

## **Le jeu vidéo appréhendé par le droit de la propriété littéraire et artistique**

Le jeu vidéo est un média assez jeune, il a été considéré longtemps comme très péjoratif par la société, mais il est aujourd'hui le loisir numéro un bien devant le cinéma. Aujourd'hui presque tout le monde a joué à un jeu vidéo, dû à son omniprésence dans notre société que ce soit dans notre poche avec nos smartphones, ou chez nous sur nos consoles ou ordinateurs.

Ce dernier est encore le vecteur de beaucoup de difficultés sur des questions importantes quant à la protection d'élément constituant l'œuvre. Que ce soit sur les créations des joueurs dans les jeux, du modding venant modifier le jeu, jusqu'à offrir une nouvelle expérience qui n'était pas prévu par le jeu, ou encore la protection du gameplay, qui avait été abordé dans une décision du Tribunal de Grande Instance (TGI) de Lyon le 8 septembre 2016, concernant le jeu vidéo *Alone in The Dark*, dans laquelle le TGI avait reconnu au créateur du gameplay de ce jeu, la qualification d'œuvre pour le gameplay. Cependant le TGI a dans sa décision confondu originalité et nouveauté, venant encore quelque part montrer une certaine confusion quant à la notion d'originalité.

Le jeu vidéo est une notion qui est encore en train d'évoluer, et il a connu un nouvel essor juridique en fin d'année 2022, avec une décision assez attendue rendue par la Cour d'Appel de Paris concernant la possibilité d'un marché d'occasion des jeux dématérialisés.

### **I. La lente reconnaissance du jeu vidéo comme œuvre**

Il est assez tentant de vouloir comparer l'évolution de la reconnaissance de la photographie à celle du jeu vidéo. Les deux se sont fait refuser dans un premier temps la qualification d'œuvre, pour au final se voir reconnaître cette qualification plus tard avec l'évolution des mœurs.

Concernant le jeu vidéo, on a trois réelles principales évolutions, la première avec l'arrêt Cour de cassation, Pachot du 7 mars 1986 pour la première fois la qualification d'œuvre aux jeux vidéo et donc on lui octroie la protection au titre du droit d'auteur. Cette reconnaissance on la doit à une qualification unitaire, ici les juges ont considéré que le logiciel était l'élément prédominant, et donc que l'on devait voir le jeu vidéo par ce prisme, on a donc ici étendu le régime du logiciel aux jeux vidéo.

On a ensuite l'arrêt Cour de cassation, Midway du 21 juin 2000, qui confirme la conception rendue par l'arrêt Pachot, le jeu vidéo est ici une œuvre logicielle unitaire.

Mais, le 25 juin 2009 la Cour de Cassation dans un arrêt *Cryo* va changer de qualification, on passe d'une qualification unitaire, vers une qualification distributive, ici on qualifie le jeu vidéo d'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 ». Cette solution fut confirmée le 26 septembre 2011 dans un arrêt rendu par la Cour d'Appel (CA) de Paris, en réaffirmant le caractère d'œuvre complexe du jeu vidéo.

### **II. Le régime juridique du jeu vidéo**

Le jeu vidéo est une œuvre complexe ou dit autrement une œuvre multimédia protégée par le droit d'auteur, on reconnaît cette qualification depuis l'arrêt *Cryo* rendu par la Cour de cassation le 25 juin 2009, assez simplement cette qualification permet de voir le jeu vidéo comme un tout composé de plusieurs éléments qui peuvent eux-mêmes être des œuvres, on y retrouve notamment la musique, l'image, le logiciel, le son, les cinématiques, le scénario, et bien d'autres. Chacune des composantes est soumise au régime qui lui est applicable par sa nature.

La condition pour obtenir la protection du droit d'auteur ici est toujours la même c'est-à-dire l'originalité, c'est-à-dire l'empreinte de la personnalité de l'auteur dans l'œuvre.

Le jeu vidéo est souvent le fruit du travail de plusieurs personnes par sa nature, il peut donc être envisagé de deux façons soit en tant qu'œuvre collective, soit en tant qu'œuvre de collaboration, souvent on octroie la qualification d'œuvre collective car elle permet d'octroyer aux éditeurs ou au producteur de bénéficier d'un régime très favorable en ce que les droits d'auteur appartiennent directement à la personne physique ou morale qui est à l'initiative de l'œuvre.

L'œuvre de collaboration rend autonomes les auteurs dans leur apport à l'œuvre, pas de lieu de subordination, sauf hypothèse de contrat de cession, les créateurs sont alors titulaires des droits d'auteur au détriment des employeurs.

Il y a une opposition entre ces deux qualifications, l'arrêt Cryo de 2009 et l'arrêt de la CA de Paris de 2011 vient ici renforcer la qualification d'œuvre de collaboration plutôt que d'œuvre collective.

Le jeu vidéo est de nature complexe, ce qui peut le rendre assez imprévisible, et nécessitant une appréciation au cas- par-cas, ce qui actuellement n'est pas vraiment satisfaisant, car ce régime vient quelque part créer une insécurité juridique que ce soit pour le créateur de jeu vidéo, ou pour les exploitants.

### **III. Le marché d'occasion du jeu vidéo**

C'est une question qui est apparue avec le développement du numérique et de l'avancée d'autant plus importante de la dématérialisation, et les intérêts économiques sont très importants. Cette question a réellement surgi dans le paysage juridique avec l'arrêt du TGI de Paris du 17 septembre 2019, Steam contre UFC que choisir.

Dans cette décision le TGI a tranché en faveur de l'association, venant laisser entrevoir la possibilité d'un marché d'occasion des jeux vidéo dématérialisés, dans la même logique que le marché d'occasion du logiciel, dégager par la Cour de Justice de L'Union Européenne (CJUE), cette dernière retenant qu'un éditeur de logiciels ne peut s'opposer à la revente de son logiciel qu'il distribue par téléchargements à partir de son site internet.

L'article L122-3.1 du CPI nous rappelant que le droit de distribution est soumis à la théorie de l'épuisement, la mise à disposition du support sur le marché pour la première fois suite à l'accord de l'auteur cause l'épuisement de son droit de distribution. De ce fait, il ne peut plus en principe interdire la revente, et notamment la revente d'occasion, ainsi, le marché de l'occasion échappe au droit d'auteur.

Cependant, après avoir interjeté appel, la société Valve, propriétaire de Steam, a obtenu gains de cause, auprès de la Cour d'Appel de Paris le 21 octobre 2022, cette dernière refusant la possibilité d'un marché d'occasion, elle se base sur un raisonnement proche de l'arrêt rendu par la CJUE dans l'arrêt Tom Kabinet de décembre 2019, on ne se base pas sur le droit de distribution au public, mais sur la notion de « communication au public » au sens de la directive 2009/29/CE. Ici la théorie de l'épuisement ne s'applique qu'aux objets tangibles, et donc les objets dématérialisés ne seraient pas impactés par la théorie de l'épuisement.

Ainsi, par cet arrêt on pose le principe qu'un marché d'occasion ne peut être autorisé que si l'auteur ou ses ayants droit autorisent un tel marché, ce qui en principe est très peu probable au vu des enjeux économiques. Ce qui est en quelque sorte critiquable du fait qu'aujourd'hui notamment pour le jeu vidéo, la présence de copies physiques disparaît peu à peu, et est aujourd'hui déjà presque de l'ordre du passé, ce qui encore renforce la difficulté d'accès à la culture dans le milieu du jeu vidéo, là où d'une génération vers l'autre, l'accessibilité semble de plus en plus difficile au vu de la montée des prix.