

Acquisition et droit du jeu vidéo en bibliothèques

Janvier 2026



Droit du jeu vidéo en bibliothèque

ÉTAT DES LIEUX DU DROIT

Le jeu vidéo est protégé par le droit de la propriété intellectuelle.

Pas de “flou juridique” :

en l'absence d'un régime spécifique sur le droit de prêt ou de consultation, en l'absence d'organisme de gestion collective (comme la SOFIA ou la SACEM), se reporter aux règles générales du droit d'auteur = pour tout usage en bibliothèque **une demande d'autorisation expresse aux ayants-droits est nécessaire.**

Utilisation des jeux sans autorisation = contrefaçon de droit d'auteur :

- même si c'est fait sans contrepartie financière
- même si le jeu est gratuit
- et ce pour la consultation sur place, le prêt ou des animations ponctuelles



Crédits : J. & Y. Berdeaux

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

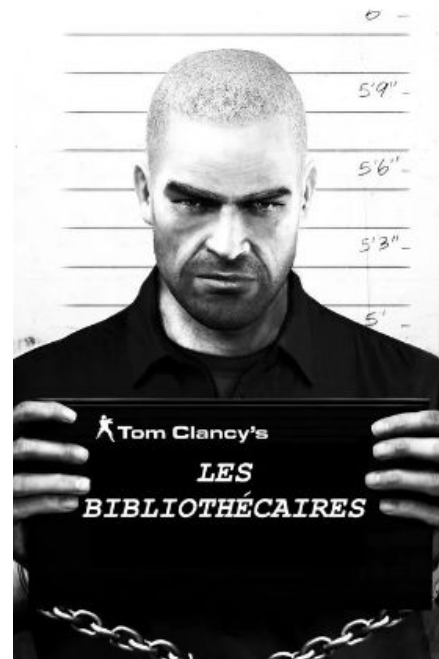
THÉORIE ET PRATIQUE

En théorie :

pour chaque jeu, il faut identifier l'ayant-droit et lui demander par écrit une autorisation expresse, en précisant la version du jeu, son usage, la durée, etc.

À défaut = contrefaçon de droit d'auteur.

Le risque : procédure civile par l'ayant-droit avec mise en demeure demandant le retrait du jeu et éventuellement dommages et intérêts. Au-delà, l'affaire peut aller en justice.



Droit du jeu vidéo en bibliothèque

THÉORIE ET PRATIQUE

En pratique :

Le jeu vidéo est présent en médiathèque depuis plus de vingt ans et à ce jour, **aucune demande d'ayant-droit à l'encontre d'une bibliothèque n'a été recensée.**

Le préjudice économique est faible, le risque est donc faible qu'un ayant-droit agisse sur cette base. Une action en justice coûte de l'argent et les ayant-droits ne le font généralement que s'ils ont intérêt à agir.

Si un ayant-droit devait se manifester, ce serait plus probablement pour atteinte à l'image du jeu ou de son studio/éditeur (voir *Conseils*).

Les éditeurs et studios français interrogés par l'association se positionnent favorablement sur le sujet :

- a minima, ils ne voient pas de problème à ce que leurs jeux soient utilisés en médiathèque
- au mieux, ils y sont favorables
- ce qui les empêche d'agir : enjeu financier faible, permet le rayonnement du jeu, vision positive des établissements culturels et de leurs missions...

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

CONSEILS

Avoir un usage “raisonnable” des jeux vidéo = une pratique classique attendue en bibliothèque et non pas, par exemple, un usage assimilable à une salle d'arcade ou un dispositif esports avancé.

S'assurer de ne pas porter atteinte à l'image du jeu, de son studio, de son éditeur. Par exemple en associant l'usage du jeu à une pratique qui pourrait heurter les ayant-droits : alcool, tabac, implication financière, sexe, violence excessive, etc.

Éviter d'utiliser des visuels et logos (eux-mêmes protégés par le droit d'auteur) des jeux dans la communication. Éviter une communication outrancière, qui dépasserait largement le cadre du public ciblé, par exemple une communication martelée massivement pour un tournoi proposé sans autorisation.

Éviter piratage et émulation, y compris de “vieux” jeux.



Crédits : Atelier Pop Culture

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

CONSEILS

Acheter ses jeux où on veut, là où c'est le plus pratique, où il y a le plus de choix, où c'est le moins cher. Fondamentalement, on n'est pas obligé de passer par les fournisseurs multimédias habituels (dont certains semblent vendre cher des droits qu'ils n'ont pas). *À ce jour*, nous ne connaissons pas de fournisseur en capacité de vendre des droits de prêt et/ou consultation de jeux vidéo.

Pour le jeu sur place et les animations, s'assurer d'être en règle avec la SACEM, parce que les musiques incluses dans les jeux peuvent y être soumises (notamment les jeux FIFA et Just Dance).

Contactez la mission Coop Num de la BPI pour évoquer les difficultés en matière de législation sur le jeu vidéo. Avec plusieurs témoignages, la BPI pourra constituer un dossier et inciter le ministère de la Culture à se saisir du sujet pour faire évoluer la réglementation en faveur des établissements culturels.



Crédits : J. & Y. Berdeaux

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

CONCLUSION

Un faisceau d'indices mène à penser que le statu quo actuel est amené à durer au moins un temps.

Jusqu'au jour où un organisme de gestion de droits est créé, ou la législation adaptée ? Impossible à dire pour le moment.

En attendant, en respectant quelques règles simples, tout devrait bien se passer !



Crédits : J. & Y. Berdeaux

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

Droit du jeu vidéo en bibliothèque



épisode 1
durée 1h06



épisode 2
durée 1h19

Acquisitions

OÙ ACHETER DES JEUX EN PHYSIQUE ?

Magasins spécialisés

Micromania

magasins indépendants

Grandes surface culturelles

Fnac

Cultura

espaces culturels Leclerc

Occasion généralistes

Game Cash

Easy Cash

Happy Cash

Boutiques en ligne

Red Art Games

Just for Games

Limited Run

Iam8bit

Amazon

Les boutiques en lignes sont généralement inutilisables par les collectivités. Leur catalogue reste néanmoins intéressant à parcourir et un partenaire peut y passer commande pour elles.

Si vous souhaitez acheter d'occasion, idem, un partenaire peut servir d'intermédiaire.

Acquisitions

CARTES PRÉPAYÉES

Pour les **jeux dématérialisés** et les **abonnements** aux services en ligne des consoles (Nintendo Switch Online par exemple). Une carte prépayée alimente le portefeuille numérique de la plateforme concernée, dans lequel piocher pour faire vos achats de jeux dématérialisés.

- Steam
- Nintendo e-Shop
- PlayStation Store
- Xbox
- Meta (VR)
- Google Play
- Apple



Achat en magasin :

boutiques spécialisées jeu vidéo, grandes surfaces culturelles. À privilégier à cause de la limite des achats en ligne (voir ci-dessous).

Achat en ligne :

réception du code par mail. **Nombre d'achats limités par les sites** (limitation opaque) pour éviter les fraudes. Amazon ou la Fnac peuvent annuler votre achat voire bloquer votre compte en cas "d'activité suspecte" du fait d'achats de cartes prépayées.

Attention à bien gérer vos portefeuilles et paramétrer les accès aux comptes et achats, pour éviter que le public ne s'en serve.