

NOTE JURIDIQUE : FAN-GAME ET DROIT D'AUTEUR

MOTS-CLEFS : Contrefaçon - Droit d'auteur - Œuvre multimédia - Numérique - Œuvre composite

“La liberté de l'innovation nécessite de reconnaître la liberté de réutilisation.”

Par cette phrase, le juriste américain Lawrence Lessig souligne l'importance de la réutilisation et de l'adaptation dans le domaine de l'innovation.

Sur Internet, il est courant de voir des versions alternatives de jeux vidéo créées par des fans, également appelées "fan-games". Ces jeux sont généralement créés par des particuliers en dehors du cadre d'une entreprise ou d'une organisation commerciale et sont souvent basés sur des jeux vidéo plus anciens ou des suites adaptées.

Bien que ces fan-games soient créés à partir d'œuvres originales, leur objectif est souvent de rendre hommage au jeu vidéo plutôt que de copier l'œuvre originale. C'est pourquoi les procès liés à ces créations sont rares.

Cependant, si l'objectif du fan-game est plus opportuniste, l'éditeur du jeu original peut intervenir en violation de ses droits d'auteurs car la légalité de ces fan-games demeure contestable.

En somme, Internet permet la création d'uchronies et de versions alternatives de jeux vidéo, mais cela doit se faire dans le respect des droits d'auteurs.

I-Fan game et propriété intellectuelle, une impossible conciliation ?

Les dispositions relatives à la protection des œuvres de l'esprit couvrent à la fois les personnages, les graphismes, le gameplay et toutes les composantes du jeu vidéo de sorte à entraver leur réutilisation par des tiers. En effet, le régime de l'œuvre multimédia apparaît complexe en ce qu'il fait l'objet d'une protection "distributive" par le droit d'auteur.

Dès lors, l'effectivité de ces protections se retrouve confrontée à des obstacles techniques, du fait de l'anonymisation des internautes, de la difficulté d'identifier les contrefacteurs, ou encore du fait que les fan-games ne soient pas traités en tant que tels dans les CGU, puisqu'il s'agit de la création d'un nouveau jeu vidéo, dérivé de l'œuvre originale.

Dans son livre "*Le jeu vidéo, un objet juridique identifié*", Geoffroy Brunaux rappelle que les fan-games n'essaient pas de cacher leur lien avec l'œuvre qu'ils célèbrent et ne doivent donc pas être confondus avec des plagiat. En effet, de nombreux jeux sont aujourd'hui copiés, souvent via des applications, et ce sans autorisation des ayants droits et sans modifier le moindre détail du jeu original, dans le but de nuire à l'œuvre originale. C'est là que les fan-games se différencient.

Cependant, ces créations ne sont pas licites pour autant, sauf dans des cas exceptionnels autorisés par le Code de propriété intellectuelle, à l'instar de l'exception de parodies, plutôt rares, prévue par la lettre de l'article L.122-5,4°.

Ainsi, lorsque l'hommage est sincère, l'éditeur ne voit généralement pas d'inconvénient à sa création. Toutefois, certains fan-games ont plutôt vocation à détourner l'œuvre originale voire de la rendre illégale en créant par exemple des jeux à caractère sexuel.

Dans ce cas, certains éditeurs font le choix de se retrancher derrière le droit de la propriété intellectuelle et coupent court à ces créations surtout lorsque cela a pour effet de créer de nombreux

jeux dérivés et, in fine, une communauté parallèle se détournant du jeu original et engendrant un risque de confusion ainsi qu'un manque à gagner.

C'est le cas notamment de la société Nintendo qui a fait retirer une centaine de jeux amateurs qui s'inspiraient de leur célèbre franchise, tels que *The Legends of Zelda* ou encore *Pokémon*. Ces "enfants illégitimes" sont défendus par leurs créateurs sous le prisme d'une liberté d'expression en tant que fan, faisant ainsi front aux droits de propriété intellectuelle des développeurs de jeu vidéo.

II – Quelles solutions ?

Au regard des différents éléments préalablement évoqués, cette conciliation s'avère difficile à mettre en pratique.

En effet, l'institution d'une exception aux droits des développeurs de jeu vidéo serait trop permissive malgré l'objectif de garantir la liberté d'expression des fans contrefacteurs.

Toutefois, une réponse à ces interrogations pourrait être trouvée sur le terrain du *fair-use*, découlant de la tradition anglo-saxonne du Copyright.

En ce sens, ce mécanisme permettrait d'apprécier *in concreto* les œuvres afin de déterminer si elles échappent ou non à la qualification de "contrefaçon" à lumière d'un ensemble de critères doctrinaux et prétoriens.

L'auteur et conférencier Geoffroy Brunaux suggère quant à lui une approche différente en se basant sur une transposition de la réglementation privée inhérente aux fan-fiction. En effet, les fan-fictions ou "fan-films" se distinguent des fan-games car ils impliquent la création de courts métrages hébergés sur des plateformes telles que YouTube ou Dailymotion, inspirés fortement d'œuvres audiovisuelles populaires préexistantes. Concernant une telle réappropriation de ces univers, propriétés des titulaires des droits, différents producteurs ont édicté des directives que les créateurs amateurs doivent respecter. Cette réglementation privée prévoit entre autres, une limitation du budget ou encore la nécessité de ne pas ternir l'image de l'oeuvre originale. C'est dans cette ligne directrice que le professeur Brunaux projette une potentielle conciliation, qui serait dès lors en adéquation avec les intérêts des différentes parties. Ce compromis permettrait ainsi à l'éditeur de jeux de conserver sa popularité en n'interdisant pas complètement la création amateur, sous réserve qu'elles ne soient pas abusives.

III- Conclusion :

En résumé, la création de contenus sur internet peut s'avérer être une tâche ardue et chronophage, et certains développeurs ont estimé que la réalisation d'un profit n'était pas toujours garantie.

Toutefois, certains éditeurs considèrent ces réalisations amatrices comme une source de main d'oeuvre supplémentaire, ne demandant aucune rémunération et pouvant faire preuve d'une créativité accrue vis-à-vis de de l'oeuvre originale.

C'est le cas notamment de la société de développement de jeux "Valve Corporation" qui a mis à disposition des utilisateurs le kit de développement utilisé pour la configuration du jeu "Half*Life 2" afin que ces derniers puissent s'en saisir et apporter leur créativité et leur découverte, matière grise qui sera ensuite captée par les éditeurs.

Ces pratiques de “mises à dispositions” ont permis aux joueurs de manipuler l’univers de leur jeu préféré afin d’en réaliser des expériences personnalisées et inédites. Ces créations ont parfois même pu être canonisée et intégrée par les développeurs. A titre d’illustration, le compagnie SEGA a autorisé la création d’un fan-game “*SONIC MANIA*” qui a connu un énorme succès auprès des utilisateurs. Ce dernier a même été intégré dans la continuité de la célèbre franchise du hérisson bleu, engendrant un profit conséquent par la vente de support et de produits dérivés.

Dès lors, le débat entourant les différentes problématiques succinctement exposées continue de nourrir les spécialistes de la propriété intellectuelle ou du droit de la consommation, en attendant que les différents acteurs de ce secteur s’entendent sur une politique commune.