MISSION PARLEMENTAIRE SUR LE REGIME JURIDIQUE DU JEU VIDEO EN DROIT D'AUTEUR

Rapport de M. Patrice MARTIN-LALANDE
Député de Loir et Cher

Mission confiée par le Premier ministre, M. François FILLON
auprès du Ministre de la culture et de la communication, M. Frédéric MITTERRAND

30 mai - 30 novembre 2011

L'élaboration de ce rapport s'est appuyée, comme nous y invitait la lettre de mission du Premier ministre sur les services du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), du secrétariat général du Ministère de la culture et de la communication (MCC) et de la Direction générale des médias et des industries culturelles (DGMIC).

Et, notamment, au titre du CNC :

M. Guillaume BLANCHOT, directeur de l'audiovisuel et de la création numérique

Mme Valérie BOURGOIN, chef du service du jeu vidéo et de la création numérique

Mme Brigitte OULD-AMMI, assistante de Guillaume BLANCHOT

Au titre du secrétariat général du MCC :

Mme Pascale COMPAGNIE, sous-directrice des affaires juridiques

Mme Anne LE MORVAN, chef du Bureau de la propriété intellectuelle (BPI)

M. Samuel BONNAUD-LE ROUX, chargé de mission au Bureau de la propriété intellectuelle (BPI)

Au titre de la DGMIC du MCC :

M. Philippe TILLY, chargé de mission au Bureau du financement des industries culturelles (BFIC)

L'élaboration de ce rapport s'est enfin appuyée sur l'aide de Mme Isabelle MEYER, doctorante rattachée au LID2MS (Université Paul Cézanne Aix-Marseille III) et de M. Nicolas MARTIN-LALANDE, assistant parlementaire de M. Patrice MARTIN-LALANDE.

TABLE DES MATIERES

Lettre de mission

INTRODUCTION : une mission, avant tout, de « médiation » 1

I. LE RISQUE POUR LE JEU VIDÉO: UN CADRE JURIDIQUE INADAPTÉ ? 2

A. DES REGLES DE DROIT QUI PEUVENT ETRE RESSENTIES COMME PORTEUSES D'UN RISQUE JURIDIQUE PAR LE SECTEUR DU JEU VIDEO 2

1. Le droit positif 2

a. L'inexistence du jeu vidéo dans le code de la propriété intellectuelle 2

b. Les options juridiques contenues dans le code de la propriété intellectuelle 4

α. Les régimes n'offrant pas, ou peu, de sécurité juridique: l'œuvre logicielle, l'œuvre audiovisuelle, l'œuvre collective 4

β. Un régime offrant une certaine sécurité juridique: l'œuvre de collaboration 8

2. Le droit « prétorien » 10

a. De l'instabilité jurisprudentielle … 10

b. …à la consécration d'une solution de principe qui ne conjure cependant pas tout risque juridique : la qualification distributive 11

B. LA CRAINTE D'UN DESAVANTAGE COMPARATIF DANS LA COMPETITION INTERNATIONALE 12

II. LE CONSTAT D'UNE RÉALITE COMPLEXE 14

A. UNE PRATIQUE QUI AGGRAVE LE RISQUE JURIDIQUE 14

1. Certaines pratiques en délicatesse avec le droit d'auteur 14

a. L'absence de contrats de cession des droits 14

b. Le contournement de la gestion collective en matière musicale 15

c. La redondance des clauses de cession des droits avec le régime de l'œuvre collective 15

d. L'impossible cession des droits portant sur toutes les œuvres, présentes ou à venir, réalisées par les salariés 17

e. L'absence de rémunération sous forme de droit d'auteur ou la rémunération proportionnelle hors cadre juridique 19

f. Une volonté d'atténuation de certaines prérogatives du droit moral 21

2. Principale cause de ces pratiques: un investissement insuffisant des professionnels sur les questions juridiques 23

a. La reproduction des choix juridiques des éditeurs 23

b. L'absence de juriste dans la plupart des studios 24

c. La méfiance de nombreux professionnels envers la *terra incognita* du droit d'auteur 25

B. LA RARETE DES CONTENTIEUX PORTES DEVANT LES TRIBUNAUX 26

C. LE FACTEUR JURIDIQUE DES DROITS D'AUTEUR N'EST PAS DETERMINANT DANS LA COMPETITION INTERNATIONALE 27

III. LE MEILLEUR MOYEN DE RÉDUIRE LE RISQUE JURIDIQUE: CRÉATION D'UN STATUT SPECIFIQUE DU JEU VIDÉO OU AMÉNAGEMENTS DU CADRE ACTUEL? 29

A. UN STATUT SPECIFIQUE DIFFICILE A APPREHENDER 29

1. La fuyante définition du jeu vidéo 29

a. Des œuvres d'une grande diversité 29

b. Des éléments de définition pas assez discriminants 30

2. A la recherche des « auteurs » du jeu vidéo 31

a. Les difficultés liées aux caractéristiques de l'œuvre 31

α. Le caractère hétérogène du processus de création: une reconnaissance fluctuante des auteurs 31

β. Le caractère ouvert du jeu vidéo: l'hypothèse des joueurs en ligne créateurs de contenu 33

b. Les difficultés liées aux caractéristiques du secteur 34

α. La faible revendication de la qualité d'auteur par les créateurs salariés des studios 34

β. L'absence de typologie des métiers de production du jeu vidéo 36

B. UN STATUT SPECIFIQUE INEXISTANT DANS LES PAYS PRODUCTEURS ET ABSENT DE L'AGENDA INTERNATIONAL 38

1. Pas de statut spécifique dans les pays producteurs de jeux vidéo 38

2. Au plan communautaire comme au plan international, pas de perspective de création d'un statut spécifique 39

IV. CONCLUSION GÉNÉRALE DU RAPPORT: 7 PROPOSITIONS D'AMÉNAGEMENTS POUR UN MEILLEUR CADRE JURIDIQUE EN FAVEUR DU JEU VIDÉO. 41

30 MAI 2011

Le Premier Ministre

Paris, le 30 MAI 2011

662/11/SG

Monsieur le Député, Cher ami,

Le développement du jeu vidéo constitue un enjeu tant économique que culturel pour la France.

Le chiffre d'affaires du secteur en France s'élève à 3 milliards d'euros, ce qui en fait le troisième plus grand marché européen derrière le Royaume-Uni et l'Allemagne. Début 2010, près de deux tiers (63,3 %) des Français déclaraient avoir joué à des jeux vidéo. On prévoit que le marché français pourrait atteindre 3,8 milliards d'euros en 2014.

En outre, le jeu vidéo a acquis désormais une vraie dimension créative : les jeux se rapprochent sans cesse de l'esthétique du cinéma et créent des mondes imaginaires.

Dans ce contexte de fort dynamisme, la question du statut juridique du jeu vidéo fait l'objet de débats récurrents, au sein de la communauté des professionnels du secteur aussi bien qu'entre ces derniers et les sociétés d'auteurs.

En effet, en l'absence de régime juridique spécifique, le jeu vidéo est soumis aux règles de droit commun du code de la propriété intellectuelle. Celles-ci répondent parfois difficilement aux spécificités du processus de création des jeux vidéo. Combinée à une jurisprudence évolutive, cette situation est source d'incertitude pour les entreprises du secteur.

Deux questions principales sont régulièrement posées. La première porte sur la possibilité de qualifier d'« œuvre » le jeu vidéo et les conséquences que cette qualification emporterait. La seconde porte sur la nature que revêtirait cette « œuvre » au regard de son processus de création.

Monsieur Patrice MARTIN-LALANDE
Député du Loir et Cher
Assemblée nationale
126, rue de l'Université
75335 PARIS 07 SP

Il est d'autant plus indispensable de clarifier ces questions que des travaux approfondis sur le sujet ont été menés dans le cadre du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique en 2005, sans aboutir, faute d'accord entre les parties. Or, le Gouvernement est soucieux de favoriser la diversité de la création française et la vitalité de l'industrie dans ce secteur, qui est créateur d'emplois et générateur d'exportations.

C'est la raison pour laquelle j'ai décidé de vous confier une mission visant à formuler des propositions permettant de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo.

Dans le cadre de votre mission, vous consulterez les différents acteurs concernés, en particulier les organisations professionnelles représentatives, les sociétés d'auteurs, les entreprises de création et d'édition et les créateurs eux-mêmes. Vous vous attacherez à prendre en compte les nouveaux modes de création et de production des jeux destinés à une distribution dématérialisée.

Un décret vous nommera, en application de l'article L.O. 144 du code électoral, parlementaire en mission auprès de Monsieur Frédéric MITTERRAND, Ministre de la culture et de la communication.

Pour mener à bien votre mission, vous pourrez vous appuyer sur les services du Centre national du cinéma et de l'image animée, du secrétariat général du ministère de la culture et de la communication et de la direction générale des médias et des industries culturelles.

Je vous prie de croire, Monsieur le Député, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

Bien à vous

Merci, F.F.

François FILLON

INTRODUCTION

En 2011, 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.

Pourtant, 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.

I. LE RISQUE POUR LE JEU VIDEO : UN CADRE JURIDIQUE INADAPTE ?

A. DES REGLES DE DROIT QUI PEUVENT ETRE RESSENTIES COMME PORTEUSES D'UN RISQUE JURIDIQUE PAR LE SECTEUR DU JEU VIDEO

1) *Le droit positif*

a) L'inexistence du jeu vidéo dans le code de la propriété intellectuelle

Le code de la propriété intellectuelle (CPI) ne contient aucune disposition faisant référence au jeu vidéo. Il n'est pas fait mention de cette œuvre à l'article L.112-2 du CPI alors que ce dernier renferme une liste des différentes œuvres de l'esprit protégées au titre du droit d'auteur. L'absence du jeu vidéo à l'article L.112-2 du CPI ne compromet en rien sa qualité d'œuvre de l'esprit car le législateur a délibérément choisi en 1957 d'établir un inventaire non exhaustif de ces œuvres, anticipant que de nouvelles créations accéderaient au rang d'œuvre de l'esprit[1].

L'intuition du législateur s'avéra juste. Des œuvres issues de nouvelles technologies firent leur apparition. Dès 1985 une loi vint actualiser les catégories des œuvres de l'esprit: existantes les « œuvres télévisuelles » furent intégrées dans la catégorie de l'œuvre cinématographique, laquelle se transforma en « œuvre audiovisuelle »; et, sous l'influence communautaire, un statut de l'œuvre logicielle fut consacré[2]. Le jeu vidéo n'était toutefois pas à l'ordre du jour de la loi de 1985 ; il n'était pas encore reconnu comme une œuvre de l'esprit[3].

Malgré les consécrations jurisprudentielles du jeu vidéo et de l'« œuvre multimédia » intervenues entre-temps[4], les lois ultérieures relatives au droit d'auteur ne vinrent pas agrémenter la liste arrêtée à l'article L.112-2 du CPI[5].

---

[1] Loi n°57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

[2] Loi n°85-660 du 3 juillet 1985 relative aux droits d'auteur et aux droits des artistes-interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle.

[3] Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, *Atari Inc. c/ Valadon*, n°84-93.509 et Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, *Williams Electronics Inc. c/ Claudie T. et Sté Jeutel*, n°85-91.465.

[4] Cass. 1re civ., 28 janvier 2003, *Mme Casaril c/ Sté Havas interactive et a.*, n° 00-20.294.

Pour autant, cet état de fait ne signifie pas que les pouvoirs publics ne s'intéressaient pas à la possibilité d'adopter de nouvelles catégories d'œuvre de l'esprit assorties d'un régime spécifique.

En 2003, à la demande du ministère de la Culture et de la Communication, M. le Professeur Pierre Sirinelli et Mme Judith Andrès dirigèrent une étude sur les « *aspects juridiques des œuvres multimédia* ». Suite à cette étude, une mission fut confiée en 2004 à une commission spécialement constituée au sein du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA) avec pour objectif de rechercher des « *moyens juridiques propres à améliorer la place des créateurs des œuvres multimédia sur le plan national et international* »[6].

Le rapport rédigé à l'issue de cette mission comprenait l'ébauche d'un régime juridique des œuvres multimédia respectant *« un équilibre entre la garantie de leurs droits [des auteurs] et la sécurité juridique des exploitants des œuvres multimédia* »[7]. L'objectif d'un régime équilibré poursuivi par la commission semblait ainsi atteint. Mais ce rapport resta lettre morte : aucun texte de loi n'en résulta.

Il est intéressant de noter que :

« *La commission a longuement débattu de la question de savoir s'il convenait de prévoir un régime juridique spécifique pour le jeu vidéo. En effet, si le jeu vidéo réunit l'ensemble des critères de l'œuvre multimédia en général, il est évident que l'ensemble des parties concernées [notamment les éditeurs internationaux] ont spontanément introduit une distinction avec les autres œuvres multimédia. (…)[mais] en définitive, la commission a choisi d'intégrer l'ensemble de ces contraintes [liés au secteur du jeu vidéo] dans sa proposition de régime unifié de l'œuvre multimédia* »[8].

In fine, il n'existe pas de statut légal propre au jeu vidéo, qu'il soit autonome ou intégré parmi la catégorie des œuvres multimédia. Autrement dit, la qualification juridique de l'œuvre jeu vidéo dépend des catégories juridiques existant déjà dans le CPI. Parmi ces catégories juridiques, certaines se rapportent à la nature de l'œuvre (œuvre audiovisuelle, œuvre logicielle), d'autres concernent son processus de création (œuvre de collaboration, œuvre collective).

---

[5] Notamment la loi n°2006-961 du 1 août 2006 relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information et celle n°2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet.

[6] BENABOU V.-L. et MARTIN J. (dir.), CSPLA, *Le régime juridique des œuvres multimédia* : *Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*, Rapp. 26 mai 2005, p.3.

[7] BENABOU V.-L. et MARTIN J. (dir.), CSPLA, *Le régime juridique …,* op. cit., p.8.

[8] BENABOU V.-L. et MARTIN J. (dir.), CSPLA, *Le régime juridique …,* op. cit., p.23.

b) Les options juridiques contenues dans le code de la propriété intellectuelle

α) Les régimes n'offrant pas, ou peu, de sécurité juridique: l'œuvre logicielle, l'œuvre audiovisuelle, l'œuvre collective

➢ L'œuvre logicielle

Initialement, qualifier un jeu vidéo d'« œuvre logicielle » ne présentait aucun risque juridique pour les sociétés de jeux vidéo puisque cette qualification était celle retenue par la jurisprudence. En 1997, un arrêt de la Cour d'appel de Caen retint que « *la caractéristique majeure du jeu vidéo [...] est assurée par le logiciel [...]. Dès lors, c'est le logiciel qui apparaît comme spécifique et primordial dans le produit complexe qu'est le jeu vidéo et celui-ci doit en conséquence bénéficier de la protection particulière accordée aux logiciels* »[9]. En 2000, la Cour de cassation adopta une approche logicielle unitaire en considérant que « *la programmation informatique d'un jeu électronique [est] indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu* »[10].

Toutefois, ce mouvement prétorien ne réussit pas à prendre son essor car les juridictions du fond saisies d'un litige concernant la qualification juridique du jeu vidéo ne reprirent pas la solution dégagée par la Haute juridiction judiciaire. Enfin, en 2009, dans l'arrêt « *Cryo* », la Cour de cassation se dégagea de la solution d'espèce qu'elle avait antérieurement prise, énonçant que le jeu vidéo « *est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci* »[11].

Jusqu'à récemment, aucune décision n'étant venue confirmer cette solution, un doute subsistait sur la portée de l'arrêt « *Cryo* ». Il aura fallu attendre qu'un arrêt de la Cour d'appel de Paris du 26 septembre 2011[12] reprenne expressément l'attendu de principe de l'arrêt « *Cryo* » pour enfin considérer la valeur de solution de principe de ce dernier.

Dorénavant, c'est le choix de la qualification logicielle par un studio de développement français qui pourrait présenter un risque juridique: dans un arrêt du 22 décembre 2010, la Cour de Justice de l'Union européenne (CJUE)[13], interprétant la Directive communautaire[14] concernant les logiciels, a en effet consacré qu'une interface graphique ne permettant pas de

---

9 CA Caen, ch. corr., 19 déc. 1997, *Annie T. c/ Valérie A.*

10 Cass. crim., 21 juin 2000, *Pierre T. c/ Midway Manufacturing Company* , n° 99-85.154.

11 Cass. 1re civ., 25 juin 2009, *FS-P+B+R+I, Lefranc c/ Sté SESAM*, n°07-20.387 dit arrêt « Cryo ».

12 CA Paris, 26 septembre 2011, Pôle 5, Chambre 12, *SARL AAKRO PURE TRONIC et a. c/ NINTENDO.*

13 Arrêt de la CJUE C-393/09 du 22 décembre 2010.

14 Directive n° 91/250/CEE du 14 mai 1991 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur.

reproduire le programme par l'intermédiaire d'un langage exprimé en code source ou en code objet, et ne constituant qu'une partie intégrante du programme, « *ne constitue pas en elle-même un programme d'ordinateur susceptible d'être protégé par la directive* ». Les interfaces graphiques sont une des composantes du jeu vidéo, qui ne peuvent être protégées par le droit spécial du logiciel.

En 2011, il apparaît clairement qu'un jeu vidéo ne se réduit plus à sa partie logicielle. La partie « audiovisuelle » a pris une importance considérable. Une telle évolution exclut la qualification unitaire d'œuvre logicielle pour le jeu vidéo.

➢ L'œuvre audiovisuelle

La consécration par l'arrêt « *Cryo* » de la qualification distributive du jeu vidéo (voir *infra*) exclut *a priori* l'application de la qualification unitaire d'« œuvre audiovisuelle »[15] au jeu vidéo pris dans sa globalité. Avant même la reconnaissance de la qualification distributive, la qualification par le juge du jeu vidéo comme une « œuvre multimédia »[16] excluait déjà la qualification unitaire d' « œuvre audiovisuelle ». Enfin, le refus de la CJUE d'assimiler les interfaces graphiques au logiciel ne va pas dans le sens d'une consécration de la qualification unitaire du jeu vidéo comme « œuvre audiovisuelle ».

Le choix fait par un studio de développement d'appliquer la qualification unitaire d' « œuvre audiovisuelle » à un jeu vidéo présente un risque juridique élevé :en l'état du droit, la probabilité d'une requalification de l'œuvre par le juge est importante.

Toutefois, dans un avenir plus ou moins proche, la dimension audiovisuelle du jeu vidéo a vocation à devenir déterminante par rapport à sa dimension logicielle. Dès lors, en application de l'adage latin « *accessorium sequitur principale* », la qualification du jeu vidéo comme une « œuvre audiovisuelle » pourrait trouver sa raison d'être.

➢ L'œuvre collective

Selon l'article L.113-2 alinéa 3 du CPI : « *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 divers 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* ».

---

[15] Art. L. 112-2 6° CPI : « Les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, dénommées ensemble œuvres audiovisuelles ».

[16] Notamment CA Paris, 3e ch., sect. B, 20 sept. 2007, *SESAM c/ SELAFA MJA et M. L.*

Cette définition de l'œuvre collective renferme une certaine complexité qui a été accentuée par les interprétations divergentes de la jurisprudence, notamment s'agissant du critère des contributions personnelles se fondant dans l'ensemble[17]. Par conséquent, quelle que soit l'œuvre, le choix de la qualification d'« œuvre collective » présente un risque juridique; la probabilité de requalification de l'œuvre par les magistrats est élevée[18]. Outre qu'ils interprètent strictement la satisfaction des conditions définitoires de l' « œuvre collective », ces magistrats considèrent en effet que la qualification d' « œuvre collective » est dérogatoire au droit commun du droit d'auteur et doit donc rester exceptionnelle. Ainsi un avocat ne plaidera-t-il l'œuvre collective qu'en dernier recours.

Il convient de préciser que l'insécurité juridique liée au choix de qualifier un jeu vidéo d'œuvre collective ne résulte pas d'une absence de conciliation avec la qualification distributive dégagée dans l'arrêt « *Cryo* ». En effet, la qualification distributive qui s'attache à la nature complexe du jeu vidéo n'empêche pas d'attribuer à cette œuvre une autre qualification qui s'attacherait alors à son processus de création. Si un jeu vidéo a un mode de création qui s'apparente à celui d'une œuvre collective, il pourrait alors être qualifié ainsi.

Ensuite, il apparaît que le jeu vidéo remplit difficilement les conditions de définition de l'œuvre collective. Le premier critère décisif de cette définition est le rôle essentiel du promoteur de l'œuvre collective qui initie et dirige le projet créatif en vue de son édition, de sa publication et de sa divulgation sous son nom. Or, cette condition n'est validée que dans l'hypothèse où un jeu vidéo est développé par les studios intégrés d'une société d'édition car, dans le cas d'un studio indépendant, l'éditeur ne remplira qu'exceptionnellement le rôle d'initiateur et de « directeur » de la création du jeu. L'existence de co-promoteurs d'une œuvre collective – éditeur et studio en l'espèce – ne semble pas encore admise en droit d'auteur …

Néanmoins, cette analyse concerne uniquement le secteur traditionnel du jeu vidéo et non le secteur émergent des jeux en ligne, qui sont majoritairement auto-produits par les studios de développement. Dans cette hypothèse où le studio assure conjointement les fonctions de création et d'édition, ce dernier satisfera *a priori* tous les critères du promoteur de l'œuvre collective.

Le second critère de la définition de l'œuvre collective est l'impossibilité d'attribuer un droit d'auteur distinct à un contributeur sur l'œuvre collective prise dans sa globalité.

---

[17] Dans certaines décisions, les juges imposent comme critère que l'identification des différentes contributions soit impossible (notamment CA Versailles, ch. réunies, 24 mars 2004) et dans d'autres non (notamment CA Paris, 4e ch., 2 juin 1981, *Gaz. Pal.* 1982, 1, p.22 ou CA Paris, 2e ch., 26 janv. 1970, *D.* 1970. 294.)

[18] Parmi les décisions relatives à la qualification juridique du jeu vidéo, on peut noter qu'un arrêt d'appel retient la qualification d'œuvre collective : CA Versailles, 13e ch., 18 nov. 1999, *Havas Interactive Europe*, JurisData : 1999-133033.

Autrement dit, il ne doit pas exister d'auteurs qui auraient des droits sur l'œuvre globale, mais seulement des auteurs qui disposent de droits sur leurs contributions. Un jeu vidéo ne pourrait ainsi être qualifié d'œuvre collective dès lors qu'il existerait des contributeurs détenteurs de droits distincts sur l'œuvre prise dans sa globalité et qui pourraient alors être reconnus comme étant les « auteurs » du « jeu vidéo ».

De nombreux professionnels du secteur du jeu vidéo invoquent la difficulté d'identifier les « auteurs » d'un jeu vidéo car on ne pourrait pas distinguer les contributeurs principaux du jeu des contributeurs accessoires. Distinguer contributeurs principaux et accessoires serait délicat du fait de l'intrication – propre au jeu vidéo – entre les fonctions créatives et les fonctions techniques.

Un tel argument ne saurait toutefois convaincre un juriste ou un juge. Une telle imbrication n'empêche pas que des auteurs « déterminants » se distinguent de l'ensemble des contributeurs: il existe nécessairement un « noyau dur » d'auteurs dont les contributions essentielles vont marquer de leur personnalité la « globalité » du jeu vidéo.

La pratique conforte du reste l'existence d'« auteurs » du jeu vidéo parmi les contributeurs qui ne sont que les auteurs de leurs contributions.

Les grands studios de développement français font habituellement appel à un ou plusieurs auteurs indépendants, en plus des contributeurs salariés, pour intervenir sur la réalisation d'un projet de développement de jeu vidéo. Ces indépendants, qui occupent généralement les fonctions de « scénariste » ou de « *game designer* », sont reconnus comme auteurs du jeu vidéo et rémunérés comme tels.

Les studios de plus petite taille ont peu, ou pas, recours à des auteurs indépendants. Bien entendu, cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y aurait pas d'auteurs du jeu vidéo. Parmi les directeurs de studios auditionnés, certains s'accordent sur le fait qu'il existe des auteurs « principaux » ou « déterminants » d'un jeu vidéo, autrement dit des auteurs de cette œuvre prise dans son ensemble.

Enfin, au-delà de sa qualification, le régime de l'œuvre collective présente aussi un risque juridique. La titularité des droits du promoteur sur l'œuvre collective est limitée par la jurisprudence à la première exploitation de l'œuvre, ce qui signifie que, pour les exploitations secondes (suites, adaptations en film, etc.), dérivées (*merchandising*) et séparées (intégration dans une autre œuvre d'un personnage ou d'un élément de graphisme), le promoteur n'est plus titulaire des droits en cause. Sans oublier que la notion de première exploitation est elle-même soumise à une interprétation prétorienne. Dans le cas du jeu vidéo, il n'est pas certain que la mise en ligne de celui-ci continue à faire partie du champ de la première exploitation, la

jurisprudence concernant la presse ayant ouvert la voie de son exclusion[19]. Choisir cette qualification est donc doublement source d'insécurité juridique !

β) Un régime offrant une certaine sécurité juridique: l'œuvre de collaboration

L'œuvre de collaboration se définit comme étant une œuvre « *à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques* »[20] qui sont alors les co-auteurs de l'œuvre[21]. Cette définition d'une grande souplesse a été précisée par la jurisprudence.

Tout d'abord, seules des personnes physiques peuvent être considérées comme les co-auteurs d'une œuvre de collaboration. Le juge a confirmé à plusieurs reprises cette exclusion des personnes morales[22].

Ensuite, l'apport créatif de la personne physique ne doit pas être limité à la production d'idées, ce qui suppose une certaine mise en forme de son apport.

Cet apport matérialisé doit également être original, ce qui signifie que le co-auteur doit avoir une liberté de création de sorte que l'œuvre soit marquée de sa personnalité. *A contrario*, une personne qui a peu d'autonomie – notamment du fait d'un lien de subordination – pourra difficilement exprimer sa personnalité. La collaboration n'est toutefois pas exclusive d'une certaine hiérarchie: un salarié peut être co-auteur s'il conserve une certaine liberté de création[23]; ce qui semble être clairement possible pour des créateurs de jeux vidéo.

Enfin, les différents co-auteurs doivent réaliser l'œuvre ensemble, suivant un processus de création « concerté ». Si la « participation concertée »[24] des co-auteurs est une condition essentielle, elle n'est pas pour autant exclusive d'apports successifs[25].

Pour ce qui nous intéresse, le processus de création d'un jeu vidéo semble souvent concorder avec les critères définitoires de l'œuvre de collaboration.

---

19 Notamment CA Paris, 1re ch., 10 mai 2000, *JCP* 2000. II. 10430 et CA Lyon, 1re ch., 9 déc. 1999, *D.* 2000. 62.

20 Art. L.113-2 CPI

21 Article L113-3 du CPI : « *L'œuvre de collaboration est la propriété commune des coauteurs. Les coauteurs doivent exercer leurs droits d'un commun accord. En cas de désaccord, il appartient à la juridiction civile de statuer. Lorsque la participation de chacun des coauteurs relève de genres différents, chacun peut, sauf convention contraire, exploiter séparément sa contribution personnelle, sans toutefois porter préjudice à l'exploitation de l'œuvre commune* ».

22 Notamment CA Paris, 4e ch., 29 sept. 1987, Juris-data n°1987-025674 et CA Nancy, 8 déc. 1997, Juris-data n°1997-056033.

23 CA Paris, 4 mai 1987, Juris-data n°1987-023981.

24 CA Paris, 1re ch., 21 févr. 1994, *Rev. Dr. propr. intell.* 1994, n°51, 69.

25 TGI Nanterre, 6 mars 1991.

Selon les professionnels, le processus de création d'un jeu vidéo est itératif, ce qui engendre une collaboration constante entre les différents concepteurs. Cette itération s'explique pour le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) par « *la forte prégnance de la dimension logicielle du jeu vidéo contraignant les divers intervenants à modifier sans cesse et collectivement la composition d'une contribution pour lui permettre une insertion optimale dans le jeu* »[26]. Ce processus de création itératif correspond plus que jamais au critère de « concertation » de l'œuvre de collaboration.

L'hypothèse selon laquelle tous les contributeurs à la création d'un jeu vidéo sont des co-auteurs semble cependant peu fondée. Il existe généralement des « directeurs » de la création d'un jeu vidéo, à l'instar du directeur artistique ou du *lead game designer*. Ces directeurs font des recommandations aux membres de leur équipe; ils valident ou invalident les éléments du travail créatif de ces derniers. Par conséquent, la liberté de création des subordonnés n'est pas totale, ce qui les priverait de pouvoir marquer le jeu vidéo de leur personnalité. De plus, la capacité d'un contributeur à marquer un jeu vidéo de sa personnalité – et donc à être potentiellement co-auteur – semble en fait inversement proportionnelle au nombre total des contributeurs : faible lorsque le nombre des contributeurs est élevé, importante dans le cas contraire.

Néanmoins, que l'on soit en présence de jeux vidéo développés par des créateurs qui sont tous des co-auteurs ou seulement quelques-uns d'entre eux – ainsi de l'œuvre audiovisuelle –, le schéma prédominant du processus de création demeure celui de l'œuvre de collaboration.

In fine, un studio de développement qui choisit la qualification d'œuvre de collaboration ne risque pas *a priori* une requalification par un juge. Non seulement son choix semble justifié dans la pratique, mais encore le juge incline pour cette qualification particulièrement respectueuse du droit d'auteur.

Toutefois, il ne suffit pas de qualifier un jeu vidéo d'œuvre de collaboration pour conjurer tout risque juridique; encore faut-il que la pratique contractuelle soit en accord avec la qualification retenue, notamment s'agissant de la rémunération proportionnelle …

[26] SNJV, « Un nouveau statut légal pour le jeu vidéo », p.9.

2) *Le droit « prétorien »*

a) *De l'instabilité jurisprudentielle…*

En 1986, la Cour de cassation érige le jeu vidéo au rang des « œuvres de l'esprit »[27] – sans pour autant le rattacher à une qualification juridique existante puisque cette question n'est pas soumise à son appréciation. Par la suite, les juges n'auront à connaître qu'exceptionnellement de contentieux relatifs à la qualification juridique du jeu vidéo, ce qui n'aidera pas à faire ressortir une solution de principe. Voici un bref inventaire des qualifications successivement retenues par la jurisprudence pour le jeu vidéo:

- En 1997, la cour d'appel de Caen qualifie le jeu vidéo d'« œuvre logicielle »[28].

- En 1999, la cour d'appel de Versailles qualifie le jeu vidéo d'« œuvre collective »[29].

- En 2000, la Cour de cassation retient la qualification d'« œuvre logicielle »[30].

- En 2004, la cour d'appel de Paris qualifie le jeu vidéo d'« œuvre de collaboration »[31] puis d'« œuvre audiovisuelle »[32].

- En 2007, la cour d'appel de Paris penche à nouveau du côté de l'« œuvre de collaboration »[33].

- En 2009, enfin, la Cour de cassation consacre la qualification distributive du jeu vidéo[34]. Un arrêt de la Cour d'appel de Paris du 26 septembre 2011 a corroboré la solution définie dans l'arrêt « *Cryo* »[35].

---

27 Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, *Atari Inc. c/ Valadon*, n°84-93.509 et Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, *Williams Electronics Inc. c/ Claudie T. et Sté Jeutel*, n°85-91.465.

28 CA Caen, ch. corr., 19 déc. 1997, *Annie T. c/ Valérie A.*

29 CA Versailles, 13e ch., 18 nov. 1999, *Havas Interactive Europe*, JurisData : 1999-133033

30 Cass. crim., 21 juin 2000, *Pierre T. c/ Midway Manufacturing Company* , n° 99-85.154.

31 CA Paris, 4e ch., sect. B, 2 avr. 2004, *SA Cryo Interactive Entertainment c/ Revillard*, n°2002/05541

32 CA Paris, 4e ch. A, 10 nov. 2004, *Sté Microsoft c/ M. le directeur de l'INPI et Sté Movie Box ; M.Carre-Pierrat, prés. ; Mmes Magueur et Rosenthal-Rolland, cons. ; Me Valentin, M. Geoffray, av.*, n° 04/08927.

33 CA Paris, 3e ch., sect. B, 20 sept. 2007, *SESAM c/ SELAFA MJA et M. L.*, n° 07/01793.

34 Cass. 1re civ., 25 juin 2009, *FS-P+B+R+I, Lefranc c/ Sté SESAM*, n°07-20.387 dit arrêt « Cryo ».

35 CA Paris, 26 septembre 2011, Pôle 5, Chambre 12, *SARL AAKRO PURE TRONIC et (..)*, déjà cité.

b) … à la consécration récente d'une solution de principe qui ne conjure cependant pas tout risque juridique : la qualification distributive

Dans son arrêt « *Cryo* » du 25 juin 2009, la Cour de cassation énonce que le jeu vidéo est « *une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature* ». L'arrêt « *Cryo* » consacre ainsi la qualification dite « distributive » du jeu vidéo dans le sens où plusieurs régimes vont cohabiter ensemble, chacun intervenant au regard de la nature de la composante à laquelle il est rattaché.

Si une incertitude a pu subsister quant à la portée de l'arrêt « *Cryo* » – arrêt de principe ou solution d'espèce? – l'arrêt de la Cour d'appel de Paris du 26 septembre 2011[36] a confirmé la solution retenue par la Cour de cassation. Dès lors, compte tenu de l'instabilité jurisprudentielle qui prévalait généralement jusqu'alors et du faible volume de contentieux en matière de jeu vidéo, il paraît raisonnable d'avancer que l'arrêt « *Cryo* » n'est pas un arrêt d'espèce mais, bel et bien, un arrêt de principe.

Deux cas de figures se présentent alors à une société de jeux vidéo qui souhaite appliquer la qualification distributive:

- soit la société considère que son jeu est constitué de deux composantes : un logiciel et une œuvre audiovisuelle. La société appliquera alors le régime du logiciel aux programmeurs et celui de l'œuvre audiovisuelle aux autres contributeurs. Ce qui implique qu'il soit possible : de distinguer clairement les programmeurs des créatifs, d'identifier quatre personnes qui puissent remplir des fonctions analogues à celles prévues dans la loi[37] et de les rémunérer proportionnellement.

- soit la société considère que son jeu est constitué de quatre composantes : un logiciel, une partie graphique, une partie musicale et une partie « textuelle » (les dialogues ou une description narrative). Il lui faudra dans ce cas appliquer le régime spécifique du logiciel aux programmeurs et les régimes de droit commun aux autres intervenants. Cette société devra par conséquent évaluer le processus de création attaché à ces autres parties, déterminer qui en sont les auteurs puis conclure les contrats de cession nécessaires.

Dans son arrêt du 26 septembre 2011, la Cour d'appel de Paris n'a pas seulement repris l'attendu de principe de l'arrêt « *Cryo* », elle a également apporté des précisions qui vont dans

---

[36] CA Paris, 26 septembre 2011, Pôle 5, Chambre 12, *SARL AAKRO PURE TRONIC et (..),* déjà cité.

[37] Art. L. 113-7 CPI :« Sont présumés, sauf preuve contraire, coauteurs d'une œuvre audiovisuelle réalisée en collaboration : 1° L'auteur du scénario ; 2° L'auteur de l'adaptation ; 3° L'auteur du texte parlé ; 4° L'auteur des compositions musicales avec ou sans paroles spécialement réalisées pour l'œuvre ; 5° Le réalisateur. (..) ».

le sens du second cas de figure énoncé auparavant. Elle a ajouté que « *sa partie logicielle est régie par le droit d'auteur spécial du logiciel et les autres aspects du jeu, notamment ces aspects audiovisuels, graphique et sonore, par les règles générales du droit d'auteur* ». Autrement dit, les aspects audiovisuels sont régis par le droit commun du droit d'auteur et non par les règles spéciales du régime de l'œuvre audiovisuelle.

Si ces précisions sont les bienvenues, un doute demeure toutefois quant à leur portée. De plus, elles ne contribuent pas à éclaircir l'identification des auteurs d'un jeu vidéo. En effet, il règne une certaine part d'insécurité juridique liée à cette qualification: une société de jeu vidéo ne sera pas à l'abri d'une erreur, ou d'un oubli, quant à l'identification des auteurs lors de son analyse du processus de création des aspects audiovisuels de cette œuvre, laquelle analyse s'opérera au cas par cas. Néanmoins, si son analyse est juste et que les contrats sont corrects, la cession des droits au studio sera sécurisée.

*

L'absence d'une détermination légale ou judiciaire précise des auteurs de jeu vidéo est la cause principale de cette insécurité juridique latente, car la transmission de la totalité des droits aux sociétés de jeux vidéo n'est alors pas garantie.

Toutefois, en pratique, peu de sociétés de jeux vidéo font appel à des juristes - sauf à des avocats dans des cas particuliers – et les choix juridiques qu'elles opèrent quant à la qualification des jeux vidéo qu'elles produisent sont par conséquent entachés d'un risque juridique accru.

B -LA CRAINTE D'UN DESAVANTAGE COMPARATIF DANS LA COMPETITION INTERNATIONALE

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.

II. LE CONSTAT D'UNE REALITE COMPLEXE

A- UNE PRATIQUE QUI AGGRAVE LE RISQUE JURIDIQUE

1) Certaines pratiques en délicatesse avec le droit d'auteur

a) L'absence de contrats de cession des droits

D'après le constat établi par un auditionné, seule une entreprise de jeu vidéo sur 3 déclarerait avoir recours au contrat d'auteur avec ses créateurs – salariés ou indépendants.

Différentes raisons peuvent expliquer cet état de fait qui place ces entreprises dans l'illicéité au regard du droit d'auteur.

Selon le SNJV, certains studios de développement continueraient à recourir au régime de l'œuvre logicielle, malgré le risque juridique très élevé que présente désormais cette qualification. L'explication du maintien d'une telle pratique réside dans le fait que ce régime présente de véritables avantages pour les studios, notamment celui de pouvoir s'abstenir de conclure des contrats de cession avec les créateurs. En effet, l'existence d'un contrat de travail qui lie le salarié-créateur à son employeur entraîne une dévolution automatique des droits du premier au second. En revanche, dans l'hypothèse d'un auteur indépendant avec qui le studio a passé un contrat de commande, la cession des droits de cet auteur au studio devra être prévue au contrat, ainsi que la rémunération qui en résulte. On imagine alors que ces studios qui appliquent le régime de l'œuvre logicielle ne font pas appel à des créateurs indépendants, ce qui expliquerait l'absence totale de recours à des contrats d'auteur.

Une seconde explication est également d'ordre juridique. La qualification juridique la plus répandue dans les sphères du développement de jeux vidéo est – malgré sa fragilité jurisprudentielle – celle de l'œuvre collective. Le régime de cette œuvre permet aux studios de développement de ne passer aucun contrat d'auteur concernant l'exploitation première de l'œuvre. Néanmoins, pour les autres exploitations de l'œuvre (secondaires, dérivées et séparées), des contrats de cession doivent être conclus avec tous les contributeurs qui ont participé au développement du jeu vidéo ; ce qu'ignorent parfois les dirigeants des studios de développement …

b) Le contournement de la gestion collective en matière musicale

La majorité des compositeurs de musique français sont adhérents à une société de gestion collective à laquelle ils ont cédé leurs droits. Dès lors, une société de jeux vidéo qui souhaite travailler avec un compositeur français pour créer la musique d'un jeu va devoir obtenir une autorisation auprès de la société de gestion collective concernée et négocier avec elle le la redevance qu'elle devra acquitter. Cette redevance est calculée de façon proportionnelle en fonction de toutes les exploitations faites de l'œuvre[38].

Pour ces sociétés de jeux vidéo, le montant de la redevance demandée par la société de gestion collective peut apparaître exorbitant, le pourcentage qui revient au compositeur de la musique étant sans proportion avec sa part créative dans le jeu.

De plus, la quasi-totalité des studios auditionnés allèguent que les éditeurs étrangers excluraient d'emblée les compositeurs de musique français tant ils refuseraient qu'une société de gestion collective puisse s'immiscer dans les négociations contractuelles.

Par conséquent, les studios de développement français ont tout simplement arrêté de travailler avec des compositeurs français ou, s'ils ont continué, c'est après avoir trouvé des moyens de contourner le système de la gestion collective: recours à des compositeurs étrangers et notamment américains, conclusion de contrats qui nient la qualité d'auteur du musicien français en précisant qu'il s'agit d'arrangements ou encore en le rendant anonyme.

Les studios français ont conscience de l'inadaptation de cette situation contraire aux intérêts des compositeurs français. Certains souhaiteraient trouver un accord convenable avec la société de gestion collective concernée. Cette dernière aurait déjà fait de sérieux efforts pour baisser ses tarifs.

Toutefois, alors même qu'ils peinent à trouver leur équilibre économique, la majorité des studios de développement français restent dans un rapport de sujétion économique fort vis-à-vis de ces éditeurs étrangers frileux à l'idée de recourir à un compositeur de musique français …

c) La redondance des clauses de cession des droits avec le régime de l'œuvre collective

Le régime de l'œuvre collective permet à une personne morale ou physique d'être titulaire *ab initio* des droits d'auteur sur l'œuvre. Pour l'exploitation normale de l'oeuvre, ce « promoteur de l'œuvre collective » est donc dispensé de conclure des contrats de cession

[38] Depuis que l'arrêt « *Cryo* » reconnaît explicitement la qualité d'auteur des compositeurs de la musique d'un jeu vidéo, la SACEM ne peut que faire respecter les droits de ses adhérents en matière de jeux vidéo.

avec les contributeurs de l'œuvre, ces derniers ne disposant pas de droits d'auteur sur l'œuvre globale.

Logiquement, il serait absurde de prévoir, pour l'exploitation normale de l'œuvre, une cession contractuelle des droits patrimoniaux des contributeurs de l'œuvre au profit du promoteur puisque ces droits n'existent pas ! Cependant, les studios de développement recourent usuellement à cette pratique de « droit virtuel » qui consiste à faire coexister le régime de l'œuvre collective avec des clauses de cession des droits des créateurs du jeu, salariés comme indépendants.

S'agissant des salariés, une clause de cession des droits patrimoniaux au profit du studio va être insérée dans leur contrat de travail tout en rappelant que le jeu vidéo est une œuvre collective. La cession portera sur l'ensemble des droits relatifs aux œuvres à la création desquelles le salarié aura concouru pendant la durée de son contrat de travail, et ceci sans rémunération supplémentaire. Il est difficile de comprendre l'intérêt des studios de recourir à une telle pratique si, *in fine*, ces clauses ne sont pas juridiquement valables. Les règles générales du droit d'auteur relatives à la transmission des droits n'étant pas respectées, ces clauses contredisent en effet les dispositions des articles L.131-1, L.131-3 et L.131-4 du CPI.

Concernant les indépendants, le schéma est un peu différent. Deux cas de figure se présentent. Soit on trouve dans le contrat de commande une référence à l'œuvre collective et, une fois encore, l'existence d'une clause de cession des droits pour l'exploitation première est superfétatoire. Soit la notion d'œuvre collective n'apparaît pas dans le contrat et la clause de cession des droits est alors justifiée si, dans les autres contrats concernant le même projet de jeu vidéo, il n'y a pas de référence à l'œuvre collective.

Cette pratique redondante ne concerne pas seulement les studios de développement. Elle concerne aussi les éditeurs de revues scientifiques au sens large, à l'instar des revues juridiques.

En dépit de son apparence illogique, l'usage courant des éditeurs de revues scientifiques de faire coexister l'œuvre collective avec des contrats de cession trouve une certaine justification en droit: en cas de remise en cause de la qualification d'œuvre collective de ces revues, les éditeurs assureraient ainsi leurs arrières avec la conclusion de contrats de cession conformes au droit d'auteur.

Cependant, cette justification d'un « filet de sécurité » ne se vérifie pas à l'égard des studios de développement car ils ne font pas de ces cessions contractuelles un gage de sécurité juridique, étant donné que celles-ci ne sont généralement pas valables.

Au lieu de mettre en exergue la recherche d'une sécurité juridique par les studios de jeux vidéo français, cette pratique contractuelle reflète davantage l'inadaptation de la qualification de l'œuvre collective au jeu vidéo. S'il semble nécessaire aux studios de développement de se faire céder les droits des créateurs, c'est bien qu'ils commencent à prendre conscience de la

réalité de ces droits. Ils reconnaissent ainsi implicitement l'existence d'« auteurs » d'un jeu vidéo. Ceci est flagrant quand il s'agit de prestataires indépendants pour lesquels sont conclus des contrats de cession respectueux du droit d'auteur.

Il est donc très difficile pour un studio de développement de prouver la légitimé de la coexistence d'un « auteur » et d'une œuvre collective. Certains studios de développement avancent qu'il est possible d'isoler l'apport créatif d'un indépendant par rapport à l'ensemble de l'œuvre collective créée par les salariés travaillant tous ensemble. Mais cet argument ne se vérifie pas juridiquement. La seule possibilité pour qu'un tel apport soit distinct de l'œuvre collective résiderait dans le fait que cet apport aurait la nature d'une création préexistante à l'œuvre en cours de réalisation.

In fine, le choix de l'œuvre collective par les sociétés de jeux vidéo apparaît déterminé par des considérations économiques. Un éditeur de jeux vidéo qui finance la production d'un jeu vidéo pour le commercialiser doit avoir la garantie que le studio de développement avec lequel il travaille est titulaire des droits sur le jeu. Si ce n'est pas le cas, le contrat stipulant la transmission des droits du studio à l'éditeur sera caduc, caducité qui interdira l'exploitation des droits du jeu vidéo par l'éditeur. *A priori*, le régime de l'œuvre collective devrait rassurer l'éditeur car il est le seul à prévoir une titularité originaire des droits d'auteur au bénéfice d'une personne morale. La redondance des clauses de cession des droits avec le régime de l'œuvre collective résulterait quant à elle de la prise de conscience, aussi progressive qu'imparfaite, de l'existence d'« auteurs » et de la réalité subséquente des droits des auteurs.

d) L'impossible cession des droits portant sur toutes les œuvres réalisées par les salariés

L'article L.131-1 du CPI énonce que « *la cession globale des œuvres futures est nulle* ». Ce principe a été consacré par le législateur en 1957 dans le but de protéger les auteurs contre un dépouillement, même consenti, de l'ensemble de leurs œuvres par les exploitants[39]. A l'époque, il est considéré comme l'un « *des droits les plus essentiels de l'auteur* »[40].

Or, ce principe a rapidement posé des problèmes en pratique, à mesure que la part des auteurs salariés s'est accrue en même temps que se sont développées les « industries

[39] Comme l'écrit M. le professeur Hassler : « *il s'agissait d'un individu qu'il convenait de protéger contre les éditeurs qui les enchaînaient à vil prix par des cessions globales de droits sur des œuvres futures* » dans son article « « Loi Hadopi » et la cession légale des droits d'auteur des journalistes », *RLDI*, 2009/52.

[40] Lors des débats à l'Assemblée nationale, certains orateurs mettaient en avant la nécessité d'adopter ce projet de loi relatif à la propriété littéraire et artistique car il contenait « quelques-uns des droits les plus essentiels de l'auteur » dont « l'interdiction de la cession globale des œuvres futures » ; *JO* du 20 avril 1956, p.1426.

créatives »[41]. Certains commentateurs ont donc dénoncé l'inadaptation de cette règle au mode de création entrepreneurial. M. Calvo a ainsi écrit : « *ce principe, qui a justement été créé pour protéger les jeunes créateurs contre une exploitation abusive de leurs éditeurs, galeries et autres mécènes, tourne à l'absurde pour les salariés* »[42].

Dans son fondement, il paraît justifié que la règle posée à l'article L.131-1 s'applique aux auteurs salariés. Même si l'objet de leur contrat de travail est de contribuer à la création d'œuvres ou de les créer entièrement pour le compte de leur employeur, cela n'annihile pas cet objectif légal de protection des auteurs contre un dépouillement de leurs droits. Le lien de subordination liant l'auteur à son employeur ne peut induire la conclusion d'un seul contrat prévoyant la cession des droits patrimoniaux du salarié sur toutes les œuvres qu'il sera amené à créer pendant la durée de son contrat de travail, surtout si ce salarié fait toute sa carrière dans l'entreprise ...

L'interrogation d'une remise en cause de ce principe par certains juristes ne concerne pas *in fine* son fondement mais bien l'application qui en est faite en pratique. Un employeur peut vite se sentir dépassé s'il est obligé de rédiger un contrat de cession à chaque fois qu'un salarié crée une nouvelle œuvre et ceci d'autant plus si ses salariés ont une activité créatrice quotidienne. Le caractère impraticable de cette règle était manifeste dans le cas des journalistes qui écrivent des articles pour la presse imprimée ou en ligne, quotidienne ou hebdomadaire[43].

Dans un souci de pragmatisme, la jurisprudence a alors essayé de tempérer les effets de ce principe, mais sans en arrêter des exceptions spécifiques à certaines situations. Elle a notamment admis que si une clause prévoyant la cession des œuvres futures est limitée dans le temps et ne restreint pas trop la liberté de création de l'auteur, alors elle est valable[44]. Ou encore que « *la prévision d'une cession automatique de droits de propriété littéraire et artistique au fur et à mesure de la production d'éventuels travaux n'est pas constitutive de la cession globale d'œuvres futures* »[45].

Dans le secteur du jeu vidéo, les contrats de travail des salariés des studios de développement prévoient habituellement des clauses de cession des droits patrimoniaux

---

41 PARIS (T.), *Organisation, processus et structures de la création*, Paris, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, coll. « Culture prospective », 2007-5, p.1.

42 CALVO (J.), « Les créations de salariés (de la difficulté de conciliation de l'idéologie avec les nécessités pratiques) », *LPA* 1998, n° 30, p. 14.

43 Un cadre juridique spécifique concernant les droits d'auteur des journalistes a été créé par la loi du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet, dite « loi Hadopi ». Il est prévu un principe de cession automatique des droits à l'employeur dans le cadre de l'exploitation par le titre de presse et la famille cohérente de presse.

44 Cass. 1re civ., 19 janv. 1970, *D.* 1970, p. 483.

45 Cass. 1re civ., 4 févr. 1986, *JCP* 1987, II, 20872 et CA Lyon, 28 nov. 1991, *Gaz. Pal.*, 1992, I, 275.

relatives à l'ensemble des œuvres à la création desquelles le salarié participera pendant la durée de son contrat. Ceci est contraire au principe de l'article L.131-1 du CPI.

Pour respecter strictement l'article L.131-1 du CPI, les studios de développement devraient théoriquement conclure des avenants au contrat de travail du salarié pour chaque projet de jeu vidéo élaboré par le studio et auquel participe ce salarié. Ce qui, en pratique, poserait bien des difficultés ...

La cession des œuvres futures peut toutefois être circonscrite dans le temps. Un studio peut ainsi prévoir une cession des droits portant sur les contributions du salarié concernant des projets de jeux vidéo qui seront réalisés sur une période déterminée – quatre ans par exemple – puis conclure un nouvel avenant au terme de cette période. La cession d'œuvres futures peut aussi être licite si, dans le contrat, le genre des œuvres futures est assez déterminé. *A minima,* il convient alors de préciser expressément que le salarié contribue à la création de jeux vidéo.

Si quelques grosses sociétés de jeux vidéo dénoncent la lettre de l'article L.131-1 du CPI comme un obstacle juridique à l'exploitation de leurs jeux, il ressort en vérité de la souplesse jurisprudentielle évoquée que le respect de ce principe du CPI par les studios de développement n'est pas, dans la pratique, une gageure insurmontable.

e) L'absence de rémunération sous forme de droit d'auteur ou la rémunération proportionnelle hors cadre juridique

En droit d'auteur, le principe est clair : « *la cession par l'auteur de ses droits sur son œuvre [...] doit comporter au profit de l'auteur la participation proportionnelle aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation* »[46] de l'œuvre.

Autrement dit, un auteur qui cède à un tiers les droits patrimoniaux attachés à son œuvre doit toucher une rémunération proportionnelle basée sur les bénéfices résultant de l'exploitation de l'œuvre. La jurisprudence est venue préciser quelle était l'assiette exacte de la rémunération proportionnelle, celle-ci n'étant pas énoncée dans le CPI: il s'agit du prix de vente au public hors taxe d'un support matériel de l'œuvre[47].

Les juges font une application stricte de ce principe: ils sanctionnent de nullité tout contrat qui ne prévoit pas une rémunération proportionnelle; la cession est alors entachée d'une nullité pleine et entière.

Cette règle fondamentale de la rémunération proportionnelle connaît toutefois des exceptions répertoriées au second alinéa de l'article L.131-4 du CPI. Il est permis notamment de rémunérer forfaitairement un auteur dans le cas où « *la base de calcul de la participation*

---

46 Article L.131-4 alinéa 1er du CPI.

47 Cass., 9 octobre 1984. Cet arrêt concernait l'édition littéraire, mais la solution consacrée est valable pour tous les domaines de création.

proportionnelle ne peut être pratiquement déterminée ». La rémunération forfaitaire peut alors s'appliquer si l'acquisition de l'œuvre par le public ne dépend pas d'un prix à s'acquitter. Généralement, les contrats de travail conclus entre les studios et les créateurs ne prévoient pas, en contrepartie de la cession des droits, de rémunération sous forme de droit d'auteur, qu'elle soit proportionnelle ou forfaitaire. En règle générale, les créateurs auteurs ne touchent qu'un salaire.

Cependant, il n'est pas exclu qu'un salaire puisse constituer une rémunération forfaitaire; mais elle ne s'appliquerait qu'au titre de l'exploitation normale de l'œuvre. Dès l'instant où le jeu vidéo connaît une exploitation seconde (suites, adaptations..) ou dérivée, ce qui est généralement le cas, une rémunération supplémentaire au salaire doit entrer en jeu. Ce qui signifie que, même si une dérogation au principe de la rémunération proportionnelle était possible dans le secteur du jeu vidéo suite à l'application d'une exception légale[48] ou du régime de l'œuvre collective, les règles entourant la rémunération des auteurs ne seraient *in fine* pas respectées, car le salaire n'est pas une contrepartie suffisante par rapport aux recettes engendrées par l'exploitation globale de l'œuvre.

S'agissant des contrats de cession conclus entre des auteurs indépendants et les studios de développement, les règles relatives à la rémunération des auteurs ne sont pas davantage respectées, malgré des efforts de la part de certaines sociétés de jeux vidéo.

Une première pratique illicite consiste à rémunérer forfaitairement les auteurs indépendants. Une exception à l'article L.131-4 du CPI pourrait-elle s'appliquer au secteur du jeu vidéo pour justifier cette pratique? L'une d'elle permet d'échapper à la rémunération proportionnelle lorsque l'assiette de cette dernière n'est pas en pratique déterminable. D'ailleurs, beaucoup de studios de développement et même certains juristes mettent en avant la complexité pour ce secteur de retenir l'assiette du prix public hors taxe. L'exploitation d'un jeu en ligne peut se faire selon différents modèles[49] qui ne sont pas basées sur un prix de vente au public – ainsi du *free to play* ou de l'« achat » d'objets virtuels. De plus, ce n'est pas le studio qui maîtrise le circuit de commercialisation du jeu mais l'éditeur: le studio n'aurait

---

[48] Article L131-4 alinéa 2 du CPI : « *Toutefois, la rémunération de l'auteur peut être évaluée forfaitairement dans les cas suivants:*

1° La base de calcul de la participation proportionnelle ne peut être pratiquement déterminée ;

2° Les moyens de contrôler l'application de la participation font défaut ;

3° Les frais des opérations de calcul et de contrôle seraient hors de proportion avec les résultats à atteindre ;

4° La nature ou les conditions de l'exploitation rendent impossible l'application de la règle de la rémunération proportionnelle, soit que la contribution de l'auteur ne constitue pas l'un des éléments essentiels de la création intellectuelle de l'œuvre, soit que l'utilisation de l'œuvre ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'objet exploité ;

5° En cas de cession des droits portant sur un logiciel ;

6° Dans les autres cas prévus au présent code. »

[49] Les différents modèles sont : « *free to play* » gratuit qui deviendra payant si l'on veut accéder aux niveaux supérieurs, des systèmes d'abonnement ou par l'achat de biens virtuels.

donc pas forcément connaissance du nombre total d'exemplaires de jeux vendus et des différents modes d'exploitation de l'œuvre.

S'il est parfois difficile de déterminer le prix public pour certaines exploitations d'un jeu vidéo, cette assiette reste néanmoins pertinente pour les autres exploitations. Même dans l'hypothèse d'une diffusion gratuite, la publicité peut constituer une nouvelle base de calcul. Par conséquent, les conditions liées à cette exception ne sont pas strictement remplies. De plus, une seconde pratique observée dans le secteur du jeu vidéo corrobore cette analyse: certains studios de développement ont quand même recours à un système de rémunération proportionnelle mais qui repose sur une autre assiette très usitée dans le secteur audiovisuel, les Recettes Nettes Part Producteur (RNPP).

Les RNPP s'entendent de l'ensemble des recettes hors taxes réalisées à raison de l'exploitation de l'œuvre, déduction faite des commissions et des frais justifiés entraînés par l'exploitation et définitivement mis à la charge du producteur, ici du studio. Il est donc nécessaire de calculer le montant des recettes sur la base de l'assiette classique, ce qui ne semble pas problématique pour les studios de développement qui ont recours à cette rémunération. Puis, le studio déduit une partie de ses frais des recettes obtenues avant de payer l'auteur, ce qui est contraire à la règle prétorienne d'une rémunération proportionnelle strictement basée sur le prix public hors taxe à laquelle on ne déduit aucune charge.

En résumé, quelque soit le contrat – de travail ou de commande –, il apparaît que les règles entourant la rémunération des auteurs sont peu, ou pas, respectées.

f) Une volonté d'atténuation de certaines prérogatives du droit moral

L'inaliénabilité du droit moral est un principe fondamental en droit d'auteur. Il signifie qu'un auteur ne peut pas décider de céder à un tiers l'une, ou l'ensemble, des prérogatives de ce droit[50]. Cette règle a un caractère d'ordre public :un auteur ne peut renoncer par contrat de façon générale à exercer son droit moral.

La jurisprudence a rappelé à plusieurs reprises ce caractère d'ordre public du droit moral, notamment s'agissant de la prérogative du droit au respect de l'œuvre. L'attendu de principe de l'arrêt du 5 décembre 2006 de la Cour de cassation consacre avec force ce principe : « *le principe d'ordre public de l'inaliénabilité du droit au respect de l'œuvre s'oppose à ce que l'auteur abandonne au cessionnaire, de façon préalable et générale, l'appréciation exclusive des utilisation, diffusion, adaptation, retrait, adjonction et changement auxquels il plairait à ce dernier de procéder* »[51].

---

[50] Le droit de divulgation, le droit de paternité, le droit au respect de son œuvre et le droit de retrait ou de repentir.

[51] Cass. 1ère civ., 5 déc. 2006, MM. X... et Y... / Universal Music et autres.

Un juge qui se trouvera confronté à une clause contractuelle stipulant qu'un auteur renonce au préalable à exercer son droit moral l'annulera, purement et simplement. Seule une renonciation circonstanciée et *a posteriori* est licite. Autrement dit, un auteur peut accepter qu'un tiers porte « atteinte » à son droit moral dans un cas très particulier et le notifier par écrit une fois l'atteinte effectuée.

Le recours à des clauses de renonciation générale et *a priori* de l'exercice du droit moral ne semble pas constituer une pratique courante du secteur du jeu vidéo. Il est difficile néanmoins de ne pas rencontrer ce genre de clauses au détour de quelques contrats. Il peut par exemple être écrit qu'un salarié « *donne expressément pouvoir à la société pour reproduire ou publier les graphismes incorporés dans l'œuvre [...] sans mention de son nom* ». Cette disposition vaut renonciation générale et préalable au droit de paternité de ce graphiste sur sa contribution.

Des tentatives de limitation du droit moral des créateurs de jeux vidéo sont opérées dans les contrats en utilisant des méthodes plus édulcorées que des clauses de renonciation au droit moral. Certains contrats font ainsi référence au régime de l'œuvre collective dans le seul but d'atténuer le droit moral des salariés ; ou bien encore est-il inséré au sein de contrats d'auteurs indépendants des clauses fortement inspirées du régime de l'œuvre audiovisuelle en matière de droit moral.

Le promoteur d'une œuvre collective peut modifier pendant la durée de la réalisation de l'œuvre toutes les créations des contributeurs et sans que cela porte atteinte à leur prérogative du droit au respect. Cette possibilité offerte au promoteur s'explique parce qu'il est le « directeur » de la création de l'œuvre collective et par conséquent tous les moyens lui sont octroyés afin qu'il aboutisse à un prototype de l'œuvre le plus proche de sa vision initiale.

Dans l'hypothèse où un jeu vidéo produit par un studio de développement est effectivement une œuvre collective, cette limitation du droit au respect des contributeurs pourra s'appliquer. Il est d'ailleurs inutile de le préciser dans un contrat, car le régime de l'œuvre collective est déterminé par la loi. Rappelons qu'il y a peu de chances qu'un juge soit convaincu par la qualification d'œuvre collective concernant un jeu vidéo, les clauses prévoyant une atténuation du droit moral devenant alors illicites.

Ensuite, du côté des indépendants, il a été identifié l'existence de clauses analogues à certaines dispositions du régime de l'œuvre audiovisuelle dans le cas spécifique du droit moral. C'est la ressemblance avec l'article L.121-6 du CPI[52] qui va apparaître avec le plus de limpidité face à une disposition contractuelle qui prévoit que « *la société pourra achever ou*

[52] Article L121-6 du CPI : « *Si l'un des auteurs refuse d'achever sa contribution à l'œuvre audiovisuelle ou se trouve dans l'impossibilité d'achever cette contribution par suite de force majeure, il ne pourra s'opposer à l'utilisation, en vue de l'achèvement de l'œuvre, de la partie de cette contribution déjà réalisée. Il aura, pour cette contribution, la qualité d'auteur et jouira des droits qui en découlent* ».

faire achever par un tiers la réalisation des travaux confiés au scénariste » du jeu vidéo. Cette prérogative qui permet de faire achever la contribution d'un auteur par un tiers en cas de défaillance de celui-ci est propre au régime de l'œuvre audiovisuelle. Il s'agit d'une dérogation au droit au respect car l'achèvement du travail créatif d'un auteur implique une modification *a posteriori*.

Or, un jeu vidéo n'est pas consacré comme étant une œuvre audiovisuelle, ce qui implique que les clauses calquées sur le régime de cette œuvre présentes dans les contrats des auteurs de jeux vidéo ne produiront, en droit, aucun effet.

2) Principale cause de ces pratiques: un investissement insuffisant des professionnels sur les questions juridiques

a*). La reproduction des choix juridiques des éditeurs de jeux vidéo*

L'auto-production de jeux vidéo par les studios de développement est un modèle économique qui prend de l'essor depuis quelques années et qui va continuer à croître, notamment grâce au développement massif des jeux en ligne sur ordinateur, mais aussi sur téléphone portable et sur tablettes tactiles. Cependant, le schéma économique traditionnel du secteur, caractérisé par une domination des éditeurs sur les studios de développement, va perdurer; c'est ce schéma originel de sujétion économique qui peut expliquer encore aujourd'hui certains choix juridiques opérés par les studios.

Les studios de développement français sont dans un rapport de dépendance financière à l'égard des éditeurs de jeux vidéo; sans le concours de ces derniers, il leur est très difficile de trouver un financement. Les banques françaises n'investissent pas dans ce secteur, Les studios n'ont souvent pas assez de fonds propres pour produire eux-mêmes un jeu vidéo. De plus, si les aides venant du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), ainsi que le crédit d'impôt jeu vidéo, sont des mesures essentielles permettant d'alléger les charges financières des studios, elles ne sont pas suffisantes.

Il y a quelques années, les studios de développement français se trouvaient par conséquent en « *Ubi-dépendance* »[53] car le premier éditeur de jeux vidéo hexagonal investissait dans la production d'un grand nombre de projets de jeux vidéos développés par des studios français, faisant vivre ce microcosme industriel national. Aujourd'hui, cet éditeur français de renommée internationale a fait le choix de concentrer presque exclusivement ses

[53] ROUET (F.), *La création dans l'industrie du jeu vidéo,* Paris, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, coll. « Culture études », 2009-1, p.1.

investissements sur le développement de jeux vidéo produits par ses studios en interne, à l'instar de ceux situés au Canada.

A l'aune de cette conjoncture d'incertitude jurisprudentielle couplée d'une méconnaissance du droit d'auteur, la majorité des studios de développement n'ont pas dû hésiter très longtemps avant d'adopter le modèle juridique retenu par ce géant français de l'édition de jeux vidéo – une des rares sociétés à disposer par ailleurs d'une expertise juridique intégrée: l'œuvre collective.

L'influence juridique subie par les studios français a également pu provenir des éditeurs étrangers eux-mêmes. Ces éditeurs, notamment américains, élaborent des contrats fermes et précis renfermant une multitude de clauses de garantie, concernant notamment la garantie de la titularité des droits d'auteur par le studio. Les régimes français d'œuvres de l'esprit pouvant rassurer un éditeur sur ce sujet sont alors au nombre de deux : l'œuvre collective et l'œuvre logicielle. Dans le régime de l'œuvre collective, le promoteur de l'œuvre – incarné *a priori* par le studio – est titulaire *ab initio* des droits pour l'exploitation normale de l'œuvre. Dans celui de l'œuvre logicielle, les droits patrimoniaux des salariés sont dévolus automatiquement à l'employeur. Mais, suite à l'arrêt « *Cryo* » et à celui de la cour d'appel de Paris du 26 septembre 2011, le choix de l'œuvre logicielle par un studio pour qualifier ses jeux vidéo serait très risqué. Il reste alors l'œuvre collective, même si ce choix n'est pas dépourvu de tout risque.

b) L'absence de juriste dans la plupart des studios

Pourquoi les studios de développement n'emploient-ils pas de juristes ? La réponse à cette question paraît tellement évidente pour certains auditionnés qu'ils n'ont pas toujours pris la peine d'y répondre immédiatement. Les studios de développement n'auraient pas la capacité financière d'engager une telle dépense. La plupart des studios auraient peu de fonds propres et le financement de la production d'un jeu vidéo serait assuré par l'éditeur selon l'élaboration d'un budget prévisionnel. Pour un éditeur, le salaire d'un juriste n'a pas vocation à faire partie des dépenses inscrites au budget prévisionnel d'un projet de jeu vidéo.

De plus, en France, les studios de développement sont majoritairement des structures jeunes et de petite taille. Selon les données de l'Observatoire du jeu vidéo du CNC en 2009, plus des deux tiers de ces entreprises ont moins de cinq ans d'ancienneté et plus de la moitié emploient moins de 10 personnes. Ces considérations structurelles ne semblent pas favoriser l'apparition de juristes au sein de ces entreprises. La création d'un poste permanent de juriste dans un studio de développement qui compterait à peine dix salariés ne serait pas justifiée, étant donné l'inexistence d'une masse de travail suffisante. Ensuite, la faible ancienneté de ces entreprises – et qui ont de surcroît une durée de vie souvent limitée – se traduit par un manque d'organisation de cette branche d'activité, ce qui n'encourage pas l'émergence de juristes dans un secteur qui a pris initialement ses marques dans celui de l'informatique.

Ainsi, à l'exception du premier éditeur français de jeux vidéo, les studios de développement n'emploient pas de juristes au sein de leur structure. *In fine*, cette économie de personnel peut pourtant leur coûter cher s'ils ne parviennent pas à garantir contractuellement la titularité des droits d'auteur.

Si tous les studios de développement employaient au moins un juriste, celui-ci pourrait conclure *in concreto* tous les contrats nécessaires à la production d'un jeu vidéo dans le respect des règles du CPI. Il ferait des contrats sur-mesure suivant l'esquisse de la qualification distributive dessinée par les juges et en fonction de la singularité du processus de création des jeux, identifiant selon son appréciation les auteurs du jeu vidéo. De plus, il éviterait d'intégrer des clauses « illicites » de cession des droits dans le contrat de travail des salariés, comme le font habituellement les studios.

Enfin, cette économie de personnel a aussi un impact strictement financier car le seul rempart juridique que les studios de développement ont trouvé pour rassurer les éditeurs, c'est de payer des assurances de responsabilité civile qui peuvent atteindre des milliers d'euros et qui ne couvrent pour cette somme qu'un seul prototype de jeux vidéo. Payer un juriste reviendrait alors certainement moins cher aux studios de développement en leur permettant de diminuer le coût des assurances souscrites ….

c) La méfiance de nombreux professionnels envers la **terra incognita** *du droit d'auteur*

Les directeurs de studios de développement ont une approche relativement subjective du droit d'auteur. Certains ressentent un « malaise » à mettre en œuvre ce droit ; d'autres éprouvent une « crainte » voire une « peur » à l'égard de celui-ci. En réaction, certains directeurs de studios vont préférer ne pas appliquer le droit d'auteur même s'ils savent être en tort.

D'ailleurs, c'est assez symptomatique de retrouver l'expression « épée de Damoclès » dans la bouche de la plupart des directeurs de studios auditionnés.

L'instabilité jurisprudentielle n'est pas le seul facteur explicatif de la méfiance des professionnels envers le droit d'auteur. Les directeurs de studios craignent avant tout les conséquences juridiques de l'application stricte du droit d'auteur, qui se traduiraient *in fine* par des contraintes économiques comme la rémunération proportionnelle. Or, ils ont une connaissance souvent limitée de ce droit qui les empêche d'appréhender objectivement l'impact économique qu'entraînerait son application à l'égard des studios de développement. Pour continuer sur l'exemple de la rémunération proportionnelle, même dans le cas de l'hypothèse extrême où tous les contributeurs au développement d'un jeu vidéo seraient reconnus auteurs de celui-ci, seuls quelques-uns identifiés comme les contributeurs principaux à l'œuvre devraient toucher une rémunération proportionnelle en application de

l'article L.131-4 alinéa 2 4°[54]. En dépit d'une apparence de rigidité liée à la pérennité de ses principes fondateurs, le droit d'auteur est un droit souple.

Il est intéressant de constater que cette « peur » du droit d'auteur touche tous les acteurs du secteur du jeu vidéo et même le premier éditeur français, ce qui se traduit dans son cas par une sorte d'attentisme juridique. Cet éditeur avait fait appel à un avocat spécialisé en propriété intellectuelle pour confirmer l'analyse selon laquelle les jeux vidéo produits par ses studios de développement français répondaient à la qualification d'œuvre collective. Or, les juristes travaillant chez cet éditeur ne sont pas toujours certains que la totalité de leurs jeux remplissent les critères de l'œuvre collective. Face à cette situation, ces juristes devraient aligner la pratique contractuelle sur la réalité du processus de création des jeux qui sortiraient du champ de l'œuvre collective. Mais ils ne le font pas, par peur des conséquences qu'entraînerait l'application des règles classiques du droit d'auteur.

*

Les studios de développement auraient pu tenter d'atténuer le risque juridique qui les menaçait par voie contractuelle, en échafaudant des contrats de cession plus conformes au droit d'auteur. Ces contrats auraient garanti au mieux le transfert des droits au studio. Mais les studios de développement ont recours à une pratique contractuelle qui ne permet pas d'atteindre cet objectif de sécuriser la transmission des droits des auteurs au dit studio.

Par conséquent, si une action est engagée à l'encontre d'un studio et qu'un juge vient constater l'absence de titularité des droits d'exploitation par ce studio, le contrat de cession des droits conclu entre le studio et l'éditeur devient caduc. L'exploitation du jeu vidéo par l'éditeur est alors entachée d'illicéité. D'où la réticence de certains éditeurs à travailler avec des développeurs français.

B - LA RARETE DES CONTENTIEUX PORTES DEVANT LES TRIBUNAUX

Peu d'arrêts concernant les jeux vidéo et en particulier leur qualification juridique ont été adoptés depuis 1986, date à laquelle le jeu vidéo a été reconnu comme étant une œuvre de l'esprit. Quelques décisions sont intervenues par la suite et qui ont fait l'objet dans ce rapport d'un inventaire non exhaustif[55]. En moyenne annuelle, seulement 2 contentieux relatifs au jeu vidéo en droit d'auteur font l'objet d'une procédure devant un tribunal, ce qui est relativement faible pour un secteur créatif.

---

54 Ibid. 49.

55 Voir supra p.15-16.

Ce faible volume de contentieux juridictionnel reçoit plusieurs explications. D'abord, certains litiges trouvent une solution extra-judiciaire avec, par exemple, le recours à la transaction. Ensuite, la majorité des créateurs sont salariés à temps complet par les studios de développement et se trouvent dans un rapport dissuasif de subordination à leur égard. Enfin, les créateurs peuvent légitimement craindre de rencontrer des difficultés à retrouver un emploi dans l'univers très restreint des studios de développement[56].

Toutefois, un nouvel élément pourrait inverser cette tendance de la rareté des litiges portés devant les tribunaux en matière de jeux vidéo : le piratage. L'arrêt du 26 septembre 2011 de la cour d'appel de Paris concernait justement des cas de piratage de jeux vidéo. Des entreprises françaises ont été condamnées pour avoir importé et revendu des dispositifs de copiage de jeux vidéo, des « *linkers* ». La cour d'appel a alors rappelé la compétence de l'Hadopi au titre de sa mission de régulation des mesures techniques de protection.

Néanmoins, cette tendance d'un faible volume de contentieux ne semble pas prête de s'inverser dans l'immédiat, comme en témoigne le fait que les éditeurs de jeux vidéo n'aient toujours pas saisi l'Hadopi pour faire sanctionner des téléchargements illicites de jeux vidéo.

Par conséquent, en l'absence d'une activité contentieuse régulière en cette matière, la probabilité qu'un juge français invalide la reconnaissance de la titularité des droits à un studio de développement est infiniment faible. Néanmoins, ce simple risque suffirait à effrayer des éditeurs étrangers qui voudraient travailler avec des studios français, le blocage de l'exploitation d'un jeu vidéo étant rédhibitoire pour un éditeur.

C - LE FACTEUR JURIDIQUE DES DROITS D'AUTEUR N'EST PAS DETERMINANT DANS LA COMPETITION INTERNATIONALE

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.

[56] Selon les données de l'Observatoire du jeu vidéo du CNC, en 2009, on compte environ 120 studios de développement employant environ 2 800 salariés.

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[57] 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.

*

La demande de certains professionnels du secteur de sécuriser la transmission des droits aux studios, grâce à l'adoption d'un statut juridique *ad hoc* du jeu vidéo, est plus justifiée par un dessein économique, que par la volonté de rétablir un « bon ordre juridique ». La création d'un nouveau statut spécifique en droit d'auteur, qui aurait pour but d'éviter que des studios français ne se fassent parfois concurrencer par des studios étrangers ou d'apaiser les craintes des éditeurs, semble cependant manquer de pertinence à l'heure actuelle.

---

[57] Voici une brève présentation du fonctionnement du crédit d'impôt canadien en matière de jeux vidéo. Tout d'abord, une entreprise doit consacrer 90% de son activité au Canada dans la production de jeux vidéo pour pouvoir bénéficier de ce crédit. Si c'est le cas, un certificat d'admissibilité est délivré à l'entreprise. Concernant le taux du crédit d'impôt, celui-ci est plus important au Canada qu'en France : 37,5% par rapport à 20%. L'assiette du crédit correspond aux salaires de toutes les personnes qui travaillent à la production des jeux, ainsi que les charges sociales. Ainsi, sur une base annuelle, un inventaire relatif aux personnes qui ont travaillé sur des productions et le temps qu'ils y ont passé va être élaboré. C'est un crédit « remboursable », qui se rapproche d'une subvention car il est octroyé même si l'entreprise ne paye pas d'impôts.

III – LE MEILLEUR MOYEN DE REDUIRE LE RISQUE JURIDIQUE : CREATION D'UN STATUT SPECIFIQUE DU JEU VIDEO OU AMENAGEMENT DU CADRE ACTUEL ?

Il convient de s'interroger sur l'opportunité d'élaborer un cadre légal spécifique au jeu vidéo en droit d'auteur alors que certains éléments essentiels liés à cette œuvre restent indéterminés (A) et que cette création serait une exception française au plan international (B).

A – UN STATUT SPECIFIQUE DIFFICILE A APPREHENDER

1) La fuyante définition du jeu vidéo

a) Des œuvres d'une grande diversité

Selon le recensement d'un site internet francophone spécialisé dans les jeux vidéo[58] effectué en 2008, il existerait pas moins de « 142 » genres différents de jeux vidéo. Parmi eux, on retrouve notamment les jeux d'action, d'aventure, de plates-formes, de combat, de stratégie, de réflexion ou encore de simulation. Si les critères de définition de chaque classification n'ont pas fait l'objet d'un consensus, il n'en existe pas moins une réelle profusion de types différents de jeux vidéo.

Cette diversité des jeux vidéo induit des processus de création eux-mêmes très hétéroclites. Entre un jeu vidéo d'aventure et un jeu de réflexion tel qu'un jeu d'échec, le processus de création diffère considérablement. Pour le premier, son processus de création ressemblera à celui d'un film d'animation interactif: un travail de création axé sur un scénario, une mise en scène, des dialogues, de la musique spécialement composée pour le jeu, des graphismes, etc.; le jeu d'aventure se caractérise par sa forte teneur audiovisuelle. A l'inverse, la part de créativité artistique étant moins importante, les jeux de réflexion consisteront souvent en un pur travail de « génie logiciel ». Une telle diversité des processus de création complique l'élaboration d'une définition du jeu vidéo en droit d'auteur

Définir légalement l'œuvre jeu vidéo est d'autant plus difficile qu'elle est par nature très évolutive. Comme l'explique un économiste spécialisé dans le secteur du jeu vidéo, cette industrie se renouvelle en permanence. Il constate en premier lieu que, dans le secteur « traditionnel », de nouvelles consoles de jeux sortent sur le marché tous les 6 ou 7 ans, bouleversant le processus de création antérieur des jeux vidéo qui doit s'adapter. Ensuite, il

[58] *In* GENVO S., *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéos*, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2009, p.137.

considère que dans le domaine du jeu *online*, la dématérialisation a permis de démultiplier la force créative des développeurs qui s'appuie sur une diversité d'outils logiciels, engendrant alors la création d'une pléthore de jeux vidéo chacun très différents. Et comme l'avenir du jeu vidéo est à sa dématérialisation, il deviendrait alors impossible de généraliser un modèle de création à l'ensemble de ces œuvres.

Le jeu vidéo serait-il une œuvre indéfinissable ? Peut-être si l'on tente de la définir au regard de ses processus de création, tant leur diversité exclut un nombre suffisant de points communs. Néanmoins, une réponse satisfaisante ne pourrait être donnée que dans l'hypothèse où une étude d'ampleur ayant pour objet d'analyser tous les processus de création des jeux vidéo produits en France, comme à l'étranger, serait réalisée.

Si l'on cherche à définir le jeu vidéo en droit d'auteur, il faudrait plutôt s'attacher à la nature de l'œuvre et, donc, à ses éléments constitutifs.

b) Des éléments de définition pas assez discriminants

Un jeu vidéo est une œuvre composée de plusieurs éléments de nature différente. La jurisprudence n'a énoncé expressément que deux éléments constitutifs de cette œuvre : le logiciel et les « *aspects audiovisuels, graphique et sonore* »[59]. D'une manière plus générale, elle distingue deux parties dans un jeu vidéo : la « *partie logicielle* » et les « *autres aspects du jeu* »[60], ce qui inclut les aspects audiovisuels. Cette conception prétorienne du jeu vidéo rejoint celle auparavant formulée par un éminent professeur de droit, qui définit le jeu vidéo comme étant « *un logiciel plus "autre chose"* ».

La composante logicielle apparaît alors comme un élément de définition déterminant du jeu vidéo ; mais qui est néanmoins insuffisant pour distinguer un jeu vidéo d'autres œuvres.

Dans le cas d'une œuvre audiovisuelle, il est possible que celle-ci incorpore une partie logicielle dès l'instant où cette œuvre est mise en ligne ou lorsqu'il s'agit d'un choix créatif des auteurs de la rendre par exemple interactive. De plus, des œuvres de l'esprit telles qu'un site internet ou un cédérom contiennent également une partie logicielle.

Un autre élément de définition caractérisant un jeu vidéo doit dès lors être recherché, qui permettrait de dissocier nettement un jeu vidéo d'autres œuvres. Le critère de l'interactivité peut constituer une piste intéressante car il est manifeste que ce critère est commun à tous les jeux vidéo. Néanmoins, l'interactivité n'est plus une caractéristique propre exclusivement aux jeux vidéo, elle s'est notamment répandue parmi des œuvres classiques à l'instar des œuvres audiovisuelles. D'autres créations nées de la technologie numérique sont également

[59] CA Paris, 26 septembre 2011, Pôle 5, Chambre 12, *SARL AAKRO PURE TRONIC et a. c/ NINTENDO.*

[60] Ibid. 61.

interactives (sites internet, cédérom, dvd, etc.). Le critère de l'interactivité ne peut donc remplir ce rôle de différenciation, à moins qu'il soit possible d'en arrêter une définition qui ne concernerait que les jeux vidéo.

Il resterait alors un dernier critère qui pourrait peut-être différencier un jeu vidéo des autres œuvres de l'esprit : le caractère ludique. Un jeu vidéo est avant tout un jeu. Cependant, il existe aujourd'hui des jeux vidéo qui n'ont pas pour finalité d'être ludiques à l'instar des *serious games,* qui peuvent s'apparenter à des outils pédagogiques. Il serait dès lors inopportun de retenir ce critère comme un élément de la définition du jeu vidéo en droit d'auteur si celui-ci provoque une éviction des *serious games* de la catégorie des œuvres de l'esprit.

Il apparaît *in fine* qu'établir une définition du jeu vidéo en droit d'auteur selon la nature de cette œuvre constitue également un exercice difficile: soit les critères de définition identifiés ne permettent pas d'établir une séparation hermétique entre le jeu vidéo et certaines autres œuvres; soit ces critères ne peuvent pas englober toutes les variétés de jeux vidéo. Par conséquent, ne faudrait-il pas laisser le temps à la jurisprudence de déterminer quels sont les autres aspects d'un jeu vidéo ?

2) A la recherche des « auteurs » du jeu vidéo

a) Les difficultés liées aux caractéristiques de l'œuvre

α) Le caractère « hétérogène » du processus de création : une reconnaissance fluctuante des auteurs

La création est une activité spontanée, imprévisible, qui ne répond à aucune règle, exécutée selon la personnalité de créateurs uniques. Il est cependant possible d'établir des points communs entre les différents processus de création d'un même type d'œuvre de l'esprit ; c'est à partir de ces points communs que peut être élaboré un statut juridique propre à ce type d'œuvre, statut qui déterminera notamment les auteurs de l'œuvre.

Dans le cas du jeu vidéo, l'identification de points communs parmi les multiples processus de création de cette œuvre est un exercice très complexe car les variables à prendre en considération sont nombreuses. L'un des premiers paramètres à considérer, qui a une forte prégnance sur le processus de création, correspond au « genre » du jeu (voir *supra*). Si l'on compare les processus de création de deux jeux d'aventure produits par des studios différents, il y aura des recoupements significatifs dans les modes de création de ces jeux. Mais si l'on compare les processus de création d'un jeu de combat et d'un jeu de plates-formes par exemple, développés par des studios distincts ou par le même studio, les ressemblances

s'observeront *a priori* moins facilement, notamment s'agissant des auteurs potentiels du jeu vidéo.

La « destination » de l'œuvre est une autre variable qui joue sur le processus de création d'un jeu vidéo. Parmi ces destinations, on trouve une pluralité de supports: ordinateur, « consoles de salon », *smartphones*, tablettes tactiles. Ainsi, les jeux vidéo voués à être diffusés sur *smartphones* ne seront pas développés de la même manière qu'un jeu pour console ou PC. La liberté de création est en effet limitée par les fonctionnalités de l'outil technologique.

Des paramètres supplémentaires vont également influencer le mode de création d'un jeu vidéo. L'ampleur du projet, la spécificité de l'équipe du studio de développement et le caractère évolutif[61] d'un jeu vidéo ont un impact tout aussi important sur le processus de création que le genre et la destination du jeu vidéo.

Concernant l'ampleur du projet, il existe habituellement deux cas de figure : un projet ayant un « cycle court » ou un « cycle long »[62], la durée du premier étant de plusieurs mois celle du second de plusieurs années. D'un type de projet à l'autre, le nombre d'intervenants dans la réalisation du jeu vidéo va donc varier sensiblement. Dans le cas d'un projet à « cycle court », l'équipe permanente du studio pourra suffire pour produire le jeu alors que s'il s'agit d'un projet à « cycle long », le nombre des contributeurs pourra dépasser les 500 personnes.

La spécificité de l'équipe permanente du studio de développement constitue aussi un paramètre aléatoire dans le processus de création d'un jeu vidéo.

L'équipe permanente d'un studio de développement est le « noyau dur » de la création car, même si des intervenants extérieurs peuvent participer au développement du projet, c'est à cette entité qu'est confiée la réalisation des jeux vidéo produits par le studio en question. Or, ce cœur créatif est distinct d'un studio de développement à un autre. Le premier élément de distinction concerne le nombre des concepteurs qui composent cette équipe. Dans les studios français, ce nombre varie généralement de 2 à 50 salariés, avec une légère prédominance pour une équipe regroupant moins de 10 salariés. Le second élément de différenciation est relatif à la personnalité des créateurs constituant l'équipe du studio. Les directeurs de la création qui marquent de leur personnalité le jeu vidéo dans sa globalité seront reconnus comme étant des auteurs du jeu. Or, d'un studio à un autre et d'un projet à un autre, il n'y aura pas forcément le même nombre de directeurs, surtout qu'une même personne peut cumuler des fonctions de « direction ». De plus, parmi les salariés qui auraient habituellement un rôle d'exécutant, il pourrait s'éveiller des auteurs du jeu dans l'hypothèse où leur personnalité s'affirmerait dans la création.

---

61 Voir III.A.1.a.

62 ROUET (F.), *La création dans l'industrie du jeu vidéo,* op. cit., p.4.

Suite à cette démonstration, il parait plausible d'avancer que les auteurs d'un jeu vidéo ne peuvent pas être identifiés de manière générale. Cette identification ne pourrait s'effectuer qu'au cas par cas, le nombre des auteurs fluctuant d'un projet à un autre.

Néanmoins, cette difficulté ne semble pas insurmontable. Les auteurs d'un jeu vidéo ne sont pas identifiables individuellement mais ils le sont à l'aune des fonctions qu'ils occupent dans la création. Un système équivalant à celui imaginé par le CSPLA pourrait certainement être mis au point, mais il devrait être basé sur des fonctions plus précises que celles antérieurement dégagées par cette instance (fonctions de réalisation, de création du scénario interactif, de conception graphique, de création de la composition musicale spécialement réalisée pour l'œuvre). Sinon, il reste toujours la possibilité de procéder à une étude de fond ayant pour objet une analyse comparative des différents processus de création d'un jeu vidéo. Malgré les nombreux aléas évoqués, le résultat de l'analyse permettrait *a priori* de dégager les auteurs récurrents d'un jeu vidéo, à l'instar, par exemple, des quatre auteurs qui ont été cités à plusieurs reprises par des auditionnés : le *lead game designer*, le directeur artistique, le compositeur de la musique spécialement réalisée pour le jeu vidéo et le scénariste, s'il existe.

β) Le caractère « ouvert » du jeu vidéo : l'hypothèse des joueurs en ligne créateurs de contenu

Aujourd'hui, un grand nombre de jeux vidéo présente la particularité d'être « ouverts », ce qui signifie qu'un joueur peut créer de nouveaux éléments dans le jeu avec les outils mis à sa disposition par les développeurs. L'apport de contenus par des joueurs dans les jeux vidéo est variable : il dépend de la volonté des développeurs de laisser une plus ou moins grande liberté de création aux joueurs. Dans certains jeux, ils pourront par exemple créer leurs propres personnages ou d'autres éléments graphiques ou de narration ; dans d'autres jeux, ils auront la faculté de concevoir des niveaux de jeu entiers.

Grâce à son apport créatif original, un joueur pourrait *a priori* prétendre à la qualité d'« auteur ». La question qui se pose alors est de savoir si cette qualité d'auteur est attachée à la seule contribution du joueur ou si elle s'étend au jeu vidéo dans son ensemble. Il s'agit d'une question fondamentale : la possibilité pour un joueur d'acquérir la qualité d'auteur accentuant le caractère imprévisible et fluctuant de la reconnaissance des auteurs d'un jeu vidéo, elle complique encore l'adoption d'un statut spécifique du jeu vidéo en droit d'auteur.

Selon une majorité de juristes spécialisés en droit d'auteur, les joueurs qui créent du contenu dans les jeux vidéo devraient uniquement être reconnus comme les auteurs de leurs contributions. Même dans le cas de figure où un joueur aurait développé des niveaux entiers d'un jeu vidéo - il serait indéniablement l'auteur de ces niveaux -, il ne deviendrait pas auteur du jeu car sa création n'impacterait pas l'« esprit » du jeu vidéo tel que défini en amont par

les auteurs. La création des joueurs s'inscrit alors dans la continuité des choix créatifs des auteurs du jeu vidéo.

Cette problématique des joueurs créateurs de contenu ne devrait donc pas concerner celle du statut juridique du jeu vidéo car, pour le moment, ces joueurs n'aspirent pas à être des auteurs d'un jeu vidéo. Ils peuvent manifestement être les auteurs d'un contenu original qu'ils ont créé dans un jeu et si un éditeur avait le désir d'exploiter cette contribution, il devra se faire céder les droits contractuellement, en respectant les règles générales du droit d'auteur[63].

Toutefois, les sociétés de jeux vidéo poursuivent l'objectif d'« ouvrir » davantage leurs jeux au public afin de répondre à la demande des « consommateurs » de contribuer en toute liberté à la création des jeux vidéo, ce qui pourrait changer la donne. Si cette ouverture allait jusqu'à permettre aux joueurs de revisiter totalement un jeu vidéo (les règles du jeu, tous les graphismes, tout le scénario) sans aucune barrière établie par les auteurs, il serait alors possible qu'un joueur devienne un auteur du jeu vidéo si sa création marquait le jeu dans son ensemble. Dans cette nouvelle configuration où le jeu vidéo correspondrait à une « œuvre ouverte », la question du statut juridique du jeu vidéo se poserait alors différemment. Par conséquent, il peut sembler, là aussi, prématuré d'édifier dès maintenant un statut spécifique au jeu vidéo en droit d'auteur.

b) Les difficultés liées aux caractéristiques du secteur

α) La faible revendication de la qualité d'auteur par les créateurs salariés des studios

Les créateurs de jeux vidéo viennent généralement d'horizons différents : des milieux de l'informatique, du web ou des arts plastiques. Pour une majorité d'entre eux, ils ne connaissent pas le droit d'auteur et ils ne savent pas ce que signifie être un auteur. Pour d'autres, ils appréhendent assez bien cette notion. Hormis le cas marginal des indépendants[64], il existe donc un petit nombre de créateurs de jeux vidéo qui se savent être des auteurs d'un jeu vidéo, mais qui ne revendiquent pas pour autant cette qualité. D'ailleurs, il semble que si d'autres créateurs salariés venaient à réaliser qu'ils étaient des auteurs d'un jeu vidéo, ils n'iraient toujours pas revendiquer la qualité d'auteur.

---

[63] Une contrepartie financière devra être prévue dans le contrat de cession sous forme proportionnelle ou forfaitaire car il semble que l'article L.131-4 alinéa 2 4° du CPI puisse s'appliquer à cette situation (« *4° La nature ou les conditions de l'exploitation rendent impossible l'application de la règle de la rémunération proportionnelle, soit que la contribution de l'auteur ne constitue pas l'un des éléments essentiels de la création intellectuelle de l'œuvre, soit que l'utilisation de l'œuvre ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'objet exploité* »).

[64] Il est intéressant de constater que les *game designer* indépendants adhèrent à la maison des artistes, ce qui indique qu'ils se considèrent comme des auteurs.

Cette situation particulière de l'absence de revendication de la qualité d'auteur par les créateurs de jeux vidéo trouve *a priori* une explication dans le lien qui les unit à leur studio de développement. Les auteurs de jeux vidéo se sentent intrinsèquement liés à leur studio, ainsi qu'à l'équipe permanente qui le compose car ils ne pourraient pas être des auteurs sans eux[65]. Ainsi, ils ne revendiquent pas la qualité d'auteur car ils ne veulent pas pénaliser financièrement leur studio de développement par le poids d'une rémunération proportionnelle. En outre, ils ne veulent pas que s'instaure une rupture d'égalité entre les mêmes membres d'une équipe, bien que certains ne soient que des exécutants dans la création.

Les salariés d'un studio de développement ressentent les tensions économiques que subit leur entreprise. Les studios misent sur un projet de jeu vidéo qu'ils vont développer en n'ayant aucune assurance de son succès. C'est pourquoi les studios qui sont « mono-projets » courent le risque de devoir déposer le bilan si le jeu ne fonctionne pas. Ayant pleinement conscience que les recettes engendrées par l'exploitation d'un jeu vidéo ne suffiront pas toujours à amortir les dépenses liées au coût de production du jeu, ces salariés ne veulent pas qu'il soit imposé au studio de payer proportionnellement leurs auteurs. Cette instabilité financière des studios semble avoir un réel impact sur l'état d'esprit des auteurs d'un jeu vidéo. Dans un contexte économiquement plus favorable, on peut imaginer que ces auteurs auraient moins de scrupules à revendiquer la qualité d'auteur d'un jeu vidéo, même s'ils s'inquièteraient de la rupture d'égalité entre les membres de l'équipe permanente ainsi occasionnée.

Dans les studios de développement, les créateurs salariés, quelles que soient leurs fonctions dans la création, travaillent tous en collaboration au sein d'une équipe installée. Parmi les membres d'une équipe, il y a des « directeurs » de la création qui font les choix créatifs et il y a aussi de simples « exécutants ». Mais tous se perçoivent comme interdépendants les uns des autres. Les directeurs ont du mal à se sentir légitimement auteurs du jeu vidéo étant donné l'importance du travail effectué par les exécutants, qui sont aussi un moteur de la création. Cette interdépendance entre tous les membres permanents de l'équipe prive les auteurs de la volonté de se démarquer des autres membres. Tout se passe comme si les auteurs renonçaient à leur qualité d'auteur au profit du studio en partie parce qu'ils redouteraient d'altérer la cohésion du groupe indispensable au processus de création … Comme l'a énoncé un auteur salarié auditionné : « *les salariés auteurs acceptent la règle de l'œuvre collective* ». Autrement dit, ils acceptent que la titularité des droits revienne au studio de développement.

La renonciation des salariés auteurs à leur qualité d'auteur et aux droits afférents n'est toutefois pas intégrale : ces salariés auteurs tiennent en effet à bénéficier d'un complément de revenus sous la forme de primes en plus de leurs salaires fixes, et à ce que leur nom figure sur la liste des personnes ayant contribué à la création du jeu vidéo.

---

[65] D'après les données de l'Observatoire du jeu vidéo, en 2009, 82 % des entreprises du secteur font appel à des salariés en contrat à durée indéterminée et seules 10,4% emploient des intermittents.

En tout état de cause, le défaut d'une revendication explicite de la qualité d'auteur par les auteurs d'un jeu vidéo rend plus difficile leur identification au sein de l'ensemble des contributeurs qui participent au développement d'un jeu vidéo.

β) L'absence de typologie des métiers de production du jeu vidéo

L'industrie du jeu vidéo est née en France il y a moins d'une trentaine d'années. Trente ans, c'est peu pour une industrie culturelle. Cependant, le caractère encore récent du secteur du jeu vidéo ne saurait justifier le fait qu'il demeure aussi peu « institutionnalisé ».

A ce jour, il n'existe pas de convention collective propre au secteur du jeu vidéo. Les sociétés de jeux vidéo françaises doivent choisir une convention collective qui correspondrait le mieux à l'activité de leur entreprise, ce qui est loin d'être facile étant donné leur spécificité. Selon les données de l'Observatoire du jeu vidéo du CNC datant de 2009, plus de la moitié d'entre elles seraient affiliées à la convention « Syntec »[66]; le reste serait partagé entre la convention collective « audiovisuelle », la convention collective « Audio Vidéo Informatique » et une diversité d'autres conventions. Or, la typologie des métiers contenue dans ces conventions n'a rien avoir avec les postes qu'occupent les salariés des studios de développement. Par exemple, un studio qui choisirait d'être affilié à la convention collective « Audio Vidéo Informatique » pourra utiliser les dénominations de « graphiste multimédia » ou de « chef de projet multimédia » à l'égard de ses employés, bien que leurs fonctions soient totalement étrangères aux fonctions qui se cachent derrière ces dénominations.

S'il existait une convention collective spécifique au secteur du jeu vidéo, les métiers du secteur seraient dûment répertoriés et décrits. Il serait alors plus aisé d'identifier les personnes contribuant au développement d'un jeu vidéo et qui pourraient prétendre à la qualité d'auteur. Mais la seule élaboration d'un inventaire des métiers du jeu vidéo semble déjà une tâche difficile…

En 2007, Capital Game démarra une étude ayant pour objet la constitution d'un référentiel des métiers de production du jeu vidéo. Elle s'acheva en 2010 avec la production d'un document (reproduit *infra* dans les annexes) qui contient « *10 fiches métiers se focalisant sur les compétences et qualités requises pour exercer ces professions* »[67]. Ce référentiel des métiers n'a malheureusement pas obtenu l'unanimité parmi les professionnels du secteur.

Le phénomène de « sur-spécialisation » qui touche les métiers de production du jeu vidéo pourrait expliquer pourquoi les professionnels de ce secteur n'arrivent pas à arrêter une

[66] Il s'agit de la convention collective nationale applicable au personnel des bureaux d'études techniques, cabinets d'ingénieurs-conseils et des sociétés de conseils.

[67] *Game designer*, directeur artistique, programmeur jeu, programmeur technique, *level designer*, graphiste-illustrateur, modeleur, animateur, testeur et *sound designer*.

typologie des métiers. Dans certains studios de développements, de nouvelles dénominations de métiers sont créées pour qualifier une fonction précise réalisée par un salarié et qui n'existera pas toujours dans les autres studios. Le métier de « *quest designer* » est un bon exemple: il renvoie à une fonction particulière dans le développement d'un jeu vidéo qui ne se retrouve pas dans tous les studios. Mais ce métier de « *quest designer* » ne correspond-il pas à une sous-catégorie du métier de « *game designer* » ?

La « sur-spécialisation » des métiers de production du jeu vidéo pourrait être une cause de la difficulté des professionnels du secteur à s'entendre sur une typologie précise car ils n'arriveraient pas à distinguer clairement les métiers généralistes des métiers spécialisés de cette branche d'activité.

*

L'élaboration d'un statut en droit d'auteur spécifique à une catégorie d'œuvre de l'esprit implique de connaître le plus précisément possible les caractéristiques de l'œuvre qui serviront de fondements à l'établissement des règles de ce statut *ad hoc*. Il faut appréhender au moins deux éléments: la définition de l'œuvre et les titulaires des droits d'auteur attachés à cette œuvre, autrement dit les auteurs.

Si l'objet de ce statut spécifique, à savoir l'œuvre elle-même, n'était pas suffisamment défini, une incertitude pourrait alors naître quand à son application à certaines œuvres, ce qui serait source d'insécurité juridique. Ensuite, si les auteurs de l'œuvre n'étaient pas identifiés alors qu'ils sont les titulaires des droits, aucun régime spécifique ne pourrait être mis en place qui reposerait par exemple sur un système de cession des droits à l'exploitant.

Le jeu vidéo est une œuvre difficilement définissable et dont les auteurs sont également durs à identifier. La création d'un statut juridique *ad hoc* reposant sur cette œuvre apparaît dés lors constituer une entreprise audacieuse. Cependant, la tâche pourrait devenir moins complexe si les professionnels du secteur avaient aujourd'hui la volonté de travailler ensemble pour dégager *a minima* une typologie des métiers du jeu vidéo et une définition du jeu vidéo acceptées par tous.

B- UN STATUT SPECIFIQUE INEXISTANT DANS LES PAYS PRODUCTEURS ET ABSENT DE L'AGENDA INTERNATIONAL

1) Pas de statut spécifique dans les pays producteurs de jeux vidéo

Dans les législations nationales des premiers pays producteurs de jeux vidéo, à savoir les États-Unis, le Japon et le Canada, il n'existe pas de statut spécial du jeu vidéo en droit d'auteur. Le jeu vidéo est protégé en tant qu'œuvre de l'esprit et il va être rattaché de façon générale à une catégorie d'œuvre déjà existante dans les textes – logiciel ou œuvre audiovisuelle – alors que certaines de ses composantes pourront dépendre d'une autre catégorie.

Aux États-Unis, le jeu vidéo dans son ensemble est qualifié d'« œuvre audiovisuelle » par les juges américains[68]. Néanmoins, la partie logicielle du jeu vidéo est extraite de cette qualification générale, pour être raccordée à la qualification d'« œuvre littéraire » et elle sera protégée en tant que telle.

A l'inverse, au Japon[69] et au Canada, les jeux vidéo ont été intégrés parmi la catégorie des « programmes d'ordinateur », même si certaines composantes du jeu peuvent être protégées au titre d'autres catégories. Ainsi, les « effets audiovisuels » d'un jeu vidéo reçoivent la même protection que les « œuvres cinématographiques » selon l'article 2 de la loi japonaise en matière de droit d'auteur. Au Canada, aucune disposition législative ne raccroche expressément une composante d'un jeu vidéo à une catégorie particulière, mais ça n'empêche pas que les parties visuelle ou musicale puissent recevoir la protection accordée aux « œuvres cinématographiques » ou aux « œuvres musicales ».

Dans les autres pays producteurs de jeux vidéo, à l'instar de la Corée du Sud, du Royaume-Uni et de l'Allemagne notamment, aucun statut *ad hoc* du jeu vidéo en droit d'auteur n'a été adopté et l'on retrouve les mêmes schémas juridiques reposant sur la qualification distributive avec une reconnaissance plus ou moins forte de certaines composantes.

Les États producteurs de jeux vidéo ne rencontrent donc pas de difficultés concernant le cadre juridique du jeu vidéo en droit d'auteur. Le problème auquel ils doivent faire face en matière de jeux vidéo et de droit d'auteur a trait exclusivement au piratage des jeux.

En France, si la question de la création d'un statut propre au jeu vidéo en droit d'auteur se pose, ce n'est pas parce que le jeu vidéo a des spécificités telles qu'elles doivent se traduire en

---

68 Midway Mfg Co. Artic Intem., Inc., 1983.

69 Article 10 de la loi japonaise en matière de droit d'auteur.

droit par l'adoption d'un statut *ad hoc*. Si la problématique existe, c'est en raison de la spécificité du droit d'auteur à la française par rapport aux autres droits d'auteur étrangers. En effet, dans les pays de *copyright* ou même de droit d'auteur continental, le principe concernant les créations salariales est celui de la titularité originaire des droits d'auteur à l'employeur ou d'une transmission selon un système de dévolution ou de présomption légale. Or, en droit d'auteur à la française, le principe est opposé – l'auteur salarié conserve la titularité de ses droits, seule une exception légale peut y déroger. C'est pourquoi les sociétés françaises de jeux vidéo qui éprouvent des difficultés à sécuriser la transmission des droits des auteurs salariés à leur profit, en respectant les principes généraux du droit d'auteur, ont interpellé les pouvoirs publics sur cette problématique du statut juridique du jeu vidéo.

2) Au plan communautaire comme au plan international, pas de perspective de création d'un statut spécifique

Au niveau communautaire, la création d'un statut juridique spécifique au jeu vidéo n'est pas inscrite à l'agenda de la commission européenne. Cette question d'un statut *ad hoc* pour le jeu vidéo n'entre pas dans les préoccupations de l'Union européenne concernant le vaste champ de la propriété intellectuelle et il ne semble pas qu'elle en deviendra une dans l'avenir.

Les chantiers communautaires ayant trait au droit d'auteur regroupent divers sujets, à l'instar de la gestion collective qui fera l'objet de l'adoption prochaine d'une directive, mais aucun d'entre eux ne porte sur la création d'une nouvelle catégorie d'œuvre de l'esprit. L'ambition des instances communautaires serait davantage d'adapter les catégories existantes d'œuvres de l'esprit, si un besoin se faisait sentir. Or, concernant le cadre juridique du jeu vidéo les États membres n'ont émis aucune demande car il ne semble pas que cela leur pose de difficultés particulières. Chaque État peut choisir la qualification juridique qu'ils pensent être adaptée au jeu vidéo. Ainsi, en Espagne, la jurisprudence aurait récemment retenue la qualification logicielle, alors qu'en Allemagne, c'est une qualification distributive – œuvre audiovisuelle, œuvre logicielle – qui a été consacrée.

Le texte international relatif au droit de la propriété littéraire et artistique qui s'applique en droit communautaire est la Convention de Berne. L'article 2 de cette convention vise de façon large les différentes catégories d'œuvres de l'esprit, telles que les œuvres littéraires ou les œuvres audiovisuelles. La Convention de Berne, qui a été adoptée en 1886, continue à s'appliquer malgré la naissance de nouvelles œuvres de l'esprit. Le programme d'ordinateur a par exemple été rattaché à la catégorie des œuvres littéraires. Les instances communautaires ont conscience de la plasticité des dispositions contenues dans cette convention, ce qui ne favorise pas la perspective de son évolution dans le sens de l'introduction de nouvelles catégories juridiques.

Au niveau international, l'OMPI porte un grand intérêt aux travaux qui sont menés lors de cette mission parlementaire. Selon le directeur général de l'OMPI, il faudrait que la question du statut juridique du jeu vidéo soit étudiée au sein de cette organisation, étant donné le caractère internationalisé de l'industrie du jeu vidéo. De plus, si une telle question était débattue à l'OMPI, cela pourrait ouvrir la voie à de futures études concernant d'autres créations contemporaines qui gravitent dans l'environnement numérique. Or, à l'instar de la Commission européenne, il n'est pas envisagé au sein de l'OMPI de faire évoluer la Convention de Berne dans le sens d'y insérer de nouvelles catégories d'œuvre de l'esprit. Si une étude portant sur le statut juridique du jeu vidéo devait être menée, l'approche de l'OMPI consisterait *a priori* à intégrer le jeu vidéo parmi une catégorie déjà existante, telle que l'œuvre audiovisuelle.

*

Le jeu vidéo est une œuvre singulière car elle lie la technologie à la création artistique ; d'où sa nature évolutive et protéiforme. Cette singularité n'appelle cependant pas l'édiction d'un statut propre au jeu vidéo car cette œuvre ne se distingue pas assez substantiellement des œuvres préexistantes, à l'instar des œuvres audiovisuelles ou des logiciels. Au contraire, cette spécificité constituerait davantage un indice révélant l'inopportunité de créer un statut *ad hoc* pour le jeu vidéo, les éléments de ce statut étant alors difficilement identifiables.

Néanmoins, des aménagements aux règles classiques du droit d'auteur devraient être adoptés à l'égard du jeu vidéo, notamment afin de sécuriser le transfert des droits patrimoniaux des auteurs au studio de développement dans le but de faciliter son exploitation.

IV. CONCLUSION GENERALE DU RAPPORT: 7 PROPOSITIONS D'AMENAGEMENTS POUR UN MEILLEUR CADRE JURIDIQUE EN FAVEUR DU JEU VIDEO.

Les 6 mois de mission ont été marqués par **le constat initial de l'absence de dialogue** entre les diverses parties concernées par la question des droits d'auteur dans le jeu vidéo.

En permettant un certain « dégel » des relations entre les parties prenantes, cette mission a pu avancer comme une « mission de médiation ». Les 42 auditions puis les 4 réunions plénières de concertation ont permis de préciser les points de blocage et d'engager un premier dialogue.

Les propositions qui concluent ce rapport en sont les premiers fruits. D'autres fruits sont espérés.

1/ La **première proposition** prend acte d'un certain nombre de faits et vise à **clarifier la relation entre le jeu vidéo et les droits d'auteur**.

La mission a permis le constat, auprès de la Commission européenne comme auprès de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI), de l'absence, aux plans européen et international, de projet de création d'un statut juridique propre au jeu vidéo.

Dans les différents États membres de l'Union européenne, il n'y a pas de statut légal du jeu vidéo: son régime juridique est d'origine jurisprudentielle. Les responsables rencontrés à la Commission européenne se sont montrés **très défavorables à toute création d'un régime juridique propre au jeu vidéo**, à la fois parce que la multiplication des régimes est source d'accroissement du contentieux et parce que la convergence numérique des supports et des contenus conduira, logiquement, à une convergence des régimes juridiques.

Au niveau international, il a été constaté **l'inexistence de statut spécifique du jeu vidéo dans les pays producteurs**. Si certaines réflexions sont menées sur l'exploitation des droits d'auteur en matière de jeu vidéo, aucune ne concerne un statut juridique du jeu vidéo, car cela impliquerait de réviser la Convention de Berne relative à la protection des œuvres littéraires et artistiques.

L'idée d'un statut juridique propre au jeu vidéo prend, en France une dimension toute particulière: les sociétés de droit d'auteur y voient une « brèche » menaçant le système français de droit d'auteur au moment même où ce régime doit être défendu au plan européen et au plan international. La création d'un statut juridique propre enverrait alors **un signal négatif fragilisant la défense du régime français de droit d'auteur** face au régime anglo-saxon du *copyright* dans le cadre de la mondialisation.

Cette hypothèque aboutit à rendre impossible et inexistant le dialogue entre le secteur du jeu vidéo, représenté principalement par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), et les sociétés de droit d'auteur.

Pour sortir de cette « guerre de tranchées », purger tout procès d'intention et s'engager dans le dialogue nécessaire, la première proposition est:

> **Les pouvoirs publics et les partenaires doivent, tout à la fois, renoncer à créer un statut juridique propre au jeu vidéo et reconnaître la nécessité d'aménager le cadre du droit d'auteur existant pour répondre à certaines de ses spécificités.**

2/ La **deuxième proposition** définit **la méthode** pour réaliser les aménagements du cadre juridique souhaités pour le jeu vidéo.

L'État ne peut court-circuiter les parties prenantes pour réaliser le travail de définition des règles: il risquerait d'imposer des règles inadaptées aux problèmes actuels ou constituant des obstacles pour les développements du jeu vidéo en France.

A l'instar du précédent réussi du statut de la presse en ligne, la deuxième proposition est:

> **Les aménagements du cadre juridique souhaités pour le jeu vidéo devront avoir été définis et adoptés par les parties prenantes avant toute éventuelle traduction législative ou réglementaire.**

3/ En application de ce principe, la **troisième proposition** vise à traduire symboliquement dans la loi ce qui fait l'objet d'un premier accord entre les parties prenantes:

> **Reconnaître explicitement le jeu vidéo comme une « œuvre de l'esprit » au sens de l'article L. 112-2 du CPI – au même titre que le livre, la composition musicale, l'œuvre cinématographique, l'œuvre de peinture ou l'œuvre logicielle.**

4/ Pour construire l'accord le plus large possible sur les aménagements justifiés par les spécificités du jeu vidéo, et en cohérence avec les travaux en cours du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA), la **quatrième proposition** vise à:

> **Organiser la poursuite du dialogue, sous l'égide du CNC, entre le secteur du jeu vidéo et les sociétés d'auteurs.**

Pour que ce dialogue débouche rapidement sur des propositions communes d'aménagements, il faut **nommer un médiateur et convenir d'un calendrier** – avec, par exemple, une date butoir en juin 2012.

L'ordre du jour de ce dialogue devra porter prioritairement sur les aménagements souhaitables suivants:

- l'identification des « auteurs » parmi les créateurs du jeu vidéo;
- la titularité des droits d'auteurs au bénéfice du studio;
- la rémunération proportionnelle, qui pourrait par exemple être conçue plus comme « une rémunération tenant compte des résultats » – soit du jeu vidéo lui-même, soit de l'entreprise – et qui peut prendre des formes variables (bonus, intéressement, participation au capital, etc.), d'ailleurs déjà pratiquées par certaines entreprises.

5/ Il faut instaurer une nouvelle gouvernance de la profession, dans le prolongement du premier pas fondateur que constitue l'organisation des studios en SNJV, pour permettre que le dialogue et la négociation – interne au secteur du jeu vidéo, et entre ce secteur et ses partenaires – jouent pleinement leur rôle.

Du fait de sa relative jeunesse et de son évolution permanente, le secteur du jeu vidéo se distingue du cinéma et du film d'animation par son **faible degré d'organisation**: absence de définition des usages et des responsabilités professionnelles (par exemple: qui a la qualité d'auteur?), création très récente du SNJV et quasi-absence de représentation des salariés au niveau du secteur, inexistence d'une convention collective …

La **cinquième proposition** vise par conséquent à:

> **Aider le secteur du jeu vidéo, tout en tenant compte de ses spécificités industrielles, à atteindre le même degré de représentation et d'organisation que les secteurs voisins du film d'animation et du cinéma: capacité à définir les usages et les fonctions, représentation sectorielle du personnel, conclusion d'accords collectifs, etc. L'implication de l'administration du travail à ce titre serait souhaitable.**

6/ La **sixième proposition** vise à rendre plus cohérente les actions conduites en France et au plan international en faveur du jeu vidéo:

> **Le Gouvernement français doit prendre l'initiative de plusieurs démarches auprès des organisations internationales:**
>
> 1. examiner l'opportunité de saisir l'Organisation Mondiale du Commerce (OMC) de la conventionnalité de certaines des aides publiques mises en place par certains pays producteurs de jeux vidéo et

susceptibles d'impacter la concurrence, y compris en ce qui concerne la localisation des auteurs;

2. saisir l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) de la nécessité de mener une réflexion sur l'exploitation des droits d'auteurs en matière de jeu vidéo en vue de combler l'actuel vide juridique international.

7/ La **septième proposition** vise, au-delà de la présente mission sur le régime de droit d'auteur, à:

Créer de meilleures conditions économiques et fiscales pour le développement du secteur français du jeu vidéo.

Si le cadre juridique est important, la fragilité du secteur français du jeu vidéo s'explique d'abord, et avant tout, par des considérations économiques et financières.

C'est pourquoi il faut réfléchir à:

- mettre en place un Fonds de soutien au jeu vidéo, en réfléchissant à son mode de financement et à ses modalités d'intervention ;
- tenir compte des spécificités du jeu vidéo dans le régime des « jeunes entreprises innovantes » (JEI);
- mettre en place une représentation du secteur du jeu vidéo au sein du Conseil national du numérique (CNN) ;
- faire bénéficier les sociétés françaises du jeu vidéo des crédits publics du volet numérique des « investissements d'avenir » (ce qu'a plaidé votre parlementaire en mission dans une question écrite posée le 25/10/11 au ministre chargé de l'Économie numérique);
- lever les obstacles au financement par les banques des projets de jeux vidéo (en s'inspirant des moyens qui ont particulièrement réussi pour le cinéma et le film d'animation?);
- adapter le dispositif du crédit d'impôt jeu vidéo aux nouvelles caractéristiques de ce marché très concurrentiel au plan mondial (ce que votre parlementaire en mission a déjà tenté à plusieurs reprises par voie d'amendements);
- au-delà de la réussite de certaines écoles de l'enseignement supérieur mondialement reconnues, redéfinir la formation nécessaire pour l'exercice en pleine évolution des métiers du jeu vidéo;

- comme certains éminents professionnels l'ont dit à votre parlementaire en mission, « *il faudrait créer une Silicon Valley de l'entertainment électronique* » (David CAGE) regroupant l'ensemble des industries de la création numérique.

LISTE DES PERSONNES AUDITIONNEES

❖ SOCIETES DE JEUX VIDEO

- ***Editeurs***

ANKAMA

M. Emmanuel DARRAS, directeur commercial

UBISOFT

Mme Cécile RUSSEIL, directrice juridique

Mme Sabine HAMELIN, responsable des relations institutionnelles France

Mme Nathalie WOERGH, responsable des relations institutionnelles Canada

VIVENDI

Mme Sylvie FORBIN, directrice des relations institutionnelles

Mme SELLIER, directrice adjointe des relations institutionnelles

Mme Sabrina MUNOZ, directrice des affaires juridiques d'Activision Blizzard

- ***Studios de développement***

BULKYPIX

M. Olivier PIERRE, président

GLOBZ

M. Alexandre HOUDENT, directeur général

LEXIS NUMERIQUE

M. José SANCHIS, fondateur

OUAT ENTERTAINMENT

Mme Frédérique DOUMIC, présidente

QUANTIC DREAM

M. David CAGE, fondateur et président-directeur général

M. Guillaume DE FONDAUMIERE, directeur général délégué

- ***Salariés***

M. Antoine CADORET, chef de produit chez Big Ben Interactive

M. Thomas VEAUCLIN, directeur artistique chez Cyanide

M. Alexis LE DRESSAY, *game designer* chez Eugen Systems

M. Even WIZENBERG, *game designer* chez Lexis Numérique

❖ ORGANISATIONS PROFESSIONNELLES

Agence française pour le jeu vidéo (AFJV)

M. Emmanuel FORSANS, directeur général

Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo (EGDF)

M. Guillaume DE FONDAUMIERE**,** représentant de l'EGDF en France

Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL)

M. Jean-Claude LARUE, délégué général

Mme Cécile RUSSEIL, directrice juridique d'Ubisoft

Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)

M. Nicolas GAUME, président

M. Julien VILLEDIEU, délégué général

M. Olivier LEJADE, membre de la commission juridique

Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA)

M. Marc DU PONTAVICE, président

M. Stéphane LE BARS, délégué général

AGESSA (sécurité sociale des auteurs)

Mme Séverine LULIN, juriste

❖ JURISTES SPECIALISES

M. Jean-Baptiste AUROUX, docteur (Université Paris XI, CERDI)

M. Christophe CARON, professeur et avocat (cabinet Christophe CARON)

Mme Sarah MATAKOVIC, juriste en propriété intellectuelle (Warner Music France)

M. Frédéric SARDAIN, avocat (cabinet TEISSONNIERE SARDAIN CHEVE AARP)

M. Pierre SIRINELLI, professeur (Université Paris I et Paris XI)

M. Thibault VERBIEST, avocat (cabinet Ulys)

M. Gilles VERCKEN, avocat (cabinet Gilles VERCKEN)

❖ PERSONNALITES QUALIFIEES

M. Laurent MICHAUD, chef de projet loisirs numériques à l'Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe (IDATE)

M. Jacques TOUBON, délégué de la France pour la fiscalité des biens et services culturels

M. Jean Noël PORTUGAL, directeur d'Intuneo, cabinet de conseils en design d'interaction

Mme Marion COVILLE, co-fondateur de Game Lab Agency

M. Nicolas ROSETTE, co-fondateur de Game Lab Agency

M. Marc-Olivier DUPIN, compositeur de musique chargé pour le CNC d'une mission sur la place de la musique dans le cinéma et l'audiovisuel

❖ SOCIETES CIVILES

Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)

M. Pascal ROGARD, directeur général

M. Hubert TILLIET, directeur des affaires juridiques

M. Guillaume PRIEUR, directeur des affaires institutionnelles et européennes

M. Alain LE DIBERDER, conseiller pour la création interactive

Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique (SACEM)

M. Bernard MIYET, président du directoire

M. Thierry DESURMONT, vice-président du directoire, directeur des affaires juridiques et internationales

Mme Catherine KERR-VIGNALE, membre du directoire, directrice des relations avec la clientèle

M. Claude AMARDEIL, chargé des affaires juridiques et contractuelles

Société civile des auteurs multimédia (SCAM)

M. Hervé RONY, directeur général

❖ INSTITUTIONS PUBLIQUES

- ***Internationales***

Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI)

M. Francis GURRY, directeur général

M. M-C. Trevor CLARKE, directeur général adjoint

M. Victor VAZQUEZ-LOPEZ, conseiller « avenir numérique »

Mme Carole CROELLA, conseillère « droit d'auteur »

Organisation mondiale du commerce (OMC)

M. Wolf MEIER-EWERT, conseiller « propriété intellectuelle »

- ***Communautaires***

Commission européenne – Direction marché intérieur et services

Mme Maria MARTIN-PRAT DE ABREU, chef d'unité « copyright »

Commission européenne - Direction Générale éducation et culture

Mme Aviva SILVER, chef d'unité programme « MEDIA et éducation aux médias »

M. Gunnar MAGNUSSON, conseiller programme « MEDIA et éducation aux médias »

- ***Nationales***

Ministère de la culture et de la communication

M. François CATALA, conseiller « numérique, audiovisuel et jeu vidéo », cabinet de Frédéric MITTERRAND, ministre de la Culture et de la Communication

M. François ROUET, statisticien-économiste au sein du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS)

Ministère de la Justice (Direction des affaires civiles et du Sceau)

Mme Aude AB-DER-HALDEN, sous-directrice du droit économique

M. Guillaume MEUNIER, chef du bureau du droit commercial

Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC)

M. Eric GARANDEAU, président

Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA)

Mme Sylvie HUBAC, présidente

Mme Valérie-Laure BENABOU, personnalité qualifiée

M. Jean MARTIN, personnalité qualifiée

Direction générale de la compétitivité de l'industrie et des services (DGCIS)

M. Luc ROUSSEAU, directeur général

M. David PHILIPONA, chef du bureau audiovisuel et multimédia

Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (HADOPI)

Mme Françoise MARAIS, présidente

Mme Sarah JACQUIER, directrice juridique

Mme Marion SCAPATICCI, chargée des relations institutionnelles