



**HAL**  
open science

## Jeux vidéo : Le Gameur a-t-il des droits d'auteur ?

Audrey Lebois

► **To cite this version:**

Audrey Lebois. Jeux vidéo : Le Gameur a-t-il des droits d'auteur ?. Fête du Droit 2024 - "Jeu(x) & Droit", Faculté de droit et des sciences politiques de Nantes., Mar 2024, Nantes, France. hal-04677132

**HAL Id: hal-04677132**

**<https://hal.science/hal-04677132v1>**

Submitted on 25 Aug 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Jeux vidéo : Le Gameur a-t-il des droits d'auteur ?

**Audrey LEBOIS**

Maître de conférences HDR à Nantes université

Directrice adjointe de l'IRDP (UR 1166)

*Cette communication a été présentée lors de la **Fête du Droit 2024 - "Jeu(x) & Droit"**, le 11 mars 2024 à la faculté de droit et des sciences politiques de Nantes. La forme orale a été conservée.*

Du point de vue des concepteurs comme des joueurs, les jeux vidéo intéressent le droit du travail, le droit de la santé publique et la protection des mineurs mais aussi le droit d'auteur.

Pour rappel ou information, le droit d'auteur est le droit de propriété reconnu à l'auteur personne physique qui crée une œuvre de l'esprit originale. Même si le Code de la propriété intellectuelle ne les vise pas expressément parmi les œuvres protégeables, une jurisprudence constante reconnaît aux jeux vidéo la protection par le droit d'auteur. Au-delà des droits d'auteur dont peuvent bénéficier les créateurs de jeux vidéo, on peut se poser la question de savoir si Le Gameur a des droits d'auteur.

Cette question peut dans un premier temps surprendre car le joueur n'occupe initialement pas de place dans le processus de création d'un jeu vidéo. Mais elle prend sens lorsqu'on relève l'évolution remarquable des jeux vidéo ces dernières années et en particulier l'évolution du rôle du joueur qui est aujourd'hui bien loin de celui d'autrefois avec *Pacman* et *Street fighter*. Celui-ci ne se réduit pas aux déplacements d'un personnage dans un univers ou à l'exécution de mouvements de combats

Aujourd'hui, le jeu vidéo s'exprime en ligne avec des mondes virtuels immenses dans lesquels le joueur peut être amené à créer, *in game*, toutes sortes d'objets, personnages et autres décors virtuels. Mais aussi, *out game*, en pratiquant le *modding*, c'est à dire en programmant, modifiant les lignes de code du jeu vidéo afin de changer certains aspects de celui-ci ou bien en élaborant un nouveau jeu à part entière. Autre évolution remarquable : la possibilité qu'offre internet de partager ces expériences de jeux et

créations virtuelles avec un large public constitué des autres membres de la communauté des joueurs.

Pour le juriste, ces pratiques interrogent.

**1 - Les créations ainsi réalisées font-elles naître des droits d'auteur dans les mains du joueur-créateur ?**

**2 - Le gameur peut-il alors exploiter ces œuvres ?**

1 –

Le droit protège les créations intellectuelles, œuvres de l'esprit originales. S'il importe peu que la création naisse dans un monde virtuel et non réel (la neutralité technologique vaut pour le droit d'auteur), pour qu'elle soit protégeable, il ne faut pas qu'elle soit exclusivement dictée par les fonctionnalités du jeu ou dû au hasard. L'originalité au sens du droit d'auteur réside dans les choix personnels, libres et créatifs fait par l'auteur.

On comprend que la question du joueur comme créateur ne se pose pas dans les mêmes termes selon les types de jeux. Des jeux vidéo narratifs laissent peu de place à la créativité des joueurs qui ne font que déplacer et évoluer des personnages prédéfinis selon des histoires et dans des décors imposés non modifiables (ex. *Red Dead*).

Mais d'autres jeux comme *Minecraft* (2009), *Super Mario Maker* ou le mode créatif dans *Fortnite* sont conçus pour laisser une liberté au joueur pour créer des contenus, items ou avatars dont l'originalité requise pour l'accès au droit d'auteur peut -être envisagée.

La création *in game* est toutefois limitée aux éléments fournis par le jeu (vêtements, armes, couleurs et coupes de cheveux) et la liberté créatrice du joueur est donc contrainte techniquement comme artistiquement si bien que la protection de ces créations comme, par exemple, la personnalisation d'un avatar est discutable.

Mais on dira aussi que le droit d'auteur n'exclut toutefois pas que la combinaison originale, c'est-à-dire la combinaison de choix libres et créatifs d'éléments mêmes connus, banals ou prédéfinis puissent être protégée (Jurisprudence constante). Ainsi, un jeu comme *Minecraft* représente un bel exemple de ce que peut représenter un « jeu-

outil » pour le joueur qui peut assembler des blocs de différentes couleurs et différentes « matières », compiler comme bon lui semble afin de réaliser ce qu'il souhaite.

Il faut aussi évoquer l'hypothèse dans laquelle les joueurs créent *out game* des *mods* ou *modding* qui consistent en la modification de certains éléments du jeu (nouvelles cates, armes, skins pour l'avatar...) ou bien en la création d'un nouveau jeu en modifiant le code source du jeu préexistant. L'autonomie artistique du gameur permet ici à ces créations d'entrer dans le champ du droit d'auteur.

On peut aussi se poser la question de savoir si le joueur ne peut pas revendiquer la qualité non pas d'auteur mais d'interprète du jeu vidéo.

Selon le Code de la propriété intellectuelle, est artiste interprète «la personne qui représente, chante, récite, déclame, joue ou exécute de toute autre manière une œuvre littéraire ou artistique, un numéro de variétés, de cirque ou de marionnettes » (art. L212-1 CPI).

Lorsque le législateur a consacré cette catégorie en 1985, il pensait aux acteurs et aux musiciens et non au joueur d'un jeu vidéo.

Pour autant, la définition légale peut apparaître suffisamment large pour accueillir le joueur. Ce dernier, pour reprendre les termes de la définition légale, « exécute » d'une certaine manière, l'œuvre jeu vidéo.

Mais ici encore, il ne faut pas raisonner de manière systématique. Tout dépend de la nature de l'interaction du joueur avec le jeu. Pour un Tetris ou un jeu de stratégie, il n'y a pas de place pour l'interprétation personnelle. En revanche, lorsque les joueurs incarnent des personnages et exécutent des actions qu'ils contrôlent (faire faire des mouvements de danse à un personnage par exemple), on pourrait leur reconnaître la qualité d'interprète du jeu vidéo ou des personnages de jeu vidéo (comme un marionnettiste). En ce sens on dira que la jurisprudence a reconnu que les interprétations assistées par ordinateur peuvent être protégées (en matière musicale).

Toute dépendra si le joueur se contente de participer au jeu en incarnant son propre rôle de joueur ou s'il incarne un personnage. On peut faire le parallèle avec une jurisprudence

de la Cour de cassation qui a refusé la qualité d'artistes-interprètes aux participants d'une émission de « télé-réalité » jouant leur propre rôle (Cass. civ. 1<sup>re</sup>, 22 janvier 2014, n° 12-13.970 et 12-13.974 : « *Mais attendu que la cour d'appel a relevé que les participants aux émissions en cause n'avaient aucun rôle à jouer ni aucun texte à dire, qu'il ne leur était demandé que d'être eux-mêmes et d'exprimer leurs réactions face aux situations auxquelles ils étaient confrontés et que le caractère artificiel de ces situations et de leur enchaînement ne suffisait pas à leur donner la qualité d'acteurs ; qu'ayant ainsi fait ressortir que leur prestation n'impliquait aucune interprétation, elle a décidé à bon droit que la qualité d'artiste-interprète ne pouvait leur être reconnue* » )

mais aussi aux personnes participant à un reportage (Cass. civ. 1<sup>re</sup>, 13 nov. 2008, n°06-16278).

La performance du joueur qui interpréterait oralement un personnage de jeu vidéo pourrait s'apparenter à une création et une interprétation spontanée et éphémère comparable à l'improvisation théâtrale. Le gameur aurait alors les qualités d'auteur et d'interprètes des textes parlés improvisés.

Si les gameurs peuvent être auteur ou interprètes, cela ne signifie pas pour autant qu'ils peuvent utiliser librement leurs créations ou interprétations.

## **2 -**

Si les joueurs peuvent être auteur ou artiste-interprètes, cela ne signifie pas pour autant qu'ils peuvent utiliser librement leurs créations ou interprétations.

Les créations générées par les joueurs sont des œuvres dérivées du jeu vidéo d'origine. Le code de la propriété intellectuelle français prévoit dans ce cas que l'auteur (le joueur) est titulaire des droits sur cette œuvre dérivée ou composite mais sous réserve des droits de l'auteur de l'œuvre préexistante (droits qui appartiennent à l'éditeur cessionnaire).

Il en va de même des éventuelles interprétations, expériences de jeu du gameur qu'il peut vouloir diffuser en streaming ou enregistrer et poster sur des plates-forme comme YouTube. Ces vidéos qui reproduisent et communiquent au public le jeu vidéo (même si la session de jeu est courte) requiert l'autorisation du titulaire des droits sur le jeu vidéo.

Le faire sans cette autorisation est une contrefaçon avec les risques de poursuites et de sanction qui l'accompagnent.

Pourtant, en pratique, les joueurs qui diffusent leurs parties en ligne ne sollicitent guère d'autorisation. Et les éditeurs ne se plaignent généralement pas de ces diffusions illicites car celles-ci ont un impact économique positif pour eux. Elles sont une source de publicité gratuite très efficace : plus on parle d'un jeu vidéo, plus cela donne envie à d'autres d'y jouer et donc plus cela contribue au succès commercial du jeu. En 2020, les contenus « jeux vidéo » sur YouTube ont représenté 100 milliards d'heures de visionnage et il y avait, pour la même période, plus de 40 millions de chaînes actives dédiées au « gaming » (V. <https://www.20minutes.fr/high-tech/2928131-20201209-youtube-videos-jeux-video-cumule-plus-100-milliards-heures-visionnage-2020#>).

Et puis, il y a aussi ce qu'autorisent contractuellement les éditeurs via les CGU ou contrat de licence utilisateur de jeux vidéo. Une clause indique dans quelles limites les utilisateurs peuvent diffuser des sessions de jeux, ou créer et diffuser des *mods* : création à usage strictement privé, possibilité de les diffuser à la communauté des joueurs à titre gratuit ou onéreux et sur quel type de plateforme...

L'existence d'un droit de propriété intellectuelle au profit du joueur créateur n'est donc pas niée mais les clauses de cession de droits au profit de l'éditeur du jeu sont fréquentes. Il s'agit notamment d'éviter aux entreprises du secteur de voir un *mod* devenir un grand succès et être récupéré par un concurrent.

Ces stipulations contractuelles interrogent le juriste car elles peuvent se heurter au droit d'auteur français et à ses principes protecteurs de l'auteur dans le cadre de la cession (prohibition de la cession globale des œuvres futures, précision de l'étendue des droits cédés et mécanisme de rémunération de l'auteur).

L'ensemble de ces interrogations et discussions montre l'importance et la complexité de l'application du droit d'auteur au jeu vidéo.