

Législation et JV en médiathèque

[Jeu vidéo en bibliothèque, illégal ? avec Florence Houisse](#)



Sentiment général en bib : me droit n'est pas clair, ça peut freiner des collectivités à se lancer dans le JV. "Flou juridique, droit de prêt et de consultation vendus par les fournisseurs donc ça passe, c'est aussi flou que le CD, etc."

Florence Houisse : avocate spécialisée en propriété intellectuelle et dont grande partie de l'activité consiste à accompagner des acteurs du JV, spécialiste de la législation du JV.

La propriété intellectuelle est subdivisée en plusieurs branches, notamment celle du droit d'auteur qui nous intéresse ajd. Le droit d'auteur est un droit qui s'applique à toute oeuvre de l'esprit pour le protéger, dont les JV font partie, à ce titre les titulaire de droit vont avoir un certain nombre de prérogative de droit. Pour les JV, ces droits sont détenus soit par les studios de jeux soit par les éditeur.

Droits patrimoniaux : droits d'exploitation, exploiter commercialement ou non un JV /
Droit moral : garde fou pour protéger l'auteur durant toute la vie de l'oeuvre (respect de l'oeuvre, mention des auteur, etc.)

Les droits patrimoniaux se décomposent en : droit de reproduction (faire des copies d'une oeuvre) ; le droit de représentation (montrer une oeuvre au public) ; droit d'adaptation (oeuvres dérivées, modifier une oeuvre à des fins techniques). Ce sont les droits patrimoniaux qui génèrent de l'argent, donc ils sont soumis à une autorisation express de l'auteur ou des titulaire des droits d'auteurs. Le principe est que si cette autorisation n'a pas été donnée, il y aura des sanctions.

"en matière de JV, toute utilisation d'un jeu tout ou en partie va être soumise à l'autorisation principale du studio ou de l'éditeur, à défaut de cette autorisation le studio ou les éditeurs vont pouvoir s'opposer à son utilisation." = concept commun aux autres supports, règle applicable pour toute oeuvre de l'esprit.

Donc, pas de "flou juridique" en réalité, plutôt un défaut de structuration de l'industrie qui rend ces utilisation difficile. La loi ne prévoit pas de régime spécifique sur le droit de prêt et de consultation pour le JV alors que ça existe pour le livre par exemple. La conséquence est qu'on doit uniquement se référer aux règles générales du droit d'auteur et donc à ce principe fondateur de l'autorisation.

La consultation sur place est un acte qui rentre dans le droit de représentation, mise à disposition au public, acte de diffusion. Ca rentre donc dans les prérogative de l'ayant droit, il faut une autorisation. Cela vaut en animation ponctuelle comme en libre accès. Cela vaut aussi pour les streamers qui diffusent les JV, celait devrait être autorisé par les ayants droit. On retrouve, comme en médiathèque une forme de tolérance de la part des éditeurs pour des raisons variées (faire parler du jeu, par exemple), une forme de laisser faire s'est installée.

Si organisation d'un tournoi avec un certain montant comme récompense, il faut le déclarer au ministère ou à la préfecture, mais cela n'implique pas le droit de la propriété intellectuelle.

Intégrer la pratique du JV en médiathèque à la dimension d'accessibilité sur le public ne rentre pas dans les exceptions prévues par l'article du code de la propriété intellectuelle 122-5.

Qu'en est-il des jeux gratuits ? Free to play, jeux offerts par les plateformes, etc. Pas plus de droit que pour prêt et consultation, peu importe que l'utilisation non autorisée se fasse avec ou sans rémunération.

Pas d'organisme de gestion collective des droits d'auteurs comme la SACEM pour la musique, la SOFIA pour le livre, etc. Pas d'organisme pour les JV, cela implique qu'on revienne à la règle commune à la place.

Ubisoft et le programme play to learn qui propose des jeux gratuits pour les médiathèques : les éditeurs donnent en théorie des autorisations au cas par cas, mais dans ce cas ils sont complètement libres de décider par eux mêmes que certains titres peuvent être utilisés en médiathèque. Penser à bien prendre connaissance des conditions générales d'utilisation et des droits visés par ces dispositifs, ça peut être a consultation et pas le prêt par exemple.

Les fournisseurs des médiathèques : certaines structures vendent les droits de consultation sur place et de prêt. C'est un usage contesté, certaines collectivités préfèrent passer par eux pour se dédouaner, d'autres refusent car ce n'est pas clair.

Réponse théorique de juriste : dans l'idée, ces fournisseurs apparaissent comme la solution à l'absence de société de gestion collective. En théorie, passer par un revendeur est une bonne option, sous réserve que ce revendeur soit autorisé et dispose de tous les droits pour notre utilisation. Il faut être sûr quels fournisseurs soient bien autorisés à revendre les jeux sur les marchés locatifs et institutionnels. Pour ça, l'ensemble des fournisseurs doivent fournir un contrat qui détermine de manière précise les droits et garanties qui nous sont donnés. Le conseil : quand on a un doute sur un fournisseur, bien vérifier avant de passer commande les conditions générales de vente, les garanties notamment la mention que le fournisseur garantit que le fournisseur possède bien l'ensemble des droits qui lui permettent la vente. Il doit être titulaire des droits et autorisés à faire circuler ces droits aux médiathèques. Il faut aussi vérifier qu'il n'y a pas d'exclusion de responsabilité dans le cas où les éditeurs ou le studio viendrait à se retourner contre la médiathèque. On peut aussi demander la communication du contrat conclu entre le revendeur et l'éditeur (dans une version caviardée). Double problème : dans certains cas les droits ont été acquis mais incomplets (consultation et pas prêt), ou alors les fournisseurs ne sont pas en mesure de présenter ces documents. Si les vérifications ci-avant sont satisfaisantes et que le fournisseur semble avoir toutes les autorisations nécessaires, nous sommes couverts.

Dans ces conditions, la médiathèque pourrait se retourner contre les fournisseurs si un contexte de fraude était avéré.

Il y a déjà eu des affaires où des établissements s'approvisionnent auprès de fournisseurs qui en réalité auraient acheté les produits en grande distribution, d'où la grande vigilance nécessaire.

Ludistart souligne que tous les ayants droits interrogés sont tout à fait d'accord pour que leurs jeux soient présents en médiathèque, dans le système actuel.

Dans l'industrie du JV, il n'y a pas que l'utilisation en médiathèque qui manque de structure. Les opérateurs ne sont pas tous équipés en département juridique, beaucoup de sujets passent sous le radar. peu d'opérateurs ont été interrogés sur le sujet du JV en médiathèque. L'enjeu financier pour les éditeurs est très faible, la médiathèque permet au jeu de rayonner : c'est ce qui entretient cet usage que l'on observe. Les ayants droits n'ont pas d'intérêt économique à s'y opposer.

Les tarifs trop élevés car ils compensent un droit de prêt et de consultation. Tarifs légitimes si le revendeur a tous les droits énoncés plus haut (comme pour les DVD par exemple). Cependant, on est pas du tout certains que ce supplément tombe dans les bonnes poches ni que les revendeurs aient réellement ces droits.

L'idée de "si c'est permis pour la musique depuis des décennies, est ce qu'on peut considérer qu'on est à l'abri". Dans ce cas, la pratique n'est pas licite, c'est toléré mais contestable du jour au lendemain par les ayants droit. En revanche, si on devait se défendre dans un tribunal, cet usage et les difficultés des médiathèques doivent être prise en compte. Nous sommes a priori de bonne foi et face à une industrie non structurée. On peut aussi espérer que la pratique finissent par influencer nos législateurs.

Les risques théoriques : cette utilisation non autorisée est une contrefaçon, dans notre droit ça peut donner lieu à des actions au civil (d'une mise en demeure pour obtenir le retrait du jeu jusqu'à la demande de paiement de dommages et intérêts par exemple si l'utilisation est susceptible de nuire à l'image de l'oeuvre) et au pénal (contrefaçon peut

théoriquement donner lieu à des amendes et des peines de prison) . Ces risques sont encourus même sans avantage économique pour la médiathèque.

Les risques pratiques : le préjudice économique de l'éditeur existe mais il est bien plus faible que dans d'autres cas de figure que les éditeurs doivent gérer. C'est vraiment des conditions dégradantes dans l'utilisation du jeu qui pourraient inciter un ayant droit à contester la présence du jeu en médiathèque.

En résumé, tant que les bibliothécaires restent sur un usage animation, expo, prêt et consultation comme aujourd'hui les risques de contestation sont faibles. Il nous faut veiller au gain d'argent avec ces jeux qui serait contestable, tout comme la dégradation de l'image du jeu.

On peut aussi veiller à une communication autour des jeux et des événements : elle doit rester centrée sur les usagers des médiathèques, et ne pas contenir de capture d'écran du jeu.