



# MINISTÈRE DE LA CULTURE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Conseil supérieur de la  
propriété littéraire et  
artistique**

Paris, le 21 novembre 2022

Maître Jean Martin

**Le Président**

182 rue Saint-Honoré  
75033 Paris Cedex 01

Téléphone : 01.40.15.38.73

cspla@culture.gouv.fr

<https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Propriete-litteraire-et-artistique/Conseil-superieur-de-la-propriete-litteraire-et-artistique>

Maître,

Historiquement lié à la science-fiction et plus récemment au jeu vidéo, le « métavers »<sup>1</sup> est aujourd'hui au cœur des stratégies d'investissement de très nombreuses entreprises du numérique et fait partie des sujets d'attention de la puissance publique. Selon un récent rapport du Conseil d'Etat sur les réseaux sociaux<sup>2</sup>, « *les métavers sont des espaces virtuels fondés sur des technologies immersives où les utilisateurs peuvent interagir en temps réel via des avatars. Sorte de réseaux sociaux « augmentés » proches de l'univers des jeux vidéo, ils permettent, en plus de la discussion ou du partage de contenus, de développer une véritable vie virtuelle* ».

Dans son discours prononcé en clôture de la 7ème édition de "Think Culture", le 6 septembre 2022, la ministre de la Culture, Rima Abdul Malak, a souligné à quel point le développement des métavers représentait un véritable enjeu de souveraineté culturelle. Cet enjeu a été rappelé par le rapport remis en octobre dernier par la « mission exploratoire sur les métavers »<sup>3</sup>.

Un grand nombre d'acteurs économiques, dans diverses branches d'activité, multiplient des initiatives de métavers. Si la plupart des secteurs des industries culturelles sont déjà concernés, tous ont vocation à l'être à court ou moyen terme : musique, cinéma, audiovisuel, spectacle vivant, arts graphiques...

Compte tenu de la grande continuité entre monde réel et monde virtuel, le métavers, en tant qu'espace multivalent de création, de production et d'exploitation, notamment comme vecteur de communication au public, virtuel ou réel, est susceptible de mettre en jeu des droits de propriété intellectuelle.

Alors que ce secteur est à un stade émergent, il importe de vérifier, dans le prolongement de votre récent rapport sur la réalité virtuelle et

---

<sup>1</sup> Terme issu de la contraction de « meta » et « universe », utilisé pour la première fois dans le roman de Neal Stephenson, *Le Samouraï virtuel* (« Snow Crash ») paru en 1992.

<sup>2</sup> [https://www.conseil-etat.fr/Media/actualites/documents/2022/09-septembre/ea22\\_reseaux-sociaux\\_internet.pdf](https://www.conseil-etat.fr/Media/actualites/documents/2022/09-septembre/ea22_reseaux-sociaux_internet.pdf)

<sup>3</sup> <https://www.vie-publique.fr/rapport/286878-mission-exploratoire-sur-les-metavers>

la réalité augmentée<sup>4</sup>, l'aptitude du droit de la propriété littéraire et artistique à appréhender les activités en cours ainsi que celles susceptibles de se développer dans le métavers.

C'est pourquoi je souhaiterais qu'à partir d'une synthèse de l'état de l'art et de projections sur les développements technologiques prévisibles, vous puissiez procéder à l'analyse de leur impact sur la propriété littéraire et artistique et à l'identification d'éventuelles difficultés d'application afin de préconiser les adaptations qui pourraient se révéler utiles, voire nécessaires. Vous vous intéresserez en particulier aux questions d'originalité des créations, de reproduction, de représentation, de communication au public et de copie privée.

Cette étude pourra se dérouler en trois phases :

- Tout d'abord, ce travail s'effectuera au sein d'une commission interne au CSPLA, permettant d'associer l'ensemble des membres intéressés du CSPLA. Ainsi, chaque secteur pourra élaborer sa propre analyse et l'enrichir dans le cadre d'un échange et d'une réflexion plus globaux.
- Ensuite, les travaux se poursuivront en ouvrant la commission aux représentants et acteurs du métavers.
- Enfin, la dernière phase consistera à revenir en commission interne au CSPLA pour élaborer le rapport et ses recommandations en vue de leur présentation en séance plénière.

Pour mener cette mission, vous serez assisté par M. Nicolas Jau, auditeur au Conseil d'Etat, en qualité de rapporteur. Vous pourrez également vous appuyer sur les directions du ministère de la culture, en particulier la Direction générale de la création artistique, la Direction générale des Patrimoines et de l'Architecture (et notamment le Service des musées de France), la Direction générale des médias et des industries culturelles ainsi que sur le Secrétariat Général et procéderez aux auditions des membres du CSPLA ainsi que des entités et personnalités dont vous jugerez les contributions utiles.

Il serait souhaitable que vos travaux puissent être présentés d'ici le mois de juin 2023, après avoir fait l'objet d'échanges avec les membres du CSPLA concernés.

Je vous remercie d'avoir accepté cette mission et vous prie de croire, Maître, à l'expression de mes sentiments les meilleurs.



Olivier Japiot

---

<sup>4</sup> <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Propriete-litteraire-et-artistique/Conseil-superieur-de-la-propriete-litteraire-et-artistique/Travaux/Missions/Mission-du-CSPLA-sur-la-realite-virtuelle-et-la-realite-augmentee> (2020)