



Ludistart

Droit du jeu vidéo en bibliothèque

Préambule

Source : vidéo YouTube "[Droit du jeu vidéo en bibliothèque - avec Florence Houisse](#)"

Florence Houisse est avocate en propriété intellectuelle spécialisée dans le jeu vidéo, au Barreau de Paris. Parmi ses clients, des studios et éditeurs de jeux vidéo implantés sur le territoire français.

Note : cette fiche a été rédigée par Niki de l'association Ludistart, en résumé de la vidéo citée au-dessus et complétée d'informations et conclusions qui lui sont propres. Ce résumé est le sien et n'engage pas Florence Houisse.

Notions fondamentales

En droit français, le droit d'auteur protège toute œuvre de l'esprit, dont le JV fait partie.

Sa source est le CPI : Code de la Propriété Intellectuelle.

L'ayant-droit est la personne (physique ou morale) qui possède les droits.

En jeu vidéo, ces droits sont détenus par le studio qui a conçu le jeu, ou par son éditeur.

- Droit moral = protège l'auteur, oblige à indiquer son nom par exemple, protège l'intégrité de l'œuvre, etc.
- Droits patrimoniaux = droit d'exploitation. Utiliser l'œuvre, la vendre, la louer, l'exposer, etc.

Droits patrimoniaux

- droit de reproduction = faire des copies
- de représentation = diffuser l'œuvre
- d'adaptation = modifier une œuvre, faire du merchandising, développer des suites, etc.

Ces droits sont soumis à une autorisation expresse de la part de l'ayant-droit. C'est obligatoire, faute de quoi on est dans une utilisation non autorisée (contrefaçon de droit d'auteur). L'ayant-droit peut alors s'opposer à toute utilisation et il y a un risque de sanctions.

L'utilisation du jeu vidéo dans les bibliothèques en France est faite sur le territoire français, donc tout ayant-droit dont le pays d'origine est signataire de la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques va pouvoir agir en France. Tout ce qui est dit ici est donc aussi valable pour les jeux américains japonais, etc.

Pas de “flou juridique”

La loi ne prévoit pas de régime spécifique sur le droit de prêt ou de consultation pour le jeu vidéo comme ça existe pour le livre par exemple. Organisme de gestion collective : SACEM pour la diffusion musicale, la SOFIA pour les livres, etc. mais ça n'existe pas pour le jeu vidéo.

Cette absence ne veut pas dire qu'on peut faire ce qu'on veut ou qu'il y a un flou, ça veut juste dire qu'il faut se reporter par défaut aux règles générales du droit d'auteur : demande systématique d'autorisation à l'ayant-droit.

Il y a des exceptions au droit d'auteur (article 122-5 du CPI : parodie, courte citation...), valables aussi pour le jeu vidéo. Dans ce cas, en bibliothèque, ça ne concernerait que la reproduction ou la représentation mais uniquement à des fins de conservation, ou la consultation à des fins de recherche. Donc le prêt ou la consultation sur place par le grand public ne sont pas concernés par ces exceptions.

LA RÈGLE :

Dans le cadre du jeu vidéo, comme il n'y a pas de dispositif dédié à l'usage en bibliothèque :

- soit la bibliothèque veut en faire un usage prévu expressément par l'article sur les exceptions au droit d'auteur (voir plus haut)
- soit un ayant-droit a prévu et permet dans les conditions générales d'utilisation de son oeuvre un usage en bibliothèque (comme Ubisoft avec son programme Play to Learn par exemple)

sinon, il faut demander une autorisation expresse à chaque ayant-droit.

Dans tous les cas, on peut jeter un œil aux conditions générales d'utilisation, même quand ça semble permis, pour s'assurer du cadre. Par exemple, un ayant-droit peut avoir prévu le jeu sur place mais pas le prêt.

La musique et le jeu vidéo sont dans le même cadre juridique. Et comme pour le jeu vidéo, rien n'empêche un ayant-droit musical de faire valoir ses droits et demander le retrait des CD voire une sanction. Ce n'est pas parce que personne ne l'a fait en 30 ou 40 ans que ça ne peut pas arriver.

Il n'y a pas de situation où l'usage fait la loi. En revanche, si une situation doit arriver en contentieux, le contexte (l'usage depuis des décennies, les difficultés rencontrées par les médiathèques car absence d'organisme de gestion collective, bonne foi, gratuité...) sera probablement pris en compte par la juridiction. Ça ne dédouane pas l'établissement mis en cause, mais ça sera pris en compte dans le jugement, dans le préjudice subi et la réparation. À noter que l'usage peut influencer le législateur le jour où il se penche sur le sujet.

Consultation, prêt, animations...

Consultation sur place ou prêt, dans les deux cas il faut une autorisation.

Pareil pour un usage ponctuel comme une animation annuelle par exemple.

Peu importe que ça soit une utilisation gratuite ou à titre payant, que ça soit récurrent ou diffusion unique.

En théorie, les streamers aussi sont dans l'illégalité et devraient demander une autorisation.

Mais comme pour les bibliothèques, il y a une forme de tolérance de la part des ayant-droits, pour différentes raisons (publicité, lourdeur des démarches légales...).

Les jeux gratuits (free-to-play, jeux offerts sur l'Epic Games Store ou Itch.io, les démos...) : peu importe que ça soit gratuit ou non, si un usage en bibliothèque n'est pas explicitement permis, il faut une autorisation de l'ayant-droit.

Fournisseurs et droits négociés : le droit de douter

Certains fournisseurs de médiathèques disent vendre des droits négociés, mais il y a un doute.

En théorie : ça apparaît comme une solution à l'absence de société de gestion collective. Mais il faut s'assurer que le fournisseur ait bien l'ensemble des droits qu'il vend. Ça doit être indiqué dans les CGV, qui déterminent les droits cédés, leur étendue, les garanties sur les droits cédés (garantie qu'il détient bien l'ensemble des droits lui permettant de conclure ces droits), leurs exceptions, les exclusions éventuelles de responsabilité (par exemple si l'opérateur se dédouane de toute responsabilité dans le cas où l'ayant-droit se retourne contre la médiathèque, c'est un aveux qu'il n'a pas les droits en question)...

Il est permis de demander le contrat conclu entre l'éditeur et le fournisseur dans une version caviardée, ou un document spécifique.

Si ces vérifications préalables semblent satisfaisantes, qu'en apparence le fournisseur a tous les droits, c'est ok. S'ils ne les ont pas, les médiathèques qui auront été ciblées par un ayant-droit pourront se retourner contre le fournisseur.

En pratique : il est permis de douter du bien-fondé des droits vendus par certains de ces fournisseurs. Par exemple :

- un loueur de jeux vidéo qui s'est retourné contre un de ces fournisseurs. Le procès a révélé que celui-ci ne se fournit pas auprès des ayant-droit mais directement auprès de la grande distribution.
- témoignages de bibliothécaires qui n'ont jamais réussi à obtenir de garanties des fournisseurs qu'il avaient bien ces droits malgré des demandes répétées.
- témoignage de bibliothécaire sur le fait que dans le carton d'une de ses commandes, il a trouvé une facture Amazon.
- les studios et éditeurs français interrogés par l'association, dont les jeux sont au catalogue de ces fournisseurs avec la mention "droit de prêt / droit de consultation", affirment n'avoir aucune connaissance de droits négociés avec eux, ni même les connaître.

Du côté de l'industrie

Témoignages recueillis auprès de l'industrie française du jeu vidéo, par Niki de l'association Ludistart, ainsi que Florence Houisse auprès de ses clients :

- les ayants-droits interrogés ne voient a priori pas de souci à voir leurs jeux utilisés en bibliothèque, voire soutiennent l'idée

- tous les studios et éditeurs interrogés dont on trouve des jeux dans les catalogues des fournisseurs de médiathèques indiquent n'avoir aucun contrat avec eux et ne pas céder de droits dédiés
- ce qui les empêche d'agir contre les bibliothèques : enjeu financier faible, permet le rayonnement du jeu (comme pour les streamers par exemple), valorisation de l'exception culturelle française et fierté de voir leurs jeux mis à disposition du grand public dans un lieu culturel, ayant-droit influencé par sa culture juridique d'origine (voir plus bas)...

Les risques

En théorie :

utilisation non autorisée = contrefaçon de droit d'auteur = actions possibles au civil et au pénal.

Au civil : mise en demeure, a priori pour simple retrait du jeu concerné. Possible aussi d'une demande de dommages et intérêts si l'utilisation est jugée vraiment problématique (susceptible d'atteindre l'image de l'éditeur, du produit, manque à gagner jugé conséquent, etc.).

En cas de conflit, action en justice pour contrefaçon de droit d'auteur, concurrence déloyale ou parasitisme selon l'utilisation qui a été faite du jeu. Le risque existe même si l'utilisation est gratuite, mais plus élevé s'il y a un gain financier.

Au pénal : beaucoup moins probable, risque de peine d'emprisonnement, amendes, interdiction de gérance... mais dans le cadre classique des bibliothèques, on ne voit pas comment ça pourrait aboutir à ça.

En pratique :

Un ayant-droit qui agit en contrefaçon voudra réparer

- un préjudice économique = le manque à gagner
- un préjudice moral = atteinte à son image, celle de son œuvre, la notoriété de son produit...

Le préjudice économique est faible et difficile à quantifier, 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.

Le préjudice moral est plus "probable" : usage problématique du jeu et atteinte à l'image et la

réputation. Exemple : un tournoi mal supervisé avec consommation d'alcool, cigarettes, stupéfiants, le tout filmé sur Internet...

Florence Houisse, en tant qu'avocate des ayant-droits, vérifierait grosso modo si l'usage du jeu correspond bien à l'usage qu'on attend d'une médiathèque, et non d'une salle d'arcade ou d'un tournoi esport professionnel par exemple.

Notons aussi qu'un ayant-droit peut être influencé par sa culture juridique d'origine. Le *copyright* anglo-saxon est plus souple que le droit d'auteur français par exemple, donc un ayant-droit américain *pourrait* considérer que l'usage du jeu vidéo en bibliothèque entre dans le cadre du *fair use* (cadre spécifique au droit d'auteur anglo-saxon) et ne pas y voir de problème, du fait de sa culture.

Conseils

- La règle reste d'obtenir l'autorisation. Quitte à ne pas avoir de réponse, ça montre sa bonne foi.
- Avoir un usage "raisonnable" des jeux vidéo en bibliothèque = une pratique classique attendue en bibliothèque et non pas, par exemple, un usage assimilable à une salle d'arcade ou un dispositif esport avancé.
- Veiller à ce que l'utilisation du jeu ne permette pas de générer des gains économiques et 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.
- Dans la communication, éviter d'utiliser des visuels et logos des jeux, studios et éditeurs, eux-mêmes protégés par le droit d'auteur. Éviter une communication outrancière, qui dépasserait largement le cadre du public ciblé, par exemple une communication martelée massivement pour un tournoi proposé sans autorisation.
- 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. *À ce jour*, nous ne connaissons pas de fournisseur en capacité de vendre des droits de prêt et/ou consultation de jeux vidéo.

- Éviter piratage et émulation.
- 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).
- Contacter 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.

Conclusion

Un faisceau d'indices mène à penser que le statu quo actuel est amené à durer au moins quelques années. 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 !



Contact :

Niki Apergis, contact@ludistart.fr