

**LE JEU VIDÉO EST UNE CRÉATION INTELLECTUELLE COMPLEXE, QUI MÊLE DIVERS GENRES DÉFINIS. CETTE COMPLEXITÉ N'ÉTANT ABORDEE NI PAR LE CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE NI PAR LE LEGISLATEUR, LA COUR DE CASSATION A D'AFFIRMÉ LE CARACTÈRE PLURALISTE ET DISTRIBUTIF DU DROIT D'AUTEUR QUI S'Y APPLIQUE.**

RUBRIQUE RÉALISÉE  
EN COLLABORATION AVEC

STAUB & ASSOCIÉS  
AVOCATS AU BARREAU DE PARIS  
01 47 42 47 42  
WWW.STAUB-ASSOCIES.COM

## LE STATUT JURIDIQUE DU JEU VIDÉO (CASS. CIV. I 25 JUIN 2009)

### AFFIRMATION DU CARACTÈRE COMPOSITE ET DE LA NATURE HYBRIDE DU JEU VIDÉO PAR LA JURIDICTION SUPRÊME

La Cour de cassation a repoussé l'argumentation de l'éditeur et affirmé que le jeu vidéo est une œuvre complexe qui « ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle », chacun de ses composants étant soumise au régime spécifique correspondant à sa « nature ». Par conséquent, l'intégration à un jeu vidéo de musiques originales, dont les droits de propriété intellectuelle sont détenus par des tiers, est bien soumise au droit de reproduction mécanique perçu par la SDRM.

La créance de celle-ci a donc été admise au passif de la société Cryo. Outre les droits d'auteurs dont doit s'acquitter l'éditeur d'un jeu vidéo, la SDRM est ainsi légitime à percevoir les droits de reproduction mécanique. Pour aller plus loin, toute reproduction d'une œuvre graphique originale, au sein d'un jeu vidéo, doit également entraîner l'autorisation préalable des ayants droit sur ladite œuvre graphique, et la rémunération proportionnelle de ceux-ci.

Ainsi, la nature hybride du jeu vidéo et le caractère composite de l'œuvre « ludicielle » ont été clairement affirmés par la juridiction suprême: un jeu vidéo n'est pas qu'un logiciel et ne peut donc bénéficier d'un régime unitaire. C'est un régime pluraliste, distributif, qui en l'absence actuelle de toute harmonisation législative, doit pousser les éditeurs à soigneusement encadrer par contrat l'acquisition des droits d'exploitation de chacun des composants logiciels, sonores, graphiques et musicaux du jeu. ■■■■■

**A**u début des années 2000, la jurisprudence avait initialement retenu la qualification d'œuvre logicielle (arrêt Midway de la chambre criminelle le 21 juin 2000), reprise dans un arrêt de la chambre plénière du 27 avril 2004, afin de permettre de juger d'une contrefaçon en comparant les programmations informatiques des jeux disputés. La qualification d'œuvre multimédia avait aussi été suggérée par la Cour d'appel de Paris (CA Paris 2 avril 2004) afin de répondre plus efficacement au statut hybride du jeu vidéo, mais la Cour de cassation n'avait pas eu l'occasion de confirmer ou d'infirmer sa conception unitaire de l'œuvre logicielle.

### LE JEU VIDÉO NE PEUT SE RÉSUMER À UN LOGICIEL

En l'espèce, un éditeur de jeux, la société Cryo, avait intégré à l'un de ses produits des morceaux de musique dont les ayants droit étaient adhérents de la société de perception et de répartition des droits, la SACEM, et plus particulièrement de la SESAM, division de la SACEM consacrée à la perception

des droits sur les œuvres multimédias. La SESAM s'est plainte de l'utilisation des œuvres musicales au sein du jeu vidéo sans paiement des droits de reproduction, et avait déclaré sa créance au passif de la société Cryo (alors en liquidation judiciaire). Cryo répondait quant à elle que le jeu vidéo devait relever d'un régime juridique unitaire (œuvre audiovisuelle ou œuvre logicielle), en tant qu'œuvre collective éditée à l'initiative de cette société.

Dans son arrêt du 20 septembre 2007, la Cour d'appel de Paris avait estimé que le jeu vidéo ne pouvait pas se résumer à un logiciel, et comportait en l'espèce des œuvres musicales soumises en tant que telles aux droits de reproduction mécanique. La Cour d'appel avait donc retenu la qualification d'œuvre multimédia de collaboration. La société Cryo s'est pourvue en cassation en estimant au contraire que le jeu vidéo relevait de la seule qualification de logiciel, permettant ainsi une cession forfaitaire et excluant toute forme de rémunération « genre par genre ».