L'irréversible érosion du cercle magique ?

The Inevitable Demise of the Magic Circle?

Edward Castronova, Robert Cornell, Phoebe Elefante et Travis Ross

Traducteur : Olivier Mauco

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/288>

DOI : 10.4000/quaderni.288

ISSN : 2105-2956

Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Édition imprimée

Date de publication : 5 octobre 2008

Pagination : 61-74

Référence électronique

Edward Castronova, Robert Cornell, Phoebe Elefante et Travis Ross, « L'irréversible érosion du cercle magique ? », *Quaderni* [En ligne], 67 | Automne 2008, mis en ligne le 05 janvier 2012, consulté le 21 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/288> ; DOI : 10.4000/quaderni.288

l'irréversible érosion du cercle magique ?

Edward Castronova
Robert Cornell
Phoebe Elefante
Travis Ross

*Indiana University
Département de Télécommunications*

Traduction Olivier Mauco

Dans un article de 2003, un des auteurs (Castronova, 2004-2005) a plaidé en faveur d'un « droit de jouer » motivé par la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme. *Le jeu*, comme action, est ici entendue dans l'acception de Huizinga (1938), c'est-à-dire un domaine d'activité dans lequel les choix ont des conséquences mineures dans la vraie vie et où rien n'est pris très au sérieux. Cela contraste fortement avec *un jeu*, qui est considéré comme un environnement structuré par un objectif précis et dont le résultat est incertain. En ce sens, un jeu possède une structure alors que le jeu est une activité. Ainsi, des jeux peuvent être ou ne pas être ludiques. À titre d'exemple, une élection est un jeu sérieux alors que *La Nouvelle Star* est un divertissement, pourtant dans les deux cas chaque vote détermine le vainqueur. Le « droit de jouer » garantit à toutes les personnes la possibilité de participer à des structures interactives non sérieuses, comme ils le souhaitent.

Dans le présent article, nous identifions les forces sociales et économiques par lesquelles le droit de jouer dans les mondes virtuels est susceptible d'être bafoué. En accord avec la notion de perte générale du jeu dans la société moderne, nous pensons que les mondes virtuels sont une réponse à cette perte. Ce sont de grands terrains de jeux socialisants. À ce titre, ils ont commencé à susciter l'intérêt des mêmes grandes forces qui ont érodé le jeu dans le monde réel. Nous allons traiter de l'érosion générale du jeu, du phénomène des mondes virtuels, et des pressions susceptibles d'entrer en jeu, dans une synthèse conceptuelle des questions de politique que soulèvent les mondes virtuels. Notre première suggestion politique est que certaines protections spéciales devraient être accordées à ces « mondes fermés »,

des mondes qui ne souhaitent pas faire partie du monde réel. Par opposition aux « mondes ouverts », espaces structurellement similaires, mais dont la raison d'être exige leur l'intégration dans monde réel. En bref, la politique doit faire une distinction entre les mondes virtuels en fonction de leur objet.

Définir les mondes virtuels

Les mondes virtuels existent quelque part sur le continuum qui s'étend du salon de discussion à la réalité virtuelle. Les premiers mondes virtuels, entre 1978-1995, appelés multi-utilisateurs donjons (MUD), fonctionnent sur le mode de l'écrit et de la lecture. La quasi-totalité d'entre eux, peu populaires, se présente comme un des bastions de la cyber-culture underground. Leurs joueurs sont généralement très portés sur l'informatique, et seulement un petit contingent d'une centaine d'utilisateurs les fréquentait en même temps. Ce n'est qu'à la fin des années 1990 que les mondes virtuels ont finalement commencé à devenir populaires parmi les joueurs, comme ils évoluaient d'un univers écrit vers un univers graphique. En 1997, sort *Ultima Online*, et si ce n'était pas le premier monde virtuel graphique, il a été le premier à dépasser le seuil des 100 000 utilisateurs. À l'époque, ce fut considéré comme une grande étape pour l'industrie. Même si aujourd'hui, l'incroyable succès populaire de *World of Warcraft*, a enregistré près de 10 millions de comptes mensuels et continue de croître. Nul ne sait quel sera le plateau de population des mondes virtuels, mais ils suivent actuellement un taux similaire à celui de la loi de Moore.

Tout comme les jeux vidéo modernes, les mondes

virtuels sont des environnements remarquables pour jouer. S'appuyant sur les travaux de Castanova (2001), cette section présente trois propriétés (la physicalité, la persistance et l'espace construit) qui permettent aux mondes virtuels d'être conçus comme des jeux qui offrent un environnement pour jouer et pour l'interaction sociale.

Tout d'abord, les mondes virtuels partagent une propriété avec les jeux vidéo modernes : la physicalité. Dans un monde virtuel la physicalité est l'ensemble de règles et de lois physiques qui le déterminent, tout comme le monde réel a des règles physiques qui le définissent. En fait, les règles d'un monde virtuel sont généralement très semblables à celles du monde réel. La gravité et les états de la matière sont les plus proches du monde réel, mais il peut également apparaître d'autres propriétés comme la magie, ou la capacité de voler afin de rendre le monde plus intéressant et plus divertissant. Lorsque cette propriété est combinée avec la persistance, la physicalité permet aux joueurs d'interagir avec le monde virtuel et avec les autres acteurs. Sans physicalité, le joueur ne peut courir, nager dans l'eau, combattre un monstre, ou danser avec un autre joueur.

La deuxième propriété que tous les mondes virtuels partagent est la persistance. La persistance est une caractéristique de leur existence. Contrairement à d'autres jeux vidéo multijoueurs, un monde virtuel existe toujours. Pensez pendant une minute à un jeu de tir à la première personne (FPS), un jeu où les joueurs armés essaient de s'éliminer les uns les autres. *Counter Strike* et *Halo* sont deux exemples emblématiques. Les

joueurs dans un FPS existent dans un environnement interactif physique comme un monde virtuel, mais l'environnement dans lequel ils jouent n'existe que pour un temps limité. L'environnement en général se termine une fois qu'un joueur a atteint un certain nombre de «morts» ou à l'expiration d'un délai fixé au préalable. Lorsque l'une de ces conditions a été atteinte, les changements que les joueurs ont apportés à l'environnement sont enlevés, et l'univers du jeu est remis à zéro. Dans un monde virtuel, les modifications apportées à l'environnement sont permanentes, le monde ne se réinitialise pas, continue d'exister jusqu'à ce que les développeurs abandonnent le jeu ou qu'un incident provoque le plantage du serveur. Par exemple, si un participant s'absente pendant neuf heures pour aller dormir, le monde continue d'exister sans lui. D'autres joueurs continuent d'interagir avec le monde, les uns et les autres, alors que le joueur est absent. Quand il retourne dans le monde, toutes les modifications qui ont été faites pendant son absence sont présentes. Si le joueur était assis sous un vieux chêne à sa déconnexion, et qu'un autre joueur vienne détruire l'arbre, lorsque le joueur revient, se reconnecte, l'arbre n'est plus qu'une souche.

Enfin, une autre propriété que les mondes virtuels partagent avec les jeux vidéo modernes est qu'ils sont construits. Cela signifie qu'un monde virtuel peut être conçu avec des règles spécifiques qui lui permettent d'être utilisé comme un espace pour jouer. Les concepteurs créent des situations où les joueurs peuvent atteindre des objectifs prédéfinis dans un contexte de conflit et de concurrence, sans les graves conséquences de la vie réelle, comme les blessures ou la mort. Parmi les mondes

virtuels, il y a ceux qui sont explicitement des jeux conçus pour jouer, et ceux qui sont conçus comme des espaces à d'autres fins, telles que l'interaction sociale ou le profit. Comme exemples de mondes virtuels qui existent à l'intersection du jeu comme structure (*game*) et action (*play*) : *World of Warcraft*, *Eve Online*, et le *Seigneur des Anneaux*. La principale différence entre ces mondes et un monde comme *Second Life*, est qu'ils ont été conçus spécifiquement comme des jeux. Cela ne signifie pas que *Second Life* ne peut pas être un espace ludique, mais *Second Life* ne possède pas un ensemble de règles du jeu qui définissent son monde.

Par delà la précision de la définition, les mondes virtuels de tous bords partagent certaines propriétés clés : la persistance, la physicalité et la construction. Grâce à ces trois éléments, ils sont des espaces naturels pour jouer. La persistance et la physicalité permettent aux gens de faire largement ce qu'ils font dans le monde réel : courir et interagir avec les autres utilisateurs. Étant construits, ils peuvent facilement simuler toutes sortes d'objets et d'expériences qui ne sont pas facilement accessibles ou autorisés dans la réalité. Ainsi, le jeu apparaît facilement dans les mondes virtuels. Tout du moins, tant que jouer demeure une activité autorisée. Nous vivons dans un monde qui est souvent déterminé par des considérations économiques. Au fur et à mesure que ces jeux croissent, les implications économiques des transactions en leur sein apparaissent de plus en plus évidentes (Castronova, 2004). De nombreux utilisateurs et des entreprises cherchent à profiter de l'importante quantité de travail produit dans les mondes virtuels ; dans ce marché des milliards de dollars sont en jeu.

Comme nous le verrons par la suite, ces milliards ont déjà commencé à brouiller la ligne entre pratique du jeu et comportements plus sérieux, mettant en danger l'avenir des mondes virtuels conçus pour jouer.

Le jeu perdu

Les mondes virtuels sont peut-être une réponse à l'un des aspects spécifiques de la modernité. La capacité à jouer dans la société moderne a été réduite de façon spectaculaire, comme Huizinga l'a souligné 70 ans auparavant. Les structures de jeu, qui avaient l'habitude d'être au cœur de l'espace social de l'homme, ont été mises à la marge, où elles dégénèrent. Par exemple, la danse traditionnelle, définie formellement dans presque toutes les sociétés humaines, a été remplacée par une danse non structurée, bien qu'encore sociale, une sorte d'interprétation du corps en mouvement, pratiquée presque exclusivement par les jeunes. Même s'il y a encore du jeu dans la danse, autrefois tout le monde dans le village s'y adonnaient, jeunes et vieux, hommes et femmes, paysans et artisans. Maintenant, les adolescents vont dans des *raves* et leurs parents regardent à la télévision *Dancing with the Stars*. Quelque chose s'est perdu.

Les humains aiment jouer, aussi ne devraient-ils pas être surpris quand ils utilisent les nouvelles technologies à des fins ludiques. La technologie des mondes virtuels, en particulier, a permis le retour de la collaboration sociale et du jeu à grande échelle. Des millions de personnes jouent à *World of Warcraft* tous les soirs, où ils partagent dans un imaginaire collectif que le dragon Onyxia est une très mauvaise chose qui doit être

détruite. De par sa conception, la vie et la mort du dragon Onyxia sont des choses complètement innocentes. Il est vrai que certains de nos nobles héros vont succomber à son souffle ardent, mais « succomber » signifie ici que votre personnage « meurt », reçoit quelques dommages dans son équipement, mais au final ressuscite dans un village à quelques kilomètres virtuels. Mis hors combat, mais pas mort selon la définition du monde réel. Les gens le considèrent conventionnellement comme mort, juste pour le plaisir. C'est divertissant, déclarent-ils, de se réunir avec 20 ou 30 amis et d'aller à la chasse au dragon. La chasse au dragon procède des mêmes logiques que la danse formelle traditionnelle : différentes personnes incarnent des rôles différents à un moment donné, se coordonnent pour mener une série d'actions simples conduisant au résultat souhaité par le groupe. La solidarité, la distraction, l'auto-efficacité, et l'acceptation sociale sont autant de sentiments vécus par les chasseurs du dragon, constituant des antivirus puissants contre les infections qui tuent le jeu dans le monde réel. Il n'est dès lors pas étonnant de constater que les populations de ces mondes virtuels croissent de manière exponentielle.

Développement économique

À peine l'anti-virus apparaît-il que les virus s'adaptent. La modernité veut avoir sa place dans les mondes virtuels du futur, imposer ses logiques ; elle s'est déjà emparée des danses, rituels et traditions de notre passé. Différents acteurs et parties se sont intéressés aux mondes virtuels. Ces intérêts ont des revendications légitimes, au sujet des biens, des droits, des usages, et de la valeur offerte par la technologie du monde vir-

tuel. Un espace en trois dimensions généré par ordinateur est une technologie satisfaisante pour la construction d'un terrain de jeu – ne serait-ce pas également être un endroit idéal pour vendre des créations ? Mieux encore ! soutiennent les intéressés : ces terrains de jeux devraient être restructurés, être en même temps des centres commerciaux.

Telle est la nature des forces du développement économique. À peine les occasions de profit sont entr'aperçues, qu'elles sont poursuivies sans cesse jusqu'à leur épuisement. Malheureusement, dans ce cas, l'épuisement des profits s'opère en grande partie par la destruction de la ressource qui a généré les bénéfices en premier lieu : la recherche du profit par la technologie des mondes virtuels a pour corollaire que ces mondes virtuels soient de plus en plus intégrés dans le monde réel. Pourtant, cette intégration détruit l'essence de ces mondes : le jeu. Une membrane protectrice enveloppe les mondes virtuels ; l'exploitation maximale des services de base des mondes virtuels (communication, commerce, etc.) exige que la membrane soit aussi mince que possible, mais une membrane fine ne peut pas retenir les pressions et logiques du monde réel, condition *sine qua non* pour qu'il y ait jeu. Le développement détruit les membranes. L'écosystème des forêts n'envahit pas et ne détruit pas les centres commerciaux, ce sont les centres commerciaux qui envahissent et détruisent l'écosystème des forêts. Ainsi vont les choses en ce monde.

Évolution du droit

La doctrine et les procès récents suggèrent que la menace qui pèse sur les mondes virtuels n'est ni

anodine ni du domaine d'un hypothétique futur. Alors que les premières décennies d'existence des mondes virtuels ont vu l'explosion des possibles du jeu, la doctrine juridique récente suggère que l'âge d'or du jeu innocent dans les mondes virtuels touche à sa fin. Les joueurs commencent à revendiquer leurs droits à la propriété, leurs droits civils et politiques, tandis que les développeurs tentent de faire respecter des accords spécifiques dans le cadre des contrats licence utilisateurs finaux (CLUF). Les tiers, y compris pour les entreprises à but lucratif et les gouvernements, commencent réclamer la mise en place d'une législation sur les marchandises, les politiques et même les interactions des acteurs dans les jeux. Tous ces arguments s'appuient sur des motifs légitimes, tels que l'efficacité, la liberté et l'égalité.

Aux États-Unis, la protection de la liberté et de l'égalité est inscrite dans la Constitution et les lois statutaires, dont un nombre important définissent les modalités de la relation des individus à leurs biens, ainsi que les droits des individus à la jouissance exclusive des bénéfices de ces biens. Parmi ces protections, le droit d'auteur, qui s'applique à des biens immatériels, est sanctifié dans la Constitution des États-Unis (article I, section 8, alinéa 8). Mais l'énoncé de la Constitution précise : « *Le Congrès aura le pouvoir [...] pour promouvoir le progrès des sciences et des arts utiles, en assurant, pour un temps limité, aux auteurs et inventeurs le droit exclusif sur leurs écrits et découvertes respectifs* ». L'expression « arts utiles » ce qui implique que les produits du plaisir – ou dans le cas de certains mondes virtuels, le jeu lui-même – ne sont pas nécessairement de la compétence des lois ou de

la réglementation gouvernementale, donc, les droits assurés par la Constitution n'ont ici pas de pertinence. Cela ne signifie pas que les sociétés qui évoluent dans un monde virtuel ludique ne peuvent pas officiellement ou officieusement épouser les valeurs d'efficacité, de la liberté, et de l'égalité ; cela signifie plutôt que parce que les mondes virtuels sont des espaces de jeu qui opèrent sans les conséquences du réel monde, ils n'ont pas à s'y tenir.

Mais la dynamique du commerce dans un monde virtuel invite, voire demande, la normalisation et l'exécution de l'application des lois. Pour le pire et le meilleur, beaucoup d'analyses juridiques universitaires sur le thème de mondes virtuels concluent qu'aucun argument juridique viable ne peut établir de lien entre la propriété virtuelle et la propriété des biens immobiliers¹. Même s'il est vrai que l'intangibilité n'est pas le facteur déterminant dans l'application du droit d'auteur et autres protections de la propriété intellectuelle, ces arguments ne tiennent pas compte des différents contextes des mondes virtuels ludiques et des accords conclus entre les joueurs et les développeurs. En l'état actuel du développement technologique et créatif, on distingue deux types de jeux : les jeux « ouverts » (*Second Life, There*), qui établissent explicitement un lien avec le monde réel notamment par l'échange de monnaie, de biens et services, ce avec des devises réelles – souvent appelées Argent Réel du Commerce (RMT) – et des jeux « fermés » ou « d'auteur » (*World of Warcraft, Lord of the Rings Online*), qui encouragent l'existence d'une espace ludique où les activités de création et de production enrichissent le monde d'une façon plus expérimentale que commerciale. Nous n'avons de cesse de le

répéter : l'attrait de ces mondes virtuels « fermés » réside dans leur capacité à promouvoir le jeu, pour échapper un instant aux limites créées et appliquées dans le monde réel.

Les développeurs de jeux et les entreprises travaillent pour que les joueurs aient la possibilité de choisir entre une offre d'espaces ouverts ou fermés. En règle générale, les orientations sont clairement explicites dans le contrat entre le joueur et les développeurs, notamment les Contrat Licence d'Utilisateurs Finaux (CLUF) et des Termes de Service (TOS), et apparaissent de manière plus subtile dans la conception du système économique du jeu. Actuellement, ces documents sont reçus comme des contrats légitimes par la communauté juridique, bien qu'il n'existe que peu de précédents juridiques pour en officialiser leur application. Au sein de chaque contrat un équilibre est recherché entre les droits des développeurs – fondés sur l'appropriation de la conception, le code et les serveurs – et les droits des participants de pouvoir jouir des fruits de leur travail – souvent sous la forme de la production créative comme les vêtements, objets de décoration, la littérature ou la musique.

Dans ces mondes, où la création et la commercialisation d'artefact sont une composante du jeu, et les échanges économiques directement inspirés du monde réel, il semble juste que les participants bénéficient d'une protection semblable à celles relatives aux négociations de biens incorporels ou à la propriété intellectuelle. Ainsi il apparaît raisonnable que les participants puissent être représentés et donner de la voix dans ce processus de formalisation, qu'ils ne soient pas simplement les pions d'un débat phi-

losophique sur le droit de la propriété. Dans ce domaine, il serait souhaitable que les avocats et les organismes de réglementation agissent sur la demande de leurs clients et parties. Si l'absence de cas existants est un indicateur du succès de solutions internes, la majorité des différends dans ces mondes est, à de très rares exceptions près, davantage gérée de manière adéquate à la fois par les règles conventionnelles existantes dans le monde virtuel, et à la fois par les droits attribués aux deux parties par les CLUF. À l'heure actuelle, l'appel à des procédures de règlements externes n'est pas nécessaire.

La situation demeure toutefois différente dans les mondes fermés. En effet, la même logique argumentative qui, si elle conduit à une politique raisonnable dans les mondes ouverts (droits de propriété des joueurs, régularité de la procédure, règlement des intérêts par contrat) provoque une politique désastreuse dans les mondes fermés. Il n'est pas possible de construire et de défendre l'imaginaire largement partagé d'une chasse au dragon dans un univers médiéval comme une convention collective sur les intérêts des possédants, réglementés, administrés et taxés par les tribunaux et les bureaucrates du monde réel. La présence de tribunaux et bureaucrates, de droits de propriété, de réglementation et de taxes, de tous ces éléments normaux d'une société du monde réel, suffit à dissiper tout espoir d'une vraie imagination et d'un « jouer-vrai ». Ainsi, si la loi et les politiques élaborées pour *Second Life* sont appliquées à *World of Warcraft*, ce dernier serait détruit. Pourtant, c'est ce qu'il risque d'advenir.

Dans une de leurs premières recherches sur le

droit des mondes virtuels, Greg Lastowka et Dan Hunter² prédisent que « *les enjeux de propriété seront le terrain privilégiés pour le développement d'un droit de ces mondes virtuels* », suivis des revendications des droits civils des individus et des groupes. Ils avaient raison. Jusqu'à présent, la jurisprudence spécifique aux mondes virtuels est minime, et n'a pas abordé les questions de propriété. En outre, aux États-Unis, la plupart des cas a été réglée à l'amiable.

Il n'est donc pas certain que le système juridique soit prêt à faire les distinctions nécessaires entre mondes ouverts et fermés. Certains arguments suggèrent que les développeurs et les joueurs ont tout intérêt à maintenir une épaisse membrane autour de leur monde, surtout si la participation est motivée par le jeu, mais d'autres affirment que la propriété virtuelle est assimilable à des biens immobiliers et devrait être traitée comme tels par les tribunaux.

Nous n'avons pas encore vu de précédent juridique à portée générale clarifiant le principe qui pourrait aider les mondes virtuels à conserver leur statut de terrain de jeu, à savoir le principe qui rejetterait la « réalité » de la propriété virtuelle, et insisterait sur la meilleure politique à suivre, c'est-à-dire celle préservant la membrane et n'incitant pas à ouvrir ces mondes au libre échange. En particulier, dans les mondes ludiques « fermés » ou « d'auteur », comme les jeux *World of Warcraft*, *Everquest*, et *Star Wars Galaxies*, les juges et législateurs devraient aider pleinement les compagnies de jeux à sceller et protéger leurs économies et leurs sociétés du monde réel, de manière extensive, afin de préserver l'atmosphère de jeu la plus pure. En contrepartie de ces

mesures protectionnistes, les artistes-rois de ces mondes devront entreprendre tout ce qui est en leur pouvoir pour se différencier des mondes ouverts comme *Second Life*, et devront continuer à appliquer de bonne foi leurs droits dans un espace ludique non-commercial, à l'abri de la réglementation du monde réel.

Nous encourageons les juristes à étudier la distinction entre ces deux types de mondes virtuels, en particulier en s'intéressant aux contrats entre les joueurs et les développeurs, et ensuite d'officialiser cette distinction dans leurs écrits de telle sorte que, juridiquement protégé, le « droit de jouer » puisse encore exister.

Le concept de « vagues » de Spar et son implication dans la réglementation

Est-il probable que les décideurs voient la membrane étincelante autour de ces aires de jeu et réagissent comme ils le devraient ? Nous avons des doutes. Les mondes imaginaires, ceux des artistes-rois, sont certainement les plus fermés et méritent une protection efficace contre la menace de l'interopérabilité, du droit et des règlements afférents. Pour autant, la demande sociale actuelle, quels que soient les médias et les moyens de communication, est davantage tournée vers la fourniture de service, une facilitation de la communication, le renforcement des droits individuels, la production des bénéfices, et la promotion de l'efficacité. Concernant ces mondes virtuels, il apparaît important de souligner par delà la rhétorique de l'efficacité des médias, qu'il est nécessaire voire utile d'arrêter la course à la productivité, qu'il peut être salutaire de passer d'innombrables heures de chasse virtuelle aux

dragons, en lieu et place du « vrai » travail. Cette posture n'est pas prise au sérieux. Il existe une grande hostilité envers ces mondes virtuels, leur but et leur essence. Les résistances à l'encontre des mondes virtuels et la prédominance du discours de l'efficacité sur ces mondes virtuels sont telles que nous doutons de la volonté des tribunaux et des législateurs à rendre au jeu son dû. Et donc nous pensons qu'une des faces de la membrane étincelante brille de manière beaucoup plus vive que les autres. Nous craignons que les débats politiques des prochaines années ne mettent que trop en avant l'efficacité des mondes virtuels, au détriment de leur plaisir.

Les travaux de Debora Spar³ ont abordé le développement des technologies de la communication et leur adoption dans la société au fil du temps, en comparant à des vagues les différents mouvements de va-et-vient entre la société et les technologies. Chaque vague de changement technologique et de croissance est caractérisée par quatre étapes évidentes : étape 1 : Innovation ; étape 2 : Commercialisation ; étape 3 : Anarchie créatrice ; et étape 4 : les Règles. Spar démontre son modèle en l'appliquant aux innovations qui ont changé le monde, des cartes à Internet ; aussi nous pensons que cette théorie s'applique au développement de la technologie du monde virtuel. Caractérisée par un petit nombre de participants et mettant l'accent sur le plaisir et l'émotion de la technologie elle-même, la phase 1 a été inaugurée par les MUD et a continué sur la mise en place d'*Everquest* et d'*Ultima Online* en tant que version marchande des premiers jeux. La commercialisation a commencé à se développer en réponse au succès d'*Ultima*, et à se répandre avec les autres mondes commerciaux, constituant

une audience en pleine expansion au travers de ces variations sur un même genre de jeu. Nous pensons que la technologie des mondes virtuels est quelque part entre la création et le chaos de la course aux profits, éléments caractéristiques de la phase 3 : le développement commercial s'est développé au-delà des attentes, prenant de court l'industrie, alors incapable d'établir des normes obligatoires et cohérentes ; les exploits économiques de tout genre sont monnaie courante, de telle sorte qu'il est nécessaire de définir les acteurs légitimes et illégitimes (comme dans les procès introduits ci-dessus). Étant donné que la jurisprudence actuelle présente très peu de recours pour les personnes lésées, et que les grands groupes d'utilisateurs n'ont que le gouvernement des États-Unis pour instance de recours en matière de réglementation officielle et de codification des droits individuels et collectifs, il est clair que nous n'avons pas encore atteint l'étape 4 de la Règle. Dans ce dernier stade, la demande pour l'exécution des droits légitimes fait entrer la technologie dans le domaine public, dès lors les questions et affaires de liberté et d'égalité peuvent être traitées dans le cadre légal des voies de recours. Nous sommes sur le point de le faire.

La croissance rapide du nombre et la taille des mondes virtuels les inscrit sur la voie d'une diffusion de leur légitimation culturelle. Si *World of Warcraft* ne comptait que 10 000 joueurs et n'était pas une entreprise de plusieurs millions de dollars, l'intérêt des experts, des avocats et des organismes publics resterait faible, mais le succès des mondes virtuels dans le domaine économique est comme une invitation à la réglementation et à l'élaboration des politiques, en particulier pour ce qui a trait aux biens et aux taxes de répartition.

Les récentes études académiques ont également mis l'accent sur la notion d'interopérabilité, c'est-à-dire la possibilité pour un joueur de transférer ses marchandises et ses avatars d'un monde virtuel à l'autre. L'imaginaire ou la dimension narrative de certains jeux rend cette aspiration ridicule - imaginez votre barde médiéval se prélassant dans les stations de transport de *Star Wars Galaxies*. Ces mouvements inter-mondes altéreraient la nature même du jeu selon les conceptions qu'ont les joueurs de ces mondes « fermés ». Cependant, les standards retenus introduiraient des externalités de réseau positives dans le système, ce qui rend l'interopérabilité si souhaitable pour ce segment de joueurs et de développeurs qui soutiennent une membrane plus ouverte et poreuse⁴. Il semble que grand nombre des chefs de file des réflexions dans ce domaine se montrent indulgents envers les mondes imaginaires fermés, la question est de savoir si cette attitude va peser alors que les mondes virtuels sont de plus en plus répandus. Chaque étape vers la standardisation pousse la technologie des mondes virtuels vers les usages grand public, dont le corollaire est le besoin croissant d'une réglementation et d'une répression venant de l'extérieur, soit une étape plus loin sur la vague de Spar.

Les kits de développement pour la création d'espaces virtuels sont plus puissants et plus accessibles. De petits groupes ou des individus ont désormais les moyens de façonner leurs rêves, mais les progéniteurs du mouvement ont récolté les bénéfices et ont probablement laissé des barrières dans leur sillage. Le mécanisme de croissance qui a permis d'arriver à ce stade représente maintenant une entrave à l'avenir des mondes virtuels « domestiques ». Que faire si le gouvernement

exige la vérification des antécédents, les droits de licence, et implique les services d'avocats pour acquérir la propriété d'un monde virtuel ? Même des honoraires ou des dons modestes pour couvrir la bande passante pourraient empêtrer les propriétaires « terriens » dans un brouillage juridique. Le moindre événement, le crime le plus minime dans un monde virtuel, pourrait entraîner un tollé dans l'opinion publique et une demande conséquente en matière de régulation. Et quand un besoin de réglementation est perçu et à portée du gouvernement, quel organisme sera chargé de son administration ? Est-ce que ce sera la *Federal Communications Commission*, dont la tendance à soutenir les intérêts établis et à répéter les échecs en matière de protection des droits des individus et d'application des communications nationales, la place au centre des débats sur le comportement en ligne et la gouvernance d'Internet (des points sur lesquels elle est restée, pour la plupart, muette) ? Est-ce que le gouvernement sera sollicité pour établir un *Bill of Virtual Rights* afin de protéger les particularités des relations joueur-avatar-monde ?

Ce qui est le plus important pour les travaux à venir, à la fois académiques et juridiques, c'est la nécessité de respecter les distinctions faites entre les mondes virtuels en fonction de leur caractère ouvert ou fermé. La valeur des mondes virtuels ne réside pas seulement dans leur capacité à reproduire les organisations et les attentes du monde réel, c'est aussi et peut-être surtout, leur capacité à échapper aux restrictions du monde réel – que ce soit pour le plaisir ou l'expérimentation. Il y a beaucoup de choses à apprendre, en permettant aux espaces virtuels de changer les règles du monde réel, et en laissant aux partici-

pants la possibilité d'exercer leur droit de jouer – agissant dans ce monde d'une manière qui serait inacceptable (pour eux) dans le monde réel. Il est ironique de constater que la majeure partie de l'argumentation soutenant la reconnaissance des droits de propriété et de la réglementation au sein des mondes virtuels soit basée sur notre croyance dans la liberté, mais que lorsque nous avons la possibilité de la mettre en pratique, de la vivre, nous nous retirons derrière les frontières prévisibles de la loi.

Comme une nouvelle génération qui a grandi avec la propriété virtuelle ou les avatars arrive à maturité, la poussée en faveur d'institutions de réglementation aura plus de force et d'effet. Les gens veulent protéger leurs biens virtuels ou avoir des possibilités de recours contre ceux qui leurs causent des dommages dans le monde virtuel. Ils ne manqueront pas d'user de tous les droits civils et des droits de propriété exactement de la même façon, quels que soient le but et caractéristiques du monde dans lequel ils sont, et les dommages que leurs activités pourraient causer à la collectivité se cristallisent ici. Qu'en est-il des petits artistes-rois qui veulent construire des communautés pas comme les autres ? S'ils ne sont pas autorisés à le faire, alors tous les mondes seront les mêmes, et très semblables à ceux du monde réel. En l'état actuel des choses, les joueurs renoncent à la plupart de leurs droits à la faveur de l'auteur, dès lors qu'ils pénètrent un monde virtuel. Mais est-ce que cette institution durera quand des lois généralistes rendront cela impossible dans l'avenir ? La différenciation entre les grands éditeurs commerciaux et les mondes communautaires de plus petite taille doit être imposée dans le but de protéger la croissance

des mondes virtuels dans leur totalité, sinon une terne homogénéité les standardisera. C'est au travers de ces distinctions linguistiques et littéraires que les souhaits des développeurs et des acteurs pourront être respectés, et non traités inlassablement comme des possibilités commerciales latentes, mais plutôt comme des mondes uniques avec leurs propres systèmes de valeurs – dont certains, nous l'espérons, continueront à valoriser le droit de jouer.

Conclusion

Le droit est souvent nécessaire pour protéger quelque chose des intérêts individuels destructeurs des participants. C'est certainement le cas avec les biens de la nature, et c'est également le cas des mondes virtuels « fermés ». Les motivations de nombreux utilisateurs pourraient faire appel des politiques et des décisions qui détruisent l'essence même de l'espace. Heureusement, le travail est plus facile pour les mondes virtuels que pour les forêts. Les forêts, en général, ne sont pas construites, possédées et louées par quelqu'un. À part quelques bénévoles, elles n'ont aucun conseiller politique et judiciaire. Alors que les mondes virtuels sont une propriété, construits et loués. Certains des propriétaires se considèrent comme des artistes, d'autres comme des rois. Nous considérons les propriétaires comme relevant d'un peu des deux. Cette situation ne nécessite qu'une petite décision politique : donner des droits à l'artiste-roi, protéger leurs domaines des intérêts mesquins.

Pour l'avenir, nous concluons tout simplement pour de plus amples débats sur ces questions, par une seule condition : garder l'artiste-roi à l'esprit

et l'aider à protéger ses créations sans détruire les imaginaires d'où ils sont nés. Il ya plusieurs raisons pour construire un monde virtuel, et la quête d'efficacité du monde réel ne relève pas d'eux. L'humanité a le droit de jouer, tant que la technologie le permet, la faim pour le jeu est profonde et palpable. Les mondes virtuels promettent au final de restaurer des éléments fondamentaux qui ont été perdus. En ce sens, ils doivent être protégés.

R · É · F · É · R · E · N · C · E · S

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds : The Business and Culture of Online Games*. Chicago : University of Chicago Press. 2005.

CASTRONOVA, Edward. « Virtual Worlds : A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier », *CESifo Working Paper* n°. 618, December 2001.

CASTRONOVA, Edward. « The Right to Play », *New York Law School Law Review*. Vol. 49(1), 2004-2005, pp. 185-210.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens : A Study of the Play Element of Culture*. Boston : Beacon Press. 1938/1950.

LASTOWKA, Gregory F. & HUNTER, Dan. « The Laws of the Virtual Worlds », *California Law Review*, Jan 2004.

MARCUS, Todd David. « Fostering Creativity in Virtual Worlds : Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content », *New York Law School Law Review*, 2007/2008.

MILLER, Daniel C. « Determining Ownership in Virtual Worlds : Copyright and License Agreements », *The Review of Litigation*, Spring 2003.

RENAUD, Christian « Ode to Interoperability », *Cisco Virtual Worlds Blog*, Oct 19, 2007: http://blogs.cisco.com/virtualworlds/2007/10/ode_to_interoperability.html

REUVENI, Erez. « On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the Virtual Age », *Indiana Law Journal*, Spring 2007.

Second Life Terms of Service. <http://secondlife.com/corporate/tos.php>

SPAR, Debora L. *Ruling the Waves : Cycles of Discovery, Chaos, and Wealth From the Compass*

to the Internet. 2001: Harcourt, Inc. New York.
World of Warcraft Terms of Service. <http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html>
World of Warcraft EULA. <http://www.worldofwarcraft.com/legal/eula.html>

N · O · T · E · S

1. Lastowka, Gregory F. & Hunter, Dan. « The Laws of the Virtual Worlds », California Law Review, Jan 2004.

Marcus, Todd David. « Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content », New York Law School Law Review, 2007/2008.

Miller, Daniel C. « Determining Ownership in Virtual Worlds: Copyright and License Agreements », The Review of Litigation, Spring 2003.

Renaud, Christian, « Ode to Interoperability », Cisco Virtual Worlds Blog, Oct 19, 2007: http://blogs.cisco.com/virtualworlds/2007/10/ode_to_interoperability.html

Reuveni, Erez; « On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the Virtual Age », Indiana Law Journal, Spring 2007.

2. Lastowka, Gregory F. & Hunter (Dan), « The Laws of the Virtual Worlds », California Law Review, Jan 2004.

3. Spar, Debora L. *Ruling the Waves: Cycles of Discovery, Chaos, and Wealth From the Compass to the Internet*. 2001: Harcourt, Inc. New York.

4. Renaud, Christian. «Ode to Interoperability », Cisco Virtual Worlds Blog, Oct 19, 2007: http://blogs.cisco.com/virtualworlds/2007/10/ode_to_interoperability.html

R · É · S · U · M · É

Les mondes synthétiques vont se retrouver dans les cinq ans à venir face à des conflits politiques croissants. Les mondes virtuels « fantastiques » ou « d’auteurs » vont subir des pressions pour qu’ils adoptent un modèle économique efficace et répondent aux attentes commerciales. Ces ingérences sont le fait d’une forte politique de régulation qui tend imposer le système d’interopérabilité. Cet article entend explorer les différents enjeux légaux, économiques et politiques et les conséquences sur les mondes synthétiques. Cette pénétration de la réalité tend à corrompre l’essence même de l’espace ludique. Le risque principal étant la disparition des mondes originaux au profit d’une normalisation. C’est pourquoi cet article défend un droit au jeu, afin de préserver ces espaces de liberté créatrice.

The Inevitable Demise of the Magic Circle.?

We predict political conflict in the next five years about the status of virtual worlds. We begin with a conceptual treatment that combines typical media trajectories and typical economic development trajectories. Both predict that a certain class of virtual worlds, the so-called « fantasy » or « auteur » virtual worlds, will face increasing pressure to shut down or conform to a more regulated business / efficiency model. Conflicts over the rights of users and developers are now endemic in virtual worlds, and the policy and regulatory environment is completely unclear. Our predictions, based on past experience with regards to both media and open economies, are that situations of policy and legal uncertainty are typically concluded with a strong external regulatory intervention. We advocate that as the regulatory issues become clearer, the rights of virtual world owners should be raised to the level of a political issue.