

BOUHEDDA Bilel

Le 31 Mai 2022

DANY Raphaël

Charlène Mbizi Kouendela

LAABANY Shakir

# **RAPPORT JURIDIQUE SUR LA VENTE D'UN JEU VIDEO**



# Sommaire

1 Protéger un jeu vidéo.....	4
1.1 La partie logicielle.....	4
1.2 La partie musicale.....	5
2 Les réglementations.....	6
2.1 Avertissements.....	6
2.2 Protection des mineurs.....	6

# 1 Protéger un jeu vidéo

Le jeu vidéo est une œuvre de l'esprit, protégé par le droit d'auteur. La condition de protection à ce titre dépend de l'originalité de la création.

Cette originalité est caractérisée par l'empreinte de la personnalité de l'auteur, la marque de l'apport intellectuel de l'auteur et l'expression de ses choix créatifs.

Il est conseillé de protéger sa création, notamment afin de prouver l'intégrité et l'antériorité de l'œuvre. Un dépôt du jeu vidéo auprès de l'Agence de Protection des Programmes permet de matérialiser le contenu de sa création et d'avoir une date certaine.

En effet, depuis l'arrêt Cryo Civ. du 25 juin 2009., le jeu vidéo « est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle ». En d'autres termes, le jeu vidéo bénéficie d'une qualification distributive et, par conséquent, d'un régime juridique qui diffère en fonction de l'élément du jeu dont il s'agit.

## 1.1 La partie logicielle

Le Code de la Propriété intellectuelle prévoit un régime de protection pour les logiciels. De plus, le contenu (images, textes, etc.) ainsi que les liens hypertextes peuvent être protégés par le droit d'auteur.

Il est également conseillé d'effectuer un dépôt pour chaque mise à jour du code source. La prise d'antériorité est importante dans un monde de plus en plus concurrentiel et numérisé.

De plus si le concept du jeu vidéo existe déjà (jeu de société, etc...), il faudra obtenir l'autorisation de l'autorité détentrice du brevet du jeu avant de commencer à le développer.

## 1.2 La partie musicale

L'expression créative et artistique est protégée par le droit d'auteur. Si le jeu vidéo contient des musiques tierces, il faudra l'accord du détenteur des droits de celles-ci. Par exemple, si le jeu vidéo veut obtenir le droit d'utiliser une musique détenue par la SACEM, il devra obtenir un droit de reproduction et un droit de représentation de cette société.

Cette autorisation ne concerne pas notamment le droit moral, les droits dérivés tels que le droit d'arrangement, le droit d'adaptation, le droit de traduction, etc. Elle ne concerne pas non plus les droits voisins du droit d'auteur.

## 1.3 Contenus visuels

Afin de protéger les créations visuelles et plastiques, il est important d'obtenir une preuve de l'existence et de la date de vos travaux artistiques. Cela peut concerner les images, les vidéos, les designs etc.

Si une marque déposée ou un logo est affiché dans le jeu vidéo, la licence devra être obtenue au préalable.

## **2 Les réglementations**

### **2.1 Avertissements**

Cette réglementation se résume à un décret datant du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo

Aux termes de ce décret, une notice placée dans la boîte contenant un jeu vidéo doit être explicite quand aux précautions à prendre lors de l'utilisation du jeu vidéo, ainsi qu'un avertissement relatif aux épilepsies.

### **2.2 Protection des mineurs**

La problématique de la protection des mineurs exposés aux contenus des jeux vidéo a été évoquée dans un premier temps par une résolution du Conseil de l'Union européenne du 1er mars 2002.

En avril 2003, un système paneuropéen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs, dénommé PEGI, a été adopté par l'industrie européenne des jeux vidéo.

Il s'agit d'un système d'autorégulation destiné à empêcher les mineurs d'être exposés à des jeux inadaptés à leur tranche d'âge. En France, ce système a été intégré au cadre réglementaire à la suite de la modification en 2015 des articles 32 et 33 de la loi n° 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles, ainsi qu'à la protection des mineurs.

# Sitographie

MADJID, Dalia, "Jeux vidéo et droit d'auteur", *Village-justice*, 24/03/2020.

Consultable à l'adresse :

<https://www.village-justice.com/articles/jeux-video-droit-auteur,34246.html>

"Épuisement des droits de distribution des jeux vidéos", *Actoba*, 28/10/2019.

Consultable à l'adresse :

<https://www.actoba.com/epuisement-des-droits-de-distribution-des-jeux-video/>

GREENSPAN David, BOYD S.Gregory, PUREWAL Jas, « Jeux vidéo et propriété intellectuelle : une perspective mondiale », *Wipo*, Avril 2014.

Consultable à l'adresse :

[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/fr/2014/02/article\\_0002.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/fr/2014/02/article_0002.html)

Légifrance, Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387.

Consultable à l'adresse :

<https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632>

Sacem, « Obtenez votre autorisation pour utiliser de la musique dans un jeu vidéo ».

Consultable à l'adresse :

<https://clients.sacem.fr/autorisations/jeu-video>

Mapreuve, « Protection du jeu vidéo ».

Consultable à l'adresse :

<https://www.mapreuve.com/fr/protection-jeux-video.php#:~:text=Afin%20de%20prot%C3%A9ger%20son%20%C5%93uvre,d'avoir%20une%20date%20certaine.>

SOULEZ, Marie, « Jeux vidéo : réglementation spéciale du jeu vidéo en France », *Alain-bensoussan*, 24/03/2017.

Consultable à l'adresse :

<https://www.alain-bensoussan.com/avocats/jeu-video-reglementation-france/2017/03/24/>