

Table des matières

Remerciements	ix
Préface	xi
Liste des sigles et abréviations	xxv
Introduction	1
Partie 1 : L'existence d'un droit de la « propriété virtuelle »	15
Chapitre préliminaire. Les différents aspects des transferts d'objets virtuels dans les mondes virtuels	17
Section 1. Définitions et caractéristiques des mondes virtuels	17
Paragraphe 1. Le monde virtuel	18
A. Définition du « virtuel »	18
B. Définition des MMO	19
C. Les différents types de MMO	20
D. Les caractéristiques des MMOs	24
E. Les différents intervenants	25
F. Les différents modèles d'inscription	28
Paragraphe 2. La forme des objets virtuels et leurs utilisations dans les mondes virtuels	30
Paragraphe 3. Définition d'un avatar	31
Paragraphe 4. Illustration d'un monde virtuel – l'exemple de Second Life	32
Section 2. L'aspect économique des mondes virtuels	35
Section 3. Les aspects sociologiques et psychologiques des mondes virtuels	38
Section 4. Quelques notions techniques relatives au fonctionnement des mondes virtuels	41

Paragraphe 1. Éléments constitutifs techniques du cyberspace . . .	42
A. L'Internet	42
B. La Toile (ou le Web)	45
Paragraphe 2. Définition technique de l'objet virtuel	46
Paragraphe 3. Définitions des termes techniques	46
A. Les logiciels donnant accès au monde virtuel	46
B. Le serveur	47
C. Les données informatiques et bases de données	48
D. Le disque dur	49
E. Les pixels	50
Section 5. Création et « transfert » d'un objet virtuel dans le monde virtuel	50
Paragraphe 1. Création d'un objet virtuel	51
Paragraphe 2. Transfert technique d'un objet virtuel	53
Conclusion du chapitre préliminaire	54
Chapitre 1. De la reconnaissance d'un droit de <i>propriété virtuelle</i> . . .	55
Section 1. Les revendications antagonistes des principaux acteurs des mondes virtuels	55
Paragraphe 1. Les arguments des utilisateurs en faveur de la reconnaissance de la propriété virtuelle	56
Paragraphe 2. Les arguments des développeurs contre la reconnaissance de la propriété virtuelle	63
A. Les développeurs sont les créateurs des objets virtuels	64
B. Le développeur offre un « service »	65
1. « Service » déterminé dans le CLUF	65
2. Le CLUF interdit la vente d'objets virtuels	67
3. Service offert en vertu de l'esprit et des règles du jeu	67
C. Les modèles de propriété virtuelle prévus par les développeurs dans les CLUFs	70
1. Le modèle général de CLUF	70
2. Le modèle particulier de CLUF dans Second Life	73
Section 2. L'approche théorique quant à l'existence de la <i>propriété virtuelle</i>	78
Paragraphe 1. La théorie lockéenne du travail	79
A. L'utilisation raisonnable de la théorie lockéenne au monde virtuel	79
B. Les critiques à l'application de la théorie lockéenne du travail	82

Paragraphe 2. La théorie utilitariste	84
A. L'application raisonnable de la théorie utilitariste au monde virtuel	85
B. Les critiques à l'application de la théorie utilitariste	86
Paragraphe 3. La théorie de la personnalité	87
A. Application de la théorie de la personnalité	87
B. Objections à l'application de la théorie de la personnalité au monde virtuel	90
Section 3. Justification économique de l'existence de la <i>propriété virtuelle</i>	91
Paragraphe 1. L'existence d'un droit de propriété virtuelle pour un marché efficient	92
Paragraphe 2. L'attribution originaire de la propriété sous l'angle de l'analyse économique du droit	93
A. L'appropriation par le travail	93
B. L'attribution de la propriété en fonction de la maximisation de la valeur de l'objet	96
C. L'effet des coûts de transaction sur le choix de la titularité	97
1. <i>La théorie économique de Joshua Fairfield quant à l'attribution de la propriété virtuelle</i>	99
2. <i>La théorie économique de John William Nelson quant à l'attribution de la propriété virtuelle</i>	103
Section 4. Justification de la reconnaissance de la <i>propriété virtuelle</i> en droit pénal	107
Paragraphe 1. Approche doctrinal de la reconnaissance de la propriété virtuelle en droit pénal	108
Paragraphe 2. Reconnaissance jurisprudentielle du vol de biens virtuels	111
Conclusion du chapitre 1	113
Chapitre 2. La nature de la propriété dans les univers virtuels : un droit de propriété classique ?	115
Section 1. Examen de la théorie classique de la propriété et son évolution	116
Paragraphe 1. La définition matérielle de la propriété	116
Paragraphe 2. La « rénovation » de la notion de propriété	120
Section 2. La classification des biens	127
Paragraphe 1. La définition du terme « bien » dans le Code civil du Québec	127
Paragraphe 2. La distinction des biens corporels et incorporels	129
A. Biens corporels	130

1. <i>Définition</i>	130
2. <i>Hypothèses injustifiées de l'objet virtuel en tant qu'objet corporel</i>	131
B. Les biens incorporels	132
1. <i>Définition</i>	133
2. <i>La valeur économique, composante essentielle dans la qualification de bien</i>	134
a. La notion de valeur économique	134
b. L'émergence des biens incorporels	136
c. L'objet virtuel en tant que valeur	139
Paragraphe 3. Les biens meubles ou immeubles	147
A. <i>Définition</i>	147
B. L'objet virtuel : bien meuble ou immeuble?	148
Section 3. Comparaison des éléments constitutifs du droit de propriété avec les spécificités de la <i>propriété virtuelle</i>	148
Paragraphe 1. Les caractéristiques propres au droit de propriété	149
A. Quant aux attributs du propriétaire	150
1. <i>L'usage exclusif</i>	150
2. <i>Le pouvoir de disposer</i>	151
B. Quant aux caractéristiques de la propriété	153
1. <i>Un droit de propriété absolu ou complet</i>	153
2. <i>Un droit de propriété perpétuel</i>	153
Paragraphe 2. Analyse comparative des spécificités de la propriété virtuelle au regard du contenu du droit de propriété	154
A. La rivalité v. l'exclusivité	155
B. Persistance v. perpétuité	159
C. Code interconnecté	160
D. Distinctions du contenu des droits de la propriété classique et de la propriété virtuelle	160
Paragraphe 3. Les modes d'acquisition et de transfert de la propriété	162
A. Les modes d'appropriation des biens virtuels dans la pratique	162
1. <i>Modes d'appropriation des biens virtuels à l'intérieur du monde virtuel</i>	163
a. La création de biens virtuels	163
b. L'achat de biens virtuels	163
2. <i>Modes d'appropriation des biens virtuels entre utilisateurs à l'extérieur du monde virtuel</i>	165

3. <i>Transferts par l'intermédiaire d'entreprise de courtage</i> . . .	166
a. Compagnie de courtage en ligne non spécialisée dans la vente de biens virtuels : le cas d'eBay	167
b. Compagnie de courtage spécialisée dans la vente de biens virtuels : PlayerAuctions.com	168
4. <i>Transferts par une entreprise de Gold Farming</i>	170
B. Comparaison des modes d'acquisition et de transfert de la propriété classique avec ceux de la propriété virtuelle	171
1. <i>Modes originaires d'acquisition de la propriété</i>	172
a. La non-application de l'accession immobilière naturelle et de l'occupation	172
b. L'accession artificielle mobilière	173
2. <i>Le transfert des biens virtuels par convention comme mode dérivé d'acquisition</i>	180
Section 4. La protection de la propriété	182
Conclusion du chapitre 2	185
Chapitre 3. La nature de la <i>propriété virtuelle</i>, un droit de propriété intellectuelle?	189
Section 1. Distinction « relative » entre la propriété classique et la propriété intellectuelle	190
Paragraphe 1. Ressemblances et dissemblances de la propriété artistique avec la propriété classique	191
Paragraphe 2. La coexistence des droits de propriété intellectuelle et de propriété classique	193
Section 2. L'application du droit d'auteur	195
Paragraphe 1 : Les théories en présence	195
Paragraphe 2. L'objet virtuel en tant qu'œuvre	197
A. Les principes généraux du droit d'auteur	197
B. L'objet virtuel, élément visé par le droit d'auteur	198
1. <i>Le code source : élément visé par le droit d'auteur</i>	199
2. <i>Les images ou composantes audiovisuelles</i>	200
3. <i>Le critère d'originalité</i>	201
Paragraphe 3. La question de la titularité des droits	204
Conclusion chapitre 3	207
Conclusion de la première partie	209

Partie 2 : La règle de conflit applicable aux transferts de biens virtuels .	213
Chapitre préliminaire. L'identification des conflits de lois en présence .	215
Section 1. Les conflits de lois entre les utilisateurs	216
Paragraphe 1. Rapports contractuels entre les utilisateurs	216
Paragraphe 2. Rapports extracontractuels entre utilisateurs	217
Section 2. Les conflits de lois entre le développeur et les utilisateurs .	218
Paragraphe 1. Rapports contractuels entre le développeur et les utilisateurs	218
A. La rédaction des CLUFs au profit des développeurs	219
B. L'exemple des CLUFs de World of Warcraft et de Second Life .	220
Paragraphe 2. Rapports extracontractuels entre le développeur et les utilisateurs	225
Conclusion du chapitre préliminaire	227
Chapitre 1. La règle de conflit de lois applicable aux biens	229
Section 1. La détermination de la loi applicable aux biens	229
Paragraphe 1. Les facteurs de rattachement en matière de droits sur les biens corporels	230
Paragraphe 2. Les facteurs de rattachement en matière de droits sur les biens incorporels	233
Section 2. Le champ d'application général de la règle de conflit et ses limites	235
Paragraphe 1. Contenu et exercice des droits réels	236
A. Compétence générale de la <i>lex rei sitae</i>	236
B. Cumul de lois applicables	237
Paragraphe 2. Création, transfert et acquisition des droits réels . . .	244
A. Compétence générale de la <i>lex rei sitae</i>	245
B. Cumul de lois applicables	245
Paragraphe 3. Les difficultés d'application de la loi réelle en matière de conflits mobiles	248
A. Le domaine de la loi applicable aux conflits mobiles	248
B. Exemple du transfert de propriété de biens corporels en matière de vente internationale	253
1. <i>Détermination de la loi applicable</i>	253
2. <i>Domaine de la loi applicable</i>	256
Conclusion du chapitre 1	264

Chapitre 2. Les difficultés d’application de la loi réelle en matière de biens virtuels	269
Section 1. La nature spécifique du cyberspace	269
Paragraphe 1. La nature du cyberspace	270
A. Le cyberspace : un moyen de communication	270
B. Le cyberspace : un « espace imaginaire »	272
Paragraphe 2. Les caractéristiques particulières du cyberspace ...	275
A. Immatérialité et absence de contrôle étatique du réseau	276
B. Ubiquité et anonymat	276
Section 2. Les effets de la nature cyberspatiale sur le facteur de rattachement	277
Paragraphe 1. Le défaut de rattachement	277
A. Définition	278
B. Le remède douteux : la localisation cyberspatiale comme facteur de rattachement	279
Paragraphe 2. Les limites d’application de la loi de situation des biens aux biens virtuels	282
Section 3. Le recours à la fiction juridique en droit international privé	286
Paragraphe 1. La technique de la localisation fictive	286
Paragraphe 2. Exemples d’application de la technique de localisation fictive	288
A. En matière de droits corporels non situés sur un territoire étatique : exemple d’objet dans l’espace extra-atmosphérique ..	289
B. En matière de biens immatériels : exemple de la localisation des créances ordinaires	291
C. En matière de cyberdélict : le principe de « focalisation »	294
1. <i>Le principe de « focalisation »</i>	294
2. <i>Les limites du critère de focalisation</i>	297
3. <i>Application du principe de « focalisation » au monde virtuel</i> .	297
Section 4. L’application de la technique de localisation fictive dans la recherche de rattachement des biens virtuels	299
Paragraphe 1. Le choix d’une localisation fictive en matière de transfert des biens virtuels	300
A. La loi qui présente les liens les plus étroits	300
B. La notion de la prestation caractéristique	301
C. Le lieu de la situation du serveur	302
D. Le lieu d’exécution des obligations	305
E. Le lieu d’établissement de l’une des parties	307

- 1. *Lieu du domicile de l'utilisateur* 308
- 2. *Lieu du siège social du développeur* 308
- F. Le lieu de survenance du fait juridique 309
- G. Le lieu d'enregistrement du bien 312
- Paragraphe 2. La solution de la localisation fictive 314
 - A. Dans les domaines d'application de la loi réelle 314
 - B. Dans les domaines d'application de la loi contractuelle 316
 - 1. *L'application de la loi d'autonomie* 317
 - a. Le choix des parties 317
 - b. Le domaine de la loi contractuelle 318
 - 2. *L'application de règles spécifiques à certains contrats* 321
 - a. Le contrat de consommation 321
 - b. Le contrat de vente 326
 - 3. *L'absence de choix : localisation du contrat par la notion de prestation caractéristique* 328
- Conclusion du chapitre 2 333
- Chapitre 3. Solution alternative aux règles de conflits de lois classiques des biens : l'application du droit d'auteur** 337
 - Section 1. Les recours en cas de violation du droit d'auteur 338
 - Paragraphe 1. En cas de reconnaissance des droits d'auteur aux développeurs 338
 - A. Les rapports contractuels au regard du droit d'auteur 339
 - B. Les recours techniques 339
 - C. Les recours légaux 340
 - Paragraphe 2. En cas de reconnaissance des droits d'auteur à l'utilisateur/créateur de l'objet virtuel 343
 - A. Les recours en nullité des clauses abusives 344
 - B. Les recours à l'encontre d'un autre utilisateur 349
 - Section 2. Les règles de conflits de lois relatives au recours en matière de droit d'auteur 352
 - Paragraphe 1. Le champ d'application de la Convention de Berne 352
 - Paragraphe 2. Le domaine d'application de la lex loci protectionis 356
 - Paragraphe 3. Les limites de la protection internationale du droit d'auteur 359
 - A. Les limites prévues par les textes conventionnels 359
 - B. Les limites prévues par les CLUFs 360

Paragraphe 4. La détermination de la lex loci protectionis en matière de création et transfert de biens virtuels	361
Conclusion du Chapitre 3	366
Conclusion de la seconde partie	369
Conclusion générale	373
Bibliographie sélective	381
Jurisprudence	383
Doctrine	385
Sites internet	399
Annexe : Second Life - Linden Lab Terms of service	403