capacités d'apprentissage différentes. Un jeu complexe qui dure longtemps, par exemple un jeu de type MMORPG, présente des phases plus ou moins fastidieuses pour certains joueurs. D'où une demande légitime de court-circuit afin d'adapter, à chaque joueur, la progression de la difficulté des exercices et des problèmes à résoudre.

Acheter un avatar ou un objet utile à la progression de son personnage, revient à sauter certaines phases du jeu qui s'avèrent ennuyeuses. Les auteurs de roman n'obligent pas leurs lecteurs à un parcours exactement linéaire ; ils prévoient que certains lecteurs aimeront feuilleter le texte. De la même façon, l'éditeur d'un jeu devrait laisser les joueurs libres de parcourir les obstacles et les niveaux de jeu comme ils l'entendent.

A la demande des uns de sauter une étape correspond l'offre d'autres joueurs qui désirent changer de jeu et récupérer de quoi payer l'abonnement à un autre logiciel. C'est, par exemple, le cas du joueur Colin Hepburn of Beaumont, présenté en détail par Beth Simone Noveck (2006). Une bourse où peuvent s'échanger des avatars permet ainsi une optimisation collective des règles du jeu et l'adaptation des situations aux désirs des joueurs.

L'offre d'avatars ou d'objets virtuels peut venir d'entreprises qui font jouer leurs employés pour les "produire" de façon industrielle. En effets, les joueurs qui veulent éviter certaines phases d'un jeu ont, pour cette économie de temps, une disposition à payer supérieure au salaire horaire dans certains pays émergents. Par exemple, l'entreprise *Blacksnow Interactive* a monté un atelier à Tijuana pour faire jouer des mexicains à *Dark Age of Camelot* afin de vendre les produits virtuels ainsi obtenus. On notera qu'un tel arbitrage, au demeurant absurde, n'existe que parce que l'entreprise qui gère le jeu ne fournit pas elle-même (à un prix voisin de la disposition à payer des joueurs et à un coût qui serait, pour elle, pratiquement nul) des avatars ou des objets virtuels, ce qui décentraliserait l'optimisation du jeu mais risquerait aussi de rendre évident que les raretés virtuelles sont purement conventionnelles.

Certains éditeurs ont finalement compris où était leur intérêt : ils se sont réservé l'organisation de bourses d'échanges d'avatars et d'objets virtuels. Ainsi, l'éditeur d'*Everquest* (*Sony Online Entertainment*), dans le temps même où il menaçait eBay de poursuites, organisait un site de vente aux enchères de personnages et d'objets virtuels (mais il ne semble pas que les éditeurs fournissent des avatars produits spécifiquement pour la vente : ils se limitent à l'organisation d'une plateforme d'échange et se réservent le monopole d'une telle activité).

2.3 La tricherie dans les jeux de simulation et la demande de statut

Dans le cas des jeux de simulation, les joueurs valorisent essentiellement le résultat même du jeu, qui sert alors à classer les participants selon leur habileté, leur force relative (c'est le cas de l'*agon* dans la classification de Caillois) ou selon la chance qu'ils ont eu (cas de l'*alea*). Le virtuel offre un terrain d'affrontement limité et le but du jeu est d'assigner de nouveaux statuts au sein d'une collectivité.

Il y a donc, naturellement, une demande des joueurs pour biaiser le résultat du jeu c'est-à-dire pour faire intervenir dans le cadre ludique des éléments de réalité que la ritualisation et les règles du jeu avaient mis de côté. Les modèles écologiques montrent que la ritualisation n'est jamais complète et qu'à l'équilibre, il y a toujours une petite proportion de tricheurs. Dans ce contexte, l'achat réel d'éléments virtuels d'un jeu de type MMORPG s'apparente à une déritualisation : les joueurs achètent des éléments qu'ils auraient dû gagner dans le cadre du jeu afin d'obtenir le statut attaché à cette possession. Mais justement ces objets ne confèrent un statut que dans la mesure où ils sont le témoignage d'une habileté spécifique. En conséquence, de tels achats d'avatars ou d'objets virtuels ne peuvent que rester marginaux dans la mesure où, une fois la supercherie découverte, le statut disparaît. Qui voudrait, pour obtenir une réputation d'habileté, acheter un avatar d'un niveau élevé si tout le monde sait qu'un tel personnage est à vendre sur eBay ?

Comme les jeux MMORPG ne sont pas purement des jeux de simulation ou des jeux de divertissement mais qu'ils forment une combinaison des deux, en des proportions d'ailleurs variables selon les joueurs, l'achat d'objets virtuels a un statut ambigu : optimisation naturelle pour les uns, tricherie insupportable pour les autres. Les éditeurs de jeu s'appuient souvent sur l'opinion des joueurs pour interdire la vente d'objets virtuels ; et il est vrai que de nombreux participants à des MMORPG s'indignent de l'intrusion de forces économiques externes dans un monde qui tire son intérêt d'en être protégé.

3 Droit de propriété dans les univers persistants

Les raisonnements juridiques et économiques habituellement conduits sur les jeux vidéo supposent implicitement que ces univers induisent des interactions ludiques ; en particulier, les éditeurs et leurs avocats se placent dans cette perspective et considèrent que, dans le monde réel, les univers ludiques ne sont pas autre chose que des règles, les logiciels qui les implantent et les formes artistiques qui les manifestent. La valeur d'un MMORPG est alors protégée par les différents systèmes juridiques qui définissent la propriété intellectuelle (copyright, brevet, marques).

Certains joueurs considèrent que le monde ludique auquel ils participent n'est pas seulement un jeu limité mais une part importante, parfois dominante, de leur vie. Ils demandent les mêmes droits, dans le monde virtuel, que ceux dont ils jouissent dans le monde réel : droits de propriété sur le fruit de leur travail, liberté de parole, droit à la sécurité de leur personne. Or ces droits se heurtent réellement aux droits de propriété des éditeurs qui peuvent exproprier les personnages et même les tuer en supprimant leurs avatars, sans avoir à rendre compte de leurs actions.

Pour les joueurs qui considèrent les univers persistants comme des mondes presque réels où ils vivent l'essentiel de leur vie, les éditeurs sont des dieux capricieux dont ils contestent la toute puissance. Certains avocats cherchent les fondements juridiques qui permettraient de limiter l'arbitraire des propriétaires des MMORPG afin de donner plus de sécurité à des participants qui sont moins des joueurs que des habitants. Il s'agit, en quelque sorte, de placer la justice réelle non pas sur le plan des droits de propriété intellectuelle des auteurs mais sur celui des droits fondamentaux des participants. Une telle approche fait écho au mouvement qui tente de rééquilibrer les droits de propriété intellectuelle afin de donner plus de liberté d'usage aux consommateurs et moins de libertés arbitraires aux éditeurs et aux auteurs.

Il y a débat entre les juristes qui estiment que le monde virtuel n'existe pas en dehors de ses inscriptions réelles (c'est-à-dire, les logiciels qui le supportent) : Yochai Benkler ("*There is no spoon*"), Frank Easterbrook ("*The Law of the Horse*") ; et, d'autre part, ceux qui pensent, comme Lawrence Lessig, que l'extension du virtuel et le développement du cyberspace rendent nécessaire une adaptation de la loi à des phénomènes nouveaux qui ne peuvent pas être correctement abordés avec les concepts juridiques antérieurs.

Dans l'optique d'un droit spécifiquement adapté au virtuel, deux questions sont principalement abordées : d'une part, les droits de propriété sur les objets virtuels et la logique de la formation de leur valeur et, d'autre part, les droits et les devoirs des avatars considérés comme des individus virtuels dont il faut assurer la liberté et qui doivent être protégés contre l'arbitraire.

3.1 Droits de propriété sur des biens virtuels ostentatoires ou numérisés

La prise en compte de la valeur réelle de biens virtuels se pose donc en pratique dans deux cas différents : le monde virtuel peut être une extension, le plus souvent ostentatoire, du monde réel ou bien les mondes virtuel et réel peuvent partager certains éléments, qui, de ce fait, ont une valeur dans les deux mondes.

Dans le premier cas, dont *There* donne un exemple particulièrement clair, le monde virtuel est une sorte de monde réel mineur, qui singe la réalité, et où les objets virtuels sont purement ostentatoires. Il est licite de les acheter en utilisant des moyens financiers réels. De tels objets, certes, coûtent moins chers que leurs contrepartie réelle – et en cela le monde virtuel est bien un modèle réduit du monde réel – et ils ne servent que de sujets de conversation et de signaux qui permettent aux habitants de s'estimer réciproquement. Il existe un taux de change fixe entre le monde virtuel et le monde réel et on peut convertir des dollars contre de la monnaie virtuelle (des Therebucks : 1800 Therebucks pour 1 US Dollar). On peut ensuite acheter des objets virtuels (comme des habits ou des animaux de compagnies, c'est-à-dire quelques lignes de code sans valeur réelle) contre des Therebucks. Dans de tels mondes à la *Veblen* les biens ne sont pas consommés pour leur utilité directe mais, de façon ostentatoire, comme signal d'appartenance à un certain groupe. Les joueurs cherchent moins à vendre ou à échanger qu'à acheter et à montrer. Il s'agit d'une sorte de forum de discussion et les joueurs se servent de *There*, soit pour le simple plaisir de paraître, soit, éventuellement, comme l'antichambre de relations réelles.

Dans le second cas, dont *Second Life* est un exemple, le monde virtuel se prolonge dans le monde réel dans la mesure où certains immatériels appartiennent à la fois au deux mondes : ce sont des idées, des formes, des œuvres numérisées, des logiciels, qui peuvent se produire et s'échanger virtuellement mais qui peuvent aussi être mis en valeur directement dans le monde réel. Certaines professions (par exemple les designers dans le domaine de la mode ou de la décoration d'intérieur) peuvent travailler dans des mondes virtuels et produire des formes commercialisables aussi bien virtuellement que réellement. Linden Lab, l'entreprise qui a créé *Second Life*, prend acte du fait que l'univers virtuel est une partie du réel en laissant aux joueurs la propriété réelle (c'est-à-dire le copyright) des formes qui ont été créées dans le cadre du jeu. Les échanges marchands sur les produits numérisés peuvent ainsi avoir lieu aussi bien dans le monde virtuel que dans le monde réel, ce qui donne une signification économique au taux de change entre les Dollars et les "Linden Dollars" (taux de conversion qui, dans le cas de *There*, était purement conventionnel). Ainsi, dans le cas des Linden Dollars, plusieurs sites sur Internet font le change contre des US Dollars et ce taux fluctue librement.

Le temps passé dans *Second Life* est considéré clairement comme du temps de travail créant de la valeur incorporée dans des formes numérisées ; l'entreprise qui gère l'univers n'entend pas confisquer ce produit et fait état de cette politique afin d'attirer de nouveaux habitants. Cory Ondrejka, de Linden Lab écrit ainsi : "The pervasive nature of user created content and free markets, while at odds with the desires of online game developers, demonstrates the opportunity for a different kind of online world."

3.2 Droit des marques et protection des avatars

La définition du statut juridique des avatars et des biens produits dans ces univers pose alors deux types de questions : leur protection contre les éditeurs (les *game gods*) et le règlement des conflits qui peuvent s'élever entre eux.

L'éditeur d'un site de jeu, mais aussi le gestionnaire d'un site comme *eBay* ou *Amazon*, est libre de détruire un avatar, c'est-à-dire un login et son mot de passe, sans avoir à donner de raison puisque l'avatar est considéré comme du code et que le code lui appartient. Les démêlés de Colin Hepburn of Beaumont avec *eBay*, racontés par Beth Simone Noveck, montrent bien que le gestionnaire d'un site n'a pas à justifier ses décisions. Colin avait fait du commerce sur *eBay* pendant huit ans et jouissait d'une excellente réputation ; cette réputation, qui a pour lui une grande valeur, lui est retirée par *eBay* à la demande de Sony sans que cette décision lui donne droit à une compensation pécuniaire.

Les éditeurs défendent leur droit d'intervenir arbitrairement dans le monde virtuel (espace ludique ou espace commercial) en soulignant que l'intrusion des cours de justice en ce domaine diminuerait les incitations des auteurs et des gestionnaires des sites, à inventer, modifier ou faire évoluer les univers virtuels. On retrouve là, dans le domaine des jeux, l'argument classique de certains auteurs qui justifient le contrôle absolu que leur offre le droit d'auteur à partir de la nécessité de préserver leurs incitations à créer.

Les juristes sont partagés sur les bonnes solutions à adopter. Comme l'a montré Eric Meiller dans l'article précédent, les objets virtuels ne peuvent pas être considérés aujourd'hui comme des biens au sens juridique du terme. Avatars et sabres magiques ne sont que des lignes de code, donc protégées par le copyright de l'éditeur ; mais ces personnages et ces objets virtuels sont aussi le support de formes et d'invention ; ils ont demandé du travail à l'intérieur du monde virtuel, ils appartiennent donc, aussi, au moins en partie à leur producteur.

Dans le cas des avatars, certains juristes, comme Beth Simone Noveck, proposent de transposer le droit des marques : le propriétaire d'un avatar aurait un droit réel sur la "marque" de ce personnage (le nom, les formes qui permettent de le reconnaître, etc.). L'investissement du joueur ou du vendeur sur eBay serait ainsi reconnu et protégé de l'expropriation par l'éditeur du jeu ou du site. Au sein d'une communauté, la confiance repose sur des interactions répétées ; peu importe que les intervenants soient des avatars, leur histoire, leur réputation, les notes que les autres internautes leur ont données, constituent un capital réel qui n'appartient pas au propriétaire du site mais à celui qui agit au travers de son personnage et, plus encore, à la communauté dans son ensemble. La réputation est en effet une création collective, ce que les lois sur les marques prennent en compte.

Même si les joueurs sont protégés de l'arbitraire des éditeurs, ils peuvent commettre des actes ressentis comme répréhensibles les uns envers les autres. Dans un jeu habituel, lorsque les comportements dans l'espace ludique ne sont pas conformes aux règles explicites, le jeu est, par là-même, terminé. Dans un univers persistant, la distance entre les mondes virtuel et réel se réduit ; le joueur est proche de son avatar qu'il considère souvent comme une partie de lui-même. Peut-on, dans ces conditions, parler de meurtre ou de viol entre des avatars ?

Un cas classique dans la littérature sur les jeux en ligne est celui, raconté par Julian Dibbell, du viol virtuel d'un personnage qui a eu lieu en 1993, dans le jeu de rôle (alors textuel) LambdaMOO. Ce cas, bien documenté, est surtout remarquable par les réactions communautaires suscitées par le conflit entre les deux joueurs. Un avatar, un certain Mr. Bungle, aurait perpétré un viol à l'encontre d'un autre avatar. Le joueur qui animait ce deuxième avatar a cherché à faire condamner Mr Bungle à mort (c'est-à-dire à obtenir des animateurs, qui sont représentés par des "wizards" dans le jeu, de détruire le personnage). La communauté a été incapable de prendre une décision collective et un des animateurs a pris sur lui de supprimer l'avatar. Au reste, le joueur derrière Mr. Bungle, est revenu dans le jeu sous les traits d'un autre avatar, Dr. Jest, ce qui n'a trompé personne.

Les juristes (voir Lastowka & Hunter 2005) qui ont abordé sérieusement ce cas d'école, ont fait remarquer qu'il n'y avait pas là crime mais seulement description d'un crime, de même qu'il n'y avait pas peine de mort mais seulement changement de forme pour l'avatar. Il n'y a, selon eux, pas plus de crimes virtuels punissables dans les jeux en ligne que dans la tragédie Hamlet.

Une telle analyse, qui peut paraître de bon sens, trouve ses limites,

- dans le vécu de certains joueurs, qui n'ont plus, avec leur personnage, la distance nécessaire ; le détachement ludique est d'autant plus difficile que l'univers est persistant et que le joueur y passe des périodes longues ;
- dans les progrès techniques qui permettent de créer des environnements de plus en plus réalistes et immersifs ;
- dans les limites de la liberté d'expression, certains discours constituant par eux-mêmes des délits, sinon des crimes.

4 Conclusion : quelle définition pour une "propriété intellectuelle 2.0" ?

La question de la propriété des avatars et des biens virtuels permet ainsi de mieux saisir l'ambiguïté du mot virtuel, qui a deux sens différents selon qu'on envisage le cas des jeux MMORPG ou celui des univers persistants.

On parle de situation virtuelle dans le cas de situations réelles qui sont des modèles réduits d'autres situations réelles. De telles situations sont très diverses mais partagent une même caractéristique : la mise au point ou l'exercice hédonique d'un algorithme individuel ou collectif. Les règles dans le jeu sont faites de façon à ce que les deux situations coïncident pour les variables prises en compte par l'algorithme. Les objets servant au jeu ont alors des valeurs dans le jeu et le jeu lui-même a une valeur réelle, mais les objets du jeu ne sauraient avoir une valeur réelle sans remettre en cause l'intérêt et l'essence même du jeu, qui est justement de ne pas être le réel.

On parle aussi de virtuel dans un cas très différent : on qualifie de virtuels, des biens, des services ou des environnements qui peuvent être réduits à une suite d'octets et, donc, changer de support physique sans changer sensiblement de valeur. Ainsi, toute l'information que l'objet contient et celle dont il a besoin pour être consommé, forment la partie virtuelle de cet objet. Un grand nombre de biens informationnels du monde réel peuvent appartenir, identiquement, à un monde virtuel : une chanson, un texte, une forme ou un modèle, peuvent être composés dans un monde et utilisés dans un autre. Il existe des livres physiques et des livres virtuels (par exemple, ceux qu'on peut feuilleter sur Amazon) mais le texte lui-même appartient identiquement aux deux mondes. Pour un bien composite, seul la partie virtuelle se transpose : les chaussures de sports de la marque Z appartiennent assurément au monde physique mais leur forme, leur marque, leur modèle, sont aussi bien réels que virtuels, si bien que la marque Z peut diffuser, tester, préparer la clientèle, à des chaussures virtuelles qui sont la partie virtuelle de chaussures réelles. Dans ce cas, les objets virtuels ont la valeur de la partie virtuelle des objets réels correspondants : l'intérêt et l'essence même du monde virtuel c'est d'être la partie informationnelle du réel.

Les jeux en ligne sont doublement virtuels : d'une part, comme des jeux, et ils reposent sur des règles acceptées par les joueurs dont l'éditeur, organisateur du jeu est le garant ; d'autre part, comme des immatériels, c'est-à-dire la projection de la partie informationnelle de situations réelles. Entre ces deux cas extrêmes, on trouve tous les cas de figure entre le jeu vidéo auquel un petit nombre de joueurs participent pour quelques parties et un monde presque réel où on peut, dans la durée, créer, composer, spéculer, assister à des concerts, à des conférences et, plus généralement, faire toutes les actions qui ne demandent qu'un traitement d'informations. On notera que ces actions seront d'autant plus nombreuses que les interfaces homme-machine seront plus réalistes et sophistiquées.

Les droits de propriété dans ces mondes virtuels ambigus peuvent être envisagés selon une double logique :

- les copyrights de l'éditeur du jeu, copyrights qui portent sur le moteur logiciel, les décors, les scénarios, les personnages, les règles et, d'une façon générale, tout ce qui permet aux joueurs de participer ;
- la propriété intellectuelle des joueurs qui ont, dans un univers persistant suffisamment complexe, créé des formes nouvelles : textes, images, films, musique, marque, etc. qu'ils veulent mettre réellement en valeur.

Le cas des jeux met ainsi en lumière une difficulté générale du droit de la propriété intellectuelle : comme le savoir et les informations sont des inputs d'eux-mêmes, l'auteur des outils abstraits qui permettent à d'autres de créer de nouvelles formes, pourrait être considéré propriétaire totalement ou partiellement de ces créations. Pourquoi Microsoft ne détient-il pas un copyright sur les textes écrits sous Word ? Pourquoi l'éditeur d'Everquest possède-t-il les personnages et les objets virtuels transformés dans le cours du jeu ? Est-ce qu'un site qui organise des chats peut utiliser librement les textes archivés des échanges ? Est-ce qu'un hébergeur, qui offre un logiciel complexe de mise en page de blogs et de constitution de réseaux entre ces blogs, a des droits sur les textes élaborés, dont la forme et le fond dépendent certainement des divers processus induits par la plateforme ?

Quatre régimes peuvent être *a priori* imaginés afin de définir les droits et les responsabilités dans le domaine virtuel :

1. Le régime qui prend comme modèle le jeu et donne au propriétaire-concepteur de la plateforme tous les droits de propriété. Dans cette optique, les objets et les personnages virtuels ne sont que des lignes de codes ; le temps passé sur la plateforme est considéré comme du temps de loisir qui ne crée aucune valeur.
2. Le régime qui prend comme modèle les univers persistants comme *Second Life* et donne aux interactants un copyright sur tout ce qu'ils créent en utilisant le code de la plateforme et l'aide des autres participants.
3. Un régime de partage de la propriété intellectuelle entre ceux qui fournissent les plateformes d'interaction (les propriétaires-concepteurs du code) et ceux qui "travaillent" dans ce cadre et produisent des biens immatériels innovants.
4. Enfin, le régime de l'absence de droits de propriété intellectuelle. Les immatériels forment des biens communs. Pour favoriser leur circulation et permettre leur réemploi, il convient de ne les protéger que par des licences très ouvertes, par exemple celles du type "Creative Commons".

Les mondes virtuels posent ainsi, de façon particulièrement claire, la question du périmètre de la propriété intellectuelle dans les économies quaternaires et les MMORPG pourraient fournir un champ d'expérimentation pour tester les institutions et les règlements qui permettent une innovation rapide.

Les plateformes d'interaction, jeux en ligne ou sites commerciaux, donnent de la valeur au temps de loisir-travail passé par les consommateurs-producteurs. Les plateformes et les logiciels qui organisent des interactions entre internautes sont analogues aux équipements productifs des siècles passés en cela qu'ils valorisent le travail. Ils représentent le capital du 21^{ème} siècle. Le contrôle de ces nouveaux moyens de production dessinera le type d'innovation, de production et de divertissement des sociétés d'information.

Références

- Benkler, Yochai. 2004. "There Is No Spoon," *working paper*.
<http://www.yale.edu/lawweb/jbalkin/telecom/yochaibenkerthereisnospoon.pdf>
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1958.
- Dibbell, Julian. 1993. "A Rape in Cyberspace: Or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society." First published in *The Village Voice*, December 21, 1993. Reprinted in *Reading Digital Culture* (Blackwell, 2001).
<http://www.juliandibbell.com/texts/bungle.html>
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951
- Lastowka, F. Gregory and Dan Hunter. 2004. "The Laws of the Virtual Worlds," *California Law Review*, 92:1, Available at SSRN:
<http://ssrn.com/abstract=402860>
- Lastowka, F. Gregory and Dan Hunter. 2005. "Virtual Crimes," *New York Law School Law Review* 49:1 (2005)
<http://www.chaihana.com/pers.html>
- Noveck, Beth Simone. 2004. "The State of Play". *New York Law School Law Review*, 49:1.
<http://ssrn.com/abstract=690881>
- Noveck, Beth Simone. 2006. "Trademark Law and the Social Construction of Trust: Creating the Legal Framework for On-Line Identity," *Washington University Law Quarterly*, Vol. 83, May 2006 Available at SSRN:
<http://ssrn.com/abstract=835924>
- Ondrejka, Cory R. 2004. "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," *New York Law School Law Review*, 49:1.
<http://ssrn.com/abstract=538362>