

Identité et patrimoine du joueur de sport électronique

Philippe Mouron

▶ **To cite this version:**

Philippe Mouron. Identité et patrimoine du joueur de sport électronique. Les cahiers des rencontres Droit et Arts, 2019, n° 3, pp. 87-99. hal-02401620v1

HAL Id: hal-02401620

https://amu.hal.science/hal-02401620v1

Submitted on 23 Jan 2020 (v1), last revised 24 May 2020 (v2)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Cahiers des rencontres Droit & Arts, n° 3, 2019, pp. 87-99

IDENTITÉ ET PATRIMOINE DU JOUEUR DE SPORT ÉLECTRONIQUE[1]

MOURON Philippe
Maître de conférences HDR en droit privé
LID2MS – Aix-Marseille Université

Le secteur du jeu vidéo a connu d'importantes mutations, qui ont généré de nouvelles problématiques en lien avec le droit de la communication.

La question du statut des joueurs est au cœur de ces évolutions, alors que le secteur du jeu vidéo connaît une importante professionnalisation à l'ère du sport électronique. Leur image peut être exploitée au même titre que celle d'un sportif physique. Il en est de même avec le personnage virtuel que constitue l'avatar, qui peut avoir été personnalisé par leurs soins, allant jusqu'à reprendre l'apparence de personnes bien réelles. De façon générale, la médiatisation du jeu vidéo implique une utilisation de la personnalité du joueur par des procédés de communication. Si l'on serait tenté de limiter celle-ci à la dimension virtuelle que constitue l'avatar, il s'avère que la personne même du joueur peut être mise en cause. En effet, les participants aux rencontres de sport électronique réalisent un investissement personnel très important dans la maîtrise des jeux vidéo. Leur savoir-faire constitue un patrimoine valorisable et une source de rémunération. Cette professionnalisation des joueurs a ainsi justifié la création d'un statut salarié par la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

S'il existe bien une identité numérique des joueurs de sport électronique, la question de sa qualification s'avère plus difficile à trancher. Les évolutions qui viennent d'être évoqués nous ramènent à une problématique fondamentale : la patrimonialisation des droits de la personnalité. Sous le coup de l'évolution des moyens de communication, celle-ci s'est faite toujours plus importante, à travers l'augmentation des facultés d'exploitation des attributs de la personnalité. La création d'un statut de joueur professionnel marque une nouvelle étape de ce processus.

Ce phénomène de patrimonialisation peut être mesuré à deux niveaux différents. Il était déjà à l'œuvre au niveau de l'avatar du jeu vidéo, personnage fictif qui exprime la personnalité du joueur tout en constituant un objet de propriété intellectuelle (I). Il s'est doublé d'une reconnaissance légale de la profession de joueur de sport électronique, à travers la valorisation de sa force de travail (II).

[1] Le présent article reprend les idées d'une contribution précédemment parue sous le titre « La patrimonialisation de l'identité numérique des joueurs de sport électronique » dans l'ouvrage *Les enjeux juridiques de l'e-sport*, dirigé par Monsieur Gaylor Rabu et Madame Morgane Reverchon-Billot, publié par les Presses universitaires d'Aix-Marseille en 2017, pp. 121-149 ; le lecteur désireux d'approfondir les problématiques ici présentées est invité à s'y référer

I. La patrimonialisation de l'identité du joueur à travers l'avatar de jeu vidéo

L'avatar est nécessaire à l'utilisation d'un jeu vidéo. Il permet d'en intégrer l'environnement virtuel, de s'y déplacer et d'y effectuer une série d'actions. C'est pourquoi il exprime la personnalité du joueur, notamment à travers les choix que celui-ci va effectuer en l'utilisant (A). Sur le plan juridique, sa qualification est toutefois ambivalente. Si l'on est tenté de le rapprocher des droits de la personnalité, en tant qu'élément de l'identité numérique du joueur, il doit aussi être considéré comme une œuvre de l'esprit, objet d'un droit de propriété intellectuelle (B).

A. L'avatar, expression de la personnalité du joueur dans le jeu vidéo

L'avatar est une interface. Il permet au joueur d'intégrer et d'interagir avec l'environnement fictif du jeu vidéo.

Pendant longtemps, ces interactions restaient limitées et déterminées par l'éditeur du jeu. Si le joueur pouvait prendre un plaisir certain et acquérir des capacités particulières dans son style, celles-ci étaient contraintes par l'environnement technique du jeu et le nombre limité des actions exécutables. Sa seule marge de manœuvre pouvait notamment tenir à sa dextérité et au temps de résolution des niveaux. C'est ce qui explique que des jeux parmi les plus anciens restent extrêmement populaires grâce aux records de temps d'exécution que certains joueurs continuent de battre. Le célèbre jeu *Super Mario,* commercialisé dans les années 80 sur la *Nintendo Entertainment System*, a ainsi pu être terminé en intégralité en seulement 4 minutes et 55 secondes fin 2018. Ces records font l'objet de vidéos disponibles sur les plateformes de partage de contenus, telle que *Youtube*, et continuent d'alimenter la ferveur des fans. Au-delà de la performance, les joueurs ayant réalisé de tels exploits peuvent jouir d'une certaine célébrité dans les milieux intéressés. Cela atteste déjà d'une certaine expression de leurs capacités et *in fine* de leur personnalité.

Comme dans d'autres domaines, la communication numérique a décuplé ces possibilités d'expression. Les jeux plus récents confèrent de bien plus grandes capacités d'action aux joueurs, dans des univers virtuels qui sont de plus en plus étendus. Le nombre d'interactions en a été considérablement augmenté, y compris entre les joueurs eux-mêmes. Les jeux en ligne massivement multi-joueurs peuvent réunir des utilisateurs du monde entier dans un univers commun, finalement « parallèle » à celui du monde réel. Ce facteur en accroît le réalisme et l'intérêt, et l'expérience ne se limite plus à un enchaînement d'actions prédéterminées. Elle peut être aléatoire et varier au gré des déplacements et rencontres effectués dans le jeu. De plus, les joueurs disposent de moyens leur permettant de personnaliser leur avatar, afin de mieux se distinguer les uns des autres. Alors que ce personnage était initialement imposé au joueur, qui ne pouvait le faire varier que sur des aspects marginaux, les techniques modernes de *krafting* garantissent une grande liberté de création de l'avatar pour tout ce qui concerne son aspect physique[2]. L'apparence peut ainsi être très détaillée, le nom étant aussi librement choisi. Certains jeux vont jusqu'à permettre d'utiliser d'authentiques images de personnes pour

[2] VAN DEN BULCK, « Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo – premières réflexions », *PI*, n° 24, juillet 2007, pp. 279-281

façonner le visage de l'avatar, ce qui n'est pas sans poser certaines problématiques pour le respect du droit à l'image[3]. Enfin, il est également possible de modéliser des objets virtuels, qui pourront ensuite être échangés ou vendus contre une monnaie elle-même virtuelle, mais parfois aussi contre une monnaie réelle. Certains jeux, tels que *Second Life*, ont été précurseurs en la matière.

Pour toutes ces raisons, l'avatar de jeu vidéo peut être considéré comme une incarnation du joueur dans l'univers virtuel. Il en constitue un double idéalisé, et participe à son désir d'évasion[4]. En tant que tel, il exprime donc sa personnalité, tant au niveau de son apparence que de ses performances et de son comportement. Aussi, il a pu être envisagé de considérer ce personnage comme étant doté d'une réelle identité, celle-ci n'étant elle-même qu'un élément de l'identité du joueur[5].

La nature juridique de ce personnage est toutefois discutée, car il se situe à la frontière entre les droits de la personnalité et les droits patrimoniaux.

B. L'avatar à la frontière entre les droits de la personnalité et les droits patrimoniaux

En tant qu'émanation du joueur, l'avatar pourrait spontanément apparaître comme un objet de droits de la personnalité. Il constituerait l'une des expressions de l'identité numérique du joueur et intéresserait sa liberté de création (1). Mais c'est aussi ce qui le rapproche des droits patrimoniaux, puisqu'il constitue également une œuvre de l'esprit, protégeable par le droit d'auteur (2).

1. L'avatar, objet potentiel de droits de la personnalité

S'il n'existe pas, à proprement parler, de droit « sur » l'identité numérique, les évolutions les plus récentes du droit positif tendent à conférer aux personnes de plus en plus de prérogatives sur le sort de leurs informations personnelles.

Ainsi, au-delà des droits « classiques » de la personnalité que sont le droit à l'image et le droit à la vie privée, les droits conférés par la loi du 6 janvier 1978, telle que modifiée suite à l'entrée en vigueur du Règlement général relatif à la protection des données, tendent à garantir une véritable capacité de « décider et de contrôler les usages qui sont faits des données à caractère personnel ». Celle-ci n'est elle-même que le produit des évolutions technologiques[6], qui vont bien au-delà du secteur du jeu vidéo. La communication numérique permet en effet à chaque personne de façonner son identité numérique, et s'en faire finalement l'auteur. Elle peut décider

[3] S'agissant notamment de l'utilisation de l'image du dictateur Manuel Noriega dans le jeu *Call of Duty*, voir : SINCLAIR J., « Noriega v. Activision/Blizzard: The First Amendment Right to Use a Historical Figure's Likeness in Video Games », *Duke L. & Tech. Rev.*, Vol. 14, 2016, pp. 69-82

[4] KHAN O. A., « Me, Myself and My Avatar : The Right to the Likeness of Our Digital Selves », *ISJLP*, Vol. 5, 2008-2009, pp. 458-459

[5] GIRARDET A., « Le jeu de l'art ou l'art a-t-il tous les droits ? Quelle reconnaissance pour l'artiste ? Le droit à la recherche de l'artiste », *PI*, n° 38, janvier 2011, p. 18 ; VERBIEST T., « La qualification juridique de l'avatar », *Le jeu vidéo et le droit*, Actes de la table ronde de l'IREDIC du 22 mai 2008, PUAM, Aix-en-Provence, 2010, pp. 109-111

[6] LINDON R., *Une création prétorienne : les droits de la personnalité*, Dalloz, Paris, 1975, pp. 11-13 ; MARINO L., « Les nouveaux territoires des droits de la personnalité », *Gaz. Pal.*, 18 mai 2007, pp. 1477-1483

de l'étendue et de la forme des informations qu'elle diffuse en ligne. Et cela explique que les droits de la personnalité soient passés d'une dimension préventive, protectrice de la personne contre les attaques extérieures, à une dimension positive, étant maintenant exercés sur une « projection » de l'identité (*cf. infra.*). Celle-ci est désormais informatisée[7], et son titulaire peut à loisir en faire varier le contenu.

L'avatar de jeu vidéo n'est que l'accomplissement ultime de cette liberté de choix, qui confine à la liberté de création. Ce personnage est en effet totalement fictif et fabriqué par le joueur, y compris dans son comportement, tout en conservant des liens avec sa propre personnalité. Des atteintes à la réputation d'avatars[8], voire même à leur intégrité « physique »[9], ont ainsi pu être constatées et questionner la portée de ces droits, étant entendu que c'est davantage le joueur qui était visé. Aussi, cette dimension de l'identité numérique relèverait très logiquement de la famille des droits de la personnalité, dont elle partage bon nombre de caractéristiques. Elle serait soumise au même régime juridique, ces droits étant considérés comme incessibles, imprescriptibles, insaisissables, intransmissibles et insusceptibles de toute évaluation pécuniaire[10].

Celles-ci garantiraient une protection de la personne contre l'exploitation commerciale indue de son identité.

2. L'avatar, œuvre de l'esprit protégeable par le droit d'auteur

On ne doit pas perdre de vue que le jeu vidéo est une œuvre de l'esprit, dont l'avatar fera également partie. Ce dernier peut même être considéré comme une œuvre à part entière, étant assimilable à un personnage de fiction[11].

Son originalité peut être établie au regard de trois éléments classiques, qui sont le nom ou pseudonyme, l'apparence physique, et le caractère du personnage[12]. Ces trois éléments sont en fait constitutifs de l'identité même du personnage, ce qui nous renvoie à l'identité du joueur. Surtout, ce constat fait basculer l'identité de l'avatar dans le domaine de la propriété intellectuelle, puisqu'il s'agit d'une œuvre protégeable par le droit d'auteur. On rappellera que celui-ci se divise classiquement en deux branches. La première est constituée des droits dits « moraux », qui protègent l'intégrité du lien intellectuel entre l'auteur et son œuvre, et sont assimilés à des droits de la personnalité. La deuxième est constituée des droits dits « patrimoniaux », qui garantissent à leur titulaire un monopole d'exploitation de l'œuvre,

---

[7] BOURCIER D., « De l'intelligence artificielle à la personne virtuelle : émergence d'une entité juridique ? », *Droit et Société*, n° 49, 2001/3, pp. 847-871 ; DUBUISSON E., « La personne virtuelle : propositions pour définir l'être juridique de l'individu dans un échange télématique », *DIT*, 1995/3, p. 11

[8] LATIL A., « La diffamation dans les univers virtuels », *RLDI*, n° 63, août-septembre 2010, pp. 99-103

[9] DIBELL J., « A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society », *Ann. Surv. Am. L.*, Vol. 1994, Issue 3, pp. 471-490 ; CHARBONNIER M.-E., « Un nouveau concept : le cyber-viol virtuel », *AJ Pénal*, 2008, p. 295

[10] KAYSER P., « Les droits de la personnalité – Aspects théoriques et pratiques », *RTD-Civ.*, 1971, pp. 489-500

[11] CA Paris, 4ème Ch., Sect. A, 8 septembre 2004, *CCE*, novembre 2004, pp. 24-26, obs. CARON

[12] EDELMAN B., « Le personnage et son double », *D.*, 1980, chr., pp. 225-230 ; RISTICH DE GROOTE M., « Les personnages des œuvres de l'esprit », *RIDA*, n° 130, octobre 1986, pp. 3-63

notamment par l'usage de procédés de communication au public. L'identité de l'avatar est ainsi à la frontière entre le domaine de la personnalité et celui de la propriété. La double nature des droits d'auteur atteste elle-même de cette proximité. En cela, l'avatar témoigne bien d'une tendance à la patrimonialisation de l'identité. Le phénomène peut d'ailleurs se mesurer à d'autres niveaux. L'exploitation publicitaire des données personnelles interroge de la même manière sur la qualification de l'identité de la personne physique[13].

Il reste dès lors à savoir qui, du joueur ou de l'éditeur du jeu, peut être considéré comme titulaire de ces droits sur l'avatar. Tout dépend en vérité de la liberté d'action laissée au premier par le second[14]. Dans les cas où le joueur peut lui-même constituer l'aspect physique de son personnage, ainsi que son nom et son comportement, on doit considérer qu'il en est légitimement l'auteur. Comme toute œuvre de l'esprit, elle exprime bien sa personnalité. A l'inverse, si l'éditeur a strictement encadré les capacités de création des joueurs, l'originalité de leur apport ne sera que toute relative. Ce serait donc l'éditeur qui conserverait les droits d'exploitation de ces personnages. Il n'est toutefois pas exclu que des situations intermédiaires puissent se produire. De façon générale, les éditeurs auront intérêt à revendiquer la propriété des créations de leurs joueurs, notamment à travers les licences et conditions d'utilisation[15], dont certaines ont pu être contestées[16]. La problématique peut s'étendre aux objets échangés par les avatars, ou encore aux vidéos scénarisées (*machinimas*) que les joueurs peuvent réaliser et diffuser par d'autres procédés[17]. L'intérêt de cette patrimonialisation est important dans le contexte de professionnalisation des jeux vidéo. En effet, l'image, les performances et les actions d'un avatar peuvent donner lieu à des actes d'exploitation, notamment en termes de communication et de publicité.

C'est justement sur ce terrain que la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique a apporté une contribution particulièrement remarquable à l'édification d'un statut des joueurs professionnels.

II. La patrimonialisation de l'identité du joueur dans le sport électronique

Le développement du sport électronique ou « e-sport » a permis de découvrir de nouveaux actes d'exploitation des jeux vidéo. Tel est le cas notamment des compétitions, assimilables à de véritables rencontres sportives, et qui peuvent faire l'objet d'autant d'exploitations dérivées, notamment à travers la diffusion au public. Ce contexte a conduit à la professionnalisation des joueurs, qui bénéficient d'un statut de salarié depuis la loi du 7 octobre 2016. Par là même,

[13] BENABOU V.-L. et ROCHFELD J., *A qui profite le clic ? Le partage de la valeur à l'ère numérique*, Odile Jacob, Paris, 2015, pp. 58-64

[14] OCHOA T. T., « Who Owns an Avatar? Copyright, Creativity, and Virtual Worlds », *Vand. J. Ent. & Tech. L.*, Vol. 14, Issue 4 (Summer 2012), pp. 974-976

[15] VAN DEN BULCK P., *op. cit.*, p. 283

[16] Voir not. : United States District Court, E.D. Pennsylvania, *Marc Bragg v. Linden Research Inc. and P. Rosedale*, May 30, 2007, 487 F.Supp.2d 593, et *Carl Evans & al. v. Linden Research Inc. & al.*, February 3, 2011, 763 F.Supp.2d 735

[17] ARVERS I., « La question juridique liée aux machinimas », *Le jeu vidéo et le droit*, *op. cit.*, pp. 269-275 ; FREEDMAN M. B., « Machinima and Copyright Law », *J. Intell. Prop. L.*, Vol. 13, 2005-2006, pp. 235-254

c'est leur identité qui fait l'objet d'une valorisation (A), ce qui nous renvoie au phénomène plus général de patrimonialisation des droits de la personnalité (B).

A. De la professionnalisation des joueurs de sport électronique à la patrimonialisation de leur identité

En passant au stade de la compétition, le jeu vidéo a vu se développer de nouvelles pratiques basées sur l'émulation et la recherche de performances. Nombre de joueurs s'entraînent de façon professionnelle, à l'instar des sportifs « physiques », et valorisent les capacités ainsi acquises (1). Le statut de salarié leur confère un cadre protecteur, tout en reconnaissant la valeur patrimoniale de leur activité (2).

1. La valorisation des capacités développées par les joueurs de sport électronique

L'apparition des compétitions de sport électronique est intimement liée au développement des services de communication en ligne. En effet, la mise en réseau des jeux vidéo, et particulièrement de ceux qui sont multi-joueurs, a permis d'organiser des rencontres réunissant un nombre d'utilisateurs toujours plus important[18]. Ce phénomène s'est accompagné d'une importante médiatisation, notamment avec la diffusion d'enregistrements de parties, à l'instar des vidéos de *speedrunning* que nous avons évoquées précédemment. Longtemps pratiquées en amateur, ces rencontres ont donné lieu à un phénomène d'émulation entre les joueurs.

Certains passionnés se sont souciés d'améliorer leurs performances, afin de repousser le nombre d'actions exécutables et d'exploits réalisables dans un jeu. Plusieurs « profils » ont pu être dégagés en fonction du type de jeu pratiqué mais aussi des compétences acquises dans leur exécution. La dextérité d'un joueur, sa rapidité dans l'exécution des actions, sa précision ou sa capacité à coordonner une équipe sont autant d'exemples de qualités qui peuvent maintenant être reconnues à des joueurs expérimentés. L'acquisition de ces qualités suppose un entraînement rigoureux et une répétition d'actions sur un même jeu. Certains joueurs professionnels se font aider de *coachs*, et de préparateurs physiques et mentaux. Ces exercices comportent une dimension physique des plus contraignantes, ne serait-ce qu'en terme de concentration, ce pourquoi on a pu dire que la totalité du corps est engagée par le joueur en action[19]. Le désir de compétition entre des joueurs aguerris en a spontanément découlé, ce qui a renforcé l'intérêt des rencontres et leur dimension spectaculaire. Le cadre ludique a été dépassé au profit d'un usage plus technique du jeu. Cet intérêt pour les rencontres multi-joueurs est allé grandissant, jusqu'à devenir une nouvelle forme d'exploitation des jeux vidéo, elle-même accompagnée d'une multitude de sources de revenus dérivés. La diffusion audiovisuelle des compétitions permet ainsi de toucher de nouveaux publics au-delà de celui déjà présent *in situ*.

La diffusion ce ces évènements suppose d'exploiter l'image des joueurs et/ou de leurs avatars, ce qui nous renvoie aux problématiques précitées. La communication au public de l'image et des actions de l'avatar peut relever à la fois des droits patrimoniaux de l'éditeur et des droits

[18] BESOMBES N., « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu* [en ligne], 5/2016, p. 1, http://sdj.revues.org/612

[19] BESOMBES N., LECH A. et COLLARD L., « Corps et motricité dans les jeux vidéo », *Corps*, n° 14, 2016, pp. 49-58

de la personnalité du joueur. Il en est de même avec l'utilisation publicitaire de l'avatar, notamment pour les jeux en ligne. Mais ce sont aussi les performances réalisées par le joueur, découlant de son propre investissement, qui peuvent être mises en cause. Indépendamment de son avatar, l'image du joueur peut aussi faire l'objet d'une exploitation, notamment sous une forme publicitaire ou bien au cours d'une communication audiovisuelle. Les compétitions de sport électronique sont bien souvent filmées en vue d'une diffusion en direct ou en différé. L'image des joueurs en pleine action s'apparente à celle d'autres professionnels du sport. Cela explique que les organisateurs de rencontres de sport électronique se fassent désormais céder par les joueurs un grand nombre de droits d'exploitation sur des attributs de leur personnalité[20] (nom, image, pseudonyme, informations biographiques,…) pour des usages diversifiés, qui intéressent les exploitations dérivées de la compétition. C'est déjà reconnaître la valeur de ces attributs et, au-delà, de la force de travail des joueurs de sport électronique.

L'exploitation de cette force de travail a été justement encadrée en droit français, afin de donner un cadre protecteur à ces nouveaux professionnels.

2. La reconnaissance de la force de travail des joueurs de sport électronique par le contrat de travail

La loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique est venue tirer les conséquences de cette professionnalisation du jeu vidéo. L'article 102 de la loi a défini le joueur de sport électronique comme « *toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique* ».

Depuis, tout contrat par lequel l'une de ces associations ou sociétés recourt aux services d'un joueur professionnel est qualifié de contrat de travail à durée déterminée. Le régime de ce contrat a été calqué sur celui des autres sportifs professionnels. Cette qualification entraîne une « objectivation » de la force de travail du joueur, celle-ci ayant incontestablement une nature patrimoniale. On entend par là l'ensemble des facultés corporelles et intellectuelles qui permettent à un individu de travailler[21]. Elle peut comprendre tous types de compétences, aussi bien manuelles qu'intellectuelles ou physiques. Le corps d'un mannequin ou l'habileté d'un artiste-interprète dans un art particulier en sont des expressions particulières, et auxquelles la loi reconnaît aussi une nature patrimoniale. Comme pour l'identité, chaque individu est libre de la forger selon ses propres choix arbitraires et ses capacités. Cette force de travail permet de tirer des fruits ou des produits, ce qui en fait un bien producteur de richesses[22]. En droit du travail, elle est l'objet même du contrat de travail. Celui-ci permet au salarié de la mettre à disposition de l'employeur en contrepartie du salaire. Toute personne en est dotée, indépendamment d'une relation salariée.

Les premiers joueurs de sport électronique n'avaient pas attendu la loi précitée et ont su recourir à des mécanismes leur permettant de tirer profit de cette force de travail, comme le statut

[20] LEVY A., « PWND or Owned? The Right of Publicity and identity Ownership in League of legends », *Pace Intell. Prop. Sports & Ent. L.F.*, Vol. 6, issue 1, Spring 2016, pp. 163-183

[21] REVET T., *La force de travail (étude juridique)*, Litec, Paris, 1992, 727p.

[22] CATALA P., « La transformation du patrimoine dans le droit civil moderne », *RTD-Civ.*, 1966, p. 190

d'autoentrepreneur. La qualification de contrat de travail n'implique pas pour autant un abandon de celle-ci, mais seulement une limitation de volonté du joueur, qui pourra se soumettre aux demandes et exigences de l'employeur. La loi a surtout poursuivi un objectif de sécurisation de la situation des joueurs et un encadrement de leurs relations en équipe[23]. Cette reconnaissance de la force de travail du joueur de sport électronique vient conforter le mouvement de patrimonialisation de son identité. Même si la liberté du joueur est limitée, notamment sa liberté créatrice, son investissement dans l'animation d'un avatar et l'exploitation de ses performances numériques reposent bien sur ses qualités personnelles. Au-delà, plusieurs attributs classiques de sa personnalité pourront aussi faire l'objet d'actes d'exploitation, tels que son nom, son image, son pseudonyme ou son avatar, qu'il en soit ou non l'auteur.

De là pourront en découler de nouvelles problématiques de qualification, notamment quant à la nature des rémunérations perçues[24].

B. La patrimonialisation des droits de la personnalité à l'aune des techniques de communication numérique

La patrimonialisation de l'identité des joueurs de sport électronique n'est elle-même que le reflet d'une tendance plus générale qui touche les droits de la personnalité. Ainsi, le développement des techniques de communication questionne la portée de ces droits, voire même leur nature.

L'apparition de ces droits était déjà liée au perfectionnement des technologies de communication[25]. Les premiers contentieux relatifs aux droits à l'image et au respect de la vie privée ont vu le jour avec la photographie et la presse écrite. Le mouvement s'est poursuivi avec les moyens de communication audiovisuelle, qui permettent de fixer et diffuser une grande quantité d'informations de toute nature relatives à une personne déterminée. Cela explique que les droits de la personnalité aient initialement eu une dimension « défensive », opposée aux excès de la liberté d'information[26]. Leur objectif était de préserver la personne contre les attaques extérieures qui pouvaient menacer son intégrité morale. L'idée d'un pouvoir de contrôle sur les informations personnelles n'était envisagée que sous cet angle, la personne n'ayant pas la maîtrise matérielle de ces médias de masse. L'apparition des moyens de communication numérique, et plus particulièrement en ligne, a quelque peu renversé cette problématique. Ces procédés ont considérablement étendu l'éventail des informations personnelles communicables, tout en étant à la portée du plus grand nombre. Surtout, ils garantissent (dans une mesure relative) des moyens de contrôle de la personne sur les informations qu'elle divulgue, ainsi qu'un libre choix dans la forme à leur donner. Tout internaute est libre de révéler ou de masquer sa véritable identité, d'en fabriquer une, de choisir

[23] SALLES R. et DURAIN J., *E-sport – La pratique compétitive du jeu vidéo*, Rapport intermédiaire, Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique – Secrétariat d'Etat au numérique, mars 2016, pp. 23-26

[24] Par analogie pour les mannequins, voir not. : BRUGUIERE J.-M. et CARRIE L., « Rémunération de l'image des mannequins : rétribution du travail et/ou exploitation de la notoriété ? », *CCE*, janvier 2014, pp. 9-15

[25] LINDON R., *op. cit.*, pp. 11-13

[26] BIGOT C., « Protection des droits de la personnalité et liberté de l'information », *D.*, 1998, pp. 235-239

les informations qu'il rend publiques et les personnes qui peuvent les consulter,… Ces moyens de communication nous ont fait entrer dans l'ère de la personnalisation à outrance.

Par conséquent, l'exercice contemporain des droits de la personnalité consiste moins à se défendre contre les attaques extérieures qu'à contrôler le sort des informations personnelles. Celles-ci se trouvent traitées comme des choses, voire comme des biens, pour peu qu'on leur reconnaisse une valeur économique. Une proximité peut encore être recherchée avec le droit d'auteur. Les informations pourront en effet emprunter les mêmes moyens de communication que ceux des œuvres de l'esprit, et se prêter à la même liberté créatrice de la part de leur titulaire. L'identité numérique est devenue une projection de la personne, un objet distinct qu'elle peut maîtriser *via* les supports numériques. Elle tend donc à devenir un objet de droits patrimoniaux. La tendance se confirme dans la pratique, dès lors qu'un certain nombre de données personnelles donnent lieu à une exploitation pécuniaire, souvent de nature publicitaire, en contrepartie de la gratuité d'utilisation des services[27]. C'est là le modèle économique des réseaux sociaux, services personnalisables par excellence.

Le droit français et le droit européen tendent néanmoins à mettre des freins à ce mouvement de patrimonialisation. Si celle-ci existe certainement du point de vue économique, on ne doit pas perdre de vue que les informations personnelles mettent en cause des droits fondamentaux, au-delà du droit au respect de la vie privée. L'affaire *Cambridge Analytica* a démontré comment un usage dérégulé des données personnelles a finalement pu impacter le droit de vote et la liberté d'opinion des électeurs américains. Les dispositions protectrices des données personnelles qui découlent du Règlement général relatif à la protection des données et de la loi Informatique, fichiers et libertés tendent à rappeler cette dimension morale, et à limiter les effets de cette patrimonialisation. Il en est de même avec le droit de la consommation, qui oblige les services à faire preuve d'une plus grande transparence quant aux usages des données de leurs utilisateurs[28].

La patrimonialisation de l'identité des joueurs de sport électronique n'est donc pas un phénomène isolé. Elle participe de questionnements plus généraux sur la protection de l'individu à l'ère de la communication numérique, et nécessite les mêmes réflexes de protection de la liberté des joueurs.

[27] BENABOU V.-L. et ROCHFELD J., *op. cit.*, p. 27

[28] Voir les récentes affaires relatives aux conditions générales d'utilisation des réseaux sociaux Twitter, Google+ et Facebook : TGI Paris, 7 aout 2018, 12 février et 9 avril 2019 ; BERNHEIM-DESVAUX S., « Condamnation de Google pour 38 clauses abusives et illicites figurant dans les conditions d'utilisation et les règles de confidentialité de son réseau social Google + », *Contrats, conc. consom.*, avril 2019, comm. n° 77, et « Condamnation de Facebook pour 430 clauses abusives et illicites figurant dans les conditions générales d'utilisation du réseau social », *Contrats, conc. consom.*, juin 2019, comm. n° 113