



Ornina El Hajjar

المجلة
القضائية

Le métavers et la propriété intellectuelle
en droit français

11- 01- 2023

Le métavers est un terme utilisé pour décrire un espace virtuel partagé où les individus peuvent interagir entre eux avec des objets virtuels en temps réel. Ce concept qui a beau été introduit dans plusieurs films est devenu aujourd'hui une réalité. Du point de vue légal, le métavers pose plusieurs enjeux surtout que ce monde est indéfini territorialement et linguistiquement, ce qui pose de nombreux problèmes quant à la juridiction et à la protection des individus.

Qu'en est-il alors des droits qui régissent ce milieu virtuel ? Plus particulièrement, quels sont les droits des auteurs et quelle est la procédure nécessaire pour enregistrer un brevet qui porte sur une création introduite dans le métavers ?

Ce résumé sera divisé en deux parties. Le premier prendra en compte l'enregistrement des droits des brevets des inventions du métavers et des jetons non-fongibles (NFTs). Le second portera sur la protection des droits de la marque et des auteurs dans le métavers.

En premier lieu, il faut comprendre les **conditions de brevetabilité** d'une invention pour voir si ses conditions sont applicables dans le métavers. Ainsi, pour qu'une création soit brevetable, il faut faire preuve de brevetabilité. C'est-à-dire que la création doit avoir :

- 1- Une implémentation technique spécifique.
- 2- Une finalité technique (contribuer à une nouvelle technologie par exemple).

Ainsi, la question qui se pose est de savoir si on peut soumettre un algorithme ou un code de fonctionnement d'avatar au brevet. La réponse est négative : un brevet ne peut avoir comme objet exclusif un algorithme. Cependant, une **invention mixte**, tel un algorithme qui est lié à des lunettes de réalité virtuelle, est acceptée en tant qu'invention faisant l'objet d'enregistrement sous brevet. Ainsi, cet algorithme a été implémenté dans un objet technique, c'est-à-dire qu'il y a eu une implémentation technique spécifique.

La deuxième condition est validée quand l'invention introduit quelque chose de nouveau et qu'elle n'a pas été soumise antérieurement à une demande de brevet.

Ces conditions sont élaborées dans les articles 54 ; 56 et 57 de la convention sur le brevet européen (CBE).

Cette notion est importante puisqu'on a remarqué une explosion en France dans les demandes de brevet en ce qui concerne le métavers en 2021, surtout avec l'adoption de Facebook du nom « Meta » et la préparation de Marc Zuckerberg d'entrer dans le monde virtuel.

Ensuite, en ce qui concerne les jetons non-fongibles (**NFTs**), la question s'est posée par rapport à leur nature. Plus spécifiquement, quel droit est-il applicable à ces actifs virtuels ?

Il faut tout d'abord noter que le terme « NFT » est désormais défini dans le dictionnaire Le Robert en tant que tel :

« Nom masculin (sigle anglais, de Non Fungible Token) : Anglicisme : Certificat cryptographique associé à un objet numérique (image, vidéo, musique...) dont l'authenticité et la traçabilité sont garanties par la blockchain. Les œuvres d'art numériques s'échangent sous forme de NFT. »

Du coup, juridiquement, le NFT n'a encore aucune reconnaissance juridique.

On peut citer cependant quelques articles qui aident à réguler ces jetons.

D'abord, l'article 552-2 du Code Monétaire et Financier (CMF) a défini les jetons comme « tout bien incorporel représentant, sous forme numérique, un ou plusieurs droits pouvant être émis, inscrits, conservés ou transférés au moyen d'un dispositif d'enregistrement électronique partagé permettant d'identifier, directement ou indirectement, le propriétaire dudit bien. »

De plus, l'article 320-1 du Code de Commerce a été modifié pour incorporer les biens incorporels. En effet, l'article stipulait précédemment que les enchères publiques visaient seulement les « biens corporels » mais ce terme a été supprimé par la nouvelle modification. Ceci signifie que les enchères publiques pourront désormais inclure des biens incorporels, voire virtuels.

Enfin, la proposition MiCA de l'Union Européenne est vue comme une bonne initiative pour la réglementation de ces jetons. Néanmoins, elle ne cible pas complètement les jetons non fongibles, mais d'autres types d'actifs numériques.

Ainsi, la conclusion qui ressort pour les jetons non-fongibles est de transposer le droit traditionnel pour les NFTs. Le droit est habitué à courir derrière la technique et l'évolution et il faut attendre donc toute nouvelle modification en ce qui concerne les NFTs.

En second lieu, il faut savoir avant tout quels droits s'appliquent afin de protéger les auteurs et les créateurs numériques.

Se pose alors la question de la **territorialité du métavers**. En effet, où doit-on enregistrer une marque qui est utilisée dans le métavers surtout que ce monde virtuel est décentralisé. Le métavers n'est pas non plus un territoire au sens du droit des marques.

L'ancrage territorial est nécessaire pour les marques, le métavers est pourtant hors sol. Les avatars aussi sont décentralisés. Donc ici aussi il y a des difficultés :

1. Est-ce qu'on utilise la langue par exemple pour voir le territoire ? Non, puisque la langue est traduite pour faciliter la communication.
2. Est-ce qu'on regarde la monnaie ? Non, car c'est une cryptomonnaie non soumise à un territoire.

Conséquemment, cet univers est difficile à territorialiser.

Pour définir la territorialité il faut retourner alors à la personne qui contrôle l'avatar, et donc au pays où cette personne est située.

En outre, on remarque qu'en général, les marques qui se transposent dans le métavers sont des marques qui existent déjà dans le monde réel. C'est-à-dire que les entreprises qui ont déjà des **marques enregistrées** sont celles qui les utilisent dans le métavers. Ceci nous rend encore une fois au droit traditionnel.

Systématiquement, les marques renommées sont certes exposées à être reproduites (usage illicite), mais elles sont aussi les plus faciles à défendre. En effet, les marques imposent leur importance en elles-mêmes. L'exemple le plus important est celui de Metabirkins. Un autre exemple est celui de la décision du tribunal de Rome qui prend en considération les marques du club de Juventus où le juge donne satisfaction au titulaire de la marque et dit que cette marque est renommée et donc susceptible de protection.

Il faut d'autre part prouver un **risque de confusion** pour que la marque soit protégée par les principes de propriété intellectuelle. Ce dernier se manifeste par le risque prouvé par le public de croire que deux marques ont une même origine alors que c'est inexact.

La jurisprudence adopte aussi le principe de la **proximité des produits**. Une marque utilisée pour des chaussures, et un usage d'un signe similaire pour des NFTs de chaussures numériques va créer une confusion dans l'esprit du public quant à l'origine de ces deux activités.

La Cour de Justice Européenne évoque qu'il faut voir l'approche globale du pays en question et de tenir compte de tous les facteurs pertinents (nature du produit, caractère ...) pour déterminer l'usage illicite d'une marque.

Quant à la **preuve**, il faut pouvoir l'administrer notamment en ce qui concerne la question des constats. Ceux-ci peuvent être conférés à un commissaire de justice. Il faudra néanmoins une nouvelle norme pour faire des constats en ligne – huissier en ligne par exemple. Mais il faut bien sûr des normes. Intervient ici l'exemple d'un constat dans le jeu « second life », où il y a eu une difficulté d'avoir ce constat mais ce n'était pas impossible.

Certaines sanctions peuvent aussi s'imposer, comme le « notice and take down » dans le droit du commerce électronique.

Enfin, qu'en est-il des artistes virtuels dans le métavers ?

Il faut faire une distinction ici entre trois types d'artistes :

- L'artiste virtuel : créé de toutes les pièces techniques : l'avatar personnalisé.
- L'artiste ressuscité : c'est l'artiste qui est revenu à l'aide de la technologie virtuelle (IA, augmentation virtuelle, hologramme ...), tel Johnny Halliday et Dalida : sont-ils artistes aux yeux de la PI ?
- L'artiste créateur : artiste existant non disparu représenté dans un univers virtuel grâce à la technique numérique – pour faire des concerts par exemple.

L'artiste dans sa définition traditionnelle est la personne qui produit des beaux-arts. Ainsi, les **artistes virtuels** ont-ils la qualité d'artiste en ce qui concerne la propriété intellectuelle ? Comment la PI appréhende les artistes virtuels et ressuscités ?

En droit, quand on n'est pas une personne, on est une chose. Dans cette logique, les artistes virtuels et ressuscités sont des objets. Donc sont-ils sujets de propriété intellectuelle ? A supposer que l'artiste virtuel est créateur, peut-il avoir des droits ?

La réponse est négative puisqu'il ne peut pas avoir une personnalité juridique, c'est un objet. Il reste à savoir si l'artiste virtuel peut être une création. Si c'est le cas, cet artiste virtuel renvoi à un être humain derrière le métavers, qui sera le détenteur des droits.

Quant aux **artistes ressuscités**, leur renaissance par la technique virtuelle ne leur confère pas le droit à l'image ou à la propriété intellectuelle, cet artiste ressuscité n'est pas créateur. L'artiste disparu n'est pas le créateur de cette apparition, il faut chercher qui a créé cet hologramme ou cette apparition technique. A noter que l'image de l'artiste décédé est utilisée après approbation de ses héritiers, dans le cadre du respect de sa personne.

Exemple de l'utilisation des artistes ressuscités : Emission « hôtel du temps » qui faisait renaitre des artistes disparus pour des interviews.

Les **artistes vivants** et qui se reproduisent grâce à la réalité virtuelle, tel « The Weeknd », consent à faire cette apparition et donc est lui-même détenteur de ses droits.

Pour conclure, le métavers est une nouvelle invention qui pose beaucoup de problèmes juridiques. Cependant, ce monde peut dans certaines limites être régi par des principes de droit traditionnels comme on a vu en ce qui concerne le brevet et certains aspects du jeton non-fongible. Toutefois, le droit doit évoluer pour inclure la particularité du monde virtuel, notamment quant à la territorialité et la technicité de certaines inventions et actifs. Il est important aussi de faire une distinction entre les différents types d'auteurs et de créateurs pour tracer une règle précise par rapport aux transactions virtuelles.