

**Patrice MARTIN-LALANDE**

**« Enjeux et perspective d'une régulation juridique  
du marché des jeux vidéo en France »**

*Géoéconomie* n°63

« Jeu vidéo, une épopée industrielle »

Automne-hiver 2012

pp.56-63

\*

**1/ En 2011 vous avez été mandaté par le Premier ministre pour rédiger un rapport sur le statut juridique du jeu vidéo en France. Quelles sont les raisons contextuelles qui ont conduit les pouvoirs publics à s'intéresser à cette question ? Quels étaient et sont les enjeux autour du régime juridique du jeu vidéo ?**

Le jeu vidéo ne bénéficie pas d'un régime légal spécifique de protection en droit d'auteur. Ni en France, ni ailleurs.

Certes, en France, le jeu vidéo est reconnu comme étant une « œuvre de l'esprit » depuis 25 ans et, à ce titre, protégé par le droit d'auteur. Mais la qualification juridique du jeu vidéo, que ce soit selon sa nature (œuvre logicielle, base de données, œuvre audiovisuelle ou œuvre multimédia?) ou selon ses conditions d'élaboration (œuvre collective ou œuvre de collaboration?) reste ballottée entre textes lacunaires, jurisprudences contradictoires et doctrines divergentes.

Alors que l'industrie française du jeu vidéo apparaît fragilisée par une concurrence internationale accrue, et au moment décisif de la dématérialisation de la distribution, des nouvelles expériences en ligne et des jeux vidéo sur réseaux sociaux, les studios de développement français ont le sentiment d'évoluer dans un cadre juridique précaire et inadapté. Ils perçoivent là un risque juridique constitutif d'un désavantage comparatif dans la compétition internationale.

**2/ En quoi cette absence de cadre juridique peut s'avérer être un handicap pour les industriels et studios de développement français du jeu vidéo dans la compétition internationale ?**

Paradoxalement, ce risque juridique perçu ne se traduit pas par un volume de contentieux important porté devant les tribunaux. Et s'il est présenté comme étant à l'origine d'une « mauvaise réputation » juridique internationale des studios français, ce risque juridique n'apparaît pas déterminant dans la compétition internationale.

C'est dire si le risque juridique est une explication, parmi d'autres, des difficultés qu'éprouvent les studios de développement français sur un marché mondial marqué par une concurrence internationale.

Dès lors, devant la complexité de l'œuvre jeu vidéo et l'urgence d'agir pour soutenir le secteur économique et culturel du jeu vidéo, quelle est la solution la plus efficace pour ouvrir une perspective de sécurisation juridique : un régime juridique *ad hoc* ou améliorer le cadre existant ?

Derrière ce choix de politique juridique, tout l'enjeu pour les pouvoirs publics consiste à trouver le meilleur équilibre entre la protection des droits des auteurs et la sécurité – donc la croissance – des investissements des exploitants.

### **3/ Quelles étaient et sont les attentes des acteurs du jeu vidéo en France sur cette question ? Doit-on craindre un exode massif de ces acteurs en cas de non mise en place d'un nouveau statut ?**

L'industrie du jeu vidéo a une dimension internationale. Cette réalité forte s'observe notamment lorsqu'un éditeur étranger met en concurrence des studios de développement de nationalités différentes pour l'exécution de sa commande de jeu vidéo.

Dans ce scénario d'une mise en concurrence par des éditeurs étrangers, les studios français craignent un désavantage comparatif: concourir avec un handicap juridique. Les studios des autres pays producteurs de jeux vidéo – États-Unis, Japon, Canada, Corée du Sud, Royaume-Uni, Allemagne, etc. – n'ont pas à assumer un risque juridique comparable à celui des studios français. Soit les règles de la titularité des droits y sont différentes, soit ils ont des mécanismes simplifiés de dévolution des droits d'auteur d'un salarié à son employeur, souvent au détriment du premier. Dans la majorité des cas, on est en présence de pays qui ont un droit d'auteur inspiré du copyright américain. En application du principe « *work made for hire* », l'auteur salarié n'est pas reconnu comme étant titulaire de droits ; cette titularité est reconnue à l'employeur, en l'occurrence le studio de développement. Contrairement aux studios français, les studios étrangers sont ainsi certains de détenir la totalité des droits d'auteur sur le jeu vidéo, droits qu'ils pourront céder par la suite à l'éditeur.

Au-delà de ces considérations juridiques, le droit d'auteur « à la française » souffrirait d'une mauvaise image à l'international, notamment outre-Atlantique. Ainsi les Américains redouteraient-ils particulièrement un droit moral dont la caractéristique est d'être inaliénable et donc incessible à l'éditeur (cela ne les empêche pas d'inclure des clauses de cession du droit moral dans leurs contrats passés avec des studios français ...). Même dans l'hypothèse où un studio français aurait réussi, dans le respect du CPI, à sécuriser la transmission des droits à son profit, nombre d'éditeurs étrangers continueront de nourrir un préjugé à son égard. Ces préjugés ont à ce point la vie dure que les studios étrangers collaborant avec des studios français essaient parfois de les convaincre de mettre en place une structure à l'étranger!

Cependant, nombre de studios français travaillent régulièrement avec des éditeurs étrangers : Sony, Nintendo, Electronic Arts, etc. En d'autres termes, si le risque juridique de la titularité des droits et la mauvaise image du droit d'auteur « à la française » handicapent les studios français dans la compétition internationale, ils ne constituent pas des obstacles insurmontables à l'accès au marché international.

Ces obstacles peuvent dissuader un éditeur étranger de choisir un studio français pour exécuter sa commande ; ils ne lui interdisent pas.

La plupart du temps, au demeurant, c'est le studio de développement qui conçoit un projet de jeu vidéo qu'il propose ensuite à un éditeur pour qu'il finance la phase de production en contrepartie des droits d'auteur en vue de l'exploitation commerciale. Parfois, le studio réussit à dégager les fonds suffisants pour produire lui-même un prototype de jeu vidéo: il cherchera alors un éditeur pour qu'il distribue le jeu. Dans ces hypothèses, si les studios français se voient opposer des refus de la part des éditeurs étrangers, ce ne sera pas au titre du droit d'auteur mais parce que ces derniers n'auront pas été emballés par le projet de jeu vidéo ainsi présenté ...

Enfin, le développement des jeux en ligne autorise les studios de développement à s'affranchir, en partie ou en totalité, de l'intermédiation des éditeurs traditionnels. Dans ce nouveau schéma de création où les studios français peuvent davantage s'affranchir du soutien des éditeurs étrangers, l'enjeu du droit d'auteur est mécaniquement amoindri.

#### **4/ Comment se positionnent et agissent les autres pays sur ce sujet ? Existe-t-il des « exemples » dans ce domaine (Canada ? Corée du Sud ? Japon ? USA ?) ?**

En 1997, le premier éditeur français de jeux vidéo a implanté des studios de développement au Canada. Aujourd'hui, ses salariés canadiens sont au nombre de 4700 environ, contre 560 en France.

Le choix de cet éditeur de délocaliser une partie de son activité au Canada a été pris pour plusieurs motifs : moindres charges sociales, soutiens à l'industrie du jeu vidéo, collaboration avec des talents locaux, simplicité du droit d'auteur. La qualification jurisprudentielle du jeu vidéo n'étant à cette époque pas vécu par les studios français comme un handicap – la jurisprudence qualifiait alors le jeu vidéo d'œuvre logicielle unitaire ou d'œuvre collective –, la simplicité du droit d'auteur canadien ne semble pas avoir été déterminante. La principale raison d'une telle décision était de nature économique : le moindre coût du travail et la politique en faveur de l'industrie du jeu vidéo.

L'État Canadien a en effet mis en place une politique de soutien très efficace au bénéfice des entreprises nationales du secteur du jeu vidéo – à tel point que mêmes les entreprises américaines, qui n'ont pourtant aucun problème avec leur droit d'auteur, y créent des antennes de production. Cette politique repose sur un crédit d'impôt très avantageux et des subventions gouvernementales substantielles. Il existe par exemple des subventions pour la formation interne des concepteurs, mais également des programmes d'aide à l'investissement qui permettent à une entreprise ayant un projet devant générer de l'emploi de recevoir des subventions qui pourront payer une partie des locaux ou certains outils de production.

Cependant, certains studios français estiment que la situation jurisprudentielle a évolué depuis 1997. Ils sont insatisfaits par la jurisprudence actuelle, laquelle n'a pas pour eux le mérite de simplifier les règles applicables. Selon eux, le contexte juridique incertain et complexe serait un élément à prendre en compte, en plus

des conditions économiques favorables, s'ils envisageaient de s'installer à l'étranger.

Il faut toutefois relativiser l'impact de la jurisprudence. Certes, une des conséquences du risque juridique est le surcoût des assurances de responsabilité civile dont s'acquittent les studios français. Mais s'ils décidaient de délocaliser tout ou partie de leur activité, la plupart des directeurs de studios de développement reconnaissent qu'ils le feraient pour des considérations, avant tout, économiques.

En résumé, un studio de développement ne décidera pas de partir de la France au seul motif que le régime du droit d'auteur « à la française » peut parfois être vécu comme un handicap.

**6/ Sur les 7 propositions que vous avancez en conclusion de votre rapport, combien espérez-vous en voir appliquer par les responsables politiques ? Quelles seraient les conséquences de la mise en place de ces propositions sur le marché et la compétitivité des acteurs du jeu vidéo en France ?**

Mon rapport était cadré sur le régime juridique du jeu vidéo et les droits d'auteur. J'ai constaté, avec l'avancement de cette mission, que c'était certes un sujet d'inquiétude, mais que cela ne constituait pas la 1<sup>ère</sup> cause de moindre compétitivité économique de la France par rapport à d'autres pays.

C'est pourquoi j'ai proposé dans les conclusions de mon rapport que l'on ne s'arrête pas à la nécessaire recherche de règles concertées au sein de la profession, comme cela a été réalisé depuis longtemps pour le cinéma, mais qu'il faut rechercher les moyens de redonner à la France et à l'Europe une position compétitive quant aux aides reçues par le secteur du jeu vidéo, aides qui sont très insuffisantes par rapport à celles d'un certain nombre de grands concurrents.

**7/ Dans le cadre de la réalisation de ce rapport vous avez eu à analyser les enjeux de ce marché et dialoguer avec de nombreux acteurs du jeu vidéo en France et dans le monde. Quelle est aujourd'hui votre vision et analyse de ce secteur d'activité si florissant en France et dans le monde et sur l'état du marché français en général ? Quels en sont ses principaux enjeux et perspectives ?**

J'ai entamé des démarches auprès du nouveau Gouvernement pour l'inciter au niveau français et au niveau européen à instaurer des mécanismes de soutien au jeu vidéo qui soient comparables avec ceux instaurés pour les pays qui concurrencent le plus sévèrement, comme par exemple le Canada.

Mais cette « mise à niveau » des aides françaises et européennes est d'autant plus urgente et indispensable que les décisions des sociétés du jeu vidéo pour le développement des nouveaux jeux en ligne et sur *smartphone* vont se prendre dans les mois qui viennent et fixeront pour un certain nombre d'années les pôles mondiaux de production des jeux vidéo de nouvelle génération.

## **8/ Au-delà du régime juridique en droit d'auteur, quelle serait d'après vous la stratégie à adopter par les pouvoirs publics pour contribuer au renforcement de ce secteur d'activité en France ?**

La France est mondialement reconnue comme un des pays les plus créatifs en matière de jeu vidéo. Malgré cet atout exceptionnel, elle subit une véritable hémorragie des activités et des emplois, au bénéfice notamment du Canada, qui a su instaurer un système de soutien particulièrement favorable. Le Québec a ainsi mis en place depuis une quinzaine d'années un très efficace crédit d'impôt sur les salaires de R&D, d'un taux initial de 50 %, abaissé en 2003 à 37,5 %, mais qui pourrait prochainement être rehaussé. À ce crédit d'impôt provincial s'ajoute un crédit d'impôt fédéral de 17 % sur les salaires et autres dépenses éligibles. Ces aides, renouvelées annuellement permettent ainsi aux entreprises d'octroyer à leurs employés des salaires attractifs, de 10 à 15 % supérieurs aux salaires français.

Lors d'un déplacement au Québec en novembre 2012, j'ai pu moi-même constater que les différentes aides, non limitées dans le temps, offertes par les gouvernements provincial et fédéral – s'en parler de l'aide apportée par la ville de Montréal – ont été déterminantes pour l'implantation des sociétés étrangères développeuses de jeux vidéo.

Si la France et l'Union européenne ne prennent pas d'urgence des mesures de soutien de même niveau, elles risquent de perdre définitivement la place de premier plan que leurs talents créatifs devraient leur assurer dans l'industrie mondiale du jeu vidéo. Il faut dire clairement si nous voulons ou non réaliser d'urgence cette mise à niveau. Ne pas le faire reviendrait à renoncer à la localisation en Europe des emplois pour la création de jeux vidéo.

Au moment où se profile l'arrivée d'une nouvelle génération de consoles de jeu vidéo et où se développent dans des conditions économiques très différentes les jeux vidéo en ligne et sur mobile, quelles initiatives le Gouvernement compte-t-il prendre pour mettre fin à l'hémorragie d'emplois et créer en France et en Europe des conditions d'accueil comparables à celles du Canada et de quelques autres pays qui nous concurrencent durement ? Plus précisément, le Gouvernement a-t-il l'intention de faire évoluer, dans le sens d'une mise à niveau internationale bien nécessaire, le crédit d'impôt jeu vidéo au plan français comme au plan européen, crédit d'impôt qui a déjà donné des résultats encourageants ?

\*

\*\*