



« Le statut juridique de l'avatar »

IREDIC

22 mai 2008

Thibault Verbiest
Associé ULYS
www.uly.net
www.droitdesjeux.eu
www.droit-technologie.org

Les MMOG

MMOG:

➤ Massively Multiplayer On Line Games

Plusieurs critères:

- Univers accessible à un très grand nombre de joueurs simultanément.
- Joueurs reliés par un réseau.
- Permanence de l'univers, que des joueurs soient connectés ou non.
- Avatars et objets virtuels créés par les joueurs

Quelle protection pour les
avatars et objets créés dans ces
mondes virtuels?

Droit d'auteur et jeux vidéo

- Jeu vidéo = oeuvre de l'esprit
- Personnage de fiction = oeuvre originale

Les deux bénéficient d'une protection

MAIS QUID QUAND ...

auteur du jeu vidéo \neq auteur de l'avatar

- Qui est protégé?

Propriété des avatars: controverse



1. Les joueurs n'ont aucun droit sur leur avatar = théorie des concepteurs de jeu vidéo
2. Les joueurs sont aussi des auteurs = l'avatar est une oeuvre indépendante

Vers une reconnaissance des droits du joueur/auteur...



Distinction selon la méthode de création des avatars (développée par la doctrine notamment A. Chéron):

“Crafting” traditionnel

= récupération/fusion d’objets préexistants dans l’univers virtuel

“Crafting” moderne

= modélisation libre de l’avatar (taille, style, couleur...)

Vers une reconnaissance des droits du joueur/auteur



“Crafting” moderne:

Le joueur peut être titulaire de droits d’auteur car son avatar a le caractère d’une oeuvre originale.

= critère de protection par le droit d’auteur

Commerce d'objets virtuels

- Vente d'objets virtuels avec de la monnaie réelle.
- Conséquence: Quelle responsabilité si les objets sont perdus ou altérés?
- Pas de réponse jurisprudentielle nationale mais en Chine:
 - « *Red Moon Online* »: objets perdus suite à un piratage
 - Responsabilité de l'éditeur reconnue, condamné à restituer les objets.

Licences d'utilisation

- Clauses qui tentent de limiter au maximum les revendications de propriété exercées par les joueurs.
- Mais quelle efficacité de ces clauses. Ces clauses organisent-elles un véritable cession de droits? Les conditions sont-elles véritablement réunies?

Actions en responsabilité

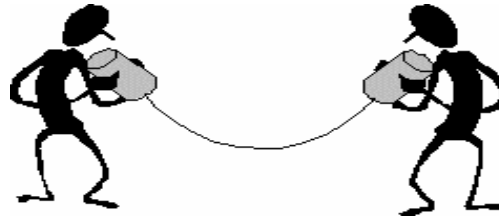
- Distinction des situations où:
 - L'avatar subit un préjudice: les conditions générales s'appliquent
 - Le joueur subit un préjudice: on peut appliquer les règles de responsabilité extra-contractuelles.



Questions



Réponses



Thibault Verbiest

Avocat Associé Cabinet Ulys
thibault.verbiest@uly's.net

www.uly's.net
www.gaminglaw.eu