



Quid du droit du metavers ?

Fiche pratique publié le **18/01/2022**, vu **2595 fois**, Auteur : [Anthony BEM](#)

Quel droit s'applique dans le metavers ?

Le métavers est la contraction des termes « meta » et « univers » signifiant **au-delà de l'univers ou plus précisément l'existence d'un univers numérique parallèle.**

À l'origine le terme metavers est un concept de science-fiction évoqué par l'auteur Neal STEPHENSON en 1992 dans son ouvrage *Snow Crash*, dans lequel les humains interagissent les uns avec les autres via des avatars rendus dans un espace virtuel tridimensionnel.

En réalité, le metavers est une évolution du web. D'abord, le web 1.0 offrait l'accès à l'information. Puis, le web 2.0 apportait de l'interaction grâce aux réseaux sociaux. Enfin, le web 3.0 apporte l'immersivité.

Plusieurs tentatives de metavers ont déjà existé par le passé mais le marché et la technologie n'étaient pas assez matures.

Les métavers nouvelle génération ont émergé il y a maintenant une dizaine d'année.

La plateforme **The Sandbox** et **Decentraland** dressent le visage de l'internet de demain.

Ces plateformes permettent à ses utilisateurs de créer un monde virtuel à l'aide de [non-fungible token](#) (NFT ou jetons non fongibles en français).

La notion de metavers est revenu sur le devant de la scène suite à la pandémie de Covid-19 et les confinements qui ont accéléré la numérisation des sociétés et démocratisé les relations humaines à distance.

Le metavers est surtout **le croisement de plusieurs évolutions technologiques récentes : le cloud, les datacenters,**

[la blockchain](#), les crypto monnaies, la 5G et les objets de réalité virtuelle (ex : les lunettes, les casques ou les gants haptiques à même de reproduire la sensation du touché).

Les metavers auront pour but à terme de **créer une expérience de réalité virtuelle en 3D, notamment à l'aide de casques de réalité augmentée**, où les personnes pourront interagir entre elles en exploitant des représentations virtuelles - ou avatars- d'elles-mêmes.

Issus des jeux vidéo, ces mondes virtuels 3D immersifs permettent la rencontre entre les réseaux sociaux, les espaces collaboratifs, les places de marché et le e-commerce.

Il ne faut donc pas s'étonner que les géants de la technologie soient déjà tous dedans et construisent dans le métavers.

Fin 2021, la société maison mère de **Facebook a changé de nom pour s'appeler Meta afin d'annoncer publiquement la mise en ligne de son propre projet de metavers.**

Mark Zuckerberg définit son metavers comme un « *environnement virtuel où vous pouvez être présent avec des gens dans des espaces numériques, un internet incarné dans lequel vous êtes acteur plutôt que spectateur* ».

Les metavers sont encore à un état embryonnaire mais différents types de plateformes de metavers existent depuis quelques années.

Le développement de la [technologie blockchain](#) durant les années 2010 permet dorénavant aux utilisateurs de ces plateformes d'acheter et vendre des terrains, des constructions, des vêtements qui prennent la forme de [non-fungible token](#), en utilisant des crypto-monnaies.

Demain, le metavers permettra **de fusionner la réalité physique, la réalité virtuelle et la réalité augmentée** grâce à des produits, des outils et des infrastructures interconnectés.

Ces nouveaux modes d'interaction virtuelle modifieront notamment les méthodes de travail, de divertissement, de consommation, la publicité, l'économie et les rapports entre les individus dans la vie réelle comme dans le monde virtuel.

Les technologies de la blockchain et des [non-fungible tokens](#) ont permis le développement de l'interopérabilité entre ces différents univers.

Pour l'heure, il n'existe aucune base légale ni aucune jurisprudence.

Pour cause, l'aspect universel de cette évolution technologique ne permet pas de localiser les individus dans l'espace géographique terrestre.

De la même manière qu'avec internet, le metavers risque d'entraîner des conflits de droit applicable et de compétence juridictionnelle.

On peut en effet s'interroger sur la place du droit dans les univers virtuels, les mondes en 3D ou le metavers, cet univers entièrement virtuel dans lequel chacun pourrait avoir un avatar et se téléporter instantanément.

D'où la question des conséquences juridiques potentielles d'une infraction et l'application du droit dans le metavers car les agressions sexuelles ne sont plus réservées au monde réel, mais affectent désormais la réalité virtuelle.

À titre d'exemple, une utilisatrice de la version test du metavers de Meta a été déjà victime d'une agression sexuelle de la part d'autres utilisateurs.

Curieusement, les réactions semblent avoir été divisées sur la question, de nombreuses personnes estimaient que cette expérience, aussi violente soit-elle, ne peut pas être comparée à une agression sexuelle déroulée le monde réel.

En l'espèce, se pose donc la question de la pénalisation des délits commis dans un monde virtuel comme dans les metavers.

Le 2 juillet 1998, dans un rapport du Conseil d'État « *Internet et les réseaux numériques* », ce dernier avait déjà évoqué la notion de « personnalité virtuelle » qu'il faudrait aborder sous le prisme de la citoyen numérique.

Une vingtaine d'années plus tard, et bien qu'il existe une informelle « *Déclaration des droits des Avatars* », il n'y a pas encore de droit (ni d'obligation) à proprement parler des avatars.

En effet, au travers de ces derniers, c'est bien l'utilisateur qui agit et communique sans que l'avatar n'ait une quelconque responsabilité, étant pour le moment totalement dépourvu d'autonomie.

Cependant, **l'absence de responsabilité propre à l'avatar ne signifie pas que les actes illicites commis dans ces mondes virtuels ne peuvent être sanctionnés.**

L'avatar constituant le prolongement de l'utilisateur : si l'avatar est agressé l'utilisateur l'est également.

Enfin, comment ne pas envisager la question de l'identification dans les metavers.

Au même titre que sur internet, l'anonymat des utilisateurs est de mise sur les metavers.

Cependant, davantage que sur internet, les principes technologiques de blockchain et de décentralisation du metavers peuvent être la cause de l'anonymat des utilisateurs.

L'avenir nous révélera comment l'identification de chacun des utilisateurs sera garantie sur les metavers et comment les poursuites pourront être réalisées devant les juridictions nationales.

Pour l'heure, par analogie, les règles du droit de l'internet trouvent à s'appliquer tant à l'égard des utilisateurs que des créateurs de plateformes numériques.

Je suis à votre disposition pour toute action ou information ([en cliquant ici](#)).

Anthony Bem
Avocat à la Cour
27 bd Malesherbes - 75008 Paris
01 40 26 25 01
abem@cabinetbem.com