

Propriété intellectuelle et jeux vidéo

08 mai 2020, 02:00

Benoit Olbrechts

Le jeu vidéo est une oeuvre complexe constituée d'un logiciel sur un matériel spécifique et d'autres éléments non techniques comme des graphismes, des musiques, un scénario, des personnages etc. Autant de composants protégeables par différents droits de propriété intellectuelle.

L'industrie du jeu vidéo est en pleine expansion et son chiffre d'affaires s'élève à plusieurs dizaines de milliards de dollars par an. Que de chemin parcouru depuis la première commercialisation d'un jeu vidéo d'arcade en 1972, le célèbre 'Pong' créé par N. Bushnell et diffusé dans un café californien ! Les capacités des machines et les possibilités graphiques des jeux vidéo ont fortement augmenté et le développement des communications à haut débit, de l'Internet 2.0 et des supports portables comme les smartphones et les tablettes ont considérablement modifié la manière de les concevoir, de les fabriquer et de les utiliser.

Les enjeux sont donc importants pour les entreprises de ce secteur qui souhaitent défendre leurs produits contre une contrefaçon particulièrement active grâce à une protection de propriété intellectuelle. Celle-ci est vitale aussi pour régler les licences, les contrats de travail, la distribution, la publicité etc.

Derrière chaque jeu vidéo, il y a un ensemble de droits de propriété intellectuelle, techniques et non techniques. Il s'agit en effet d'oeuvres complexes constituées à la fois d'un logiciel sur un matériel spécifique (consoles associées à des capteurs de mouvement par exemple) et d'autres éléments protégeables comme des graphismes, des musiques, un scénario, des personnages etc. Dans un monde où la technique (réalité virtuelle...), le design, la commercialisation et la monétisation des jeux est en rapide évolution, il est important de savoir ce qu'il faut protéger et comment.

Un récent webinar 'Video gaming and IP : how to play the game' présenté conjointement par l'EUIPO (l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle) et l'OEB (l'Office européen des brevets) a fait le point sur la question. En voici quelques éléments, complétés par d'autres.

Remarquons que la question des droits de propriété intellectuelle dans les jeux vidéo doit être considérée sous plusieurs angles :

- les droits générés par la création du jeu
- les droits nécessaires à cette création
- les droits utilisés par les joueurs (importation de modèles, utilisation d'outils en temps réel) ou créés par eux (user-to-user economy). Certains jeux vidéo permettent en effet aux utilisateurs de devenir eux-mêmes créateurs d'éléments utilisables dans le jeu (personnages, objets personnalisés, niveaux...).

Les éléments

Un jeu video comprend :

- une composante technique :
 - le logiciel
 - le ou les bases de données
- une composante artistique :
 - les personnages et les décors
 - les contenus multimédias (vidéo/animation)
 - la bande-son et les effets sonores
 - le scénario, les dialogues et l'histoire
 - le nom et le logo
 - ...

Les droits d'auteur

Le droit d'auteur est l'un des outils de propriété intellectuelle essentiels pour les entreprises dans le domaine du jeu.

Une idée de jeu n'est pas protégée par le droit d'auteur si elle n'est pas fixée sur un support d'expression quelconque, les idées, concepts et algorithmes ne pouvant pas faire l'objet d'une appropriation. Mais le jeu lui-même, mis en forme, est le résultat d'une combinaison d'éléments protégeables individuellement par le droit d'auteur pour autant qu'ils présentent un niveau suffisant d'originalité et de créativité (musique, code, scénario, personnages, graphismes, conditionnement, site Web...)

La composante logicielle du jeu video, qui gère techniquement les composantes audiovisuelles pour permettre aux utilisateurs d'interagir avec les différents éléments du jeu, peut bénéficier de la protection particulière accordée aux logiciels, en ce qui concerne le code source et le matériel de conception préparatoire. Dans ce cas spécifique du droit d'auteur, celui-ci appartient directement à l'employeur (sauf stipulation contraire du contrat de travail), et non pas à l'employé qui l'a développé dans le cadre de ses fonctions.

Mais le jeu vidéo ne se réduit pas à sa seule composante logicielle et chaque élément créatif est soumis au régime de droit d'auteur qui lui est applicable selon sa nature : régime de l'œuvre audiovisuelle, de l'œuvre musicale etc. mais aussi éventuellement régime spécifique des bases de données ou d'autres encore.

Les interfaces graphiques utilisateur ne sont pas considérés comme des formes d'expression de logiciel et ne peuvent être protégés par le droit d'auteur en tant que programme d'ordinateur, mais relèvent du droit d'auteur général.

Le niveau de complexité de la protection par droit d'auteur a augmenté fortement avec le développement exponentiel du marché du jeu vidéo ces dernières années.

Ainsi, par exemple, les jeux sont le plus souvent des œuvres de collaboration qui nécessitent l'intervention de multiples experts aux compétences différentes (scénaristes, graphistes, développeurs...). Déterminer si ces créateurs sont titulaires ou non de droits d'auteur nécessite d'analyser leur contribution à l'œuvre et d'étudier les exigences particulières du régime juridique en question.

Autre exemple : Le joueur aujourd'hui peut devenir lui-même créateur de contenus. Sa contribution

créatrice peut être extérieure à la volonté de l'éditeur du jeu ou au contraire voulue par lui grâce à des outils spécifiquement intégrés. Pour autant que la création soit originale, le contenu supplémentaire créé peut bénéficier d'un droit d'auteur. La plupart des conditions de licence d'utilisation des jeux prévoient cependant une clause de transfert à l'éditeur des droits qui pourraient s'appliquer aux contributions des joueurs.

Les 'œuvres dérivées' sont également un élément clé dans le domaine du jeu vidéo. Il s'agit d'œuvres nouvelles issues d'œuvres existantes protégées par le droit d'auteur. C'est le cas quand une entreprise développe un jeu vidéo à partir d'un film (La Bataille pour la Terre du Milieu, jeu issu du Seigneur des anneaux) ou quand un producteur réalise un film basé sur un jeu (Doom par exemple).

Les droits des éditeurs, producteurs et autres ne doivent pas être oubliés.

Enfin, de nombreux éléments de jeu proviennent du monde réel (une œuvre d'art, un bâtiment...) et le développeur doit tenir compte des droits qui peuvent être attachés à la représentation de ces objets.

Le secret d'affaires

Un secret d'affaires est une information qui :

- est secrète
- a une valeur commerciale parce qu'elle est secrète
- est protégée par des mesures raisonnables.

Dans le cas des jeux vidéo, le droit des secrets d'affaires peut être utilisé pour préserver l'avantage concurrentiel d'une entreprise en protégeant des informations commerciales telles que des listes d'abonnés, des informations en matière de prix, des contacts chez les éditeurs ou les développeurs, des outils de développement internes, des clauses de contrat, des notes sur le développement du jeu, des conditions de licence...

Marques / Dessins et modèles

D'autres droits non techniques sur les jeux vidéo sont liés aux dessins et modèles associés, par exemple, aux personnages ou au matériel de jeu (consoles, manettes...)



Une marque permet aux utilisateurs de distinguer instantanément les produits ou services de l'entreprise de ceux de ses concurrents. Il peut s'agir d'une dénomination commerciale, d'un logo, d'un titre du jeu, de logos, de slogans, de phrases fétiches, de sons, de couleurs... Ainsi, par exemple, les logos de Xbox, PlayStation et Nintendo sont immédiatement reconnus et renvoient à une entreprise à laquelle les consommateurs attribuent certaines caractéristiques et associent certains sentiments.

Ces droits peuvent se chevaucher. Ainsi par exemple, un même logo peut être protégé par une marque ou par un dessin et modèle, et par un droit d'auteur.

Les brevets

Rappelons que les brevets sont délivrés pour toute invention, quel que soit le domaine technologique, pour autant qu'elle soit nouvelle, qu'elle implique une activité inventive et qu'elle soit susceptible d'application industrielle.

Un brevet peut porter sur des solutions matérielles, des solutions techniques, des éléments créatifs du fonctionnement du jeu, des innovations techniques dans la conception des logiciels, des réseaux, des bases de données.

Ne sont pas considérés comme des inventions 'les plans, principes et méthodes dans l'exercice d'activités intellectuelles, en matière de jeu ou dans le domaine des activités économiques, ainsi que les programmes d'ordinateur' s'ils sont revendiqués en tant que tels.

En ce qui concerne les logiciels, selon les directives de l'OEB G-II, 3.6., un programme d'ordinateur échappe à l'exclusion de la brevetabilité s'il produit un 'effet technique supplémentaire' qui va au-delà des interactions physiques 'normales' existant entre le programme (logiciel) et l'ordinateur (matériel) sur lequel il fonctionne.

Selon G-II, 3.5.2, les 'principes de jeu qui définissent un cadre conceptuel regroupant les conventions et les conditions qui régissent le comportement des joueurs et la manière dont un jeu évolue en fonction des décisions et des actions des joueurs' ne sont pas brevetables. Cela recouvre la mise en place de la structure du jeu, les choix qui s'offrent aux joueurs pendant le jeu, et les objectifs qui définissent la progression du jeu. Par contre, les moyens techniques spécifiques destinés à mettre en œuvre des principes de jeu peuvent, eux, être brevetables. Les moyens mis en œuvre pour obtenir des effets psychologiques comme l'amusement, le suspense ou la surprise ne le sont pas.

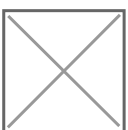
Les inventions mises en œuvre par ordinateur, et les jeux en particulier, revendiquent souvent à la fois des caractéristiques techniques et 'non techniques' et sont examinées selon les règles définies dans la directive G-VII, 5.4.



Les interfaces utilisateur graphiques comportent des caractéristiques consistant à présenter des informations et à recevoir des données en retour dans le cadre d'une interaction homme-machine. Leur examen est basé également sur leurs éléments technique, selon les règles G-II, 3.7.1;

Dans le webinar, l'OEB se réfère à la jurisprudence pour bien faire comprendre toute la complexité du raisonnement autour des jeux vidéo.

Ainsi, la décision T 928/03 de la Chambre de Recours de l'OEB est examinée en détail : l'affichage d'une portion d'une marque de guidage désignant le joueur de football (FIFA) qui possède le ballon sur le bord de l'écran de façon à désigner la direction dans laquelle ce ballon serait passé par ce personnage est nouvelle et inventive.



Dans la décision T 12/08, la Chambre de Recours indique qu'une revendication visant une machine de jeu comprenant un programme configuré pour varier la probabilité d'apparition d'un personnage (Pokémon) dans le jeu en fonction d'informations temporelles (jour/nuit par exemple) fournies par une horloge de la machine de jeu, est acceptable.



Ces éléments indiquent qu'il est tout à fait possible d'obtenir des brevets européens pour des jeux vidéo pour autant que les revendications visent un objet dépassant le cadre de la simple règle de jeu.

Conclusion

Ceci n'est qu'un bref résumé des droits de PI qui s'appliquent à l'industrie en pleine croissance du jeu vidéo.

Le webinar 'Videogaming and IP: how to play the game' peut être suivi en différé ici : <https://epo.blumm.it/event/webinar/ipr-and-video-games>

Auteurs



Benoit Olbrechts