

Mots clefs : Droit d'auteur – œuvre de collaboration – œuvre collective – logiciel - contrefaçon

L'essentiel : Les jeux en ligne constituent une œuvre de collaboration au sens de l'article L. 113-2 du code de la propriété intellectuelle.

Les faits : Un compositeur de musique a été embauché par CDI, en tant que « sound designer », par la société Prizee.com. Cette dernière gère des activités en rapport avec l'édition de sites internet, le développement et la vente de jeux vidéo. Le requérant a, par la suite, été licencié. Or, à une date ultérieure, il a fait constater par huissier de justice que les musiques dont il estime être l'auteur étaient téléchargeables sur le site.

La procédure : Par actes d'huissier délivrés le 17 juin 2010, le requérant a alors assigné devant le tribunal de grande instance de Paris, les sociétés Prizee.com et Believe. Il estime que les œuvres musicales qu'il a créées sont exploitées sans son autorisation.

Le problème de droit : Un compositeur peut-il se prévaloir de droits d'auteur sur les musiques accompagnant un jeu vidéo ?

Le considérant de principe : « En conséquence, les jeux en ligne constituent une œuvre de collaboration au sens de l'article L. 113-2 du code de la propriété intellectuelle, plusieurs personnes ont concouru à leur réalisation et qu'il est tout à fait possible d'attribuer un droit distinct à Monsieur F. dont la contribution par le biais de la composition musicale peut être séparée. Les autres coauteurs, qui ne sont pas identifiés et n'ont pas été mis en cause, aucune des parties ne soulevant de fin de non recevoir de ce chef, ont réalisé la partie graphique de l'œuvre. La musique des jeux, créée par Monsieur F., fait donc partie d'une œuvre de collaboration audiovisuelle ».

sources :

www.legalis.net/spip.php?page=jurisprudence-decision&id_article=3260

www.legalis.net/spip.php?page=breves-article&id_article=3261

Note :

Un parallèle peut être fait entre le cinéma à ses débuts et le jeu vidéo, quant à leur appréhension par le droit. Il est en effet difficile d'élaborer un régime juridique pour de nouveaux modes d'expressions artistiques. Les réalisateurs de films se sont longtemps vus refuser la qualité d'auteur, considérés dans un premier temps comme de simples techniciens.

Véritable industrie de masse, le jeu vidéo a acquis au fil des ans une légitimité artistique. Dans ce sens, la Cour de cassation, avec l'arrêt Cryo du 25 juin 2009 a considéré le jeu vidéo comme « une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle ».

De même que pour le cinéma, l'aspect technique n'est pas nécessairement antinomique d'une dimension artistique. Reste alors à déterminer le régime applicable aux jeux vidéo.

L'ex-employeur du requérant, la société Prizee, soutient que la musique se fond dans l'ensemble que constitue le jeu vidéo. Cette idée irait dans le sens d'une qualification d'œuvre collective, selon l'article L 113-2 du CPI.

Cependant, comme le souligne le tribunal, la commercialisation d'un CD contenant les créations musicales en cause, démontre que la contribution du compositeur peut être séparée. L'argument selon lequel la sonorisation des jeux n'aurait qu'un caractère accessoire, auquel les joueurs n'accorderaient que peu d'importance, ne tient pas. Preuve en est la commercialisation massive de bandes originales de jeux vidéo. La musique est alors consommée indépendamment du jeu vidéo dont elle est tirée.

Certains éditeurs ont bâti la réputation de leurs titres sur la qualité des partitions les accompagnant. L'ère des sons 8-bit est

révolue. Meilleur exemple, des concerts symphoniques sont organisés, reprenant les thèmes les plus connus du « dixième art ». Impossible alors de nier que les compositions musicales de jeux vidéo peuvent être séparées.

Si la qualification d'œuvre de collaboration a été reconnue par le tribunal, encore fallait-il apprécier l'originalité des compositions du requérant, au sens du droit d'auteur. Il s'agit ici de se demander si le compositeur possédait une liberté de création ou s'il n'agissait qu'en qualité de simple exécutant.

L'originalité doit être explicitée par celui qui revendique des droits d'auteur. Le compositeur a alors procédé à une énumération des musiques sur lesquelles il prétend bénéficier de droits d'auteur. Pour chacune d'entre elles, il explique la finalité, les inspirations et l'effet qu'il cherche à produire chez l'auditeur. Le tribunal a reconnu un travail de création. En effet, « ils contiennent tous une mélodie, une harmonie et un rythme et traduisent un univers musical propre, expression de la personnalité de l'auteur ».

L'aspect technique de la création et la nécessité d'une validation par la hiérarchie n'ont pas suffi à écarter la dimension créative de la collaboration. Les musiques de jeu vidéo sont donc protégeables au titre du droit d'auteur.

La société Prizee ayant représenté et reproduit les œuvres musicales, sans le consentement de leur auteur, le tribunal l'a condamnée à verser 50 000 euros pour contrefaçon.

Afin de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo, le Premier ministre, François Fillon a chargé Patrice Martin-Lalande, d'une mission parlementaire relative à son statut juridique.

Decision :

« Le tribunal, par jugement rendu publiquement, par mise à disposition au greffe, contradictoire et en premier ressort,

- . Déclare Monsieur F. recevable à agir en contrefaçon pour les œuvres musicales « Defi de diablo », « Toudou aviateur », « Tout feu tout flamme », « Fast and furax », « Ratatrouille », « Arbre à poème », « Farambulle », « Cap sur le trésor », « Toudou cuistot », « La mine endiablée », « Memochrono », « Picbulle », « Chauffe qui peut », « Frigomino », « Aqua ombra », « Tuyo loco », « Tektonik furax » et « Prizee univers »,
- . Le déclare irrecevable à agir pour les autres compositions musicales dont il demande la protection,
- . Rejette la demande de mise hors de cause de la société Believe,
- . Dit que la société Prizee.com a commis des actes de contrefaçon de droit d'auteur au préjudice de Monsieur F.,
- . Dit que la société Believe a commis des actes de contrefaçon de droit d'auteur au préjudice de Monsieur F.,
- En conséquence,
- . Condamne la société Prizee.com à payer à Monsieur F. la somme de 50 000 € en réparation de son préjudice fondé sur ses droits patrimoniaux d'auteur,
- . Condamne la société Believe à payer à Monsieur F. la somme de 10,56 € portant sur le préjudice de Monsieur F. du mois d'avril 2010 au mois de juin 2010 inclus,
- . Ordonne à la société Believe de communiquer à Monsieur F. la liste des sites internet commercialisant les musiques sur lesquelles Monsieur F. est titulaire de droit d'auteur, sous quelque forme que ce soit (vente, téléchargement, sous forme de compilation ou individuellement) ainsi que le nombre exact de téléchargements effectués de ces musiques et ce, à compter du mois de juillet 2010 jusqu'au jour du prononcé du présent jugement,
- . Dit que cette communication devra intervenir dans le mois suivant le prononcé de ce jugement et à défaut sous astreinte de 150 € par jour de retard, ladite astreinte courant pendant un délai de 3 mois,
- . Se réserve la liquidation de ladite astreinte,
- . Dit qu'il appartiendra à Monsieur F. de saisir à nouveau le tribunal si un accord n'est pas trouvé avec la société Believe pour l'indemnisation de son préjudice portant sur la période postérieure au mois de juin 2010,
- . Interdit l'exploitation par la société Prizee.com et par la société Believe des compositions musicales « Defi de diablo », « Toudou aviateur », « Tout feu tout flamme », « Fast and furax », « Ratatrouille », « Arbre à poème », « Farambulle », « Cap sur le trésor », « Toudou cuistot », « La mine endiablée », « Memochrono », « Picbulle », « Chauffe qui peut », « Frigomino », « Aqua ombra », « Tuyo loco », « Tektonik furax » et « Prizee univers » passé un délai de trois mois à compter de la signification du présent jugement,
- . Déboute Monsieur F. de ses autres demandes,
- . Dit que la société Prizee.com devra garantir la société Believe de l'ensemble des condamnations prononcées à son encontre dans le présent jugement, à l'exception de l'astreinte au titre du droit d'information,
- . Déboute la société Believe de sa demande reconventionnelle,
- . Condamne in solidum les sociétés Prizee.com et Believe aux dépens qui seront recouverts par Maître Antoine Cheron, conformément aux dispositions de l'article 699 du code de procédure civile,
- . Condamne in solidum la société les sociétés Prizee.com et Believe à payer à Monsieur F. la somme de 10 000 € au titre de l'article 700 du code de procédure civile.
- . Ordonne l'exécution provisoire de la présente décision en ce qui concerne uniquement le droit d'information et les frais irrépétibles. »