



LE TRANSMEDIA ET LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Table ronde IREDIC 2010-2011

Une étude réalisée sous la direction d'Alexandra TOUBOUL

par

Patrick ANJOS-TORGAL, Renaud BOBEDA, Hannah CAUHEPE, Antoine DIBON, Guillaume FRACQUE, Florian FREYTAG, Thomas FRINCHABOY, Jean-Charles IZE, Matthieu RASTOLL



Sommaire

I - LE DROIT D'AUTEUR À L'ÉPREUVE DU TRANSMÉDIA

A - LE TRANSMÉDIA : UNE ŒUVRE PROTÉGÉABLE

B - L'ŒUVRE TRANSMÉDIA : LES ENJEUX DE LA QUALIFICATION

II - LE DROIT DES MARQUES AU RENFORT DU TRANSMÉDIA

A - LE DROIT DES MARQUES ET LE TRANSMÉDIA

B - L'UTILITÉ DE LA MARQUE EN MATIÈRE DE TRANSMÉDIA

Dans le cadre de la Table ronde IREDIC 2011 nous allons traiter du Transmédia sous l'angle de la propriété intellectuelle.

Avant toute chose, il convient de définir brièvement ce qu'est le Transmédia.

A l'heure actuelle c'est une notion qui n'est pas encore bien cernée. En effet, on trouve plusieurs définitions dont beaucoup divergent. On peut assister tantôt à une approche économique, tantôt à une approche sémantique. Ce qui est certain toutefois, c'est que le Transmédia est au départ une histoire qui va être développée et racontée sur un ensemble de contenus originaux. Ces contenus sont élaborés sur différents supports tels que le cinéma, la télévision, l'internet ou encore la téléphonie mobile. De cette histoire développée sur plusieurs supports va naître un phénomène de complémentarité qui va lier les différents médias utilisés entre eux. En d'autres termes, le Transmédia se matérialise par l'interopérabilité des supports autour de l'histoire initiale. C'est cet attribut qui distingue le Transmédia d'autres concepts comme le Crossmédia. À l'heure actuelle le Transmédia étant encore une notion ou un concept en devenir, il n'est pas possible d'affirmer clairement les règles générales qui bornent le Transmédia, notamment dans le domaine juridique. En effet, à ce niveau il n'existe encore aucun texte, ni aucune décision portant sur le Transmédia.

Il convient de procéder à une prospection afin d'envisager de quelle manière la propriété intellectuelle pourrait appréhender le Transmédia, et nous avons donc été amenés à nous poser la question suivante : « Dans quelle mesure la propriété intellectuelle peut-elle offrir une protection au Transmédia? »

Afin de répondre à cette problématique, il convient d'étudier la mise à l'épreuve du droit d'auteur par le Transmédia (I). Puis, il serait nécessaire d'aborder l'aspect du droit des marques comme un renfort, qui dans l'hypothèse d'un Transmédia reconnu comme une stratégie économique, offrirait une protection juridique adéquate.(II)

I - LE DROIT D'AUTEUR À L'ÉPREUVE DU TRANSMÉDIA

Si dans un premier temps il convient d'identifier le Transmédia comme œuvre protégeable, il ne faut, toutefois, pas oublier de tenter de la qualifier. Les enjeux de cette qualification en découleront naturellement.

A - LE TRANSMÉDIA : UNE ŒUVRE PROTÉGÉABLE

1. Le Transmédia : Concept ou œuvre ?

Il convient tout d'abord les critères que tout œuvre doit respecter pour bénéficier d'une protection. En effet, en droit français, pour qu'une création soit protégeable, il faut qu'elle soit :

- Une **création intellectuelle**, c'est-à-dire la combinaison d'une activité créative avec une conscience du résultat à atteindre.
- **Perceptible aux sens**, pour cela il faut qu'elle quitte le monde de la spéculation pour celui de la forme.
- **Originale**, il s'agit de l'empreinte de l'auteur. C'est une notion différente de la nouveauté, qui est ouverte, subjective et appréciée par le juge. D'ailleurs à la lecture de la jurisprudence on constatera que les juges utilisent une multitude de termes en référence à ce critère.

Au vu de ces critères il convient donc de déterminer si le Transmédia peut être une œuvre protégeable.

Le critère de la démarche créative alliée à la conscience du résultat ne pose évidemment pas de problème. En revanche la perceptibilité aux sens nous met face à notre premier défi. On cherche ici à protéger une œuvre Transmédia unique et non plusieurs œuvres séparément. On peut facilement percevoir les différents éléments composant un dispositif Transmédia. Par exemple, un film, un site, un jeu. En revanche c'est le dispositif en lui-même qui nous intéresse et il est plus difficilement perceptible dans son ensemble. Cette perception ne peut s'effectuer qu'à travers l'observation d'une architecture. C'est cette architecture qu'il convient de mettre en évidence. Pour cela, nous sommes ca-

pables d'évoquer des pistes qui seraient des indices pour le juge et pour le spectateur quant à l'existence d'un ensemble Transmédia. Par exemple, à la fin d'un film, donner rendez-vous au spectateur pour continuer à explorer l'univers où se déroule « l'histoire ». Il faut que chaque élément du dispositif renvoie le spectateur vers les autres pièces de l'architecture. Son originalité sera soumise à l'appréciation du juge en cas de contentieux. On peut penser que compte tenu des choix qui seront faits lors de la création de l'architecture, une œuvre Transmédia pourrait remplir la condition d'originalité et ainsi se voir être protégée comme une œuvre à part entière.

Prenons un exemple, concret et récent : le film *Tron Legacy*, dont la promotion a été estampillée « Transmedia » par le Transmedia lab, et appliquons-lui la méthode du faisceau d'indices.

Le dispositif de *Tron* peut être qualifié sans autre forme de débat de création intellectuelle. Ce critère ne pose donc pas de difficultés.

En revanche, quant à la perceptibilité du dispositif nous avons constaté que sa visibilité n'avait rien de révolutionnaire. Une simple adresse internet à la fin d'une bande-annonce, c'est du déjà vu et n'invite pas à découvrir un univers cohérent sur une multitude de supports. Cependant, si l'on va sur le site, il est proposé à l'internaute « d'entrer dans la grille ». Il est déjà là plus facile d'appréhender l'architecture que l'on cherche à protéger. Cela peut paraître futile, mais ce sont des détails de la sorte qui permettront de reconnaître l'existence d'une œuvre Transmédia. Pour *Tron*, nous pensons que la notion n'est pas encore assez mûre, et gêne ainsi la lisibilité de l'ampleur du projet par le spectateur.

Quant à l'originalité, ce sera donc au juge d'apprécier ce critère. Mais il ne faut pas trop douter de la question. La notion, face aux évolutions techniques des moyens de créations est devenue de plus en plus ouverte. On en est venu à parler de simple apport intellectuel pour la création d'un logiciel. Le processus de création a forcément fait intervenir l'imagination humaine et donc comporte un apport intellectuel.

Nous sommes donc en présence de deux genres de Transmédia qui s'opposent : Le « concept Transmédia » qui n'est pas protégeable, et l' « œuvre Transmédia » qui, elle, est protégeable.

Le problème pour reconnaître le dispositif promotionnel de *Tron* comme une œuvre protégeable est dans son objectif même. Il a vocation à faire de la promotion marketing pour un film. Or, la méthode commerciale n'est pas assimilable à une œuvre. Ce type de concept ne peut même pas faire l'objet d'un dépôt de brevet. Le concept n'est pas protégeable.

En revanche, selon Eric VIENNOT, le créateur du jeu vidéo Transmédia *In Memoriam*, le vrai Transmédia implique une nouvelle façon de concevoir et d'écrire un scénario. Cet objectif est bien différent de la simple promotion d'un contenu par une méthode dite de Transmédia, qui n'est en réalité guère plus qu'un Crossmédia amélioré.

Cette œuvre ressemble donc à une architecture ou à une constellation d'œuvres supportées par une trame racontée de manière révolutionnaire.

A défaut d'arriver à protéger l'œuvre Transmédia dans son ensemble, on appliquerait un régime distributif qui coexisterait de toute manière avec la protection de l'architecture ; ce type de protection sera plus détaillé par la suite.

Le Code de la propriété intellectuelle prévoit une liste non-exhaustive d'œuvres protégeables. Dans une telle hypothèse, il convient d'abord, de rechercher si l'œuvre Transmédia peut-être rapprochée d'un genre d'œuvre défini par le Code et/ou la jurisprudence et préexistant par rapport au phénomène du Transmédia. Ce type de rapprochement ferait plaisir à tout juriste qui aime à intégrer les notions nouvelles dans des cases. Ce qu'il n'arrive à faire que trop rarement, car le droit est souvent en retard.

2. Quel genre pour l'œuvre Transmédia ?

Comme nous venons de le voir, la détermination d'une entité Transmédia protégeable, de par son caractère variable et complexe fait face à de nombreuses difficultés juridiques. Au vu de notre analyse, cette fameuse « œuvre Transmédia » semble prendre forme au regard de trois caractéristiques essentielles que sont : un ensemble d'œuvres multi supports et complémentaires, organisé autour d'une architecture commune (l'histoire initiale), le tout permettant une interaction avec le public (plus particulièrement les internautes, véritables participants 2.0).

La notion de Transmédia étant absente du Code de la propriété intellectuelle, il convient dans notre démarche de la rapprocher des genres d'œuvres préexistantes reconnues par les textes et la jurisprudence à savoir l'œuvre audiovisuelle, l'œuvre multimédia et la base de données.

a) L'œuvre audiovisuelle, Article L112-2 6° du CPI

L'œuvre audiovisuelle est définie à l'article L112-2 6° du Code de la propriété intellectuelle qui dispose que: « les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, [sont] dénommées ensemble œuvres audiovisuelles ».

A la lecture de cette définition, l'application du régime de l'œuvre audiovisuelle à l'œuvre Transmédia semble inopportune dans le sens où, ce genre d'œuvre se décline sur un support unique (pas de complémentarité), présentant une absence d'architecture et aucune interaction. A l'inverse, ce régime pourrait s'appliquer à un élément du dispositif Transmédia dans le cadre d'une protection distributive.

b) L'œuvre multimédia

L'œuvre multimédia concerne « toute œuvre de création incorporant sur un même support un ou plusieurs éléments suivants : texte, son, images fixes, images animées, programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité ».

Une fois encore, le critère de la matérialité de l'œuvre sur divers supports complémentaires fait défaut, ce qui nous empêche d'appréhender totalement l'œuvre Transmédia comme une œuvre multimédia. En revanche, la notion de « structure » (présente dans la définition) renvoie clairement à la notion fondamentale d'architecture. Il en va de même pour l'aspect interactif

c) La base de données, Article L112-3 alinéa 2 du CPI

On entend par base de données un « recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen ».

Bien que cela semble étonnant, les caractéristiques de la base de données semble être celles qui se rapprochent le plus de l'œuvre Transmédia dans la mesure où dans les deux cas nous sommes en présence d'une multitude d'œuvres accessibles par des moyens électroniques. L'accessibilité au recueil peut laisser supposer la possibilité d'interaction dans la base de données, des participants pouvant enrichir cette dernière de leurs contenus. Cette notion de partage et de flux de données constitue également le ciment de l'œuvre Transmédia qui dans son essence même se base sur une mutualisation des contenus apportés par des auteurs 2.0.

Enfin, des difficultés subsistent quant au critère de l' « indépendance » des œuvres. En effet, contrairement à la base de données, le cœur même de l'œuvre Transmédia se fonde sur la convergence des contenus ajoutés vers une trame commune. Cette condition inhérente à l'œuvre Transmédia semble être le seul obstacle à son assimilation avec la base de données. Néanmoins, ce genre d'œuvre constitue à notre sens la meilleure analogie. Le législateur pouvant par une extension du champ d'application de l'article L112-3 du Code de la propriété intellectuelle englober l'œuvre Transmédia dans la base de données.

Ainsi, comme nous venons de le voir, il est très difficile de classer l'œuvre Transmédia dans un genre juridiquement prédéfini tant cette entité est incertaine et polymorphe. Face à cet obstacle, notre travail de prospective consistera à déterminer une qualification de l'œuvre Transmédia viable au regard du droit commun, cette qualification permettant d'appréhender les enjeux économiques et juridiques.

B - L'ŒUVRE TRANSMÉDIA : LES ENJEUX DE LA QUALIFICATION

1. Les œuvres à pluralité d'auteurs

a) L'œuvre composite, article L113-2 al. 2 du CPI

L'œuvre composite est composée d'une œuvre première, préexistante, et d'une œuvre en réalisation, nouvelle. L'auteur de l'œuvre en réalisation va y incorporer l'œuvre première sans que l'auteur de l'œuvre première y ait collaboré. Une fois l'incorporation réalisée, nous serons en présence d'une œuvre composite. Il faut préciser que l'incorporation peut être soit matérielle, par exemple une musique incorporée à un jeu vidéo, soit intellectuelle, par exemple une peinture inspirée d'un passage d'un roman. L'œuvre composite sera alors la propriété de l'auteur que l'a réalisée sous réserve du respect des droits de l'auteur de l'œuvre préexistante. A titre d'exemple on peut citer la Joconde qui a été incorporé à une autre œuvre en réalisation : on obtient la couverture de la bande originale du film *Da Vinci code*.

b) L'œuvre collective, article L113-2 du CPI

Ici le régime est dérogatoire car la loi attribue le droit d'auteur à une personne qui n'est pas le créateur. La personne peut être physique ou morale. Cette personne sera titulaire des droits d'auteur à titre originaire, c'est à dire sans avoir à démontrer l'existence de cessions de droits. Ces règles ont été développées par la jurisprudence pour aider les journaux, encyclopédies et dictionnaires (qui sont composés de différentes contributions de différents auteurs).

Le législateur a repris cette création prétorienne dans l'article L113-2 du CPI. Le législateur fonde la définition de l'œuvre collective sur deux critères cumulatifs: l'œuvre doit être créée à l'initiative d'une personne, et les contributeurs ne peuvent pas avoir de droits sur la totalité de l'œuvre car il n'y a pas de concertation à la base pour la création qui a été dirigée par un autre.

Il est important que la coordination des contributions soit faite par celui qui a eu l'initiative de la création, en revanche il n'est pas nécessaire que les différentes contributions soient toutes identifiables. L'intérêt de la notion d'œuvre collective est que celui qui a prit l'initiative de créer est titulaire des droits patrimoniaux et moraux sur l'œuvre *ab initio*.

Par ailleurs, la rémunération des contributeurs est de nature salariale et n'est donc pas une rémunération spécifique pour cession de droit d'auteurs. Dans les cas où les contributions sont identifiées, la question de la contribution séparée se pose. L'art L121- 8 du CPI a posé une règle spéciale pour les journalistes. Ces derniers peuvent exploiter leurs contributions séparément. A titre d'exemple, l'éditeur de presse (LE MONDE) en commandant à des journalistes d'écrire des articles et d'en faire un journal deviendra titulaire des droits sur le journal.

c) L'œuvre de collaboration, art L113-2 al.1 du CPI

Ici plusieurs personnes, animées par une inspiration commune, participent ensemble à la réalisation d'une œuvre. Les apports peuvent être d'importance inégale mais chacun doit contribuer personnellement à la création. Dans ce cas le code prévoit un régime de copropriété (L113-3 CPI). L'exploitation exige le consentement unanime de tous les co-auteurs, ce qui revient à conférer un droit de veto à chacun des auteurs. Cependant, si l'un d'eux fait un usage abusif de son veto, cela pourra être sanctionné par un juge. Quand les apports peuvent être distingués, chacun des co-auteurs peut exploiter séparément sa contribution personnelle, à la condition que cette exploitation ne porte pas préjudice à l'œuvre commune. Un compositeur, un scénariste, un réalisateur sont autant d'auteurs présumés d'une œuvre audiovisuelle, par exemple, DERRICK.

Après avoir analysé ces trois régimes, il convient à présent d'envisager leur application expérimentale à une œuvre Transmédia.

2. Le Transmédia assimilable à une œuvre complexe

L'arrêt *Cryo*, rendu en 2009 par la Cour de cassation, qualifie le jeu vidéo d'œuvre complexe, or on constate que le jeu vidéo comprend plusieurs éléments comme par exemple un scénario, un logiciel, ou encore de la musique. La cour lui applique un régime distributif, c'est-à-dire une protection différente à chacun des éléments composant le jeu.

L'œuvre Transmédia comprend elle aussi une multitude d'éléments, on pourrait donc imaginer qu'on puisse lui appliquer aussi un régime distributif.

Le Transmedia pourrait être également assimilé au régime de l'œuvre collective.

3. L'œuvre collective d'une équipe Transmédia

En observant les premiers projets Transmédia, notamment aux Etats Unis, on a pu relever l'existence de véritables équipes Transmédia.

Dans ce schéma de réalisation, un commanditaire jouera le rôle de véritable producteur Transmédia et donnera ses directives à une équipe pour mener à bien un projet Transmédia. Cette équipe dirigée par un chef de projet est caractérisée par des corps de métier spécialisés : on y trouve notamment l'auteur principal de la trame scénaristique, le concepteur du site, le modérateur ou le chargé de communication. Cette équipe est placée sous la direction du commanditaire et va créer une œuvre qui sera dès son origine pensée et conçue comme une œuvre Transmédia.

Quant au droit d'auteur, le commanditaire sera titulaire des droits à titre originaire. Il convient dès lors d'envisager les principaux enjeux de la détermination du régime applicable aux œuvres à pluralité d'auteur.

4. Les enjeux des différents régimes

Sous le régime de l'œuvre de collaboration, l'œuvre sera la propriété commune des co-auteurs,

l'exercice des droits devra se faire d'un commun accord, chaque co-auteur aura des droits sur sa contribution et la rémunération des co-auteurs sera proportionnelle. D'un point de vue économique c'est le régime le plus contraignant pour un producteur Transmédia.

Avec le régime de l'œuvre collective, le commanditaire sera investi des droits sur l'œuvre à titre originaire, le droit moral des contributeurs sera atténué pendant la réalisation de l'œuvre et on aura une rémunération forfaitaire des contributeurs. C'est le régime le plus intéressant pour le producteur Transmédia.

La question principale est donc de savoir comment concilier au mieux les intérêts du producteur Transmédia avec le respect des contributions des auteurs.

L'une des principales problématiques soulevées par le phénomène Transmédia concerne la place, le rôle et les droits de l'internaute.

5. Quel place pour l'internaute ?

La participation de l'internaute est-elle nécessaire à l'existence du Transmédia, cette participation a-t-elle des conséquences sur le régime applicable à l'œuvre Transmédia ou encore est-il un acteur dans la réalisation de l'œuvre globale (etc).

Chaque question en soulevant de nouvelles, nous n'avons à ce jour aucune certitude quant au sort des contributions émanant d'internautes.

Face à des problèmes sans solution juridique certaine, nous avons cherché des exemples pratiques qui intègrent l'internaute dans le processus de création. A ce titre, il convient d'analyser l'hypothèse d'un régime hybride entre l'œuvre de collaboration et l'œuvre collective.

6. Vers un régime hybride : le site FDP

Si les schémas théoriques précédents permettent d'envisager plusieurs scénarii juridiques applicables au Transmédia, ils soulèvent plus de questions que de solutions concrètement et immédiatement applicables.

Mettre en résonance ces aspects théoriques avec la pratique juridique actuellement en vigueur

pour le Transmédia se révèle nécessaire pour mieux comprendre les enjeux qui gravitent autour du sujet du droit d'auteur dans le Transmédia.

Ainsi, en étudiant les conditions d'utilisation du site fdp-tv.com (Faits Divers Paranormaux, ci-après « FDP »), nous avons pu relever deux clauses bien distinctes, dans les mentions légales et conditions générales d'utilisation du site, dont les conséquences varient en ce qui concerne la titularité des droits.

D'un côté, une clause tendant à appliquer le régime de l'œuvre de collaboration, de l'autre une clause se rapprochant du régime de l'œuvre collective.

Clause n°1 : « En téléchargeant ces créations sur le Site par l'intermédiaire des interfaces mises à leur disposition, les Utilisateurs reconnaissent céder gratuitement à Happy Fannie et/ou au Site les droits de reproduction, de représentation et d'éventuelle adaptation (pour des raisons techniques de formatage des contenus) relatifs à ces œuvres dans le strict cadre du Site. »

Clause n°2 : « Par ailleurs, dans le cas où Happy Fannie et/ou le Site envisageraient l'exploitation commerciale à but lucratif d'une œuvre diffusée par un Utilisateur dans le cadre du Site, Happy Fannie et/ou le Site s'engageraient à prendre contact avec l'Utilisateur concerné afin de conclure avec lui un contrat de cession de droits d'auteur pouvant donner lieu à rémunération. »

Dans la première clause, il est précisé que l'exploitation non commerciale de la contribution de l'utilisateur entraîne une cession automatique des droits au profit de l'éditeur du site. Toutefois, le lien de subordination au moment de la création, que l'on retrouve habituellement dans l'œuvre collective, est ici à relativiser. Il n'y a en effet pas de contrat de travail, et la participation reste totalement libre et sur la base du volontariat. Néanmoins, on se place ici au plus près d'une œuvre qu'on qualifierait de collective.

Dans la seconde clause, il est précisé que pour une exploitation commerciale, l'utilisateur qui apporte sa contribution dans le système Transmédia de FDP aura le statut de co-auteur et se verra contacter par l'éditeur du site FDP en vue d'une cession négociée des droits. C'est ici un positionnement en faveur d'une qualification d'œuvre de collaboration.

A travers ces deux clauses, on a *in fine* une « hybridation » des deux régimes classiques des œuvres à pluralité d'auteurs, que l'on pourrait qualifier, par hypothèse, comme le régime de l'œuvre

« collaborative ». En fin de compte, si l'on retient l'aspect participatif du Transmédia, alors on place un acteur clé au cœur de la création, à savoir l'internaute, et il faudra organiser la cession des droits par contrat et de manière la plus limpide et claire possible. Cette hypothèse d'œuvre « collaborative » permet de faire cohabiter à la fois les intérêts des internautes participants et ceux des éditeurs ou producteurs de Transmédia, en assurant une protection des droits d'auteur à géométrie variable selon l'utilisation qui sera faite des contenus.

Toutefois, à défaut d'un tel dispositif, une solution alternative basée sur cet aspect participatif permettrait d'évoluer dans un cadre juridique plus stable et plus simple : c'est la Licence *Creative Commons*.

7. Création universelle et *Creative Commons* : le projet *Purefold*

Le choix du modèle de la Licence *Creative Commons* est illustré par l'exemple Transmédia de *Purefold*.

Concrètement, la Licence *Creative Commons* règle le sort de quatre attributs majeurs de diffusion :

- La **paternité** (élément du droit moral, obligatoire en droit français)
- La **modification** de l'œuvre
- **L'utilisation commerciale** de l'œuvre
- Le **partage** des conditions initiales à l'identique (c'est à dire qu'on peut s'approprier l'œuvre, la modifier mais sa rediffusion devra respecter les conditions initialement prévues)

Dans l'exemple de *Purefold*, autour de l'univers du film « *Blade Runner* » est mis en place un dispositif Transmédia participatif permettant à des internautes/auteurs 2.0 d'ajouter à l'histoire et d'y participer pleinement. Ils enrichissent cet univers librement modifiable, et il en ressort ainsi une infinité de créations dérivées, elles mêmes à nouveau modifiables dans les mêmes conditions. En facilitant cette libre circulation des créations entre elles, on augmente le potentiel participatif et créatif du Transmédia, tout en les encadrant dans un système juridique simple (le partage des conditions initiales à l'identique en est l'illustration).

En plaçant l'internaute en tant qu'auteur au cœur du dispositif de Transmédia participatif, on

augmente l'immersion dans l'histoire et l'interactivité, mais on accentue au passage les questions soulevées en droit d'auteur.

Le Transmédia participatif semble évoluer ainsi plus aisément dans le modèle de « *Free Culture* » qu'offre la Licence *Creative Commons*. Toutefois, dans le cadre de projets Transmédia à finalités économiques viables, la protection par le droit des marques, avec sa démarche de dépôt, vient au renfort d'un droit d'auteur dérouté et mis à mal

Comme nous venons de le voir, si elle est possible, la protection du Transmédia par la propriété littéraire et artistique reste incertaine. Les spécificités du Transmédia et l'ambiguïté de la définition, ne permettent pas de lui appliquer avec certitude un régime juridique préexistant.

Fort heureusement, le Code de la propriété intellectuelle, propose d'autres solutions permettant d'assurer une protection efficiente des projets Transmédia. Notamment celle du droit des marques.

II - LE DROIT DES MARQUES AU RENFORT DU TRANSMÉDIA

Le développement d'un projet Transmédia a besoin, pour fonctionner, d'une communauté et d'une notoriété. Les enjeux économiques d'un tel projet nécessitent une protection forte. C'est pourquoi il convient de discerner en quoi, selon nous, le renfort de la protection par la marque est nécessaire à la réussite d'un projet Transmédia.

Pour ce faire, il convient de s'intéresser aux relations entre le droit des marques et le Transmédia, pour ensuite apprécier l'utilité du recours à cette protection.

A - LE DROIT DES MARQUES ET LE TRANSMÉDIA

1. Définition de la marque

L'article L711-1 du Code de la propriété intellectuelle (CPI) dispose que : « la marque est un signe susceptible de représentation graphique servant à distinguer les produits ou services d'une personne physique ou morale ».

Celle-ci peut être un mot ou assemblage de mots, un signe sonore tel qu'un jingle ou encore des dessins, des formes ou la combinaison de ceux-ci. *In memoriam*, Faits divers paranormaux, ou encore Transmédiolab, ont choisi de recourir à cette protection.

Pour bénéficier de la protection par le droit des marques, il suffit de déposer la marque à l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle). Pour que le dépôt soit valable, la marque doit être non déceptive, ce qui signifie qu'elle ne doit pas induire le public en erreur. La marque doit également être distinctive, c'est-à-dire ne pas être utiliser une dénomination représentant une caractéristique du produit ou la désignation usuelle du produit ou service. Enfin, elle doit être disponible, ce qui signifie qu'aucun droit antérieur ne doit peser sur elle.

Une fois le signe déterminé, l'INPI propose de déposer la marque dans différentes classes de produits et services. Il existe 45 classes regroupant l'ensemble des produits et services existants. Une fois le dépôt effectué sans encombre, la protection est valable 10 ans et peut-être renouvelée.

Nous avons ensuite effectué une étude empirique des dépôts déjà réalisés, afin de mettre en relief les classes pertinentes en matière de Transmédia.

2. Etude Empirique

Tout d'abord prenons l'exemple de Faits divers paranormaux, développé par Orange et Happy Fannie. La marque a été déposée à l'INPI le 12 mai 2009, pour une mise en ligne du site le 24 février 2010. Les classes sélectionnées par la société sont celles relatives à l'imprimerie, la publicité et le divertissement.

Ensuite, intéressons nous aux classes choisies par la société Lexis Numerique, créatrice du jeu et propriétaire de la marque *In Memoriam*. Les classes plébiscitées sont celles traditionnellement retenues en matière de jeu vidéo. Le dépôt une fois de plus est réalisé en amont de la parution du jeu. Cela semble logique au vue de la nécessité de protection pendant la période de développement d'un tel projet.

Nous nous sommes également intéressés à d'autres marques déposées telles que « Transmédia lab » ou encore « *Tron legacy* » déposées respectivement par France Télécom et Walt Disney. Ceci nous a permis de dégager une sélection de classes pertinentes en matière de Transmédia.

3. Les classes pertinentes en matière de Transmédia

Au fil de notre réflexion, nous avons pu dégager les classes suivantes :

- La classe 09, protégeant les instruments et appareils scientifiques, à l'intérieur de laquelle on trouve, à titre d'exemple, les logiciels ;
- La classe 16, produits de l'imprimerie, à savoir livre, affiche etc.) ;
- La classe 35, publicité, à savoir le matériel ou le temps publicitaires sur tous moyens de communication
- La classe 38, qui est la classe des télécommunications, avec par exemple les émissions radiophoniques ou télévisées

- La classe 41, divertissement et activités culturelles, comprenant la production de bandes vidéo, ou l'organisation de concours
- La classe 42, recherche dans le domaine scientifique, comprenant la recherche et le développement de nouveaux produits pour les tiers ou l'étude de projets techniques.

On peut noter qu'il n'y a pas de limite de classes judicieuses, puisqu'il est possible de truster l'ensemble des classes. La sage *Star Wars*, dont l'appartenance à la sphère Transmédia est sujette à débat, ou encore *Tron Legacy* s'assurent une jouissance totale de leur marque pour tout type de produits et services. Cela se justifie par l'importance des recettes issues des produits dérivés. Ce choix peut paraître extrême mais il assure un contrôle absolu de l'utilisation du nom.

Le recours à la marque est pertinent pour développer un projet Transmédia. Après avoir étudié plusieurs exemples, il serait sage d'approfondir l'étude de l'utilité de la marque en matière de Transmédia.

B - L'UTILITÉ DE LA MARQUE EN MATIÈRE DE TRANSMÉDIA

Le dépôt à l'INPI va permettre une jouissance exclusive de la marque dans les catégories de produits et service choisis. L'utilité est donc principalement commerciale mais également juridique.

1. L'utilité commerciale

Le dépôt va permettre l'identification des produits ou services de la personne morale ou physique. Cette identification permet d'attirer et de retenir un public et donc de regrouper une communauté autour d'un dispositif Transmédia, elle se retrouvera dans chacun des supports utilisés. La marque est également, un gage de qualité ou une garantie de l'origine d'un produit ou service. Pour illustrer cela on peut opposer les marques Aubade/Etam ou Fauchon/Dia et songer à leur impact en terme d'image, de qualité ou encore de référence au luxe.

La marque offre donc un instrument de concurrence certain, identifiant immédiatement l'origine, la qualité voire même l'éthique des différents types de Transmédia.

Mais le recours au dépôt de la marque assure également une protection juridique.

2. L'utilité juridique

Le dépôt de la marque dans les différents secteurs d'activités choisis offre un droit de jouissance exclusif sur celle-ci. Cette protection sera efficace dès le dépôt de la marque, ce qui permet d'affirmer qu'elle constitue un renfort de poids à la protection par le droit d'auteur, puisque le nom sera protégé avant même la réalisation des différents supports. La protection sera efficiente selon les classes choisies, c'est-à-dire pour tout type de services ou de produits. Mais elle permettra également d'exercer une action en contrefaçon devant les juridictions civiles ou pénales.

C'est pourquoi, le droit des marques nous paraît être un moyen de pallier les incertitudes juridiques issues des difficultés de qualifications en droit d'auteur et donc d'attribution d'un régime juridique propre au Transmédia. Mais également à travers les aspects marketing des différents projets, le droit des marques se trouve être un complément logique du droit d'auteur, permettant une protection efficace des efforts de création et de développement nécessaires au succès d'un projet Transmédia.

CONCLUSION

En guise de conclusion, dire que le Transmédia est un sujet épineux relève de l'euphémisme.

En effet, le Transmédia supplante le droit de la propriété intellectuelle de par sa nature complexe, car il revêt plusieurs formes extrêmement variées dont les contours ne sont pas encore bien définis. La démultiplication d'une histoire sur plusieurs supports, la pluralité des intervenants pour sa création ainsi que le flou concernant la titularité des droits sur ce type d'œuvre posent de sérieux défis au droit positif.

Comme nous venons de le voir, le Transmédia peut se rapprocher de certaines catégories d'œuvres énoncées dans le CPI sans toutefois y correspondre parfaitement. Le droit des marques peut remédier quelque peu à ce problème en offrant une protection efficace du nom et donc d'un univers Transmédia, et ce dès l'initiation du projet, sans toutefois être une panacée.

Quoi qu'il en soit, le phénomène Transmédia permet de vérifier le poncif selon lequel la pratique a toujours une longueur d'avance sur la loi. Le droit a par le passé déjà connu des doutes face à des avancées technologiques qu'il a eu du mal à appréhender. Le logiciel et le jeu vidéo ont ainsi vu du temps s'écouler avant de se voir reconnaître un statut juridique suffisamment stable. Il faudra donc du temps avant que le Transmédia, qui est un phénomène récent et relativement ignoré par la doctrine, la justice et les professionnels, fasse l'objet d'une étude approfondie afin que les problèmes qui y sont associés soient résolus.

Selon les experts en la matière, le Transmédia est l'avenir du divertissement. Il ne saurait donc être ignoré éternellement par la communauté juridique.

Nous espérons en tout cas que les propositions que nous avons faites pour tenter d'éclaircir le sujet vous ont aidé à mieux appréhender le Transmédia et les questions juridiques qu'il suscite.