

Université de Nantes
—
Master 2 de Propriété Intellectuelle
—
Promotion 2004 - 2005

LA TITULARITE DES DROITS D'AUTEUR

PORTANT SUR UN JEU VIDEO

Marc VIGNOLES

Sous la direction de M. le Professeur André LUCAS

TABLE DES MATIERES

PRINCIPALES ABRÉVIATIONS	p. 3
INTRODUCTION	p. 4
CHAPITRE I L'ACCÈS À LA TITULARITÉ DES DROITS SUR UN JEU VIDÉO	p. 13
SECTION I LA QUALIFICATION DU JEU VIDÉO, PRÉALABLE À LA DÉTERMINATION DE LA TITULARITÉ	p. 13
Par. 1 La protection juridique du jeu vidéo	p. 13
Par. 2 Les qualifications envisagées	p. 16
A. Les qualifications fondées sur la nature du jeu vidéo	p. 16
1° <i>Le réflexe du logiciel</i>	p. 16
2° <i>La tentative d'œuvre audiovisuelle</i>	p. 18
3° <i>L'hypothèse de base de données</i>	p. 20
B. Les qualifications du jeu vidéo selon son mode de création	p. 22
1° <i>Le jeu vidéo en tant qu'œuvre collective</i>	p. 23
2° <i>Le jeu vidéo en tant qu'œuvre de collaboration</i>	p. 24
Par. 3 La qualification jurisprudentielle retenue	p. 25
SECTION 2 LES DIFFÉRENTS TITULAIRES DES DROITS D'AUTEUR	p. 27
Par. 1 La création complexe d'un jeu vidéo	p. 28
Par. 2 Les créateurs du jeu vidéo, titulaires originaires des droits d'auteur	p. 30
A. Le jeu vidéo, œuvre composite	p. 31
B. Le jeu vidéo, œuvre de commande	p. 33
C. Le jeu vidéo, création subordonnée	p. 34

Par. 3 Les exceptions : le promoteur, titulaire originaire des droits	p. 35
A. L'employeur, titulaire de la partie logicielle d'un jeu vidéo	p. 35
B. Le promoteur, titulaire du jeu vidéo en tant qu'œuvre collective	p. 36
1° <i>Présence d'un promoteur</i>	p. 36
2° <i>Impossibilité d'attribuer des droits distincts sur l'ensemble</i>	p. 37
 CHAPITRE II L'ASSIETTE DES DROITS DES TITULAIRES	 p. 40
 SECTION I LES DROITS PATRIMONIAUX PORTANT SUR UN JEU VIDÉO	 p. 41
 Par. 1 Le droit de reproduction et ses démembrements	 p. 43
A. Le statut des éditeurs et ses conséquences sur le droit de reproduction	p. 43
B. Le droit de location d'un jeu vidéo	p. 44
C. La question de l'occasion	p. 45
 Par. 2 Droit de représentation et jeu vidéo ?	 p. 46
 SECTION II LES LIMITES AUX PRÉROGATIVES PATRIMONIALES ET LE DROIT MORAL	 p. 48
 Par. 1 Les limites aux prérogatives patrimoniales	 p. 49
A. L'impossible copie privée du jeu vidéo	p. 49
B. Le droit à la sauvegarde d'un jeu vidéo	p. 51
 Par. 2 Le droit moral comme limite à l'exercice des droits patrimoniaux	 p. 54
 CONCLUSION	 p. 57
 BIBLIOGRAPHIE	 p. 59
 INDEX ALPHABÉTIQUE	 p. 62

PRINCIPALES ABRÉVIATIONS

ADPIC	Accord sur les aspects des droits de propriété intellectuelle qui touchent au commerce
al.	Alinéa
art.	Article
Bull. civ.	Bulletin des arrêts de la Cour de Cassation (chambre civile)
Bull. crim.	Bulletin des arrêts de la Cour de Cassation (chambre criminelle)
CA	Cour d'appel
Cass. 1 ^{re} civ.	Cour de Cassation, 1 ^{re} chambre civile
Cass. 2 ^e civ.	Cour de Cassation, 2 ^e chambre civile
Cass. ass. plén.	Cour de Cassation, assemblée plénière
Cass. crim.	Cour de Cassation, chambre criminelle
CCE	Communication Commerce Electronique
CE	Conseil d'Etat
chron.	Chronique
coll.	Collection
comm.	Commentaire
concl.	Conclusions
CPI	Code de la propriété intellectuelle
c/	Contre
D.	Recueil Dalloz
doctr.	Doctrine
Ed.	Édition
Et s.	Et suivant
Expertises	Expertises des systèmes d'information
Fasc.	Fascicule
JIRAF	Le Jeu vidéo et son industrie rassemblent leurs acteurs français
J.-Cl.	Juris-Classeur
JCP G	Juris-Classeur Périodique édition générale
JCP E	Juris-Classeur Périodique édition entreprise
LPA	Les Petites affiches
Obs.	Observation
OMPI	Organisation mondiale de la propriété intellectuelle
p.	Page
RD propr. intell.	Revue du droit de la propriété intellectuelle
RIDA	Revue internationale du droit d'auteur
RTD civ.	Revue trimestrielle de droit civil
RTD com.	Revue trimestrielle de droit commercial
Sell	Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs
Somm.	Sommaire
TGI	Tribunal de grande instance
V.	Voir

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer »

Friedrich Nietzsche

Introduction

1.-Un chiffre : 25 milliards d'euros. Voilà ce que représente aujourd'hui le secteur du jeu vidéo au niveau mondial. Le marché du cinéma en salle est depuis longtemps dépassé et la musique sera la prochaine étape. Ainsi le jeu vidéo occupe la quatrième place des industries culturelles, derrière la télévision payante, la vidéo et la musique. En France, le constat est identique, avec plus d'un milliard d'euros de chiffres d'affaires et environ 30 millions de jeux vendus pour la l'année 2004¹. Cette approche économique nous fait prendre conscience de l'enjeu financier mais aussi de l'impact du jeu vidéo sur notre société. Né il y a seulement trente ans, il est déjà incontournable. Pour comprendre le jeu vidéo d'aujourd'hui et ses enjeux², il convient dans un premier temps de présenter sa genèse, son histoire.

2.-L'idée du jeu vidéo. Tout commence aux Etats-Unis en l'année 1951. L'ingénieur Ralph Baer est chargé par ses employeurs, la société Loral Electronics, de concevoir « le meilleur téléviseur du monde ». Pour ce faire, l'ingénieur propose d'intégrer au téléviseur un module de jeu. Mais l'idée est refusée par la société.

En ce début des années 50, au Massachusetts Institute of Technology (MIT) ou encore à l'université de Cambridge, des recherches scientifiques ayant pour thème l'étude de l'interaction homme - ordinateur sont menées.

3.-Le premier jeu vidéo. Il se nomme « tennis for two », fonctionne sur un oscilloscope et date de 1958. Sur l'écran de l'oscilloscope, le « court » était représenté par une ligne horizontale, sur laquelle rebondissait un petit cercle faisant office de balle. Bien que simplifiés à l'extrême, la représentation graphique du terrain, et le boîtier qui servait à commander

¹ En croissance de 15% en rythme annuel

² Economiques, socioculturels et juridiques.

l'angle de tir, préfiguraient déjà le devenir du jeu vidéo. Il a été programmé par un physicien, Willy Higinbotham, mais ce dernier ne juge pas opportun d'en déposer l'invention.

En 1962, Steve Russel, étudiant au MIT crée un jeu appelé Space War sur un DEC PDP-1, premier micro-ordinateur de l'histoire. « Space War » proposait au joueur de commander un vaisseau spatial et de le mettre en orbite.

On peut considérer « Space War » comme le premier véritable jeu vidéo. Il est le premier à utiliser un ordinateur. Et surtout, ce jeu se verra adapté en 1971 pour les salles d'arcade sous le nom de « Space War » par Nolan Bushnell. Le jeu n'est pourtant pas un succès. Derrière, on retrouve Ralph Baer qui a conçu entre temps un système permettant de jouer sur une simple télévision et non plus dans un laboratoire sur des machines très onéreuses.

4.-La rencontre du grand public. Bushnell et Ted Badney fondent en 1972 la société Atari³. L'histoire retiendra le nom de Bushnell, et le reconnaîtra comme le père du premier jeu vidéo grand public : « Pong ». Le jeu est un succès malgré sa simplicité graphique et deviendra le jeu de raquette le plus connu au monde. En deux ans, Atari vendra plus de 100 000 exemplaires de Pong sur la planète.

L'entrée sur la scène publique du jeu vidéo marque aussi les premiers contentieux juridiques. Ainsi, Atari se voit dans l'obligation de dédommager Magnavox qui déclare que "Pong" est une copie des jeux disponibles pour l'Odyssey. Il s'avère en effet que Bushnell avait assisté à la présentation de la console. L'Odyssey de son vrai nom la « Magnavox Odyssey I » est la première console de salon, cela signifie qu'elle se connecte à une télévision standard. Basée sur le système de Ralph Baer, elle fut introduite sur le marché en 1972.

5.-La fin des années 70 ou l'âge d'or du jeu vidéo. Pong est un véritable phénomène dans les salles d'arcades. De nombreuses compagnies s'intéressent au secteur. A la fin de l'année 1973, on compte pas moins de vingt cinq sociétés de production de jeux d'arcade. En 1975, la société japonaise développe « Gunfight », premier jeu à utiliser des circuits électroniques à transistors, puis en 1978 « Space Invaders », premier jeu d'arcade à mémoriser les scores. Les concepts de jeux fleurissent. Et beaucoup d'entre eux sont entrés dans le panthéon du jeu vidéo comme « Pac Man » de Namco, « Donkey Kong » de Nintendo⁴ ou encore « Frogger » de Sega.

³ Le mot Atari est un mot japonais utilisé dans le jeu de go, équivalent d'«échec au roi».

⁴ Nintendo signifie en japonais : « laissons les dieux en décider »

Les entreprises s'intéressent aussi aux consoles de jeux. Elles ne contiennent alors qu'un nombre limité de jeux, le plus souvent indiqué dans le nom même de la console comme par exemple la « Color TV 6 » de Nintendo. La distinction entre le logiciel et le matériel n'existait pas.

La seconde génération de console de salon marque une évolution, les jeux se trouvent désormais sur des cartouches ; les programmes ne sont plus des circuits imprimés mais stockés en mémoire et exécutés par un complexe de microprocesseurs. La taille de la mémoire du support devient donc un élément important. En 1977, Atari présente sa console de jeux, le « Video Computer System » (V.C.S). C'est la première console à cartouche interchangeable (en réalité, elle est précédée de peu par la Fairchild VES). Développée par Joe Dewre, Harold Lee, et Steve Meyer, elle sera commercialisée sous le nom de « Atari 2600 », et sera produite à 20 millions d'exemplaires. En 1978, Magnavox sort l'Odyssey 2 aux Etats-Unis et au Canada puis en Europe par l'entremise de Philips Electronics mais le succès sera bien moindre.

Le support cartouche des jeux modifie en profondeur le modèle économique de l'industrie naissante du jeu vidéo. Le secteur du jeu, aussi appelé software se sépare de celui des consoles, matériel, appelé hardware. L'on voit ainsi apparaître les éditeurs tiers comme Activision fondés par d'anciens employés mécontents d'Atari.

Un autre phénomène survient, celui de la séparation entre les consoles et les micro-ordinateurs. Ces derniers disposant d'une puissance en constante évolution⁵, ils attirent nombre d'éditeurs indépendants.

6.-Le crack⁶. Les années 1980 ne sont pas aussi propices aux jeux vidéo. Le 7 décembre 1982, suite aux régressions des ventes de consoles Atari, un crash boursier s'amorce. La combinaison de trois facteurs est avancée comme explication : une économie encore fragile, la qualité assez pauvres des jeux en particulier sur la console d'Atari alors leader du marché, et une politique marketing très agressive d'ordinateur personnels bon marché.

Le marché du jeu vidéo s'inverse : alors qu'auparavant les consoles dominaient ce secteur, les ordinateurs tendent à prendre leur place. En 1983, de nombreuses consoles, ainsi que leurs concepteurs, disparaissent du marché, au profit des micro-ordinateurs que les fabricants (Amstrad, Atari, Commodore, Apple, IBM...) dotent d'une gamme de jeux.

⁵ Selon la loi de Moore, la puissance des processeurs double tous les 18 mois

⁶ Aussi appelé « Atari Shock »

7.-Le renouveau. En 1984, Nintendo lance au Japon la Family Computer ou Famicom⁷ en repensant le modèle économique d'alors. Les profits se feront désormais sur les jeux et non sur la console. Afin de s'assurer de la qualité des jeux, la société sélectionne les développeurs. D'autre part, la société fabrique elle-même les cartouches, ce qui lui permet d'éviter la contrefaçon et d'exiger des royalties importants de la part des éditeurs. Le succès de la firme repose aussi sur le renouveau du jeu vidéo. Shigeru Miyamoto est à l'origine du premier jeu de plateforme à scrolling horizontal, le célèbre « Super Mario Bros. » fournit avec la console. Sega se lance à son tour dans le marché des consoles dites 8 bits et deviendra le principal rival de Nintendo avec la Master System.

En 1989, Nintendo lance la Game Boy, première console portable depuis la Microvision apparue dix auparavant. Elle est vendue avec Tetris, célèbre jeu de puzzle dont le litige concernant sa titularité a fait grand bruit et remporte un franc succès.

La fin des années 80 marque l'ère de la génération 16 bits avec entre autres la Genesis de Sega et la SuperNES de Nintendo.

8.-Le tournant multimédia. Les années 90 voient l'arrivée d'un nouveau support dont la capacité est bien supérieure à celle des cartouches, le CD-Rom. Sony décide d'entrer sur le marché des consoles, la Playstation fait son apparition en 1995. De son côté, Sega sort la Saturn. Les deux machines utilisent la technologie 32 bits et adoptent le cd-rom comme support. La porte est ouverte désormais aux jeux dits en trois dimensions et la qualité des musiques de jeux est équivalente à celle des CD.

La génération suivante des consoles, commercialisée entre 2000 et 2001, adoptera selon la même logique, le support DVD. Microsoft, jusqu'à alors concepteur de logiciel entre à son tour en scène avec la Xbox face à la Playstation 2 de Sony et le Gamecube de Nintendo. Leur puissance permet la création de jeux photo-réalistes immergeant toujours plus le joueur dans un univers virtuel. Nous sommes actuellement à la fin du cycle de vie de ces consoles⁸.

Le jeu vidéo évolue très vite, si bien qu'il est parfois difficile d'en cerner la notion.

9.-Définition du jeu vidéo. Selon M. Henno⁹, le terme jeu vidéo serait un « syntagme figuré associant le substantif jeu, issu du latin *jocus* (jeu en paroles, plaisanterie) qui désigne en français vers 1080 un amusement libre et à partir de 1160 une activité ludique organisée par

⁷ Connue en occident sous le nom NES, abréviation de Nintendo Entertainment System.

⁸ Une génération de console dure environ 5 ans, la prochaine est attendue pour 2006.

⁹ Jacques Henno, *Les jeux vidéo*, 2002, éd. Le cavalier bleu, coll. « idées reçues ».

un système de règles définissant succès et échec, et l'adjectif invariable vidéo, emprunté au latin video (je vois) qui s'applique à l'enregistrement et la retransmission des images et des sons sur un écran de visualisation ». Et l'auteur ajoute que « le jeu vidéo, dont les mouvements sont commandés de manière électronique, se déroule sur un écran de visualisation. Aujourd'hui, de plus en plus complexe, c'est un logiciel ludique qui simule une course automobile, la gestion d'une ville, la recherche d'un trésor, la poursuite d'un criminel...Il fonctionne sur un ordinateur domestique ou une console de jeu reliée à un téléviseur. Il est interactif : en tapant sur le clavier de son PC ou en manipulant sa manette, le joueur intervient dans le jeu. En fonction de ses décisions, les scènes se déroulent de façons différentes. »

Nous pouvons aussi en donner la définition suivante : « un loisir interactif où le joueur perçoit des images et des sons générés par un dispositif informatique ; il peut interagir avec ce dispositif au moyen d'un périphérique tel un joystick, un clavier, une souris, une manette... »¹⁰.

En trente ans d'existence, le jeu vidéo s'est transformé en une véritable industrie dont la maturité semble aujourd'hui acquise, et occupe dans notre société une place toujours plus grandissante.

10.-La place du jeu vidéo dans notre société. Le jeu vidéo est le loisir numéro un de la jeunesse mondiale et il ne cesse de toucher un public toujours plus grand. Ainsi l'âge moyen du joueur s'élève : il est de 28 ans aux Etats-Unis et de 25 ans en Europe, et surtout le jeu vidéo n'est plus réservé à un public masculin¹¹. Enfin, plus d'un foyer sur quatre dispose d'une console de jeu.

Au niveau culturel, son influence se fait sentir un peu partout. Alors que pendant longtemps, les films étaient une source d'inspiration pour les créateurs, les choses s'inversent, et des jeux célèbres sont adaptés au cinéma. La musique dite électronique a accompagné l'essor du jeu vidéo, et l'on remarque aujourd'hui que certains musiciens introduisent dans leurs créations des sons produits par les anciennes consoles¹². Des expositions sont aujourd'hui consacrées au jeu vidéo¹³ et des artistes se sont spécialisés dans des œuvres numériques interactives.

¹⁰ Wikipédia

¹¹ 65% des joueurs des Sims sont des femmes.

¹² Le groupe Teamtendo s'aide de Game Boy.

¹³ Citons l'exposition sur la relation entre le jeu vidéo et l'art en 2001 au Museum of Modern Art de San Francisco, ou encore l'exposition « Game On » qui a traversé l'Europe et fait une escale à Lille 2004.

A l'instar d'Olivier Séguret¹⁴ qui constate l'émergence d'une « popculture digitale », il y a aujourd'hui « un pari risqué, ambitieux et presque arrogant qu'il nous faut prendre : déclarer, au risque de la provocation que le jeu vidéo est un art majeur de notre temps¹⁵ ».

11.-L'industrie du jeu vidéo. Le caractère artistique ne doit pas nous faire oublier que tout comme le cinéma, le jeu vidéo est issu d'une industrie culturelle qui vient à peine d'atteindre sa maturité et qui fonctionne sur deux modèle économiques de bases.

Le modèle le plus simple est celui de la production d'un jeu PC. Il implique jusqu'à cinq intervenants différents dont les deux principaux sont le studio qui va réaliser le jeu, et l'éditeur qui se charge de le vendre. En amont du studio, se situe parfois une société fournissant un moteur d'affichage qui servira de base au développement, déchargeant de ce fait le studio d'une part importante du travail. Le studio est le cœur créatif du système, il se charge de la réalisation du jeu. Vient ensuite l'éditeur qui apparaît comme l'élément financier. Il choisit de signer un contrat avec un studio qui lui a présenté le projet du jeu. Il peut aussi chercher un studio en lui apportant une idée, le plus souvent basés sur une licence commerciale. Le studio peut encore être intégré à l'éditeur suite à sa création ou à son rachat. L'éditeur supporte financièrement le studio en validant l'évolution du développement régulièrement, ce sont les milestones. C'est donc l'éditeur seul qui assume les coûts de production. Le distributeur, quant à lui, se contente d'un rôle logistique, il reçoit les exemplaires du jeu produits par l'éditeur et les amène jusqu'aux magasins. Le distributeur peut aussi être intégré à l'éditeur. Enfin nous arrivons au client, le joueur qui rémunère l'ensemble des professionnels¹⁶.

Le deuxième modèle économique est celui de la production d'un jeu console. Il faut ajouter au modèle précédant, un autre intervenant : le fabricant de console. Celui-ci crée le marché en sortant sa console, et les risques d'un échec sont grands. Or ce qui fait vendre une console, ce sont avant tout les jeux et si possible de qualité. Il faut donc s'assurer de la qualité de ces jeux et c'est la raison pour laquelle, le fabricant de console se trouve en relation étroite avec les studios et les éditeurs. L'éditeur paiera au fabricant des redevances, appelées « royalties¹⁷ », sur chaque jeu produit. En outre, le fabricant peut très bien cumuler les rôles d'éditeur et de développeur.

¹⁴ Olivier Séguret est journaliste au journal Libération

¹⁵ Editorial du site France Game

¹⁶ Sur le prix de vente TTC d'un jeu, nous avons environ 35% pour le distributeur, 50% pour l'éditeur et 15% pour le studio

¹⁷ En moyenne 20% du prix de vente

12.-La consolidation du secteur. L'industrie du jeu repose donc en grande partie sur l'éditeur qui seul supporte le risque financier d'un échec commercial. Or nous nous trouvons aujourd'hui à la veille des consoles dites de nouvelle génération dont la puissance de calcul atteint des sommets. Conséquence directe de ce saut technologique, l'augmentation des coûts de développement du jeu. Les éditeurs le savent : « Avec chaque cycle, le coût de développement augmente de 50% (...). Les coûts vont passer d'une fourchette de 3 à 10 millions de dollars, à une fourchette comprise entre 5 et 15 millions »¹⁸.

Et les éditeurs anticipent, depuis 2004 on assiste à un assainissement de l'industrie spectaculaire. Les liquidations d'entreprises se multiplient. Le recours à la fusion apparaît et cela même des acteurs historiques tels Square et Enix. Les rachats de studios sont légions ainsi que les prises de participation amicales ou hostiles comme celles du géant Electronics Arts sur Ubisoft en décembre 2004.

13.-La situation en France. De l'aveu même du ministre délégué à l'Industrie, M. Devedjian, l'état de l'industrie française du jeu vidéo est préoccupant : « les studios de production français traversent une crise terrible, sans précédent : plus d'une vingtaine de sociétés française du secteur ont cessé leurs activités entre 2001 et 2004 »¹⁹. En effet beaucoup d'entreprises ne sont pas relevées suite à l'éclatement de la bulle internet, et celles restantes devront face au défi qui s'annonce. Du côté des éditeurs, trois des dix plus grands éditeurs sont français : Ubisoft, Atari (anciennement Infogrames) et Vivendi Universal Games²⁰. Les studios de développement²¹ sont une soixantaine en France principalement situés en région parisienne et lyonnaise. An final, le nombre d'emploi directement concerné par le jeu vidéo en France est estimé à 1500, et en cumulant les emplois indirectes il est de 12000²².

14.-Le jeu vidéo et les pouvoirs publics. Conscients des enjeux, le Gouvernement français s'est engagé en avril 2003²³ à apporter son soutien au secteur. A ce jour le Fonds d'aide à l'édition multimédia (le FAEM) constitue le principal mécanisme de soutien sous forme

¹⁸ Peter Dille, senior vice-président du marketing de l'éditeur THQ

¹⁹ Discours d'introduction à la réunion de travail avec les professionnels du secteur du jeu vidéo du 13/05/2005 : www.industrie.gouv.fr/portail/ministre/decl.php?decl_id=2384

²⁰ Mais cela cache l'envers du décor, seule une partie minoritaire de leur production est faite en France. Comme ailleurs, le jeu vidéo est touché par le phénomène de délocalisation (20% pour Ubisoft, 90 % pour Atari

²¹ Par exemple : Darworks, Dream On Studio, Elektrogames, White Birds Productions et Studios Savoirfair

²² « Ce qui est supérieur à l'industrie du cinéma » selon Geoffroy Sardin, président du SELL

²³ V. discours du Premier Ministre en faveur des jeux vidéos prononcé le 19 avril 2003 au Futuroscope : www.afjv.com/press0304/030423_premier_ministre.htm

d'avance remboursable. S'y ajoute le réseau de recherche et d'innovation en audiovisuel multimédia, le RIAM qui soutient des projets par des aides directes. Des pôles de compétitivité ont été créés dans les régions parisiennes et lyonnaises²⁴. Ces mesures seront-elles suffisantes faces aux avantages des pays à bas coûts (Chine et Europe de l'Est) ou aux dispositifs attractifs comme le crédit d'impôts à hauteur de 50% mis en place au Canada (Québec/Vancouver) ? L'enjeu économique semble avoir été compris²⁵. Mais qu'en est-il d'un point de vue juridique ?

15.-Le droit d'auteur et le jeu vidéo. Nous verrons dans les développements qui vont suivre que le jeu vidéo a été reconnu par la jurisprudence comme œuvre protégeable au titre du droit d'auteur, il y a une vingtaine d'années. Mais force est de constater que la loi ne fait pas mention du jeu vidéo. La doctrine elle-même paraît se désintéresser du jeu vidéo, au profit du multimédia. Ainsi une commission spécialisée au CSPLA a été constituée en décembre 2004 ayant pour thème les aspects juridiques des œuvres multimédia. Les définitions affluent de tout part. A deux reprises, le législateur a tenté de définir le multimédia, mais de manière trop technique²⁶. La doctrine tente aussi de le faire.

Ainsi M. Gautier propose la définition suivante : « c'est la création complexe réunissant, après mise en forme informatique, un ensemble de texte, d'images fixes et/ou animées et/ou de musique, accessible sur « Compact Disc », qui nécessite l'utilisation d'un appareil, pour que les usagers puissent en prendre connaissance »²⁷.

Et M. Sirinelli celle-ci : « La réunion sur un même support numérique ou lors de la consultation, d'éléments de genres différents, et notamment de sons, de textes, d'images fixes ou animées, de programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité, et qui a été conçu pour avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la composent »²⁸.

²⁴ Respectivement « Images, Multimédia et Vie Numérique » et « Loisirs numériques »

²⁵ « Semble » car les aides sont bien minces. Le jeu vidéo bénéficie toutes aides confondues d'environ 8 millions d'euros de soutien sur fonds publics par an quand la seule dotation du CNC en faveur du cinéma s'est élevée en 2004 à 247 millions d'euros

²⁶ Un arrêté relatif à la terminologie des télécommunications (JO 22 mars 1994) : « Qui associe plusieurs modes de représentation des informations, tels que texte, son, image ». La seconde définition légale est donnée par l'article 21 du décret du 31 déc. 1993 relatif au dépôt légal, visant les documents multimédia, il les définit comme « tout document qui soit regroupe deux ou plusieurs supports mentionnés au chapitres précédents, soit associe, sur un même support, deux ou plusieurs documents soumis à l'obligation de dépôt ».

²⁷ P.-Y. Gautier, *Les « œuvres multimédias » en droit français*, RIDA avril 1994, p. 91

²⁸ Définition proposées, par M^o Gilles Vercken et Pierre Sirinelli, in Etude CERDI-Art 3000, 1996, pour le ministère de la Culture

Ces définitions rendent compte de la diversité potentielle de l'œuvre multimédia²⁹ et par là même sont imprécises. Le multimédia est la base de l'industrie culturelle d'aujourd'hui, puisque numérique et convergente. Mais peut-on vraiment fondre en un tout aux contours flous, une encyclopédie sur cd-rom, le livre électronique, les sites web ... et le jeu vidéo ? Le multimédia n'est pas un « arbre », c'est une forêt, prenons garde à ne pas s'y perdre³⁰.

16.-L'enjeu. Si le jeu vidéo³¹ doit être considéré en tant que tel par le droit, ce n'est pas tant pour sa qualification que pour le régime qui en découlerait. En effet, les acteurs de l'industrie du jeu vidéo possèdent la maîtrise économique ; la maîtrise juridique est atteinte essentiellement par la voie contractuelle. Mais l'insécurité juridique due à l'absence de statut du jeu vidéo est grande. Le jeu vidéo peut ainsi adopter nombre de qualifications diverses, autrement dit nombre de régimes possibles. Et derrière le régime, c'est bien de la titularité dont il est question. La maîtrise des droits d'auteur sur un jeu vidéo apparaît comme l'enjeu essentiel car à la base de tout. Le titulaire des droits pourra par exemple, percevoir les redevances, agir en contrefaçon ou encore faire respecter son œuvre.

17.-Plan. Nous étudierons dans les développements qui vont suivre la question de la titularité des droits d'auteur portant sur un jeu vidéo à travers deux questions. La première concerne les titulaires et plus particulièrement l'accès à la titularité (Chapitre I). La seconde s'attache quant à elle à l'assiette des droits des titulaires (Chapitre II).

²⁹ Voir aussi B. Edelman, *L'œuvre multimédia, un essai de qualification*, D. 1995, chron. p. 109

³⁰ J.-M Cedro, *Le multimédia*, Milan, collective. « Les essentiels » 1996, p. 3

³¹ Pour une étude particulièrement pointue sur l'industrie du jeu vidéo en France, voir le Rapport de Fabrice Fries : www.telecom.gouv.fr/documents/rapportfries.pdf

L'ACCÈS À LA TITULARITÉ DES DROITS SUR UN JEU VIDÉO

18.-L'opération de qualification est primordiale en droit, c'est « la détermination de la nature d'un bien ou d'un rapport de droit à l'effet de le classer dans l'une des catégories juridiques existantes »³². Il en va naturellement de même, en droit d'auteur. Le législateur a opéré un classement des œuvres en diverses catégories auxquelles il rattache un régime adéquat. Le jeu vidéo, en tant que tel, n'a pas de qualification préétablie. Or la qualification apparaît comme le préalable à la détermination de la titularité (section 1). Cette étape franchie, il est alors possible de déterminer qui sont les différents titulaires des droits d'auteur sur un jeu vidéo (section 2).

Section I La qualification du jeu vidéo, préalable à la détermination de la titularité

19.-Avant de qualifier le jeu vidéo, il a d'abord fallu lui reconnaître la protection par le droit d'auteur (par. 1). Mais si en 1986, la question de la protection est tranchée, celle de la qualification a nourri pendant longtemps de nombreux débats tant doctrinaux que jurisprudentiels. Le jeu vidéo a ainsi connu toutes les qualifications possibles (par. 2) jusqu'à ce que la Cour de Cassation retienne en l'an 2000 une conception logicielle (par. 3).

Par. 1 La protection juridique du jeu vidéo

20.-Cette question de la protection peut aujourd'hui paraître inutile, pourtant il a fallu que la Cour de Cassation pose le principe. En effet, les juges du fond reprochaient alors au jeu vidéo son lien avec la technique informatique, son caractère étranger à l'esthétique, la pauvreté de ses créations.

³² F. Terré, *Introduction générale au droit*, Dalloz, 4^e éd., 1998 n° 364

Dans deux arrêts de principe rendus le 7 mars 1986³³, la Cour de Cassation réunie en Assemblée plénière a affirmé que le jeu vidéo était une œuvre de l'esprit protégeable par le droit d'auteur. La Cour rappelle le principe éminent en droit d'auteur, à savoir que « la protection légale s'étend à toute œuvre procédant d'une création intellectuelle originale ».

Principe énoncé à l'article L. 112-1 du Code de la propriété intellectuelle : « Les dispositions du présent code protègent les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination. »

21.-Originalité. Premièrement, le jeu vidéo est donc protégé du seul fait qu'il s'agit d'une création intellectuelle originale ; il importe peu que ce type d'œuvre n'entre dans aucune catégorie prédéfinie par l'article L. 112- 2 du code de la propriété intellectuelle. La liste n'est pas exhaustive.

Or la cour d'appel³⁴ dans l'affaire Williams Electronics avait reproché au jeu de ne pas être une œuvre artistique au sens de la loi de 11 mars 1957. Et dans l'affaire Atari, cette même cour d'appel³⁵, faisant fi de l'originalité, énonçait qu'on ne pouvait assimiler à une œuvre de l'esprit la création de logiciel.

La Cour de Cassation infirme les juges du fond en rappelant qu' « un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur ».

22.-Forme. Deuxièmement, le mode d'expression de l'œuvre est indifférent au bénéfice de la protection. Il n'y a pas de discrimination à faire suivant la façon dont l'œuvre est extériorisée, communiquée au public. De manière générale, la forme écrite ou orale est donc indifférente, et dans le cas du jeu vidéo, son caractère abstrait ne doit pas faire exception.

Il n'est pas non plus tenu compte de la permanence de la forme ou de la pérennité de l'œuvre. Il s'agissait pourtant dans les deux affaires d'un reproche de la Cour d'Appel estimant que « la caractéristique d'une œuvre pénalement protégée est son intangibilité interdisant à l'utilisateur de la modifier ou d'intervertir l'ordre de ses divers éléments ». La Haute Cour rappelle aux juges du fond qu'il n'y pas lieu de considérer qu'une œuvre, pour être protégeable, soit tenue de présenter un caractère d'intangibilité. En effet, l'œuvre peut de manière générale être fugitive, mouvante ou même périssable. Mais en l'espèce, la Cour d'Appel reprochait en

³³ Cass. ass. plén., 7 mars 1986, 2 arrêts, Atari et Williams Electronics : RIDA 3/1986, p. 136, note A. Lucas ; D. 1986, 405, concl. Cabannes et note Edelman ; JCP G 1986, II, 20631, note Mousseron, Teyssié et Vivant ; RTD com. 1986, obs. Françon.

³⁴ CA de Paris, 13^e ch., 20 fév. 1985

³⁵ CA de Paris, 13^e ch., 4 juin 1984

réalité par le terme de « non intangibilité », l'interactivité du jeu, déjà. En effet, la législation sur le droit d'auteur n'est pas du tout rétive au mouvement.

De plus, la Cour de Cassation retient que « sont considérés comme œuvres de l'esprit (...) tant les dessins, images que les sons qui les accompagnent, ou les animations des êtres et des choses s'ils sont fixés par écrit ou autrement ». L'animation d'images est protégeable. Et il n'y a pas lieu non plus, pour se déterminer sur la protégeabilité d'un jeu, de se demander si le jeu vidéo est ou non une œuvre audiovisuelle. Ce que faisait la cour d'appel en estimant que « on ne peut assimiler le jeu électronique à une œuvre audiovisuelle ».

23.-Mérite. Troisièmement, il n'y a pas lieu de faire entrer en ligne de compte le caractère esthétique ou non du jeu. Cette règle est valable pour la création en générale. Une œuvre peut être protégée, quelle que soit sa valeur ou son importance : la loi protège toutes les œuvres « aveuglément, belles ou laides, longues ou courtes, bonnes ou mauvaises, utiles ou dangereuses »³⁶. Pour éviter l'arbitraire des juges, ceux-ci ne peuvent se poser en juge de la qualité (artistique ou scientifique ...) de l'œuvre pour en refuser la protection. Or la cour d'appel fait référence à plusieurs reprises au mérite de l'œuvre. Celle-ci estime dans l'affaire Williams Electronics que « la preuve n'est pas rapportée que le concepteur (...) ait eu une quelconque préoccupation de recherche esthétique ou artistique » ou encore dans l'affaire Atari que « aucune originalité de l'expression de nature à conférer au jeu un caractère esthétique digne des préoccupations du législateur ne peut être relevé ... ». La Cour de Cassation rappelle donc le principe de l'indifférence du mérite. « La protection légale s'étend à toute œuvre procédant d'une création intellectuelle originale indépendamment de toute considération d'ordre esthétique » (arrêt Atari). « La protection légale s'étend à toute œuvre procédant d'une œuvre intellectuelle originale indépendamment de toute considération d'ordre esthétique ou artistique » (arrêt Williams Electronics).

24.-Le jeu vidéo, considéré comme tel, est donc depuis 1986, une œuvre protégeable au titre du droit d'auteur. Il s'agit cependant de la seule certitude car la question de la qualification est discutée tout autant dans la doctrine que dans la jurisprudence et ce depuis vingt ans. Or la qualification est une étape essentielle dans le raisonnement juridique.

³⁶ P. Sirinelli, *Propriété littéraire et artistique*, Mémentos Dalloz, 2^e éd., 2003, p. 13

Plusieurs qualifications ont été envisagées depuis les arrêts de 1986. Mais il semble aujourd'hui que la jurisprudence favorise la qualification unitaire de logiciel.

Par. 2 Les qualifications envisagées

25.-En droit d'auteur, il existe deux sortes de qualifications : les qualifications fondées sur la nature de l'œuvre (A) et celles fondées sur le processus de création de l'œuvre (B). Ainsi une œuvre pourra être qualifiée de logiciel, d'œuvre audiovisuelle ou encore de bases de données selon sa nature. Et selon le mode création de l'œuvre, celle-ci sera soit une œuvre collective, soit une œuvre de collaboration. Chaque qualification commande un régime plus ou moins différent et donc une titularité elle-même plus ou moins différente.

Nous étudierons successivement les différentes qualifications qu'un jeu vidéo a pu recevoir, et nous verrons à chaque fois, les conséquences qu'elles emportent sur le point de la titularité.

A. Les qualifications fondées sur la nature du jeu vidéo

Trois pistes ont pu être explorées : le logiciel (1), l'œuvre audiovisuelle (2) et la base de données (3).

1° Le réflexe du logiciel

26.-La qualification de logiciel a été la première envisagée. Il est à noter que le 30 décembre 1983³⁷, a été pris un arrêté relatif à l'enrichissement du vocabulaire de l'informatique. Cet arrêté venait créer le terme de « ludiciel » pour désigner un « logiciel de jeu ». Un autre arrêté de la même année définit le logiciel comme « ensemble de programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatif au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données ».

27.-Et le 3 juillet 1985, la loi elle-même reconnaissait la protection du droit d'auteur à tout type de logiciel sans distinction. Il était donc tout à fait possible de considérer que le jeu vidéo comme un simple logiciel. La cour d'appel dans les arrêts précités se trouvait exactement dans ce raisonnement en refusant la protection du droit d'auteur à un jeu vidéo du fait qu'il

³⁷ JO 10 février 1984

s'agissait d'un logiciel. Le Président Jonquères considérait à leur suite que « la carte logique a un rôle actif. Elle conditionne le dessin et le mouvement de l'œuvre. Sa représentation est fonction du logiciel. Ce ne sont plus le dessin et la musique qui sont des éléments essentiels de l'œuvre par rapport au papier et au disque. C'est le logiciel qui est la raison d'être du jeu et du décor pictural mouvant dans lequel il se déroule et aussi sans lequel il ne pourrait exister. La carte logique est partie intégrante du jeu »³⁸.

Selon cette logique, les manifestations extérieures du jeu tels les graphismes et les sons seraient une simple dimension du logiciel³⁹. Le jeu en son entier devrait donc répondre du régime propre au logiciel institué par la loi de 1985 complétée par la loi du 10 mai 1994.

28.-En conséquence de quoi, selon l'article L. 113-9 du code de la propriété intellectuelle, « les droits patrimoniaux sur les logiciels et leurs documentations créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer ».

Nous avons donc une dévolution légale des droits patrimoniaux à l'employeur. Même si la titularité initiale naît bien sur la tête de l'auteur, le programmeur en l'espèce ; si celui-ci est salarié, la loi transmet à son employeur les droits patrimoniaux. Le droit moral accordé à l'auteur est alors réduit à sa plus simple expression de droit à la paternité.

Toutefois, selon le régime du logiciel, l'œuvre en son entier ne peut suivre ce régime spécial. Seuls seront soumis aux règles spéciales (à condition d'être originaux), les codes, l'organigramme et l'interface logique autrement dit la seule forme programmée. Par contre, les effets visuels, les interfaces graphiques, en somme tout ce qui n'est pas à proprement parler « programme » mais forme « exécutée » restent soumis au régime de droit commun. La théorie du « look and feel »⁴⁰, un temps, envisagée n'est plus d'actualité⁴¹.

³⁸ Jonquères, *Rapport sur les affaires ayant donné lieu aux trois arrêts de l'Assemblée plénière de la Cour de Cassation du 7 mars 1986*, RD prop. ind. 1986 n° 3

³⁹ C'est l'opinion de X. Linant de Bellefonds, *Jeux vidéo : le logiciel gagne des points*, CCE, sept. 2003, chron. n°20

⁴⁰ Théorie développée par les magistrats américains au milieu des années 80 consistant à apprécier l'existence des droits dans le code pour l'étendre aux éléments graphiques produits sur l'écran.

Pour plus de détails, voir J. Russo et Derwin, Copyright in the « look and feel » of computer software : Computer Lawyer, fév. 1985, vol. 2, p. 1 ; G.C. Damman, Copyright of computer display screens : summary and suggestions : Comp./L.J. 1989, vol. IX, n°4, p. 420

⁴¹ V. en ce sens F. Sardain, *La qualification logicielle des jeux vidéo : une impasse pour le multimédia*, JCP E, 2001, p. 312. « une telle méthode conduit, par des dérapages successifs, à étendre le monopole initial beaucoup trop loin, en tout cas bien au-delà du raisonnable ».

2° La tentative d'œuvre audiovisuelle

29.-La qualification du jeu vidéo comme œuvre audiovisuelle a été envisagée dès le début des années 80. Ainsi un le Tribunal de Grande Instance de Paris dans son jugement du 8 décembre 1982⁴² avait estimé que le jeu intitulé « Combat intergalactique » constituait un concept proche d'une œuvre cinématographique, et plus particulièrement le tribunal de grande instance de Paris déclarait que le jeu vidéo en question était « une œuvre se manifestant de façon visuelle, sur un fond sonore particulier que l'on peut rattacher à une œuvre cinématographique ... ».

La loi de 1985 est d'ailleurs venue étoffer la notion d'œuvre cinématographique : l'article 112-2 6° dispose en effet que « sont considérées notamment comme œuvres de l'esprit (...) les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, dénommées ensemble œuvres audiovisuelles ».

Auparavant l'ancienne rédaction de la loi de 1957 ne citait pas expressément les œuvres audiovisuelles et on considérait à l'époque que la télévision n'était qu'une technique de diffusion ne pouvant donner naissance à des œuvres. La nouvelle notion⁴³ d'œuvre audiovisuelle est donc large car, en droit d'auteur, elle englobe aussi bien les œuvres cinématographiques que les œuvres de télévision et celles incorporées à des vidéogrammes. Et c'était bien l'intention du législateur, en supprimant toute référence à un procédé technique de fixation particulier, que de faire accéder les œuvres nouvelles de l'époque au statut qui était à l'origine réservé aux films.

30.-Il découle de cette définition un régime juridique particulier⁴⁴ puisque l'article L. 113-7 du code de la propriété intellectuelle considère que les œuvres audiovisuelles sont, de jure, des œuvres de collaboration. On aurait pu penser que l'élargissement de la définition puisse profiter au jeu vidéo car nombreux sont effet les points de ressemblance entre l'audiovisuel et le jeu vidéo⁴⁵. En effet, ce sont toutes deux des créations complexes. Le processus de création d'un jeu vidéo s'apparente à celui d'une œuvre audiovisuelle et les modes d'exploitation sont similaires. Et il faut remarquer que la Cour de Cassation, dans ses arrêts de 1986, semblait

⁴² TGI Paris, 8 déc. 1982 ; Expertises n°48, 1983, p. 31

⁴³ Pour une étude sur la notion : S. Dupuy-Busson, *Les imprécisions de la définition de l'œuvre audiovisuelle*, JCP G, 2004, I, 144

⁴⁴ Si la jurisprudence américaine qualifie le jeu vidéo d'œuvre audiovisuelle, cela n'a pas de conséquence pratique puisque c'est le producteur qui est investi des droits d'auteur sur l'œuvre audiovisuelle

⁴⁵ A. Latreille, *La création multimédia comme œuvre audiovisuelle*, JCP G 1998, I, 156 ; du même auteur : *Les mécanismes de réservation et les créations multimédias*. Thèse de doctorat de L'Université de Paris Sud, collective. Hyper Thèses, Transactive, Paris, 1998

laisser la porte ouverte en ne décidant pas de la qualification à donner tout en usant de l'expression « jeux audiovisuels » dans l'espèce Atari.

31.-Cependant, il devait en aller autrement. La cour d'appel de Paris, dans un arrêt du 28 avril 2000⁴⁶, rejeta la qualification d'œuvre audiovisuelle ; la première chambre civile de la Cour de Cassation conforta la position de la cour d'appel par un arrêt rendu le 28 janvier 2003⁴⁷. Et le même jour, le tribunal de grande instance de Paris rendait une décision identique. Les juges « ayant constaté l'absence d'un défilement linéaire des séquences, l'intervention toujours possible de l'utilisateur pour en modifier l'ordre, et la succession non de séquences animées d'images mais de séquences fixes pouvant contenir des images animées » décident alors que « les créations multimédia ne peuvent s'assimiler à des productions audiovisuelles ». Ainsi donc, la Haute Cour admit, pour la première fois, que l'interactivité qui permet à l'utilisateur d'une œuvre multimédia de modifier l'ordre des séquences s'oppose à la linéarité qui caractérise les œuvres audiovisuelles.

32.-Un nouveau critère se voit posé par la jurisprudence, celui de l'interactivité mais ceci indirectement car il n'est pas utilisé expressément. L'interactivité peut se définir comme le pouvoir pour un utilisateur d'exercer des choix actifs et personnels grâce à des moyens informatiques. Or dans une optique exégétique, on peut considérer qu'en utilisant le terme de « séquences », le législateur a envisagé des séquences linéaires qui caractérisaient l'ensemble des œuvres audiovisuelles de l'époque et impliquaient la passivité du public. Il appartient alors à l'auteur et non à l'utilisateur, de déterminer préalablement l'enchaînement des images. Et le « multimédia et l'interactivité font voler en éclat cette linéarité puisque tout utilisateur devient le maître de l'enchaînement des séquences »⁴⁸. De plus certains auteurs considèrent que la qualification d'œuvre audiovisuelle ne doit pas être « le droit par défaut chaque fois que vient à émerger une nouvelle recette technologique d'association du son et de l'image »⁴⁹. Nous pouvons dès lors penser que le recours au critère de l'interactivité a pour objectif principal de faire échapper l'œuvre multimédia de manière générale à un régime spécial. Par

⁴⁶ CA Paris, 4^e ch. B, 28 avr. 2000, Sté Havas Interactive c/ Mme Casaril, *Légipresse* 2000, n° 173, p. 107, note A. Latreille ; D. 2001, Somm. P. 2553, obs. P. Sirinelli

⁴⁷ Cass. 1^{er} civ., 28 janv. 2003 : D. 2003. 1688, note F. Sardain ; CCE avr. 2003, comm. n°35, obs. C. Caron ; JCP E 2003, 588, note C. Caron ; Propriétés Intellectuelles avr. 2003, n°7, p. 159, obs. P. Sirinelli ; RIDA avr. 2003, p. 279, obs. A. Kéréver.

⁴⁸ C. Caron, op. cit., *L'interactivité chasse l'œuvre audiovisuelle*, p. 19

⁴⁹ X. Linant de Bellefonds, *Et l'interactivité, alors !* : Expertises pour l'an 2000 : Editions des Parques 1995, p.14

exemple, il serait possible d'avoir recours à la notion de mouvement⁵⁰ pour caractériser l'œuvre audiovisuelle. Mais seule la notion d'interactivité aboutit à une nette distinction nette entre les œuvres audiovisuelles et le jeu vidéo.

33.-L'enjeu d'une telle qualification se situe bien entendu au niveau de la titularité, très généreuse envers les auteurs pour les œuvres audiovisuelles, mais aussi au niveau financier. La loi énonce une présomption simple de titularité initiale au profit de cinq personnes qui sont « l'auteur du scénario, l'auteur du texte parlé, l'auteur de la composition musicale spécialement réalisée pour l'œuvre, le réalisateur et l'auteur de l'adaptation »⁵¹. Cette série de présomption permet d'instaurer une certaine prévisibilité, et donc une certaine sécurité, mais aussi de résoudre les difficultés d'ordre probatoire.

D'autre part, il est prévu une cession automatique⁵² des droits pécuniaires au producteur. La cession est présumée totale et vaut pour tous les modes d'exploitation (à l'exclusion des droits graphiques et théâtraux). Mais l'enjeu financier ne s'arrête pas là. En effet, la création audiovisuelle bénéficie en France d'un soutien étatique par les subsides du Compte de soutien aux industries de programmes audiovisuels et géré par le Centre national de la cinématographie (CNC). Et qualifier un jeu vidéo d'œuvre audiovisuelle permettrait aux producteurs de bénéficier de la rémunération pour copie privée, mais les bénéficiaires actuels ne veulent apparemment pas partager le gâteau.

3° L'hypothèse de base de données.

34.-Depuis la loi du 1^{er} juillet 1998 de transposition de la directive communautaire du 11 mars 1996 concernant la protection juridique des bases de données, l'article L. 112-3, alinéa 2 du code de la propriété intellectuelle définit la base de données comme « un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen ». Le jeu vidéo en tant que produit multimédia est concerné par cette directive, mais on doit alors préciser que les recueils non électroniques le sont aussi. Le régime de la base de données est double. La structure de la base ainsi que les éléments nécessaires au fonctionnement ou à la consultation de certaines bases sont protégées par le droit d'auteur. Ce régime spécial ne s'applique ni aux programmes d'ordinateur qui permettent le

⁵⁰ C. Bernault, *Exégèse de l'article L. 112-2, 6°, du Code de la propriété intellectuelle* : « la notion d'œuvre audiovisuelle en droit d'auteur » : D. 2001, chron. p. 2188

⁵¹ CPI, art. L. 113-7.

⁵² CPI, art. L. 132-24

fonctionnement de la base ni aux œuvres qui constituent le contenu de la base et qui reçoivent application de leur régime propre. Le contenu quant à lui est protégé de manière indirecte par un droit nouveau, sui generis, permettant au producteur de la base d'interdire l'extraction ou la réutilisation du contenu de la base. Ce droit est indépendant des droits d'auteur ou droits voisins qui pourraient exister sur chacun des éléments, considérés isolément, contenus dans la base.

35.- L'œuvre multimédia, si elle n'a pas reçu de définition légale, peut néanmoins être définie comme une « œuvre incorporant sur un même support un ou plusieurs éléments suivants : texte, son images fixes, images animées, programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité ». Le rapprochement avec la base de données est aisé ; l'œuvre multimédia peut dès lors être entendue comme une base de données. Et l'on pourrait aussi rapprocher le jeu vidéo, présenté comme la création multimédia par excellence, l'« archétype » selon l'expression de M. Sardain, de la base de données.

36.- Cette analyse est faite par Mme Mallet-Poujol⁵³ qui a une conception large de la notion de base de données. Selon celle-ci, il faudrait faire la distinction selon les « générations » de jeux vidéo. Ainsi la première génération aurait été proche de l'œuvre audiovisuelle à la fois par sa présentation formelle, par sa conception ou par son maniement linéaire. La deuxième génération, plus « sophistiquée », qui recourt à la technique dite de la 3D et permet la navigation dans divers monde, devrait recevoir la qualification de base de données. Et Mme Mallet-Poujol conclue « que les jeux vidéos les plus élaborés, désormais commercialisés sous la bannière du multimédia, seront de plus en plus nettement qualifiables de bases de données ».

37.- Du point de vue de la titularité, le régime de la base de données semble offrir au producteur un avantage certain puisque celui dispose seul du droit d'interdire l'extraction ou la réutilisation du contenu de la base. Or dans la réalité, ce dernier devra jongler entre les différents régimes en raison de l'approche éclatée nécessaire : logiciel, contenu et structure de la base obéissent chacun à un régime propre. De plus, il n'est pas possible de faire profiter le producteur de la rémunération pour copie privée puisque celle-ci est interdite.

⁵³ N. Mallet-Poujol, *La création multimédia et le droit*, Litec, 2^e éd. 2003, n° 439 et s.

38.-De manière générale, nous pensons que la qualification de base de données ne doit pas être privilégiées vu la scénarisation du jeu vidéo. S'il n'est pas contestable qu'un jeu vidéo exploite en temps réel une quantité considérable de données, il faut préciser que les divers éléments, graphiques, musicaux ou mêmes logiciels ne sont pas accessibles de manière indépendante ; chaque élément intervenant à un moment précis du jeu. De plus il ne paraît pas raisonnable de faire une distinction suivant la génération auquel se rattache un jeu. Nous ne faisons pas de différence en matière cinématographique entre les premières œuvres sans dialogues parlés ni couleurs et les œuvres actuelles. Il en va de même en matière de jeu vidéo, la technique ne doit pas entrer en ligne de compte pour apprécier une qualification plutôt qu'une autre⁵⁴.

39.-La qualification selon la nature de l'œuvre ne convient pas forcément au jeu vidéo qui a tendance à déborder. Il faut alors se retourner vers le droit commun⁵⁵ du droit d'auteur qui propose une qualification des œuvres plurales selon leur processus d'élaboration.

B. Les qualifications du jeu vidéo selon son mode création

40.-Le législateur a distingué les œuvres plurales selon qu'elles sont créées par plusieurs auteurs placés dans un rapport horizontal, il s'agit alors d'une œuvre dite de collaboration (2), ou bien dans un rapport vertical de subordination, et c'est alors une œuvre collective (1). Mais est-il possible de définir la catégorie à laquelle se rattache le jeu vidéo ?

1° Le jeu vidéo en tant qu'œuvre collective

41.-Le système de l'œuvre collective correspond au cas prévu par le code de la propriété intellectuelle à l'article L. 113-2 alinéa 3 : « Est dite collective l'œuvre créée sur l'initiative

⁵⁴ La doctrine dans son ensemble est réservée quant à la qualification en base de données :

- « Nous sommes enclins à penser que ce n'est pas la qualification vers laquelle il convient d'incliner nécessairement ni même en priorité » - M. Vivant : *Lamy informatique* 2004, n° 481
- « Il serait gênant de procéder à une qualification pour entrer dans un régime très particulier, tourné essentiellement vers la protection contre les concurrents et pas tellement vers l'aménagement des rapports avec les auteurs » - Gautier, J.-Cl. Propriété littéraire et artistique fasc. 1165, n°29

⁵⁵ Nous retenons ici une conception élargie du droit commun qui s'applique « en principe à toutes les personnes et à toutes les affaires, par opposition à exceptionnel » selon l'expression de G. Cornu. Autrement dit, la qualification par genre relève du droit spécial, alors que la qualification selon les conditions de création est le droit commun

d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé ».

Trois conditions doivent donc être remplies pour pouvoir qualifier une œuvre d' « œuvre collective », et force est de reconnaître que dans le secteur du jeu vidéo, ces trois conditions le sont le plus souvent. En effet, l'initiative d'un jeu provient le plus souvent d'une personne morale. La divulgation et la publication sont faites en son nom. Il est difficile de dégager un droit distinct de chaque contributeur sur l'ensemble du jeu. Mais gardons-nous de faire de la qualification d'œuvre collective celle du jeu vidéo car les trois conditions ne se présument pas, elles doivent être effectives⁵⁶.

42.-S'agissant de la titularité initiale, l'article L 113-5, alinéa 1^{er}, dispose que « l'œuvre collective est sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée ». Le promoteur est donc investi de la titularité des droits d'auteur sur l'ensemble de l'œuvre. Les créateurs des apports pourront ainsi bénéficier de la qualité d'auteur sur ces supports considérés isolément s'ils sont identifiables. On comprend donc facilement pourquoi l'entrepreneur ou l'initiateur d'un jeu vidéo recherche cette qualification.

Mais comme le démontre un arrêt de la cour d'appel de Paris du 28 avril 2000⁵⁷, l'œuvre multimédia ne rime pas avec œuvre collective de manière systématique. Dans l'affaire, les juges retiennent de l'œuvre collective une approche stricte en refusant la qualification d'œuvre collective du fait de l'absence du trait essentiel, celui de la pluralité d'auteurs. Pour qualifier un jeu vidéo d'œuvre collective, il faudra donc à chaque espèce vérifier que toutes les conditions sont remplies, le juge ne pouvant bien entendu s'en remettre aux seules indications du contrat liant l'investisseur et les créateurs.

43.-La qualification du jeu vidéo en œuvre collective est à rapprocher du courant jurisprudentiel penchant en faveur du logiciel, œuvre collective dans la majorité des cas⁵⁸. A cela, nous pouvons répondre que le régime de l'œuvre collective est considéré comme une

⁵⁶ X. Linant de Bellefonds, *Jeux Vidéo : le logiciel gagne des points*, CCE sept. 2003, p. 9

⁵⁷ CA Paris 28 avr. 2000, Havas c/ Casaril, : « S'il est vrai que l'œuvre multimédia ressort le plus fréquemment du domaine de l'œuvre collective, la qualification doit être recherchée d'après les conditions de créations au cas par cas, pour chaque œuvre considérée dans sa particularité ».

Légipresse 2000, n° 173, III, p. 107, note A. Latreille ; CCE sept. 2000 comm. n° 86, n. Caron ; D. 2001. somm. 2553, obs. Sirinelli

⁵⁸ Par exemple TGI Paris 28 avr. 2003

exception dans notre droit, et qu'il conviendrait de ne point en abuser d'autant plus que selon une lecture téléologique du texte, il semble que le législateur n'ait prévu ce régime que pour certaines catégories d'œuvres bien spécifiques comme les encyclopédies⁵⁹.

2° Le jeu vidéo en tant qu'œuvre de collaboration

44.-L'article L. 113-2, alinéa 1 définit l'œuvre de collaboration comme celle « à laquelle ont concouru plusieurs personnes ». Il s'agit de la qualification de principe, réflexe, lorsque l'œuvre en cause a reçu le concours de plusieurs auteurs. Or comme nous venons de le voir, la qualification d'œuvre collective est préférée dans le domaine du jeu vidéo, et ce pour des raisons de titularité évidentes⁶⁰. En effet, dans le régime de l'œuvre de collaboration, contrairement à celui de l'œuvre collective, toute personne ayant contribué à l'élaboration par la fourniture d'un apport original, et en concertation avec les autres, aura la qualité d'auteur. En conséquence, l'œuvre appartient à tous les collaborateurs et il y a un concours de droits donc une indivision, ce qui peut entraîner des difficultés au moment de la décision d'exploitation.

45.-Ainsi dans le secteur du jeu vidéo la qualification d'œuvre de collaboration pourrait paraître plus appropriée, car lors de son élaboration, les contributeurs réalisent leurs créations intellectuelles, à savoir par exemple des œuvres graphiques, musicales ou d'animation, les uns avec les autres, en totale synergie et harmonie. Il peut exister une communauté d'inspiration et une concertation entre les différents intervenants ; en ce sens, ils collaborent entre eux. La décision de la Cour d'appel de Paris rendue le 2 avril 2004⁶¹ s'inscrit dans cette optique. En l'espèce, deux personnes physiques (la scénariste et le « chef de projet ») ayant contribué à l'élaboration du jeu vidéo « Versailles, complot à la cour du Roi Soleil », plaident l'existence d'une œuvre de collaboration alors que les sociétés co-productrices soutiennent que l'œuvre est une œuvre collective. La Cour d'appel, confirmant le jugement du Tribunal de grande instance de Paris, estime qu'il n'est pas établi « que les personnes morales productrices auraient eu un rôle de direction dans l'élaboration de l'œuvre et le travail des auteurs » et

⁵⁹ « La vérité est que le législateur de 1957 n'a introduit la catégorie des œuvres collectives que pour résoudre le cas particulier des dictionnaires (...) et des encyclopédies » A. Lucas et H.-J. Lucas, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, Litec 2^e éd. 2001, p. 183

⁶⁰ « La première solution [en parlant de l'œuvre de collaboration] est inacceptable pour les investisseurs qui brandissent le risque d'une délocalisation » selon Ch. Hugon. Or dans la pratique, cette délocalisation est déjà courante. CCE sept. 2003, p. 13

⁶¹ CA Paris 4^e ch. B, 2 avril 2004, SA Cryo c/ Revillard et autres, A. Lucas, propr. intell., n° 12, p. 766.

ajoute que « la séquence de crédit figurant à la fin du jeu confirme que les contributions de chacun sont discernables par le découpage, la forme, l'intrigue et les intervenants historiques, éléments essentiels du jeu ». La fusion, élément nécessaire à la reconnaissance d'une œuvre collective, selon une partie de la jurisprudence, fait défaut.

46.-Or reconnaître un jeu vidéo comme œuvre de collaboration serait entrouvrir la porte à la qualification d'œuvre audiovisuelle, ce que la jurisprudence refuse. En effet, cette dernière semble aujourd'hui avoir opté pour la qualification du jeu vidéo comme logiciel.

Par. 3 La qualification jurisprudentielle retenue

47.-La Cour de Cassation, le 7 mars 1986, avait semble-t-il condamné le raisonnement en termes d'accessoire et principal en dissociant jeu et programme « animant le jeu ». Et c'est donc avec étonnement qu'ont été reçus les arrêts du 21 juin 2000 et plus récemment du 27 avril 2004. Alors que la Haute Cour avait condamné en 1986 la qualification logicielle du jeu vidéo, cette même Cour opère un revirement contestable en acceptant la qualification unitaire de logiciel.

48.-Dans le désormais fameux arrêt Midway du 21 juin 2000⁶², la chambre criminelle de la Cour de Cassation estime que « la programmation informatique d'un jeu électronique [est] indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu ». Elle venait, et ce pour la première fois, de manière très explicite, de retenir une qualification unitaire pour le jeu vidéo. Ce courant jurisprudentiel⁶³ a été confirmé par un arrêt du Conseil d'Etat datant du 25 novembre 2002⁶⁴ qui refuse le bénéfice de la rémunération pour copie privée aux éditeurs de jeu vidéo, considérant que celui-ci est un logiciel, or la copie privée est interdite pour les logiciels. Enfin, le 27 avril 2004⁶⁵, la Cour de Cassation donne raison à la Cour d'appel de Paris⁶⁶ qui affirmait que les jeux vidéo appartiennent à la catégorie des œuvres logicielles.

⁶² Cass. crim., 21 juin 2000 : D. 2001, somm. P. 2552, obs. P. Sirinelli ; JCP E, 2001, p. 312, chron. F. Sardain ; Expertises 2000, n° 242, p. 352, obs. J. Drack ; PIBD 2001, n° 719, III, 254

⁶³ V. TGI Paris, 5 fév. 1997, RD prop. ind. 1997, n° 80, p. 54 et CA Caen, 19 déc. 1997

⁶⁴ CE, 25 nov. 2002. Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs

⁶⁵ Cass. 1^{er} civ. 27 avr. 2004, D. 2004, n° 21, p. 1528

⁶⁶ CA Paris, 4 juin 1999

49.-La jurisprudence favorise donc la qualification logicielle unitaire pour le jeu vidéo. Alors que la doctrine se prononce dans l'ensemble pour une qualification distributive⁶⁷. La titularité sera logiquement plus facile à déterminer si une qualification unitaire du jeu vidéo est retenue. Or on peut légitimement se poser la question de savoir si la qualification prônée par la jurisprudence est adéquate. A l'instar de Messieurs Linant de Bellefonds⁶⁸, Treppoz⁶⁹ et Bertrand⁷⁰, on pourrait considérer, le logiciel étant l'« élément primordial » du jeu, que les autres éléments alors accessoires devraient suivre le régime du logiciel. Cette solution a le mérite de la simplicité mais elle fait peu de cas de l'essence artistique du jeu vidéo.

50.-La qualification logicielle unitaire comporte de nombreux écueils⁷¹. Elle ne correspond pas au processus de création d'un jeu vidéo qui se rapproche plus de celui du cinéma ; elle supprime tout recours au droit de représentation (qui ne figure pas dans le monopole d'exploitation du logiciel) ; elle ne protège pas le résultat à l'écran paradoxalement retenu par la jurisprudence comme critère de l'originalité d'un jeu. Ainsi dans l'arrêt précité du 27 avril 2004, la Haute Cour précise que l'originalité du jeu vidéo se caractérisait grâce aux « spécifications externes », à « l'expression télévisuelle » et à « l'enchaînement des fonctionnalités ». L'originalité du jeu vidéo, pourtant qualifié de logiciel, serait donc différente de celle des logiciels « classiques » pour lesquels l'originalité est à rechercher selon l'expression de la même Cour de Cassation, dans « l'apport intellectuel ». Cela manque de cohérence. Nous pensons au contraire qu'il faudrait considérer le logiciel comme un médium technique. En d'autres termes, le logiciel peut être comparé au film ou à la bobine pour l'œuvre cinématographique, à la pellicule pour la photographie ou encore à la gouache pour la peinture. Le logiciel apparaît être au service de la création, en tant qu'outil, et comme le souligne le Professeur Gaudrat, « le médium technique appartient au support de l'œuvre⁷² non à l'œuvre elle-même⁷³ ».

⁶⁷ P. Sirinelli, *Droit de l'audiovisuel*, Lamy, n° 638 et s. ; A. Strowel et J.-P. Triaille, *Le droit d'auteur, du logiciel au multimédia*, Bruylant, 1997, n° 482 ; A. Lucas, *Droit d'auteur et numérique*, Litec, n° 119.

⁶⁸ X. Linant de Bellefonds, *Le régime des jeux vidéo et la jurisprudence*, CCE 2003, chron. n° 20

⁶⁹ E. Treppoz, *La qualification logicielle d'un jeu vidéo : un modèle pour les œuvres multimédia*, LPA 18 nov. 1999, n° 230

⁷⁰ A. Bertrand, *Le droit d'auteur et les droits voisins*, Dalloz, 2^e éd., 1999, p. 572

⁷¹ F. Sardain, JCP E 2001, p. 312, n° 17

⁷² Le logiciel serait alors le « support immatériel » de l'œuvre vidéoludique.

⁷³ Ph. Gaudrat in *La protection des logiciels par la propriété littéraire et artistique* : RIDA 1986, n° 128, p. 181

51.-Il conviendrait donc d'opter pour une qualification distributive⁷⁴. Il serait alors possible de sanctionner celui qui contrefait les codes sur le fondement du droit applicable au logiciel. De même, pourrait être condamné, en application du droit commun de la propriété littéraire et artistique, celui qui contrefait les aspects visuels et sonores du jeu comme le préconise M. Caron⁷⁵. Mais cela aboutirait à une titularité elle-même distributive, source d'insécurité juridique pour l'exploitant. Comme l'explique M. Vivant, « si une création économiquement unitaire doit finalement obéir à un régime éclaté, cela signifiera par exemple, que la maîtrise de la partie logicielle de la création reviendra à l'entreprise mais que la propriété de telle autre partie, à supposer celle-ci soumise au droit commun de la propriété littéraire et artistique, reviendra normalement, au créateur salarié, ce qui n'est pas fait – on en conviendra – pour donner une base solide aux contrats qui pourraient être passés avec des tiers⁷⁶ » !

Nous pourrions aussi être plus ambitieux et concevoir un régime propre au jeu vidéo afin de le cerner dans toute sa spécificité. Ceci permettrait d'établir nettement la titularité sur le jeu vidéo et mettre un terme à l'insécurité juridique actuelle qui plane sur les producteurs.

52.-La qualification juridique d'une œuvre est la méthode la plus utilisée pour déterminer la titularité des droits d'auteur sur cette œuvre. Une autre méthode consiste à étudier la question d'un point de vue inversé, c'est-à-dire en partant non de l'œuvre mais des titulaires.

Section II Les différents titulaires des droits d'auteur

53.-Le jeu vidéo est une œuvre complexe qui nécessite généralement la collaboration d'une équipe pluridisciplinaire. Le principe premier du droit d'auteur français étant que le créateur d'une œuvre est titulaire de facto des droits afférant à cette œuvre (par. 2), il convient de présenter en préambule qui sont les créateurs d'un jeu vidéo en retraçant son processus de création (par. 1). Ce principe souffre toutefois d'exceptions (par. 3) qui tendent à devenir la règle dans le domaine du jeu vidéo.

⁷⁴ A l'instar de la jurisprudence américaine, pour exemple : *Stern Electronics, Inc. v/ Kaufman*, 669 F.2d 852 (2d Circ. 1981) ; *Midway Mfg. Co. v/ Strohon*, 564 F. supp. 741 (Dist. Of Illinois, 1983) ; *M. Kramer Mfg. Co. v/ Andrews* 783 France 2d 421 (4th Circ. 1986).

⁷⁵ CCE sept. 2001, p. 17, n° 4

⁷⁶ M. Vivant, in *Lamy informatique et réseaux*, 2004, n° 478, p. 298

Par. 1 La création complexe d'un jeu vidéo⁷⁷

54.-Au commencement est l'**idée**, mais bien entendu l'important est de savoir comment la concrétiser, comment lui donner forme car l'idée, dans le jeu vidéo comme ailleurs, n'est pas protégeable⁷⁸. L'idée d'un jeu peut provenir de diverses sources, soit interne au studio de développement soit externe par le biais d'une commande.

L'idée pourra être présentée par écrit, c'est le **game concept**, qui est au jeu vidéo ce que le synopsis est au cinéma. Le concept devra ensuite être validé.

Puis vient la **création de la bible de production**, document qui est la ligne conductrice du projet et qui se divise en technical document et design document.

Nous entrons alors dans la phase de **préproduction** qui permet l'élaboration de la **maquette du projet**. L'équipe est réduite au quart de ce qu'elle sera en phase de production. Cette maquette a trois objectifs majeurs :

- se faire une idée plus précise du projet final,
- permettre la mise en place des outils nécessaires à la création du jeu
- convaincre les financiers de la faisabilité et de l'intérêt du projet, c'est-à-dire trouver un éditeur.

Après 3 à 8 mois de préproduction, la **phase de production** peut débuter. Elle dure en moyenne 18 mois mais peut s'étendre dans certains cas à plusieurs années. L'équipe de développement atteint sa taille maximale, soit quelques dizaines de personnes.

55.-Ces personnes se divisent en trois catégories (à la tête desquelles se trouve un lead) : les graphistes, les game designers et les programmeurs, auxquelles viennent se rajouter les métiers du son.

Les **graphistes** développent tout l'aspect visuel du jeu c'est-à-dire les graphismes 2D et 3D, le design, l'animation, l'éclairage, les effets spéciaux et les cinématiques. Ils sont issus des Gobelins, d'écoles d'art, de SupinfoCom ...

Les **game designers** s'occupent de tout ce qui en relation avec la partie interactive⁷⁹ du jeu. On distingue le scripteur qui réalise les comportements et événement du jeu,

⁷⁷ Cette présentation de la création et des créateurs du jeu vidéo est tirée en grande partie du « *Livre Blanc sur le jeu vidéo* » de l'association JIRAF.

V. aussi le rapport d'Alain et Frédéric Le Diberder, La création de jeux vidéo en France, mai 2002, ministère de la culture et de la communication.

⁷⁸ JCP E, 1986, I, n° 15791, n°5, obs. M. Vivant et A. Lucas.

⁷⁹ L'interactivité du jeu vidéo nous semble assez différente de celle du multimédia.

Selon M. Monet, à propos du multimédia, l'interactivité se définit comme la « possibilité donnée à l'utilisateur d'un programme (informatique ou multimédia) de déterminer lui-même les flux d'informations qui lui sont proposés » (D. Monet, *Le multimédia*, Flammarion, collective. « Dominos », 1995, p. 119.

l'ergonome qui travaille sur toutes les interfaces du jeu afin d'améliorer l'expérience du joueur, le documentaliste, le scénariste, le dialoguiste et le level designer qui s'occupe des mécaniques de jeu.

Les **programmeurs** s'occupent de coder le jeu et les outils. Ils manipulent les éléments visuels, selon les règles établies pour construire le jeu. Cet aspect programmation englobe le moteur 2D et 3D, le moteur physique, les effets spéciaux, l'intelligence artificielle, l'architecture, l'optimisation de mémoire et de vitesse, le son qui comporte l'interface avec le système et la programmation des effets sonores, l'interface, la gestion de la partie réseau, la jouabilité ... Les programmeurs ont souvent suivis une école informatique ou d'ingénieur mais l'expérience est souvent dans leur cas la meilleure école.

Enfin reste tout l'aspect sonore du jeu développé par le sound designer, le musicien, le bruiteur et l'ingénieur du son.

56.-Toutes ces personnes sont encadrées par :

- Le **chef de projet** : il gère l'équipe de développement et le projet sur tous ces aspects. C'est un peu un chef d'orchestre. Il travaille avec tous les autres développeurs et les sociétés intervenant sur le projet.
- Le **réalisateur** : il définit puis porte la vision du projet lors de la production. Il est responsable de la qualité et donne donc son avis sur la jouabilité. Dans les petites équipes, chef de projet et réalisateur sont souvent la même personne.
- Le **directeur artistique** : il fixe la ligne artistique du jeu en s'assurant d'une cohérence dans les choix artistiques. Il est à l'origine de la bible graphique.
- Le **directeur technique** : il s'assure des choix techniques et de la politique de développement logicielle. Il décide ainsi soit de créer ou soit d'acheter un moteur graphique.
- Le **producteur** enfin est responsable du suivi du projet. Il valide les étapes de développement en vérifiant la qualité et les délais. C'est lui qui apporte les ressources financières. Au sein d'une équipe de développement, cette fonction sera souvent supportée par le chef de projet ou le directeur du studio. Mais le producteur peut aussi

Selon d'autres auteurs, il s'agit de « la propriété d'un programme qui modifie son déroulement en fonction du comportement de son utilisateur » lui permettant de « naviguer à son choix, sauter d'une séquence à l'autre, revenir en arrière, demander des compléments d'informations sur un point particulier » (J. Notaise, J. Barda et O. Dusanter, *Dictionnaire du multimédia*, Afnor 1996, p. 600)

En matière de jeu vidéo, l'interactivité n'a pas ce caractère utilitaire. Un mot anglais traduit cette nuance, le « *gameplay* » dont la définition suivante peut être donnée : « Essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu » (lexique du jeu vidéo du site Gamekult).

faire partie de la société éditrice. Dans ce cas, le producteur sera chargé de veiller à ce que le studio atteigne ces objectifs. Il pourra alors s'impliquer plus ou moins, orientant l'équipe de développement.

Par. 2 Les créateurs du jeu vidéo, titulaires originaux des droits d'auteur

57.-En droit français comme en droit international⁸⁰, la qualité d'auteur naît directement sur la tête du créateur. L'auteur est le premier titulaire des droits sur son œuvre. Il n'existe cependant pas de définition légale⁸¹ de la qualité d'auteur, l'article 113-1 du Code de la propriété intellectuelle ne posant qu'une présomption simple selon laquelle « la qualité d'auteur appartient sauf preuve contraire à celui ou à ceux sous le nom duquel l'œuvre est divulguée ».

La notion de créateur n'est pas davantage définie par la loi qui donne comme seule indication que « l'œuvre est réputée créée ... du seul fait de la réalisation même inachevée de la conception de l'auteur »⁸². Il en découle que le créateur doit intervenir dans l'univers des formes et qu'il dispose d'une certaine liberté.

De plus l'auteur ne peut être en principe qu'une personne physique ; même dans le cas de l'œuvre collective dont le régime permet d'attribuer la titularité des droits patrimoniaux à une personne morale, la loi ne fait pas de cette dernière un auteur.

Être auteur et être titulaire⁸³ des droits sont deux états différents qui, s'ils fusionnent de manière générale, ne doivent pas être confondus. En effet, le créateur ne pourra se voir retirer sa qualité d'auteur par contrat, cette dernière étant d'ordre public. Le droit moral, par nature inaliénable, l'auteur ne peut céder sa qualité d'auteur. Il importe peu que l'œuvre ait été créée spontanément ou à la suite d'un contrat de commande (L 111-1), de même que le créateur ait été un travailleur indépendant ou un salarié au moment de la création. Enfin l'anonymat est sans conséquence sur la qualité d'auteur.

Par conséquent, toutes les personnes⁸⁴ qui participent à la création d'un jeu vidéo pourront être considérées comme auteur : il faut et il suffit que la personne intervienne au niveau de la conception et de la réalisation de façon originale dans l'univers des formes. Vu le nombre important d'intervenants, déterminer les auteurs ne sera pas forcément chose aisée.

⁸⁰ Convention de Berne du 9 sept. 1886, article 1^{er}

⁸¹ P. Sirinelli, *Propriété littéraire et artistique*, Mémentos Dalloz, 2^e éd. 2003, p. 42

⁸² art. L. 111-2 CPI

⁸³ Sur les titulaires du droit d'auteur, v. J.-Cl. Propriété littéraire et artistique, fasc. 1185

⁸⁴ V. par. 1

En effet comment faire véritablement la différence entre apport créatif, acte technique et utilisation de savoir faire, sachant qu'une même personne peut intervenir dans différents domaines et de diverses manières.

58.-Comme nous venons de le voir, la titularité naît sur la tête de l'auteur, mais en matière de jeu vidéo, rares sont les cas, surtout de nos jours, où une personne seule, crée un jeu. De manière générale, le jeu vidéo est une œuvre intégrant les apports de plusieurs personnes. Certains apports préexistent à la création du jeu, le jeu est alors une œuvre dite composite (A). Le jeu en lui-même ou certains de ses éléments peuvent aussi être une commande (B). Enfin, les créateurs d'un jeu sont le plus souvent des salariés (C). Trois contextes de création distincts, qui pourtant ont comme point commun de respecter le principe de titularité initiale de l'auteur.

A. Le jeu vidéo, œuvre composite

59.-L'article L. 113-2 alinéa 2 en donne la définition suivante : « Est dite composite l'œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette dernière ». Beaucoup de jeux sont des œuvres dérivées, c'est-à-dire des adaptations d'une œuvre première, cinématographique ou littéraire. De nos jours, l'on peut remarquer que nombre de films, eux-mêmes adaptation d'un roman, sont adaptés en jeu vidéo comme par exemple, les films « Le Seigneur des Anneaux », « Harry Potter », etc. ⁸⁵

A ce sujet, on peut ajouter que l'inverse est possible. Certains jeux très connus comme « Mario Bros. », « Tomb Raider » ou encore « Resident Evil » ont fait l'objet d'adaptations cinématographiques plus ou moins réussies. L'inspiration est donc réciproque.

Ce phénomène existe aussi en matière de sport où les grands événements comme les jeux olympiques, les compétitions de tennis à l'instar de Roland Garros ou encore les Coupes du monde de football sont « adaptés » en jeu vidéo. Dans ce dernier cas, s'il n'existe pas à proprement parler d'œuvre préexistante, la propriété intellectuelle peut protéger ces événements. Dans un souci de réalisme, nombre de jeux dits de simulation intègrent des marques (d'automobiles, de vêtements, ...) et il faudra bien entendu demander l'autorisation de reproduction de ces marques aux titulaires.

⁸⁵ L'adaptation de film en jeu est à part entière un mode d'exploitation dudit film, tout comme l'est la bande originale de la musique. Cela démontre une fois encore, la convergence de l'industrie du film, de celle de la musique, et de celle des jeux. La firme Sony en est le parfait exemple car présente sur les trois secteurs.

60.-On peut regretter que cela puisse avoir pour conséquence de transformer le jeu en simple produit dérivé. Mais d'un point de vue économique, il est plus rassurant de se reposer sur une œuvre préexistante.

61.-A partir du moment où le jeu n'est pas une œuvre entièrement nouvelle d'une équipe de créatifs et que l'on a emprunté à des œuvres antérieures, le statut des œuvres composites s'appliquera. Il faudra donc passer par l'autorisation des auteurs originaires⁸⁶. L'autorisation doit être demandée dès la création de l'adaptation et non seulement pour l'exploitation. C'est donc avant même de commencer leur projet que les adaptateurs devront solliciter l'accord de l'auteur ou de ses ayants droit. Mais on pourrait objecter à l'instar de Desbois⁸⁷ que l'auteur d'une œuvre première n'a aucun moyen de contrôle des adaptations de son œuvre tant que celles-ci restent cantonnées à la sphère privée. Toutefois, cet argument n'emporte pas l'adhésion de la doctrine⁸⁸. L'œuvre première reste donc bien entendu prééminente. En conséquence de quoi, l'auteur de l'œuvre seconde devra non seulement obtenir l'accord de l'auteur de l'œuvre première mais aussi respecter les droits patrimoniaux, par le paiement d'une redevance, et le droit moral en citant le nom de l'auteur et en ne dénaturant pas son œuvre. Enfin, précisons que la qualification d'œuvre composite se cumulera avec le régime juridique issu de l'élaboration de l'œuvre.

B. Le jeu vidéo, œuvre de commande

62.-Le studio de développement est le créateur proprement dit du jeu. Il est sélectionné par un éditeur selon deux types de mécanismes :

- Soit le studio produit à ses frais un projet de jeu complètement original et ensuite le propose à différents éditeurs ;
- Soit le studio est sélectionné sur un appel d'offre par l'éditeur pour réaliser un jeu dont le thème est imposé (jeux correspondant à des licences achetées par l'éditeur).

Nous nous trouvons dans ce dernier cas, dans l'hypothèse de l'œuvre de commande⁸⁹. L'article L 111-1, alinéa 3 du Code de la propriété intellectuelle garantit au commandité la

⁸⁶ CA de Paris, 4^e ch. A, 12 mai 2004, *Légipresse* 2004, III, p. 14

⁸⁷ H. Desbois, *Le droit d'auteur en France*, Dalloz 3^e éd. 1978, n° 611 et s.

⁸⁸ P.-Y. Gautier, *Propriété littéraire et artistique*, PUF, 4^e éd., n° 323 ; A. et H.-J. Lucas, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, n° 215 et s.

⁸⁹ S. Denoix de Saint-Marc, thèse Litec 1999, *Le contrat de commande en droit d'auteur français*.

même protection qu'à tout autre créateur en disposant que : « L'existence ou la conclusion d'un contrat de louage d'ouvrage ou de service par l'auteur d'une œuvre de l'esprit n'emporte aucune dérogation à la jouissance du droit ». L'éditeur, commanditaire, ne pourra donc se voir investi de la propriété intellectuelle sur le jeu commandé, dont le studio, créateur, reste bien titulaire à titre originaire. Par lui-même, le contrat de commande n'emporte aucune cession des droits des auteurs à leurs cocontractants⁹⁰ ; il existe néanmoins une exception en cas de commande de créations publicitaires où la loi prévoit une présomption de cession des droits.

63.-En matière de jeu vidéo, il faudra toujours distinguer les deux opérations juridiques que sont la commande et la cession. Un écrit devra donc prévoir expressément cette cession dans les conditions formulées notamment par l'article L. 131-3 du Code de la propriété intellectuelle et ceci sans oublier le respect du droit moral auquel l'auteur ne saurait renoncer. Tout cela est valable lorsque l'éditeur s'adresse directement au studio de développement. Ce dernier cumule bien souvent les qualités de commandité et de commanditaire. En effet, si le jeu est commandé par un éditeur, cela ne signifie pas pour autant que le studio se charge de la création en son entier. Il sous-traite donc une partie du jeu comme par exemple les cinématiques, la musique et les bruitages qui seront confiés à des sociétés spécialisées dans le domaine ou bien à des auteurs indépendants travaillant en freelance. Il faut préciser que ce studio est une personne morale qui devra alors logiquement acquérir la titularité des droits auprès des véritables auteurs, ses salariés.

C. Le jeu vidéo, création subordonnée

64.-Les créateurs de jeux vidéo travaillent le plus souvent dans une relation de subordination avec le studio ou l'éditeur. Autrement dit, ils ont le statut de salariés. Les entreprises de jeu vidéo utilisent les CDD (contrat à durée déterminée) comme les CDI (contrat à durée indéterminée) dont la flexibilité permet de faire varier la taille de l'équipe de développement au gré des besoins⁹¹.

Quelle est la conséquence de ce lien de subordination sur la titularité des droits ?⁹² La loi est claire sur ce point : l'alinéa 1^{er} de l'article L. 111-1 dispose que l'auteur d'une œuvre de

⁹⁰ Pour un rappel du principe : Cass. 1^{re} civ., 16 mars 2004, prop. intell., avril 2004, n° 11, p. 636

⁹¹ A l'instar de l'audiovisuel, l'intermittence est caractéristique du secteur du jeu vidéo, voir concernant le domaine audiovisuel, CCE, mars 2004, p. 36, et pour le rapport : www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-rapports.htm

⁹² V. F. Pollaud-Dulian, *Propriétés intellectuelles et travail salarié*, RTD com. 2000, p. 273

l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété intellectuelle exclusif et opposable à tous » et l'alinéa 3 précise que « l'existence ou la conclusion d'un contrat de louage d'ouvrage ou de service par l'auteur d'une œuvre de l'esprit n'emporte aucune dérogation à la jouissance du droit reconnu à l'alinéa 1^{er} ».

65.-L'existence d'un contrat de travail n'emporte donc pas dérogation à la jouissance des droits de propriété intellectuelle⁹³. Autrement dit, le contrat de travail est neutre quant à la titularité des droits d'auteur. La thèse de la cession implicite rejetée par la jurisprudence et la majorité de la doctrine ; une cession expresse est donc exigée en tout état de cause et le domaine d'exploitation des droits cédés sera délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et à la durée. Selon cette logique, protectrice de l'auteur, l'employeur devra donc gérer au coup par coup les cessions de droits. Car si la loi ne confère pas au contrat de travail un caractère dévolutif, l'employeur ne pourra pas non plus contourner la logique du droit d'auteur par une cession globale anticipée qui serait contenue dans ce même contrat de travail⁹⁴.

66.-En effet le législateur encadre la possibilité d'appréhender l'avenir. L'auteur ne peut céder ses droits a priori que sur une seule œuvre future à condition que celle-ci puisse être identifiée. En l'état actuel de la législation, la seule solution pour l'employeur est la cession « au coup par coup ». Ce système qui aboutit à placer l'employeur dans une situation de faiblesse est critiqué par la doctrine qui prône un assouplissement⁹⁵. En effet, le Conseil d'Etat dans son rapport sur internet et les réseaux numériques suggère la nécessité de faire évoluer le régime de la titularité des auteurs salariés⁹⁶ face aux pressions des chefs d'entreprise souhaitant une cession automatique des droits. S'il est dangereux de s'aventurer vers une modification du statut des auteurs salariés, il est parfaitement concevable comme le soutient M. Pollaud-Dulian⁹⁷ d'aménager le principe de la prohibition de la cession globale des œuvres futures sur le modèle d'un droit de préférence au profit de l'employeur.

⁹³ La Cour de Cassation rappelle ce principe régulièrement, v. Cass. 1^{re} civ., 23 janv. 2001 et 6 mars 2001, CCE, mai 2001, p. 24

⁹⁴ Comme le constate M. Lucas, la situation « n'est pas saine », op. cit., n° 165

⁹⁵ V. A. Bertrand, *Le droit d'auteur et les droits voisins*, Dalloz, 2^e éd., 1999, n° 7.41

⁹⁶ V. aussi, Le rapport « *La titularité des droits sur les œuvres réalisées dans les liens d'un engagement de création* » du Professeur P. Gaudrat, commenté à la revue CCE, janv. 2002, p. 19.

⁹⁷ F. Pollaud-Dulian, JCP 1999. I. 150, *Ombre et Lumière sur le droit d'auteur des salariés*.

La loi prévoit cependant par exception, des solutions permettant à l'employeur ou au producteur d'accéder plus facilement à la titularité.

Par. 3 Les exceptions : le promoteur, titulaire originaire des droits

67.-Le promoteur d'un jeu sera le titulaire ab initio des droit d'auteur dans deux cas : celui du logiciel (A) et celui de l'œuvre collective (B).

A. L'employeur, titulaire de la partie logicielle d'un jeu vidéo

68.-Il s'agit tout d'abord du logiciel. Aux termes de l'article L. 113-9 du Code de la propriété intellectuelle modifié en 1994 : « sauf dispositions statutaires ou stipulaires contraires, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leur documentation créés par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer ».

69.-Dans le domaine du jeu vidéo, le recours à un logiciel, appelé moteur, est primordial. Une alternative s'offre au studio de développement :

- mettre au point en interne un logiciel spécifique au jeu ;
- utiliser des moteurs déjà existants développés par des sociétés spécialisées.

Ce sont les middle ware dont le dernier en date est « Unreal Engine 3 » de la société Epic. Compte tenu du coût et du délai de développement de ces programmes, nombre de studios préfèrent donc recourir à un moteur existant dont la qualité a déjà été prouvée. Dans le cas où le studio crée un moteur spécifique à ses besoins, ce dernier sera réutilisé dans les prochains jeux du studio. La création logicielle pure sera donc suivant le jeu, plus ou moins importante. Précisons que le recours à un middle ware n'a pour but que de simplifier le travail des programmeurs, et non de s'en passer.

70.-Par conséquent, si les programmeurs ont le statut de salarié, leurs droits patrimoniaux seront dévolus à l'employeur⁹⁸. Les droits naissent bien sur la tête de l'employé, mais la dévolution légale permet de s'affranchir du formalisme contractuel qui est la règle en droit d'auteur français. Le droit moral ou plutôt ce qu'il en reste, un droit à la paternité est ainsi réservé au programmeur. Seule la partie logicielle du jeu peut donc faire l'objet d'une

⁹⁸ V. J.-Cl. Propriété littéraire et artistique, fasc. 1195 ; M. Vivant, *Le logiciel a pays des Merveilles*, JCP G 1985, I., 3208 ; et du même auteur, *Logiciel 94 : tout un programme ?*, JCP G, I, 3792

dévolution au profit de l'employeur. Il s'agira pour ce dernier de faire la distinction suivant les différents apports, à moins que l'on ne considère que le processus de création s'apparente à celui d'une œuvre collective.

B. Le promoteur, titulaire du jeu vidéo en tant qu'œuvre collective

71.-Le système de l'œuvre collective correspond au cas prévu par l'article L. 113-2, alinéa 3 du Code de la propriété intellectuelle qui dispose : « Est dite collective l'œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé ».

72.-Deux conditions doivent être remplies pour que l'on soit en présence d'une œuvre collective :

- la présence d'un promoteur qui confère à l'œuvre collective une structure verticale hiérarchisée (1)
- et l'impossibilité d'attribuer des droits distincts sur l'ensemble (2).

1° Présence d'un promoteur

73.-Ce promoteur, qui peut être une personne physique ou morale, a un rôle d'impulsion. Cela signifie que l'œuvre est due à son initiative et qu'il a joué un rôle moteur pendant la phase d'élaboration (y compris par l'intermédiaire d'un participant).

En matière de jeu vidéo, on remarque que l'éditeur occupe un rôle central en apportant à un studio de son choix (interne ou indépendant) une idée de jeu basée sur une licence qu'il a achetée, puis en suivant le développement du jeu.

Le chef de projet est alors l'intermédiaire entre l'équipe de développement et l'éditeur, il veille au respect du cahier des charges et des délais convenus.

L'éditeur de jeu vidéo est en général aussi le distributeur.

2° L'impossibilité d'attribuer des droits distincts sur l'ensemble

74.-Cette deuxième condition est l'objet de débats, signe d'un malaise profond envers l'œuvre collective⁹⁹.

⁹⁹ V. B. Edelman, D. 1998, chron. 141, *Oeuvre collective: une définition introuvable* ; ; A. Latreille, *La notion d'œuvre collective ou l'entonnoir sur la tête*, CCE, mai 2000, chron. n° 10, p. 14

Pour une partie de la jurisprudence, il faut comprendre « qu’aucune des personnes ayant concouru à l’élaboration de l’œuvre ne (peut) se prévaloir de droits indivis sur l’ensemble de l’œuvre¹⁰⁰ ». En d’autre terme, il faut une absence de coopération, chacun travaillant dans son domaine sous la direction du coordinateur, le chef de projet en l’espèce, sans concertation avec les autres participants.

Or dans la pratique, s’il y a bien fusion des apports dans une œuvre, le jeu, cette fusion repose avant tout sur la collaboration des différents intervenants. Et le régime commun de l’œuvre créée par les efforts conjugués de plusieurs auteurs est celui de l’œuvre de collaboration, ce qui n’avantage pas les éditeurs qui souhaitent poser en règle l’exception. En effet, l’article L. 113-5 du Code de la propriété intellectuelle dispose que « L’œuvre collective est, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. Cette personne est investie des droits de l’auteur ».

Le promoteur se voit considéré comme seul titulaire et ce à titre originaire des droits sur l’ensemble de l’œuvre collective, ce qui permet d’éviter le formalisme afférant à la cession des droits. Il est donc titulaire et des droits patrimoniaux et du droit moral¹⁰¹.

75.-Deux remarques : ce n’est qu’une présomption et le promoteur n’est pas ab initio investi de la qualité d’auteur. Les créateurs des divers éléments de l’œuvre collective pourront décider d’exploiter leurs contributions isolément, à condition que cette exploitation ne nuise pas à la carrière de l’œuvre collective prise dans son ensemble¹⁰². La notion de l’œuvre collective repose en réalité sur une logique économique. Mais alors que l’article consacré à la base de données expose clairement que l’investissement est le critère, il n’en est rien s’agissant de l’œuvre collective. Nous aboutissons dès lors à un résultat proche de la doctrine des « works made for hire » du droit américain¹⁰³.

Si les deux conditions exposées ci-dessus ne sont pas réunies, nous retombons dans le droit commun des œuvres plurales : l’œuvre dite de collaboration.

76.-L’article L. 113-2, alinéa 1 définit l’œuvre de collaboration comme celle à « laquelle ont concouru plusieurs personnes ». Trois critères permettent de cerner la notion : l’intervention de personnes physiques, qui ont la qualité d’auteur et se sont concertées pour créer l’œuvre. Ces personnes doivent donc avoir concouru à la mise en forme et non pas seulement fourni

¹⁰⁰ Cass. 1^{re} civ. 7 avril 1987 ; JCP 1987, II 20867, note A. Françon.

¹⁰¹ TGI Nanterre, 15 mars 2004, Légipresse n° 212, juin 2004, III, p. 101

¹⁰² art. L. 121-8 CPI.

¹⁰³ Cf. 17 USC sec. 101 et 201. La titularité des œuvres des salariés revient à l’employeur.

l'idée de départ ou le thème. De plus, les différentes contributions sont censées répondre aux exigences d'activité créative et d'originalité. Autrement dit la personne ne doit pas être un simple exécutant et au contraire doit jouir d'un espace minimum de liberté lui permettant de manifester sa personnalité. Il est généralement admis que la collaboration n'exclut pas une certaine hiérarchie. Il faut encore que l'œuvre en question soit le fruit d'une concertation¹⁰⁴. Ce critère de la concertation semble fixer la frontière avec l'œuvre collective dans laquelle elle n'existe pas. En matière de jeu vidéo, on pourrait, à l'instar de Mme Mallet-Poujol, souligner que « les intervenants (...) sont de spécialités fort diverses, ce qui fait douter de la « communauté d'inspiration ».

77.-Pourtant la jurisprudence reconnaît qu'il importe peu que les contributions relèvent de genres différents¹⁰⁵. De plus, comme le constate M. Lucas, la communauté d'inspiration est bien souvent plutôt théorique notamment en matière audiovisuelle¹⁰⁶. La simple participation à un projet commun peut suffire à caractériser la collaboration.

78.-Précisons enfin qu'il importe peu que les apports personnels soient individualisables ou non. Or une jurisprudence abondante considère qu'une fusion des contributions est synonyme d'œuvre collective¹⁰⁷, ce qui est contestable. Il nous apparaît ainsi qu'un jeu vidéo pourrait fort bien répondre aux critères mentionnés. Cependant l'enjeu de la titularité est trop grand pour les éditeurs. L'article L. 113-3 alinéa 1^{er}, du Code de la propriété intellectuelle dispose en effet que « l'œuvre de collaboration est la propriété commune des auteurs ». Il s'agit ni plus ni moins de la tant redoutée indivision du droit civil. A moins d'une cession contractuelle respectant le formalisme, « les coauteurs doivent exercer leurs droits d'un commun accord » d'après l'alinéa 2 du même article. L'exploitation du jeu risque de ne pas être simple puisque l'unanimité est exigée.

79.-Cependant une solution intermédiaire existe entre l'œuvre de collaboration et l'œuvre collective : l'œuvre audiovisuelle. Le législateur de 1985 souhaitait alors promouvoir la création cinématographique¹⁰⁸. Pour ce faire, il a institué un régime propre qui attribue tout d'abord la paternité de l'œuvre à une pluralité de participants dont les fonctions sont définies

¹⁰⁴ Desbois met ainsi l'accent sur la communauté d'inspiration et du mutuel contrôle.

¹⁰⁵ Cass. civ. 1^{re}, 2 déc. 1997, bull. civ. I, n° 348.

¹⁰⁶ A. et H.-J. Lucas, op. cit., n° 180

¹⁰⁷ CA de Versailles 13^e ch. 18 nov. 1999, CCE 02/2002 comm. 16

¹⁰⁸ V. S. Dupuy-Busson, *Qui est l'auteur d'une œuvre cinématographique ?*, JCP G 2004, I, 100

et impose ensuite un transfert des droits nés de cette titularité sur la tête d'une tierce personne : le producteur.

Pourquoi ne pas s'en inspirer aujourd'hui pour la création ludonumérique ?

CHAPITRE I

L'ASSIETTE DES DROITS DES TITULAIRES

80.-De manière classique, il est reconnu au titulaire des droits d'auteur deux types d'attributs distincts : les « attributs d'ordre patrimonial » et les « attributs d'ordre intellectuel et moral ». L'étendue de ces attributs est cependant à géométrie variable selon la nature des œuvres ou leur mode d'élaboration. Le jeu vidéo est une œuvre éminemment complexe, les apports proviennent d'horizons très différents et sur chacun de ces apports l'équilibre entre les droits patrimoniaux et le droit moral change. Ainsi le contenu des droits sur la composante logicielle ne sera pas le même s'agissant de la musique du jeu par exemple.

Etre titulaire de droits est une chose, mais ne pas pouvoir prouver ces droits conduit de facto à leur inexistence. En préambule, nous nous attacherons à la question de la preuve des droits pour ensuite nous intéresser au contenu à proprement parler.

Définir l'assiette des droits des titulaires, c'est avant tout déterminer les prérogatives, principalement patrimoniales de ces titulaires (section 1), mais aussi en indiquer les limites (section 2).

81.-A quoi sert un droit que l'on ne peut prouver ?

Comme nous l'avons vu précédemment, les titulaires des droits d'auteur sur un jeu vidéo sont soit l'éditeur soit le développeur qui est en relation directe avec les auteurs. Deux solutions classiques se présentent pour prouver les droits :

- soit démontrer la cession des droits, ce qui suppose la protection d'un contrat respectant le formalisme¹⁰⁹ et par conséquent très précis
- soit démontrer que le jeu objet du litige est une œuvre collective dont le régime octroie ab initio la titularité au promoteur¹¹⁰.

Dans cette dernière hypothèse, il faudra réunir les conditions propres à l'œuvre collective, ce qui est loin d'être automatique dans le cas spécifique du jeu vidéo.

¹⁰⁹ Art. L. 131-1 CPI.

¹¹⁰ Art. L. 113-5 CPI.

Si le titulaire ne parvient pas à prouver ses droits, il s'expose en conséquence à la contrefaçon. Pour pallier ce défaut dans la lutte contre la contrefaçon, la jurisprudence a trouvé une parade : la présomption de titularité liée à l'exploitation commerciale. En effet, la Cour de Cassation reconnaît depuis l'arrêt de principe du 24 mars 1993 de la 1^{re} chambre civile¹¹¹, que « la personne morale qui exploite sous son nom une œuvre à l'élaboration de laquelle ont contribué plusieurs participants est, jusqu'à preuve du contraire, présumée titulaire du droit de propriété incorporelle sur l'œuvre, et ce quelle que soit la qualification de cette dernière ».

82.- Si la nécessité d'une telle présomption est incontestable, le fondement de la solution n'en est pas moins flou. Si bien que certains arrêts n'ont pas hésité à poser une véritable présomption d'œuvre collective en visant l'article L. 113-5 du Code de la propriété intellectuelle. C'est pourquoi la Cour de Cassation précise régulièrement que la présomption de titularité joue indépendamment de la qualification de l'œuvre¹¹². Ce mécanisme permet à la société de se voir déchargée de la preuve de la titularité des droits d'auteurs lors d'un litige avec un tiers contrefacteur. Il ne joue pas dans les relations internes, c'est-à-dire entre la personne morale, exploitant, et les auteurs. La preuve des droits est alors exigée.

83.- Nous verrons que si les personnes morales titulaires des droits d'auteur parviennent à une maîtrise globale des droits patrimoniaux sur les multiples apports, des limites à cette maîtrise subsistent par le biais du droit moral mais aussi à l'intérieur même des droits patrimoniaux.

Section I Les droits patrimoniaux portant sur un jeu vidéo

84.- L'article L. 122-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que « le droit d'exploitation appartenant à l'auteur comprend le droit de représentation (par. 2) et le droit de reproduction (par. 1) ».

85.- Nous avons vu que les acteurs de l'industrie du jeu vidéo acquièrent la titularité des droits patrimoniaux, seuls cessibles, par la voie contractuelle. Le contrat de cession des droits d'auteur se voit encadré de manière stricte par loi afin d'éviter que l'auteur ne cède par mégarde un droit qu'il aurait souhaité se réserver.

¹¹¹ Cass. 1^{re} civ., 24 mai 1993 : JCP G 1993, II, 22085, note F. Greffe ; RTD com. 1995, p. 418, obs. A. Françon

¹¹² Cass. 1^{re} civ., 19 oct. 2004, CCE, fév. 2005, p. 43, note Ch. Caron.

Aux termes de l'article L. 122-7 du Code de la propriété intellectuelle : « le droit de représentation et le droit de reproduction sont cessibles à titre gratuit ou à titre onéreux. La cession du droit de reproduction n'emporte pas celle du droit de représentation. Lorsqu'un contrat comporte cession totale de l'un des deux droits visés au présent article, la portée en est limitée aux modes d'exploitation prévus au contrat ».

La loi pose ainsi que les droits d'exploitation sont donc autonomes et que le contrat de cession doit toujours se voir interpréter de manière restrictive, au bénéfice de l'auteur. Le domaine d'exploitation des droits cédés sera délimité « quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée ».

86.-En règle générale, les cocontractants des auteurs ne sont pas les éditeurs en charge de l'exploitation mais les entreprises de développement. Ces dernières, selon l'adage « nemo plus juris transferre potest quam ipse habet » devront donc prendre garde à ne pas céder plus de droits à l'éditeur qu'elles n'en ont.

Il convient de rappeler que le titulaire des droits d'auteur sur un jeu vidéo n'a de droit que sur le tout, si tant est que l'on admette de considérer le jeu comme un tout. Par conséquent, l'exploitation du jeu n'interdit pas aux différents intervenants qui pourront décider d'exploiter séparément son apport à la condition que cette exploitation ne nuise pas à la carrière de l'ensemble de l'œuvre.

Ceci vaut quelque soit la qualification, collective ou de collaboration¹¹³. Cette exploitation individuelle est un enjeu important. En effet, la musique de jeu vidéo est devenue un véritable marché, en particulier au Japon¹¹⁴ et le phénomène tend à s'étendre depuis peu à l'Europe. On peut concevoir que l'auteur de la musique du jeu puisse exploiter son œuvre de manière individuelle. Il en va de même pour les dessinateurs dont les contributions à l'origine du jeu sont regroupées dans des artbooks.

Par. 1 Le droit de reproduction et ses démembrements

87.-Après une réflexion sur le statut des éditeurs (A), nous étudierons le droit de location, véritable prérogative (B), puis le problème posé par l'occasion (C).

¹¹³ Art. L 121-8 CPI.

¹¹⁴ Les auteurs de musiques sont de véritables stars au Japon où il existe un véritable marché de la bande originale (ou réorchestrée) de jeu (nous pouvons citer Nobuo Uematsu, compositeur des musiques de Final Fantasy).

A. Le statut des éditeurs et ses conséquences sur le droit de reproduction

88.-L'article L. 122-3 du Code de la propriété intellectuelle définit la reproduction comme « la fixation matérielle de l'œuvre par tous procédés qui permettent de la communiquer au public d'une manière indirecte ». L'indifférence du support est le principe. Tous les supports permettant un enregistrement numérique sont donc concernés.

L'éditeur est donc en charge de la production des exemplaires du jeu destinés à la vente au public. Ceci nous conduit à une réflexion quant au statut des « éditeurs ». Il apparaît tout à fait normal qu'un contrat relatif à l'exploitation des droits d'auteur aboutisse à un démembrement des prérogatives patrimoniales. Le contrat sera donc qualifié d'édition dès lorsque l'éditeur est investi du « droit de fabriquer ou de faire fabriquer en nombre des exemplaires de l'œuvre ». De plus, il résulte de la formule restrictive de l'article L. 132-1 du Code de la propriété intellectuelle que la cession qu'implique le contrat d'édition n'inclut pas automatiquement les deux corollaires du droit d'exploitation que sont le droit de traduction et d'adaptation¹¹⁵. Il faudra donc préciser.

89.-Cependant il est assez surprenant que la profession utilise le terme d' « éditeur »¹¹⁶ car ce dernier renvoie de prime abord au domaine de l'œuvre littéraire¹¹⁷. En effet, ce terme a certaines conséquences juridiques non négligeables :

- tout d'abord une conséquence positive : le contrat d'édition fait naître à la charge de l'éditeur une obligation d'exploiter alors que le simple cessionnaire n'en a que la faculté.
- mais aussi une conséquence juridique négative : priver ces professionnels des droits voisins reconnus aux producteurs de vidéogrammes et de phonogrammes par la loi du 3 juillet 1985.

Les articles L. 213-1 et L. 215-1 du Code de la propriété intellectuelle définissent respectivement les producteurs de phonogrammes / vidéogrammes comme la personne physique ou morale qui a l'initiative et la responsabilité de la première fixation d'une séquence de son / d'images sonorisées ou non ».

¹¹⁵ V. A. Lucas, op. cit. n° 555.

¹¹⁶ SELL : Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs ; pour une réflexion sur les éditeurs en générale : V. J.-Ph., L'évolution des droits reconnus à l'auteur et à son éditeur : vers un déplacement du centre de gravité de l'édition, CCE, avr. 2004, p. 11.

¹¹⁷ D. 2003 n25 p. 1688 note F. Sardain.

Or cette formulation renvoie immanquablement à l'œuvre audiovisuelle, qualification refusée avec ardeur de la part de la jurisprudence. Les éditeurs de jeux vidéo ne peuvent donc bénéficier des droits voisins réservés au producteur de vidéogramme.

B. Le droit de location d'un jeu vidéo

90.-Le droit de reproduction malgré la conception synthétique retenue par le droit français, peut donc se voir démembrer. Une prérogative particulière est celle du droit de location. Elle est reconnue au niveau international par les accord ADPIC¹¹⁸ et le traité OMPI de 1996, au niveau communautaire par la directive du 19 novembre 1992 (qui en donne la définition suivante : droit pour les auteurs d'autoriser ou d'interdire « la mise à disposition pour l'usage, pour un temps limité et pour un avantage économique ou commercial direct ou indirect » de l'original et des copies des œuvres), et au niveau national par certains textes précis. Il s'agit de l'article L. 213-1 pour les producteurs de phonogrammes, L. 215-1 pour les producteurs de vidéogrammes et L. 122-6, 3° pour les logiciels. Cet article dispose que « le droit d'exploitation appartenant à l'auteur du logiciel comprend le droit d'effectuer et d'autoriser ... la mise sur le marché à titre onéreux ou gratuit, y compris la location, du ou des exemplaires d'un logiciel ».

91.-Ce droit de location a fait l'objet d'une reconnaissance jurisprudentielle en matière de jeu vidéo par l'arrêt de la première chambre civile de la Cour de Cassation datant du 27 avril 2004. En l'espèce, la société Nintendo, titulaire de droits d'auteur sur des jeux vidéo, avait assigné en contrefaçon deux sociétés ayant proposé des exemplaires des jeux à la location. Nous passerons sur la conception de l'originalité retenue par les juges, pour le moins contestable, pour nous intéresser à la question de l'existence de la prérogative de location en matière de jeu vidéo. Alors que la Cour de Cassation semble confirmer les juges du fond sur la première branche du premier moyen quant à la qualification logicielle unitaire du jeu vidéo par l'expression suivante : « c'est dans l'exercice de son pouvoir souverain que (...) la Cour d'Appel a estimé que ces logiciels présentaient un caractère original », elle n'en tire aucune conclusion par la suite quant au droit de location. En effet, la location de logiciel est envisagée expressément par l'article L. 122-6, 3° du Code de la propriété intellectuelle.

¹¹⁸ art. 11 accord ADPIC

Mais la Cour de Cassation ne se fonde pas sur cette disposition pour reconnaître la prérogative de location au titulaire de jeu vidéo. La Cour préfère se référer à la théorie du droit de destination en décidant que le droit de location « procède de la faculté reconnue à l'auteur et à ses ayants droits de n'autoriser la reproduction qu'à des fins précises ». Cette théorie, développée en France¹¹⁹ et en Belgique¹²⁰, permet à l'auteur de limiter, au moment de l'exercice de son droit de reproduction, les conditions d'utilisation des exemplaires de son œuvre. Pourtant les fondements de cette théorie restent très fragiles puisque essentiellement jurisprudentiels. Il est alors légitime de se demander pourquoi la Cour de Cassation a préféré une théorie à une base légale.

92.-Dans une espèce identique, la Cour de Caen avait jugé le 19 décembre 1997 que le jeu vidéo pouvait être regardé comme un logiciel et qu'ainsi l'article L. 122-6 lui était applicable. Il apparaît que la Cour régulatrice dans son arrêt du 27 avril 2004 évite en fait la question épineuse de la nature du jeu vidéo. L'absence du syllogisme attendu a donc une signification. La Cour envisage l'œuvre dans sa globalité et lui applique le droit commun du droit d'auteur. Ainsi la titularité sur un jeu vidéo ne peut s'exercer de manière éclatée. Et surtout, comme le souligne avec espoir M. Caron¹²¹, cela signifie que dans l'esprit de la Cour de Cassation « l'équipollence entre le logiciel et le jeu vidéo n'est peut être pas certaine ».

C. La question de l'occasion

93.-La question de la location nous incite à nous interroger sur celle de l'occasion. Les titulaires des droits d'auteur sur un jeu vidéo possèdent-ils une prérogative au sujet de la revente des jeux d'occasion ? En effet, le marché de l'occasion dans le domaine du jeu vidéo, s'il n'est pas récent, a atteint ces dernières années un volume important. Et nombre de magasins spécialisés ne subsistent que grâce à l'occasion qui peut représenter jusqu'à la moitié de leurs ventes totales. Les éditeurs de jeux vidéo, conscients de l'enjeu, ont essayé de mettre un terme à ce marché parallèle en essayant d'interdire la revente des jeux d'occasion. Ainsi l'on peut remarquer au dos de certains jeux la mention expresse « interdit à la revente ». Si le droit de destination était reconnu, et à supposer qu'on lui donne pleine et entière effectivité, il serait possible de considérer que le titulaire des droits d'auteur sur un jeu puisse

¹¹⁹ Par F. Pollaud-Dulian, *Le droit de destination, le sort des exemplaires en droit d'auteur*, LGDJ, 1989.

¹²⁰ Par M. Gotzen dès 1975.

¹²¹ Cass. 1^{re} civ., 27 avr. 2004, CCE juil - août 2004, p. 23

en contrôler « non seulement les modalités de la commercialisation des exemplaires mais aussi, en aval, certains usages faits par les acquéreurs ou les détenteurs¹²² ».

94.-Cette approche serait en totale adéquation avec la formule de M. Gotzen¹²³ : « les auteurs ont le pouvoir d'interdire à leur cocontractants comme à tout acquéreur ultérieur une ou plusieurs formes d'utilisations déterminées des exemplaires de l'œuvre ». Or les auteurs mêmes de la théorie du droit de destination admettent que l'auteur ne peut s'opposer à la revente des exemplaires de son œuvre. De plus l'application du principe communautaire de libre circulation des marchandises conduit à l'épuisement du droit de distribution. Ce principe a été recueilli par le droit français s'agissant des logiciels à l'article L. 122-6 3° du Code de la propriété intellectuelle qui dispose que « la première vente d'un exemplaire d'un logiciel dans le territoire d'un Etat membre (...) par l'auteur ou avec son consentement épuise le droit de mise sur le marché de cet exemplaire dans tous les Etats membres à l'exception du droit d'autoriser la location d'un exemplaire¹²⁴ ».

Il en résulte que les titulaires des droits d'auteur sur un jeu vidéo ne peuvent en aucun cas s'opposer à la revente, leurs prérogatives se limitent à la décision de première mise sur le marché.

Par. 2 Droit de représentation et jeu vidéo ?

95.-Au coté du droit de reproduction, la loi reconnaît au titulaire des droits d'auteur un droit de représentation. L'article L. 122-2 dispose que « La représentation consiste dans la communication de l'œuvre au public par un procédé quelconque ... ». La conception retenue par le droit français est synthétique, ce qui permet de faire abstraction des moyens techniques utilisés. Il y a communication chaque fois que l'on rend l'œuvre accessible au public. La notion de public est large. Il s'agit d'un nombre indéterminé de personnes ne constituant pas un cercle de famille, et ce public peut être réel, potentiel ou même virtuel. Le réseau internet qui a « pour raison d'être la communication de données au public » est donc inclus¹²⁵.

De plus, cela a été confirmé par le Traité OMPI ainsi que par la directive « Société de l'information » dont l'article 3 dispose que « Les États membres prévoient le droit exclusif

¹²² A. Lucas, op. cit., n° 247.

¹²³ F. Gotzen, *Het Bestemmingsrecht van de Auteur*, Bruxelles, Larcier, Edition augmentée d'un résumé en français sous le titre *Le droit de destination de l'auteur* ; du même auteur : *Le droit de destination en Europe* : Dr. Auteur 1989.

¹²⁴ Cet épuisement des droits fera bientôt l'objet d'un article L 131-9 pour le droit d'auteur en général.

¹²⁵ T. 1^{er} instance Bruxelles, 16 oct. 1996 : D. 1997, p. 322, note Edelman.

d'autoriser ou d'interdire la mise à la disposition du public, par fil ou sans fil, de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement: a) pour les artistes interprètes ou exécutants, des fixations de leurs exécutions; b) pour les producteurs de phonogrammes, de leurs phonogrammes; c) pour les producteurs des premières fixations de films, de l'original et de copies de leurs films; d) pour les organismes de radiodiffusion, des fixations de leurs émissions, qu'elles soient diffusées par fil ou sans fil, y compris par câble ou par satellite ».

96.-Il pourrait sembler étonnant de ne pas voir mention du logiciel, et pourtant ceci est logique. Le droit de représentation ne figure pas dans le monopole. La loi du 10 mai 1994 instaurant l'article L. 122-6 du Code de la propriété intellectuelle a pris soin d'énumérer de manière détaillée les prérogatives de l'auteur d'un logiciel. Et le droit de représentation n'en fait pas partie. Cela se comprend d'un point de vue technique « en ce que le logiciel, qui est inintelligible dans sa forme objet, n'est jamais communiqué au public¹²⁶ ».

97.-Les titulaires des droits d'auteurs sur un logiciel étant privés du droit de représentation, qu'en est-il du jeu vidéo en particulier ? Cela signifierait-il qu'il n'est pas possible de s'opposer à la représentation d'un jeu sur internet ou même simplement à la télévision ? Un arrêt de la Cour d'Appel de Paris du 22 septembre 1988¹²⁷ a bien condamné la représentation d'un jeu vidéo. Il s'agissait de la diffusion des images produites par le logiciel du jeu dans un film publicitaire à la télévision. Mais la représentation illicite ne concernait que le résultat « audiovisuel ». Les juges de l'époque ont différencié le logiciel proprement dit et les effets audiovisuels et par conséquent éclaté la titularité. Le titulaire des droits sur le logiciel et le titulaire des droits sur le résultat « audiovisuel » pourraient alors être deux personnes distinctes.

98.-De nos jours, la conception unitaire logicielle que retient la Cour de Cassation est encore moins avantageuse pour les titulaires car elle conduit à nier la protection des effets. Or le jeu vidéo est aujourd'hui pleinement absorbé par les médias. La chaîne thématique Game One se consacre ainsi tout spécialement au jeu vidéo et de nombreuses émissions sur diverses chaînes¹²⁸ en traitent. D'autre part, dans des lieux publics comme les grandes surfaces et les magasins spécialisés, on a vu apparaître des bornes interactives. La représentation du jeu vidéo est de nos jours omniprésente. Et comme l'affirme M. Sardain « la nécessité de disposer

¹²⁶ Cass. crim., 21 juin 2000, JCP E, 2001, p. 312, chron. F. Sardain.

¹²⁷ CA Paris, 4^e ch., 22 sept. 1988 : JCP E, 1990 II, 15751, n. 3 obs. Vivant et Lucas.

¹²⁸ Des chaînes comme MCM, Canal J, et même LCI disposent d'une émission consacrée au jeu vidéo.

d'un droit de représentation au sein du monopole d'exploitation des jeux vidéo devient évidente ¹²⁹».

99.- Si l'existence du droit de reproduction ne fait aucun doute, les titulaires des droits d'auteur sur un jeu vidéo sont donc face à une incertitude concernant le droit de représentation. Et à moins de concevoir le jeu vidéo de manière éclatée, il n'existe pas à ce jour - si l'on s'en tient à la jurisprudence - de droit de représentation pour le jeu vidéo. Le titulaire des droits a certes des prérogatives, mais celles-ci ne sont pas absolues, elles souffrent de limites.

Section II. Les limites aux prérogatives patrimoniales et le droit moral

100.- Les acteurs de l'industrie du jeu vidéo ont généralement la titularité des droits patrimoniaux sur les jeux. Mais il ne faut pas oublier le droit moral, qui est par nature incessible. Le droit moral apparaît alors comme une limite à l'exercice des prérogatives patrimoniales (par.2). De plus, la loi prévoit certaines limites inhérentes à ces droits patrimoniaux (par. 1).

Par. 1 Les limites aux prérogatives patrimoniales

101.- Dans certaines circonstances, le droit exclusif est amené à s'effacer, afin selon la directive du 22 mai 2001 de « maintenir un juste équilibre en matière de droits et d'intérêts entre les différentes catégories de titulaires de droits (...) et les utilisateurs d'objets protégés ». Le législateur a apporté plusieurs exceptions au droit d'auteur dont deux intéressent directement le domaine du jeu vidéo : la copie privée (A) et la copie de sauvegarde (B).

Le droit français utilise le terme d'exception, ce qui induit certaines conséquences non négligeables. Les exceptions sont d'interprétation stricte, ainsi primauté est donnée aux droits

¹²⁹ F. Sardain, op. cit. p. 316.

du titulaire et surtout cela exclut qu'une exception fasse naître un droit. Les exceptions sont donc limitativement énumérées et il n'est pas permis d'en admettre de nouvelles. Le terme d'exception s'inscrit dans la tradition juridique française de conception synthétique des droits et s'oppose au terme de limitation qui tend à conférer aux utilisateurs de véritables droits. L'opposition n'est pourtant pas si radicale car nous verrons que la copie de sauvegarde est un droit posé par la loi. Le titulaire des droits d'auteur sur un jeu vidéo, selon la qualification qu'on lui applique, se verra tour à tour et même simultanément confronté à ces deux types de « limitations ».

A. L'impossible copie privée du jeu vidéo

102.-S'agissant de la copie privée, la loi prévoit que lorsque l'œuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective¹³⁰. Si la copie privée était à l'origine manuelle, donc ne portant pas vraiment à conséquence, les choses ont changées avec l'apparition d'appareils d'enregistrement et de duplication pour le grand public. Le faible coût des supports vierges allié à l'amélioration des performances du matériel de copie ont décuplé le phénomène. Le législateur, devant l'importance des pertes économiques subies par les ayants droit a décidé de réagir. Et la loi du 3 juillet 1985 a instauré une redevance sur les supports d'enregistrement vierges, versée par les fabricants et importateurs de ces supports.

Or ce système de rémunération pour copie privée ne prenait pas en compte les copies numériques des œuvres, il ne concernait que les œuvres fixées sur un phonogramme ou un vidéogramme. Cette omission fut réparée par la loi du 17 juillet 2001 qui généralise le système et prévoit désormais que « cette rémunération est également due aux auteurs et aux éditeurs des œuvres fixées sur tout autre support, au titre de leur reproduction réalisée, dans les conditions prévues au 2° de l'article L. 122-5, sur un support d'enregistrement numérique ».

103.-Le jeu vidéo n'est pas épargné par le phénomène de la copie. Le SELL retient ainsi que l'on peut considérer qu'actuellement, sur 100 CD vierges vendus en France, 45 servent à copier du contenu audio, 40 des logiciels, 10 d'autres contenus (écrit notamment), 5 à réaliser des sauvegardes de documents¹³¹. Pire ! une étude menée par Macrovision¹³² confirme

¹³⁰ art L.122-5 CPI.

¹³¹ À titre de comparaison des chiffres proches ont été constatés en Allemagne, et des éléments assez différents ont été établis par l'institut GfK pour l'Autriche : 11% des supports y servent à copier des œuvres musicales, 27% des logiciels de jeux, 33% d'autres types de logiciels (tableurs...), 20% du texte.

¹³² Société qui développe et commercialise des solutions de protection et de gestion des contenus.

l'étendue du piratage des jeux. L'enquête, réalisée auprès de 6000 joueurs Xbox et Playstation 2 montre que 21 % d'entre eux jouent sur des jeux piratés. Si une version gratuite n'avait pas été si facilement disponible, la plupart des joueurs indique qu'elle aurait acheté le jeu. Les trois quarts des jeux piratés ont été téléchargés sur internet par le biais de sites dédiés ou de réseaux peer-to-peer. Cela représente une perte substantielle pour les ayants droit se chiffrant en millions d'euros¹³³.

104.-Pourtant, la copie privée ne prend pas en compte le jeu vidéo. En effet, le Conseil d'Etat, saisi par le SELL, a exclu du bénéfice de la rémunération pour copie privée les éditeurs et producteurs de jeux vidéo¹³⁴. Le Conseil d'Etat, s'inscrivant dans la logique de l'arrêt Midway, appréhende le jeu vidéo en tant que logiciel et en conclut, par application logique de l'article L. 122-5 2° du Code de la propriété intellectuelle que le jeu vidéo ne peut faire l'objet d'une copie privée¹³⁵. Le législateur a précisé par la loi du 10 mai 1994, transposant la directive de 1991, que les « copies d'un logiciel autres que la copie de sauvegarde » sont illicites. Cela implique une qualification logicielle unitaire du jeu vidéo.

Qu'en serait-il en cas de qualification distributive. Seule la copie privée de la composante logicielle du jeu serait interdite. Or la copie, au sens de reproduction, d'un jeu ne peut se limiter aux effets audiovisuels qui sont le résultat du logiciel. S'il est possible de copier certains éléments dissociables du logiciel comme les musiques, il convient d'admettre que l'on ne peut copier un jeu sans copier le logiciel le faisant fonctionner. La qualification distributive montre ici ses faiblesses. Il n'est possible de lutter contre la contrefaçon de manière efficace autrement qu'en appréhendant le jeu dans sa globalité.

Dès lors ne serait-il pas possible d'interpréter la loi en ce sens qu'elle ouvre un droit à rémunération dans tous les cas où sont réalisées des copies privées échappant au contrôle des ayants droit. Cette thèse défendue par des représentants des éditeurs de logiciels de loisirs, de jeux vidéo et d'œuvres multimédia a cependant comme conséquences, d'une part de découpler la rémunération pour copie privée de l'exception au droit exclusif, et d'autre part de transformer cette rémunération en compensation de la contrefaçon. C'est pourquoi la

¹³³ Si bien que le SELL a obtenu de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (Cnil) l'autorisation de repérer les internautes qui piratent des jeux vidéo en ligne.

¹³⁴ CE, 10^e et 9^e sous-sect., 25 nov. 2002 ; CCE 2003, Comm. n°3, note Ch. Caron

¹³⁵ « l'exception qui permet les copies strictement réservées à l'usage privé du copiste prévue à l'article L 122-5 (...) ne concerne pas les copies d'un logiciel autres que la copie de sauvegarde établie dans les conditions prévues à l'article L 122-6-1 ; que, par suite, la rémunération, prévue à l'article L 311-1 (...), ne peut s'appliquer à la reproduction des logiciels de loisirs ; que, dès lors, les auteurs de logiciels de loisirs ne peuvent être regardés comme des représentants des bénéficiaires du droit à rémunération (...) ; que le SELL et autres ne sont, par suite, pas fondés à soutenir que la composition ayant élaboré la décision du 4 janvier 2001 était irrégulière faute d'avoir compris des représentants de logiciels de loisirs ».

commission du CSPLA portant sur la rémunération pour copie privée considère, à une grande majorité, que « la modification récemment opérée par le législateur n'a pas eu pour effet de faire entrer les logiciels dans le champ de l'exception de la rémunération pour copie privée ». D'ailleurs, si l'on admet un jour la copie privée du jeu vidéo, celle-ci n'étant qu'une exception peut se voir interdire par les mesures techniques de protection. Ainsi un jugement du Tribunal de grande instance de Paris, en date du 30 avril 2004¹³⁶, a-t-il admis la licéité de la mesure technique de protection interdisant la copie privée.

Si la copie privée de logiciels, et par conséquent de jeux vidéo, est formellement interdite, la copie en soit est possible à condition qu'il s'agisse d'une copie de sauvegarde.

B. Le droit à la sauvegarde d'un jeu vidéo

105.-L'article L. 122-6-1 II dispose que « La personne ayant le droit d'utiliser le logiciel peut faire une copie de sauvegarde lorsque celle-ci est nécessaire pour préserver l'utilisation du logiciel ». Le législateur a délimité très précisément le régime de la copie de sauvegarde. Le copiste ne peut être que la personne ayant obtenu « le droit d'utiliser le logiciel », c'est-à-dire l'utilisateur, la notion floue d'« acquéreur légitime » de la directive de 1991 n'ayant pas été reprise. Le but de la copie est apparemment clair. Il s'agit de « parer à toute destruction matérielle, toute disparition accidentelle du programme comme l'effacement, la destruction du support, blocage » selon M. Sirinelli¹³⁷. Pourtant la loi ne définit pas la notion de « sauvegarde », et la jurisprudence n'a jamais tenté de le faire. Cette notion est cependant très importante car elle fixe la limite entre copie licite et copie illicite. Nous nous en tiendrons à la doctrine qui à l'instar de M. Sirinelli estime que la sauvegarde est une sécurité permettant à l'utilisateur du logiciel « de se ménager la possibilité de continuer à se servir du logiciel dans un cas ultime : celui de la destruction complète du support original¹³⁸ ». Enfin le nombre de copie est limité par la loi à une copie unique, l'utilisation du singulier ne laisse en effet aucune place au doute sur ce point.

106.-La copie de sauvegarde est un droit. Si apparemment le texte se borne à reconnaître à l'utilisateur une simple faculté de copie par les termes « peut faire », l'article in fine ne laisse

¹³⁶ Ch. Geiger, JCP G 2004, II 10135.

¹³⁷ P. Sirinelli, *Propriété littéraire et artistique*, Mémentos Dalloz, 2^e éd. 2003, p. 76.

¹³⁸ M. Berguig, CCE juin 2003, p. 18

plus place au doute. Il s'agit d'un véritable droit : « toute stipulation contraire aux dispositions prévues aux II, III et IV du présent article est nulle et non avenue ». Le titulaire ne pourra donc priver l'utilisateur de son droit par la voie contractuelle. Le jeu vidéo étant par la jurisprudence assimilé à un logiciel, il convient de s'intéresser à l'application du droit à la copie de sauvegarde dans ce domaine particulier. Or l'exercice du droit à la copie de sauvegarde apparaît bien différent selon que l'on a affaire à un logiciel « classique » ou bien à un jeu vidéo.

107.-En général, les logiciels sont livrés sur support amovible que sont les disquettes ou les cd-rom d'aujourd'hui. L'utilisation du logiciel nécessite son installation préalable sur le disque dur de l'ordinateur. La copie du logiciel devra donc être réalisée sur le même type de support afin que la procédure d'installation soit reproduite à l'identique. Il est à noter que si la copie est déjà fournie à l'utilisateur avec l'original, ce dernier ne pourra effectuer de copie puisque « empli » de ses droits.

En matière de jeu vidéo, il en va tout autrement. Il est de facto impossible de se ménager une copie de sauvegarde sur le même support que le support original. En effet, à l'époque des consoles fonctionnant à l'aide de cartouches de jeux, il était impossible de se procurer, licitement, des cartouches vierges. Aujourd'hui le format est optique, mais le problème reste identique. Il n'est pas possible de copier un jeu autrement qu'en passant outre les multiples mesures techniques de protections intégrées tant dans la console qui ne fonctionne pas (en principe) avec des jeux copiés, que dans le logiciel du jeu. La directive du 22 mai 2001 entend par mesures techniques tout dispositif destiné à empêcher ou à limiter les actes non autorisés par le titulaire d'un droit d'auteur ou d'un droit voisin. Et cette directive invite les États membres à prévoir « une protection juridique appropriée contre le contournement de toute mesure technique efficace¹³⁹ ».

Le contournement par des programmes de déplombage ou de déverrouillage permettant la suppression ou la neutralisation des dispositifs techniques de protection se voit sanctionné. La copie réalisée est alors illicite.

La question se pose sur l'utilité de la copie de sauvegarde : le support du jeu, c'est-à-dire le disque optique, ne donne pas prise à modification. La défaillance ne peut provenir que de l'appareil de lecture, de la console de jeu ou du micro-ordinateur. Par conséquent, la copie de sauvegarde est inutile et il conviendra à l'utilisateur de conserver l'exemplaire avec soin.

¹³⁹ art. 6-1 de la directive société de l'information

Toute copie de jeu est donc illégale, qu'il s'agisse de la copie privée ou de la copie de sauvegarde.

108.-Il existe une autres exception particulièrement importante au droit d'auteur portant sur un logiciel : la décompilation. L'article L. 122-6-1 IV., dispose en effet que « La reproduction du code du logiciel ou la traduction de la forme de ce code n'est pas soumise à l'autorisation de l'auteur lorsque la reproduction ou la traduction ... est indispensable pour obtenir des informations à l'interopérabilité d'un logiciel crée de façon indépendante avec d'autres logiciels ». Ce droit de décompilation qui permet aux concurrents d'extraire des informations techniques fait inmanquablement penser à l'ingénierie inverse existant dans la Propriété industrielle. Or dans le domaine du jeu vidéo, le développeur aura envisagé le problème de la compatibilité du jeu avec les divers systèmes d'exploitation. Le problème de la décompilation ne semble toucher que les logiciels utilitaires, ce qui montre encore une fois la différence de nature entre les deux types d'œuvres.

Les droits patrimoniaux ont donc leurs propres limites. Le titulaire des droits patrimoniaux pourra aussi se voir limité dans l'exercice de ses droits par le droit moral de l'auteur.

Par. 2 Le droit moral comme limite à l'exercice des droits patrimoniaux

109.-Titulaire du droit moral et titulaire des droits patrimoniaux sont bien souvent en matière d'œuvres plurales, deux personnes distinctes. L'auteur, ou plutôt les auteurs d'un jeu vidéo pourront-ils faire échec à l'exploitation du jeu par le titulaire des droits patrimoniaux en brandissant le droit moral ?

L'article L. 111-1 alinéa 2 du Code de la propriété intellectuelle dispose que le droit d'auteur « comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ... ».

Quatre prérogatives sont traditionnellement attachées au droit moral :

- le droit de divulguer l'œuvre,
- le droit au respect de la qualité de l'œuvre,
- le droit à la paternité
- les droits de retrait ou de repentir.

L'article L. 121-1 Code de la propriété intellectuelle énumère certains caractères du droit moral : « perpétuel, inaliénable et imprescriptible ». Mais tout ceci n'est pas figé. Selon la nature de l'œuvre, selon le processus de création, le domaine du droit moral varie ; le droit moral est à géométrie variable. Cela est particulièrement vrai en matière de jeu vidéo. Nous verrons ainsi que le droit moral dans le jeu vidéo peut subir un amenuisement plus ou moins important.

110.-Dans l'hypothèse où le jeu vidéo reçoit la qualification d'œuvre de collaboration, le droit moral de l'auteur se voit préserver de la manière la plus efficace. En effet, il ressort de l'article L. 113-3 du Code de la propriété intellectuelle que chaque coauteur dispose de l'ensemble des prérogatives de droit moral sur l'œuvre de collaboration dans son ensemble. Ainsi, chaque coauteur devra être consulté pour décider de la divulgation. Cette indivision tant sur les droits patrimoniaux que sur le droit moral apparaît comme un repoussoir pour les studios de développement et les éditeurs, d'autant plus que le droit moral est par nature incessible. La cause du rejet de la qualification d'œuvre de collaboration par les professionnels du secteur se situe donc principalement au niveau du droit moral.

Les titulaires des droits patrimoniaux préfèrent avoir une certaine maîtrise du droit moral, ce que permet certes la qualification du jeu vidéo en œuvre collective ou en logiciel mais au détriment de l'auteur.

111.-Dans l'œuvre collective, la titularité du droit moral est simple. Une seule personne est titulaire du droit moral : le promoteur. « Cette personne est investie des droits de l'auteur » selon la formule de l'article L. 113-5 in fine du Code de la propriété intellectuelle mais seulement sur l'ensemble. Cela signifie que le développeur du jeu aura seul le pouvoir de le divulguer et de le faire respecter. Cependant le droit moral de chacun des participants, s'il disparaît sur l'œuvre collective au profit du promoteur du jeu, subsiste sur les apports individuels. Dans les rapports externes, c'est-à-dire avec les tiers, l'auteur de l'apport pourra exercer son droit moral de manière complète.

112.-A l'inverse, dans ses rapports avec le promoteur, l'auteur dispose d'un droit moral très amoindri. Il ne pourra donc bien évidemment s'opposer à l'utilisation de sa contribution au sein de l'œuvre collective par le promoteur. De surcroît le droit au respect viendra s'effacer car le promoteur pourra retoucher l'apport individuel dans le but d'harmoniser au mieux

l'ensemble. Ce droit au respect de l'œuvre était l'objet d'un litige opposant un créateur de scènes cinématiques à la société de jeu vidéo pour laquelle il les avait réalisées, litige tranché par la Cour d'Appel de Versailles le 18 novembre 1999 au profit du demandeur¹⁴⁰. Tout en admettant qu'une contribution à une œuvre collective doit pouvoir faire l'objet des modifications nécessaires à l'harmonisation de l'ensemble, les juges du fond subordonnent ces modifications à l'accord ou « à tout le moins » à l'information du créateur. Le droit au respect est sauf, il suffira d'une stipulation contractuelle admettant a priori les modifications de l'apport ou bien plus simplement d'une information. Outre un droit au respect passablement amoindri, l'auteur conserve un droit de retrait de principe vu l'obligation d'indemnisation préalable, ainsi le droit à la paternité. Ce droit permettra à l'auteur de « faire publiquement état de son rôle de créateur » par la mention de son nom au générique du jeu.

113.-La qualification d'un jeu vidéo en œuvre collective diminue considérablement les prérogatives de droit moral de l'auteur d'une contribution mais seulement dans ses relations avec le promoteur ce qui n'est pas le cas du logiciel.

114.-Dans la loi de 1985, il était prévu que, sauf stipulation contraire, le logiciel créé par un auteur salarié appartiendrait à l'employeur auquel seraient dévolus « tous les droits reconnus aux auteurs ». Ce régime qui se rapprochait de l'œuvre collective a été réaménagé par la loi du 10 mai 1994 qui ne vise alors que les seuls droits patrimoniaux. Si l'auteur dispose bien du droit moral, celui-ci est très affaibli et ce autant dans les relations internes qu'externes. L'article L. 121-7 du Code de la propriété intellectuelle dispose ainsi que « sauf stipulation contraire plus favorable à l'auteur d'un logiciel celui-ci ne peut : 1° s'opposer à la modification du logiciel par le cessionnaire des droits mentionnés au 2° de l'article L. 122-6, lorsqu'elle n'est préjudiciable ni à son honneur ni à sa réputation ; 2° exercer son droit de repentir ou de retrait ».

115.-Au final, « le droit moral est réduit à plus simple expression, le minimum imposé par l'article 6 bis de la Convention de Berne¹⁴¹ ». La loi limite l'exercice du droit au respect dans l'hypothèse particulière où l'atteinte est préjudiciable à l'honneur ou à la réputation de l'auteur. Le droit de retrait ou de repentir est simplement supprimé. S'il n'est pas fait mention du droit de divulgation c'est parce que le salarié est supposé l'exercer par son travail. La seule

¹⁴⁰ Expertises fév. 2004 p. 24

¹⁴¹ J. Andrès et P. Sirinelli, *Aspects juridique des œuvres multimédia*.

prérogative dont jouit pleinement l'auteur du salarié est son droit à la paternité, le droit au nom aussi reconnu en matière d'invention.

116.-Les prérogatives de droit moral dont est titulaire l'auteur d'un logiciel ne risquent pas de faire de l'ombre à une exploitation paisible de la part du promoteur. Et c'est la raison pour laquelle les éditeurs de jeux inclinent à la qualification logicielle du jeu vidéo. Or il s'agit là d'une négation pure et simple de l'auteur. Et à l'heure où l'Europe compte adopter la brevetabilité des logiciels, on peut s'apercevoir de tout le paradoxe à insister sur une qualification logicielle unitaire du jeu vidéo.

Conclusion

117.-La technique a permis au XIX^e siècle l'apparition de la photographie. Puis celle du cinéma au début du XX^e siècle. Dans les deux cas, la reconnaissance par le législateur de leur caractère artistique s'est longtemps faite attendre. Le jeu vidéo, né avec l'informatique, apparaît aujourd'hui comme l'art majeur de ce XXI^e siècle. Pourtant, les termes mêmes de « jeu vidéo » ne figurent pas dans le Code de la propriété intellectuelle. La jurisprudence a admis, il y a vingt ans, la protection du jeu vidéo au titre du droit d'auteur. Mais un régime de titularité clairement défini fait encore défaut.

118.-Au travers des développements précédents, nous avons vu qu'il n'existe pas une mais des titularités sur un jeu vidéo. Il en résulte une incertitude pour les acteurs de l'industrie du jeu. Ces derniers se tournent alors vers le contrat dont ils usent et abusent. En effet, les éditeurs, véritables banquiers du secteur, prennent soin de se faire céder les droits d'auteur, afin de rentabiliser au mieux leur investissement. De surcroît, le risque financier ainsi supporté n'incite guère à l'innovation. Cette critique est partagée par les véritables créateurs de jeux, les développeurs¹⁴², qui craignent à juste raison de n'être plus que les « ouvriers » d'une industrie qui les dépasse.

119.-Deux solutions sont envisageables.

La première est d'ordre économique. Elle consiste à diversifier le mode de financement d'un jeu, autrement dit en ayant recours à des partenaires stratégiques externes comme des fonds d'investissement ou des banques¹⁴³. Le rapport Friès propose ainsi de mettre en place des fonds de production pour le secteur du jeu vidéo comme il en existe dans le cinéma et l'audiovisuel¹⁴⁴.

La deuxième solution, plus ambitieuse, est d'ordre juridique. Aujourd'hui, la titularité est détenue par les éditeurs. Tant le régime de l'œuvre collective que celui du logiciel tendent à conférer l'ensemble des droits à l'éditeur. L'idée serait tout simplement de rendre à l'auteur ce qui est à l'auteur. Cette reconsidération de l'auteur pourrait passer par un régime inspiré de celui du cinéma, c'est-à-dire alliant les intérêts des auteurs et ceux des investisseurs. La

¹⁴² Notamment lors des dernières « Game Developers Conference ».

¹⁴³ Elektrogames vient par exemple vient de se doter de son propre véhicule d'investissement : la société de production EG Finance.

¹⁴⁴ F. Friès reconnaît cependant que le dispositif le plus efficace réside dans un crédit d'impôt, solution ardemment réclamée par le délégué général du SELL.

protection du jeu serait globale, sans distinction nécessaire entre la partie logicielle et les effets en résultant. Cette idée se rapproche de celle de M. Vivant qui propose « de raisonner comme en matière de brevet et d'accès du logiciel au brevet, c'est-à-dire de considérer le logiciel pris dans un ensemble protégeable et protégé dans cet ensemble »¹⁴⁵.

120.-Le jeu vidéo français est aujourd'hui en crise. Si des mesures économiques sont indispensables pour l'en sortir, il faut les conjuguer avec des mesures juridiques fortes et ambitieuses s'inspirant de la tradition française de la défense de la culture.

Reconnaître le jeu vidéo et ses auteurs, tel est le défi du législateur qui, nous l'espérons, ne tremblera pas pour légiférer en la matière.

¹⁴⁵ M. Vivant, *Lamy informatique et réseaux*, 2004, n° 483

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages Généraux

- A. Bertrand, *Le droit d'auteur et les droits voisins*, Dalloz, 2e édition, 1999
- Cl. Colombet, *Propriété littéraire et artistique et droit voisins*, Précis Dalloz, 9^e édition, 1999
- H. Desbois, *Le droit d'auteur en France*, Dalloz, 3^e édition, 1978
- B. Edelman, *La propriété littéraire et artistique*, coll. « Que sais-je ? », PUF, 3^e édition, 1999
- P.-Y. Gautier, *Propriété littéraire et artistique*, PUF coll. Droit Fondamental, 4^e édition, 2001
- X. Linant de Bellefonds, *Droit d'auteur et droits voisins*, Cours Dalloz, 2002
- A. Lucas et H.-J. Lucas, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, Litec, 2^e édition, 2001
- P. Sirinelli, *Propriété littéraire et artistique*, Mémentos Dalloz, 2^e éd. 2003

Ouvrages Spécialisés

- J. Andrès, *Droit d'auteur et droits voisins à l'épreuve des créations multimédia – étude de droit français et américain*, thèse Paris 11, 1995
- A.-L. Caquet, *Ludiciels, droit d'auteur et copyright*, Thèse Paris 11, 1998
- C. Gavalda et P. Sirinelli (sous la direction de), *Lamy Droit des médias et de la communication*, 2000
- A. Latreille, *Les mécanismes de réservation et les créations multimédia*, thèse Paris 11, 1995, Coll. Hyperthèse, 1998
- A. Lucas, J. Devèze et J. Frayssinet, *Droit de l'informatique et de l'Internet*, PUF coll. Thémis droit privé, 2e édition, 2001
- A. Lucas, *Droit d'auteur et numérique*, Litec coll. Droit@Litec, 1998
- N. Mallet-Poujol, *La création multimédia et le droit*, Litec, coll. Droit@litec, 2000
- A. Strowel et E. Derclaye, *Droit d'auteur et numérique : logiciels, base de données, multimédia, droit belge, européen et comparé*, éditions Bruylant, 2001
- M. Vivant et C. Le Stanc (sous la direction de), *Lamy Droit de l'informatique et des réseaux*, 2004

Articles de doctrine

- X. Linant de Bellefonds, *Le logiciel gagne des points*, CCE, sept. 2003, p.9.
- C. Bernault, *Exégèse de l'article L112-2 6° du CPI : la notion d'œuvre audiovisuelle en droit d'auteur*, D.2001, chron. p. 2188
- M. Berguig, *L'émulation et la contrefaçon des ludiciels*, CCE, juin 2003, p. 18.
- J.-Ph. Bouard, *L'évolution des droits reconnus à l'auteur et son éditeur : vers un déplacement du centre de gravité de l'édition*, chron., CCE, avr. 2004, p. 11.
- Ch. Caron, *Consécration du droit de location par la Cour de Cassation*, note sous Cass. 1^{re} civ., 27 avr. 2004, CCE, juil-août 2004, p. 23.
- J. Daleau, *Qualification et location d'un jeu vidéo*, D. 2004, obs., p. 1528.
- S. Dupuy-Busson, *Les imprécisions de la définition de l'œuvre audiovisuelle*, JCP G 2004, I, 144.
- B. Edelman, *L'œuvre multimédia, un essai de qualification*, D.1995 chron. p. 109
- J. Ginsburg et P. Sirinelli, *Les difficultés rencontrées lors de l'élaboration d'une œuvre multimédia*, JCP G 1996, I, 3904.
- T. Hassler, *Qualification du multimédia : plaidoyer pour une méthode de qualification*, CCE nov. 2000 p. 10
- Ch. Hugon, *Œuvre multimédia : le critère de l'interactivité consacré par la Cour de Cassation*, chron., CCE, sept. 2003.
- Ch.-Ed. Renault, *Le crédit d'impôt en matière cinématographique : un nouvel outil pérenne ?*, Légipresse n° 210, avr. 2004, II, p. 37.
- F. Sardain, *La Cour de Cassation et l'œuvre multimédia*, note sous Cass. 1^{re} civ., 28 janv. 2003, D. 2003, n° 25.
- F. Sardain, *La qualification logicielle des jeux vidéo : une impasse pour le multimédia*, JCP E, 2001, comm., p. 312 – 316.
- F. Sardain, *Le droit d'auteur à l'épreuve du logiciel : l'exemple du droit de décompilation*, CCE, oct. 2002, p. 16.
- E. Treppoz, *La qualification logicielle d'un jeu vidéo ; un modèle pour les œuvres multimédia*, doct., LPA, 18 nov. 1999, n° 230, p. 10.

Divers

- Rapport d'Alain et Frédéric Le Diberder, *La création de jeux vidéo en France*, mai 2002, ministère de la Culture et de la Communication.
- Rapport de Fabrice Fries, *Propositions pour développer l'industrie du Jeu Vidéo en France*, février 2004, ministère de l'Economie et de l'Industrie.
- Discours 1^{er} ministre du 19 avril 2003 pour l'inauguration du pavillon numérique du Futuroscope.
- J. Andrès et P. Sirinelli, *Aspects juridiques des œuvres multimédias*, ministère de la Culture et de la Communication, Centre d'étude et de recherche en droit de l'immatériel, 16 juillet 2003.
- Livre blanc sur le jeu vidéo, JIRAF, mars 2005.
- J.-M. Oullion, *Les métiers des jeux vidéo*, « L'étudiant », 2001
- D. Téné, *Le guide du jeu vidéo*, DTC, 2004.
- Jacques Henno, *Les jeux vidéo*, 2002, éd. Le cavalier bleu, coll. « idées reçues ».

Sites internet

- www.juris.com.net
- en.wikipedia.org
- www.gamekult.com
- www.overgame.com
- www.grospixels.com (histoire des jeux vidéo)
- www.sell.fr
- www.jiraf.org
- www.afjv.com
- www.france-game.org
- polygonweb.online.fr

INDEX ALPHABETIQUE

(les numéros renvoient aux numéros des paragraphes)

A

Auteurs, 54 et s.

B

Base de données, 34 et s.

C

Cession, 33, 65, 85
CNC, 33
Commande, 62
Copie privée, 102
Copie de sauvegarde, 105 et s.
Contrat de travail, V. *Salarié*.

D

Définition du multimédia, 15, 35
Droit d'adaptation, 61
Droit de décompilation, 108
Droit de destination, 91 et s.
Droit de location, 90 et s.
Droit moral, 109 et s.
Droit de représentation, 93 et s.
Droit de reproduction, 87 et s.

E

Editeur, 88

F

Forme, 22

I

Interactivité, 32, 55

L

Logiciel, 26 et s., 47 et s., 68 et s., 96, 105, 114

M

Mérite, 23

O

Occasion, 93
Œuvre audiovisuelle, 29 et s., 79
Œuvre de collaboration, 44 et s., 76, 110
Œuvre collective, 41 et s., 71 et s., 111
Œuvre composite, 59
Originalité, 21

P

Piratage, 103
Preuve, 81
Promoteur, 67 et s., 73
Protection technique, 107

Q

Qualification, 25 et s., 47 et s.

S

Salarié, 64 et s., 114

T

Titularité, 28, 33, 37, 42, 57, 70, 97, 111