



Un régime de propriété littéraire et artistique de la création salariée dans le secteur du jeu vidéo

Mission de médiation relative à la propriété littéraire et artistique
de la création de jeux vidéo

Ce rapport tient compte du travail de concertation et des préconisations
de son auteur : il n'engage pas l'autorité politique. Les conclusions du rapport
seront examinées par les services du ministère de la Culture et de la Communication.

Philippe CHANTEPIE
Chargé de mission stratégie-prospective
Secrétariat général

Synthèse des résultats

Depuis la crise du début des années 2000, la création d'un régime juridique de création salariée en droit d'auteur de jeu vidéo est apparue comme l'un des éléments favorables au développement économique et commercial de ce secteur, particulièrement du segment de création de cette filière.

Selon les acteurs du secteur du jeu vidéo confrontés à des incertitudes jurisprudentielles, l'absence d'un régime juridique spécifique a pu paraître pénalisante pour accéder aux marchés internationaux tenus par le segment aval des consoles. Ainsi, favorables à un régime d'« œuvre multimédia » analogue au *copyright*, ou bien usagers de la notion d'œuvre collective qui appartient au droit de propriété intellectuelle mais d'interprétation stricte, les acteurs du secteur du jeu vidéo ont entendu rechercher un régime juridique plus conforme aux principes généraux du code de la propriété intellectuelle, tant en termes de titularité que de rémunération.

La recherche d'un tel régime juridique adapté aux spécificités du secteur du jeu vidéo a fait l'objet d'une étude pour le CSPLA dès 2001, puis de la création d'une Commission au sein, enfin d'une mission parlementaire confiée à M. Patrice-Martin Lalande. Celle-ci concluait à la nécessité d'une mission de médiation entre les acteurs du secteur du jeu vidéo et les sociétés de gestion collective, mission instituée en avril 2012 par le ministre de la Culture et de la Communication Frédéric Mitterrand.

Après une première consultation des acteurs, un texte aménageant le Code de la propriété intellectuelle mais respectueux de ses principes généraux a été élaboré. Il a fait l'objet d'amendements de l'ensemble des parties pour essayer d'atteindre un consensus autour d'une titularité des droits des auteurs assortie d'une cession irréfragable, d'une rémunération proportionnelle ou forfaitaire sous condition d'accords d'entreprise et sur une assiette spécifique.

Cette proposition, au plus près d'un équilibre entre le respect des principes du droit d'auteur et la prise en compte des intérêts économiques des acteurs du secteur du jeu vidéo a, dans un second temps, été largement amendée par ces derniers. Il en résulte un second texte, expression de leurs attentes, qui comprend une dérogation importante aux principes généraux du droit d'auteur en ce qui concerne la rémunération.

La mission de médiation s'achève sur l'expression précisée juridiquement d'une double approche :

- une proposition respectueuse des principes généraux du droit d'auteur (titularité, cession, rémunération) en s'approchant des caractéristiques du secteur du jeu vidéo, donc avec des dérogations partielles constitutives d'un régime juridique spécifique, mais dont l'application impliquerait des modifications contractuelles importantes au sein des entreprises de création de jeux vidéo ;

- une proposition exprimant au mieux les attentes du secteur du jeu vidéo mais comprenant notamment une dérogation sur la rémunération forfaitaire et pourtant insuffisamment attractive pour se substituer aux pratiques contractuelles en cours, en dépit de l'incertitude jurisprudentielle qu'elles peuvent faire courir.

La médiation a ainsi permis pour la première fois d'exprimer juridiquement aussi précisément que possible les positions des acteurs, mais aussi de faire apparaître leur caractère irréconciliable. Elle conduit aussi à reconnaître que la mise en œuvre d'un régime juridique spécifique pour le secteur du jeu vidéo n'est plus souhaitée par ses acteurs qui considèrent le *statu quo ante* préférable après expertise des coûts et avantages d'une réforme de cette nature.

On peut regretter – juridiquement, historiquement ou symboliquement – que soit suspendue la perspective de former un champ d'application dans le domaine du jeu vidéo des principes du droit des auteurs en termes de titularité, cession, rémunération, information. Un tel régime aurait profité aux auteurs individuels, manifesté l'adaptabilité de ce droit à une industrie culturelle et créative plus récente, sécurisé les entreprises de création de jeux vidéo.

La préférence pour le *statu quo ante* des acteurs économiques du jeu vidéo se comprend cependant bien d'une analyse coûts-avantages de l'institution d'un régime juridique spécifique alors que le choix de qualifications juridiques permises par le droit de propriété intellectuelle (œuvre collective ou logiciel) n'ouvre qu'un risque contentieux limité du fait de la rareté des contestations.

Dans les deux cas, aux yeux de ces acteurs économiques, le droit de propriété littéraire et artistique ne paraît plus constituer autant qu'auparavant une contrainte au développement du secteur du jeu vidéo.

Introduction

1. Contexte.

La mission parlementaire conduite par le Député Patrice Martin-Lalande a utilement privilégié un grand nombre d'auditions et a conduit des concertations qui ont permis de fixer de façon aussi précise que possible en 2011 les termes du débat juridique relatif à un éventuel statut juridique du jeu vidéo.¹

Toutefois, en raison notamment des délais impartis à une mission parlementaire, celle-ci n'a pas été en mesure de fournir une solution définitive. C'est pourquoi, la mission parlementaire a préconisé la désignation d'une médiation de manière favoriser la recherche d'une solution aux questions soulevées par le statut juridique du jeu vidéo.

La question d'un régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur a été abordées pour le secteur du jeu vidéo dès 2001², mais en s'appuyant sur un champ d'analyse plus vaste : celui de l'« œuvre multimédia », tel qu'il ressortait notamment des travaux de la Commission présidée par Pierre Sirinelli, « *Industries culturelles et nouvelles techniques* » de 1994.

Depuis, de nombreux travaux d'analyses juridiques et de concertation entre les acteurs, notamment au Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique ont été conduits pour explorer l'ensemble des positions des acteurs de la filière et le cadre juridique nécessaire pour fonder un statut juridique du jeu vidéo :

- Judith Andrès et Pierre Sirinelli, *Aspects juridiques des œuvres multimédia*, Centre d'études et de recherches en droit de l'immatériel (CERDI), octobre 2003 ;
- Valérie-Laure Bénabou, Jean Martin, Olivier Henrard, *Le régime juridique des œuvres multimédia : droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*.

La préconisation de la mission parlementaire a été retenue par le ministre de la Culture et de la Communication en constituant une mission de médiation.

¹ Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur, Rapport de M. Patrice Martin-Lalande, 30 novembre 2011.

² Allocution de Catherine Tasca lors de l'installation du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique Paris - vendredi 11 mai 2001 :

« *Le développement des nouvelles formes de création multimédia et de distribution, notamment en ligne, ont mis en lumière certaines difficultés pratiques du droit. La question de la dévolution des droits entre les auteurs salariés et leurs entreprises peut être améliorée de manière pragmatique. Il n'est question ni d'inventer je ne sais quelle catégorie juridique, ni de supprimer le régime de l'œuvre collective ou de mettre en cause le régime de l'œuvre de commande. Il s'agit de garantir les droits des créateurs salariés et d'offrir une sécurité juridique et économique aux employeurs. J'invite le CSPLA à imaginer les règles d'une dévolution équitable et compétitive des droits. Il devra y songer en prenant appui sur les accords intervenus dans le secteur de la presse.* ».

2. Méthode.

La mission de médiation était bornée d'une part par la renonciation à « *créer un statut juridique propre au jeu vidéo* » et d'autre part, par la reconnaissance pour le jeu vidéo de « *la nécessité d'aménager le cadre du droit d'auteur existant pour répondre à certaines de ses spécificités* ».

L'approche retenue par la mission de médiation, en accord avec les représentants des acteurs, et sur la base de l'ensemble des travaux de doctrine, de l'analyse de la jurisprudence, des missions, études, commissions précédentes, a préféré :

- essayer, selon une approche pragmatique, d'élaborer un projet de texte, modifiant le Code de la propriété intellectuelle, de manière à façon à exprimer très précisément les aménagements législatifs ou réglementaires nécessaires, identifier les points d'accords ou de désaccords entre les acteurs, préciser les aspects dérogatoires aux principes généraux du droit de propriété littéraire et artistique ;

- s'appuyer sur un petit nombre de réunions de travail bilatérales avec chacun des organismes représentatifs³ afin de confirmer et préciser les analyses et intérêts propres à chaque acteur, d'apprécier les marges d'évolution et de rapprochements des positions en vue d'une solution aussi consensuelle et efficace que possible ;

- bénéficier d'expertises spécifiques en particulier auprès de praticiens du droit du jeu vidéo afin d'envisager les risques de contentieux que les aménagements juridiques pourraient induire ;

- écarter *a priori* une partie des questions dont les enjeux de principes étaient sans commune mesure avec les enjeux pratiques et les risques de contentieux, en particulier la question du droit moral ;

- se concentrer sur la recherche d'une solution d'ensemble des questions relatives au statut du jeu vidéo, à la titularité et la cession des droits, à la rémunération des auteurs et à la sécurisation des entreprises de création de jeu vidéo.

3. Déroulement.

3.1. La formation d'une première proposition d'aménagements.

A l'issue d'une première phase de consultation, une proposition de texte proposant des aménagements législatifs a été élaborée pour constituer un statut juridique possible du jeu vidéo. Ce texte a été soumis à l'expertise du ministère de la Culture et de la Communication ainsi qu'à celle du Centre National du Cinéma et de l'image animée sans qu'il les engage.

³ Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, Syndicat national du Jeu Vidéo, Société des Auteurs Compositeurs Dramatiques, Société Civile des Auteurs Multimédias, ainsi qu'Ubisoft compte de tenu de son caractère structurant au sein de la filière de création de jeux vidéos en France.

La proposition est assortie de commentaires précisant les motifs et les objectifs poursuivis par chacune des modifications législatives envisagées, explorant leurs conséquences, qu'elles soient d'ordre juridique comme pratique, offrant encore un cadre d'interprétation et de mise en œuvre possible.

3.2. Le résultat de la première phase de médiation.

La première proposition d'aménagements juridiques a été soumise de nouveau, le cas échéant plusieurs fois aux organisations représentatives du secteur, à charge pour elles de l'examiner et de s'assurer de l'analyse de leurs membres.

Cette proposition a surtout fait l'objet jusqu'en septembre d'une série d'observations, remarques, demandes de modifications ou prises en compte de nuances.

Ce travail de rapprochement a conduit à la proposition centrale de la mission de médiation, cherchant à équilibrer au mieux les spécificités du jeu vidéo, le respect des principes du droit de propriété littéraire et artistique.

3.3. Une seconde phase d'analyse par le secteur du jeu vidéo.

Ultérieurement, cette proposition centrale a fait l'objet d'octobre à novembre 2012 d'un très grand nombre de nouvelles demandes de modifications, évolutions à la demande des acteurs du jeu vidéo, conduisant à un texte sans doute au plus près l'expression de la position de ces acteurs, fondée sur leurs pratiques professionnelles.

A l'issue de cette phase une réunion de bilan avec les organisations professionnelles du jeu vidéo a permis de constater que ce second texte :

- pouvait correspondre aux spécificités de ce secteur ;
- cumulait un grand nombre de dérogations aux principes du droit des auteurs ;
- impliquerait une préparation contractuelle importante ;
- ne se substituerait pas au maintien des pratiques contractuelles antérieures.

3.4. Un délai supplémentaire d'analyse.

Sans que ce second texte fasse l'objet d'une nouvelle analyse de la part des autres acteurs, parties à la médiation, considérant que ce second texte s'éloignait assez largement des principes du droit d'auteur et/ou comportait un bien grand nombre de dérogations à ceux-ci, il a été laissé un délai supplémentaire aux acteurs représentatifs du jeu vidéo pour approfondir l'analyse des coûts et avantages de cette seconde série d'aménagements proposés par eux et, le cas échéant revenir sur certaines dérogations. A l'issue de ce délai, le constat précédent est demeuré valide.

3.5. L'achèvement de la mission.

En conséquence, et à ce stade, il a été décidé de conclure – provisoirement – la mission de médiation qui met à jour :

- une première proposition de texte potentiellement équilibrée et conforme aux principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique mais sans doute insuffisamment adaptée aux spécificités et pratiques du secteur du jeu vidéo ;
- une seconde proposition de texte, potentiellement la plus expressive des intérêts et pratiques juridique des acteurs du jeu vidéo, mais cumulant de nombreuses dérogations aux principes du droit de propriété littéraire et artistique et qui, malgré ceci, ne se substituerait pas au *statu quo ante*, sous réserve d'ailleurs qu'elle s'inscrive dans le cadre du droit de propriété littéraire et artistique et fasse l'objet d'un plus grand consensus.

Note de lecture

Le rapport final de la médiation comporte l'analyse économique et juridique des acteurs conduisant à la rédaction des projets d'aménagements juridiques. Figurent donc en encadrés :

- à gauche : le texte des aménagements issu de la première phase de médiation ainsi que les commentaires explicitant ces choix, précisant l'analyse juridique de ceux-ci et leurs effets juridiques et pratiques ;
- à droite : le texte issu de la seconde analyse à laquelle a procédé les organisations représentatives du secteur du jeu vidéo, le cas échéant avec les commentaires nécessaires.

I - Une catégorie spécifique d'œuvres de l'esprit : le jeu vidéo

Le déploiement des techniques numériques dans la création a favorisé l'émergence de nouvelles formes d'expression, favorisé des catégories d'œuvres nouvelles. Dans ce cadre, le jeu vidéo apparaît comme précurseur et typique, sans pour autant bénéficier d'un régime juridique établi sinon à travers une jurisprudence progressive pas toujours favorable à l'appréhension des caractéristiques des différents segments de la chaîne de création et de son financement, mais attentive au respect de la propriété littéraire et artistique. En outre, la réflexion sur le statut juridique des jeux vidéo s'est inscrite dans une période de relative instabilité des formes, peu propice à un établissement durable.

L'enjeu consiste d'une part à accueillir dans le Code de la propriété intellectuelle de nouvelles catégories d'œuvres sans déstabiliser la cohérence de celui-ci, d'autre part, à prendre en compte une économie singulière de création formée par des processus de collaboration collective d'auteurs, de production et de distribution de contenus nativement numériques sur un marché autant que possible mondial et largement sous l'empire du *copyright* ou du droit du logiciel, sans pour autant étendre le champ de l'œuvre collective.

► A ces fins, il est proposé d'insérer dans le Code de la propriété intellectuelle en son article L. 112-2 une nouvelle catégorie :

L. 112-2 - « Sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code :

[.../...]

« 15°) Les jeux vidéo ».

Commentaires.

1. L'expression « jeu vidéo » correspond à la définition fournie pour les logiciels de loisirs par la loi n° 2007-309 du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur. Il n'est pas besoin d'en reproduire intégralement la définition au sein du Code de la Propriété intellectuelle :

« tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non. ».

2. La mention « jeux vidéos » constitue une catégorie nouvelle et autonome d'œuvres de l'esprit. Il s'agit en effet de doter d'un régime juridique propre ces œuvres de l'esprit qui ne sauraient se confondre avec celui du logiciel, raison pour laquelle les « jeux vidéos » appartiennent à la catégorie « logiciels de loisirs » mais disposant d'un régime juridique de propriété littéraire et artistique spécifique, objet de ce rapport et des propositions législatives. Catégorie spécifique, elle recouvre un champ d'œuvres certes de nature variée (musique, graphisme, scénario...) mais pour un ensemble de produits homogènes. Elle est donc plus précise que la notion d'« œuvre multimédia », en particulier au moment où peut se développer une porosité entre diverses « créations numériques » (web-documentaire, services associés de télévision connecté, arts numériques, etc.) qui relèvent plus logiquement du régime de l'œuvre audiovisuelle.

3. La définition couvre les jeux vidéo qu'ils soient sur supports physiques ou bien dématérialisés ou en ligne.

4. Le fait de créer une nouvelle catégorie « 15°) Les jeux vidéos » les distingue – partiellement – ceux-ci des logiciels (« 14°) Les logiciels », conformément à la jurisprudence, les jeux vidéos combinant une part logicielle relevant du régime juridique de cette catégorie, notamment en ce qui concerne la copie de sauvegarde, les mesures techniques de protection, etc., mais encore l'application d'un régime de propriété littéraire et artistique spécifique pour la part relevant de la création non logicielle.

5. Cette nouvelle catégorie reconnue dans le Code de la propriété intellectuelle a pour objectif et pour effet principaux de constituer un signal à l'égard des acteurs industriels du secteur du jeu vidéo au plan mondial, en particulier les éditeurs et les consoliers sur le fait que le droit de propriété intellectuelle « à la française » offre une lisibilité juridique, que redouble le mode de cession aux entreprises de création de jeux vidéo, de façon à limiter au maximum les risques de recours contentieux pouvant peser sur l'exploitation des jeux.

II – Régime de titularité et cession des droits des auteurs-salariés.

La titularité des droits dans le secteur de la création de jeu vidéo présente une double difficulté :

- d'une part, le régime proposé doit permettre de faire en sorte que le droit de propriété littéraire et artistique participe à la compétitivité des entreprises française de création de jeu vidéo sur un marché mondial fortement concurrentiel, ne forme pas à tort ou à raison une barrière à l'entrée de ces entreprises ; il peut même constituer un atout dans la compétition internationale en assurant une valorisation des actifs immatériels créatifs que sont les auteurs de jeu vidéo ;
- d'autre part, le régime proposé doit s'inscrire au mieux dans le respect des principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique ; il lui revient donc de s'assurer que l'ensemble des titulaires potentiels de droits d'auteur bénéficie de cette reconnaissance juridique et économique.

Le premier objectif a pu ou pourrait plaider *a priori* en faveur du choix d'un régime d'œuvre collective. Cependant, tant la reconnaissance constitutionnelle du droit de propriété littéraire et artistique que l'évolution jurisprudentielle suggère une forte prudence à l'égard d'une telle option.

Le risque de censure constitutionnelle d'un régime fondé sur l'absence de titularité de droits de propriété littéraire et artistique au profit des auteurs, après que la jurisprudence n'a cessé de la reconnaître ou d'en étendre le champ, se double de celui d'une interprétation par les juges qui pourrait devenir très restrictive de l'application d'un régime d'œuvre collective. L'option consistant à l'application du seul régime du logiciel pour ces mêmes raisons est *a fortiori* peu susceptible d'être retenue raisonnablement.

La proposition de la médiation est donc fondée sur la confirmation de l'approche personnaliste du droit d'auteur, pourvu qu'elle puisse répondre aux objectifs de sécurisation des acteurs économiques, tant les entreprises de création que les acteurs en aval (éditeurs, consociers, plates-formes de distribution).

L'approche retenue, davantage conforme aux principes généraux du droit de propriété littéraire et artistique, implique bien en revanche de constituer un régime de dévolution des droits qui, par ses effets, puisse produire des objectifs susceptibles d'assurer à l'investisseur la sécurité juridique dont il a besoin pour l'exploitation du jeu vidéo.

La proposition est, par conséquent, établie en regard des régimes juridiques relatifs à l'œuvre audiovisuelle ainsi qu'aux œuvres des journalistes, lesquelles bénéficient de mode entrepreneurial de production et d'exploitation pouvant justifier l'attention portée à la sécurité juridique des investisseurs dans la création. Il est ainsi proposé de modifier le code de la propriété intellectuelle de la façon suivante :

► Le titre III du livre I^{er} de la première partie du code de la propriété intellectuelle est complété par une section 7 ainsi rédigée :

<i>Texte 1^{ère} phase de médiation</i>	<i>Texte 2^{ème} phase de médiation</i>
<p>« Section VII « Contrat de création de jeux vidéos</p> <p>« Art. L. 132-46. – L’entreprise de création de jeu vidéo est la personne morale qui a l’initiative et la responsabilité de la création du jeu vidéo.</p>	<p>« Section VII « Contrat d’exploitation du jeu vidéo</p> <p>« Art. L. 132-46. – L’entreprise de création de jeux vidéo est la personne morale qui met en œuvre les moyens humains, techniques, les compétences et savoir-faire nécessaires à la création du jeu vidéo. »</p>

Commentaires.

1. L’insertion d’une nouvelle section relative aux droits d’auteur du jeu vidéo met en lumière le statut spécifique du jeu vidéo, le distinguant à la fois de celui des logiciels autres que de loisirs et des œuvres audiovisuelles.

2. Propre aux éléments de création artistique et spécifique dans le jeu vidéo, ce régime juridique a pour objectif de sécuriser les relations économiques, financières et juridiques entre les partenaires que sont les studios et/ou activités de création de jeu vidéo et les éditeurs, notamment étrangers.

3. L’expression « entreprises de création de jeux vidéo » reprend la définition de la loi n° 2007-309 du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur. Du point de vue du droit de propriété intellectuelle, il pourrait être précisé – à l’instar de l’article L. 132-23 du CPI pour le producteur audiovisuel – que l’entreprise de création de jeu vidéo se caractérise par une capacité d’initiative et de responsabilité de la création de l’œuvre. Toutefois, pour éviter toute confusion qui pourrait conduire à la création d’un droit voisin des éditeurs de jeux vidéos, le critère retenu est celui de la mise en œuvre des moyens humains, techniques, etc., caractéristiques de l’entreprise de création de jeux vidéos.

4. L’entreprise de création de jeu vidéo se caractérise cumulativement par une capacité d’initiative de la création de l’œuvre mais surtout par la mise en œuvre des moyens humains, techniques, compétences et savoir-faire exigés par la création de l’œuvre. Peut être entreprise de création de jeu vidéo soit celle qui a l’initiative de la création du jeu – l’éditeur de jeu vidéo –, soit encore celle qui met en œuvre les moyens humains, techniques, les compétences et savoir-faire nécessaires à la création du jeu vidéo. Dans ce contexte économique, la rédaction proposée comprend les deux situations permettant une déclinaison contractuelle, le plus souvent à l’égard de l’entreprise mettant en œuvre les moyens nécessaires à la création de jeu vidéo.

Le statut juridique recherchée concernant la création salariée, il est nécessaire de préciser avec clarté l'entreprise bénéficiaire d'une présomption de cession ; aussi, le second cas de figure est-il retenu : le bénéficiaire de la cession est l'entreprise de création de jeu vidéo qui met en œuvre les moyens humains, techniques, les compétences et savoir-faire nécessaires à la création du jeu vidéo. C'est à ce titre que le fait générateur de l'application du régime de propriété littéraire et artistique est bien le contrat de travail du salarié-auteur, ce quelle que soit l'organisation industrielle retenue : sous-traitance, studio intégré, etc.

5. Le régime spécifique créé pour la création dans le domaine du jeu vidéo n'est évidemment pas exclusif de l'application du régime juridique du logiciel pour l'ensemble des éléments relatifs au développement, à l'application des mesures techniques de protection ou systèmes numériques de gestion des droits, voire sans doute au régime relatif à la copie de sauvegarde.

<i>Texte 1^{ère} phase de médiation</i>	<i>Texte 2^{ème} phase de médiation</i>
<p>« Art. L. 132-47. – Le contrat qui lie l'entreprise de création de jeu vidéo aux auteurs, autres que les auteurs de la composition musicale avec ou sans paroles, ayant créé un jeu vidéo dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de l'entreprise et avec les moyens de cette dernière, emporte, sauf stipulation contraire, cession à titre exclusif au profit de l'entreprise de l'ensemble des droits exclusifs d'exploitation du jeu vidéo.</p>	<p>« Art. L. 132-47. – Sans préjudice de l'application des dispositions du 3^{ème} alinéa de l'article L. 113-2, le contrat de travail qui lie l'entreprise de création de jeux vidéo au salarié auteur, autre que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, ayant créé un jeu vidéo dans l'exercice de ses fonctions ou d'après les instructions de l'entreprise et avec les moyens de cette dernière, emporte, sauf stipulation contraire, cession, dès la création, au profit de l'entreprise de l'ensemble des droits exclusifs d'exploitation du jeu vidéo. Les dispositions de l'article L. 131-1 ne s'appliquent pas.</p>

Commentaires.

1. La dévolution des droits s'établit sur la base d'une présomption fixée par la loi analogue à celle qui existe en ce qui concerne les œuvres audiovisuelles comme à celle qui concerne les œuvres des journalistes.

2. La proposition vise tout d'abord vise le cas du salarié embauché en vue de créer un jeu. La « fonction » du salarié implique alors une mission créatrice permanente, laquelle peut être définie dans le contrat de travail. Elle vise ensuite l'hypothèse du salarié auquel est confiée une mission de création occasionnelle. Le salarié agit alors d'après les « instructions » de son employeur.

3. Le régime juridique recherché ici concernant essentiellement la création salariée, la situation des auteurs compositeurs d'œuvres musicales n'est pas prise en compte à titre principal dans le projet, aussi la formulation de l'article L.132-24 est-elle reprise. S'agissant des œuvres musicales, créées le plus souvent selon le second cas de figure, la cession ici prévue est compatible avec des conventions spécifiques à cette catégorie d'auteurs et d'œuvres dont l'exploitation s'appuie aussi sur des droits d'éditeurs voire de producteurs de phonogrammes.

4. A priori, en l'absence de précision de la durée de la cession dans le contrat, celle-ci est consentie, sauf clause contraire, pour la durée des droits eux-mêmes.

5. La cession des droits de propriété littéraire et artistique peut-être exclusive ou non exclusive selon les dispositions contractuelles.

6. Il n'est pas proposé de soumettre à l'autorisation de l'auteur tout transfert des droits issus de la présomption de cession à un tiers. Toutefois la cession s'entend de l'ensemble des droits exclusifs et comprend par conséquent les droits relatifs à la reprise ou l'adaptation d'éléments déjà créés, notamment dans les logiques de production de « *sequels* », lesquels n'appellent pas de nouvelle autorisation mais impliquent une rémunération adéquate. Il appartient aux contrats individuels de prévoir les droits cédés, en particulier les droits d'adaptation.

7. Sur les catégories d'auteurs concernés. La proposition n'entend pas – en l'absence d'une convention collective du jeu vidéo – se substituer aux acteurs économiques pour déterminer de manière uniforme les catégories de salariés concernés, notamment en raison de la très grande diversité d'entreprises tenant à leurs dates de création, leurs tailles, leur volume d'activité, le nombre de projets, la nature des jeux selon les marchés, etc.

8. En l'état d'organisation des processus de création et des structures des entreprises, il n'apparaît pas à ce jour possible que la proposition engage le législateur à déterminer les catégories d'auteurs. La proposition suggère aux acteurs, soit en perspective de l'élaboration d'une convention collective, soit au sein d'accords collectifs d'entreprise, soit contractuellement avec chacun des salariés de pouvoir s'appuyer sur certaines des dispositions du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 *terdecies* et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo. En effet, celui-ci prévoit utilement en effet une double catégorisation de participation au processus de création, la première étant concernée par les droits de propriété littéraire et artistique⁴.

⁴ « 1° Un groupe « Auteurs et collaborateurs de création », comprenant les six catégories de professions et d'activités suivantes :

a) Directeur créatif ou réalisateur ;

b) Responsable de la conception des mécanismes du jeu ;

c) Scénariste ;

d) Directeur artistique ;

e) Compositeur de la musique ou créateur de l'environnement sonore ;

f) Membres de l'équipe de création, comprenant notamment les artistes conceptuels et environnementaux, les infographistes, les concepteurs de niveau, les personnels en charge du son, les concepteurs des mécanismes du jeu, et les programmeurs.

9. L'absence de catégories d'auteurs n'a pas pour effet de chercher à en limiter le nombre. Les acteurs, s'ils entendent poursuivre le travail engagé de réflexion sur les catégories de salariés et d'auteurs et s'appuyer sur les catégories du texte mentionné, sont donc invités à examiner notamment les catégories du premier groupe de a) et e) qui sont notamment concernées. Par ailleurs, elles devront se pencher sur la catégorie f), notamment parce que sans précision, on ne peut exclure que la jurisprudence ultérieure procède à une qualification d'auteurs de certains de ces salariés au titre du régime des œuvres de collaboration⁵.

10. Le régime juridique préconisé s'applique aux contrats conclus postérieurement à la publication de la loi réformant le code de la propriété intellectuelle. Toutefois, dans le cadre d'accord d'entreprise, tout ou partie des contrats conclus antérieurement à la loi pourront, le cas échéant, être modifiés pour en tenir compte des nouvelles dispositions.

⁵ Article L113-2 –

« Est dite de collaboration l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques.

III – Un régime de rémunération.

Le statut juridique du jeu vidéo au regard des droits de propriété littéraire et artistique est enfin conduit à prendre en compte les principes généraux de ce droit et veiller à l'équilibre entre le respect effectif de ces droits et les conditions économiques de leurs exploitations.

Il s'agit donc de veiller à s'assurer d'une rémunération des auteurs à ce titre, de sécuriser les entreprises de création de jeux vidéo par des modalités de rémunération en fonction des marchés sur lesquels elles opèrent (national / international ; physique, en ligne, etc.). Enfin, pour conserver un équilibre dynamique entre les intérêts des auteurs et des entreprises, de s'appuyer sur la logique telle que plus la relation de création salariée est individualisée, plus le principe de rémunération proportionnelle doit être privilégiée (créateur non salariée, création de commande), plus les entreprises de création ont passé des accords collectifs d'entreprises sur la rémunération des droits des auteurs, plus le recours à une rémunération forfaitaire est facilitée.

Les conditions dérogatoires au principe de participation proportionnelle, telles que prévues à l'article L. 313-4, n'étant que partiellement réunies dans le cadre de la vente ou de l'exploitation des jeux vidéos, et les conditions variées de participation des auteurs aux exploitations, suggèrent d'envisager un régime de rémunération relativement souple, pragmatique et incitatif pour les acteurs.

La proposition est donc fondée sur une graduation des modes de participation à la fortune de l'œuvre, l'ensemble des acteurs étant ainsi incité à faire leurs meilleurs efforts pour s'assurer d'une conformité à la proportionnalité des rémunérations, y compris en tenant compte de la diversité :

- des catégories d'œuvres (musicales, graphiques, scénarios, etc.) ;
- de la présence ou non d'accords d'entreprises ;
- de l'organisation interne des processus de création prise en compte au sein de l'entreprise de création de jeux vidéo des catégories auteurs et collaborateurs de création ainsi que contributeurs au développement de la création, telles que déjà précisées dans le droit positif⁶ ;
- de mécanismes collectifs d'intéressement aux résultats de l'exploitation de l'œuvre ou de l'entreprise pourvu que ces derniers prennent en compte la fortune des œuvres.

⁶ Décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 *terdecies* et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo.

► Il est ainsi proposé d'insérer un article L. 132-48 ainsi rédigé :

<i>Texte 1^{ère} phase de médiation</i>	<i>Texte 2^{ème} phase de médiation</i>
<p>« Art. L. 132-48. – L'exploitation du jeu vidéo est rémunérée sous forme de droits d'auteur dans les conditions déterminées par l'accord individuel, l'accord d'entreprise ou, à défaut, par tout autre accord collectif, conformément à l'article L. 131-4.</p> <p>L'accord d'entreprise ou l'accord collectif peut prévoir, par dérogation au premier alinéa de l'article L. 131-4, que la rémunération est proportionnelle aux résultats d'exploitation de l'entreprise de création de jeu vidéo.</p> <p>Cet accord peut également prévoir que la rémunération est évaluée forfaitairement en dehors des cas mentionnés aux alinéas 3 à 8 de l'article L. 131-4.</p> <p>La rémunération est déterminée conformément aux articles L. 131-4 et L. 132-6. »</p>	<p>« Art. L. 132-48. – Le salarié auteur du jeu vidéo est rémunéré sous forme de droits d'auteur dans les conditions au minimum déterminées par l'accord d'entreprise ou bien par l'accord individuel, conformément à l'article L. 131-4.</p> <p>L'accord d'entreprise ou l'accord individuel peut prévoir, par dérogation au premier alinéa de l'article L. 131-4, que la rémunération est proportionnelle aux résultats d'exploitation de l'entreprise de création de jeux vidéo ou à la marge nette du jeu vidéo ou de l'entreprise de création de jeu vidéo, ou bien, qu'elle est évaluée forfaitairement en dehors des cas mentionnés aux alinéas 3 à 8 de l'article L. 131-4. »</p> <p>L'accord d'entreprise ou bien l'accord individuel peut prévoir que la rémunération proportionnelle versée à un auteur salarié sera convertie en rémunération forfaitaire à la date de cessation de son contrat de travail. »</p>

Commentaires.

1. Le régime juridique proposé ne se substitue pas nécessairement aux dispositions de l'article L.113-3 du Code de la propriété intellectuelle. Toutefois l'une des principales justifications de la création d'un régime spécifique du droit des auteurs salariés dans le domaine du jeu vidéo consiste précisément à offrir une réelle alternative présentant une réelle sécurité juridique aux investisseurs tout en assurant une reconnaissance du statut d'auteurs aux salariés contributeurs à la création de jeu vidéo ainsi qu'une rémunération spécifique.

2. S'agissant du régime juridique des droits des auteurs salariés, l'accord individuel peut être le contrat de travail lui-même ou bien être constitué par un accord particulier lié au contrat de travail.

3. Les rémunérations visées n'ont pas le caractère de salaire. Ces rémunérations complémentaires sont versées sous forme de droits d'auteur de manière proportionnelle ou, dans les cas prévus par le CPI, de manière forfaitaire ; dans tous les cas, les rémunérations ainsi versées dans le cadre du lien de subordination juridique sont soumises au régime de sécurité sociale des auteurs.

4. La proposition renvoyant à l'article L. 131-4 prévoit à la fois la rémunération proportionnelle et la faculté dérogatoire de rémunération évaluée forfaitairement sous la réunion de plusieurs conditions. Dans un premier cas, il s'agit d'une dérogation portant sur l'assiette de rémunération proportionnelle ; dans un second cas, il pourrait s'agir d'une dérogation plus générale aux règles permettant une évaluation forfaitaire.

5. Rien n'est prévu s'agissant de l'assiette de la rémunération. L'assiette doit en principe consister autant que possible dans le prix payé par le public, sans déduction d'aucune sorte et sans prise en compte d'un éventuel tarif dégressif, mais au regard des conditions d'exploitation, notamment des ventes à l'étranger et au mécanismes de retours, il est possible d'envisager des modalités d'assiettes plus souples.

6. Le principe de rémunération proportionnelle établi par l'article L. 131-4 n'oblige pas à distinguer selon les modes d'exploitation et de prévoir une rémunération pour chacun de ces modes (une rémunération proportionnelle couvrant plusieurs modes est acceptable, si l'assiette correspond aux exigences légales).

7. Le terme « recette provenant de la vente ou de l'exploitation » dans l'article L. 131-4 est large ; il correspond aux résultats d'exploitation de l'entreprise de création de jeux vidéo ou à la marge nette du jeu vidéo ou de l'entreprise de création de jeu vidéo. Il couvre ainsi, dans le secteur du cinéma, des pratiques telles que les « préventes » (ventes de droits de distribution avant achèvement, destinées à financer la production), et « minima garantis » (minima – en fait avances – versés par le distributeur, à valoir sur les remontées de recettes issues de la distribution, également destinées à financer la production).

8. La marge nette correspond à la relation entre le chiffre d'affaires engendré par les ventes d'un jeu vidéo perçu par l'entreprise et les coûts de production et de structure engagés pour sa production et son exploitation. Elle permet d'apprécier le bénéfice net que l'entreprise réalise sur chaque production réalisée. La marge nette est donc un indicateur de rentabilité d'un jeu vidéo et des entreprises de création de jeux vidéo. Elle est notamment obtenue après déduction sur les recettes provenant de la vente ou de l'exploitation de l'œuvre des coûts de production et d'exploitation. Toutefois, il conviendrait d'explicitier la notion de marge nette, laquelle si elle est retenue dans le mode de calcul de la rémunération, peut produire des effets importants sur le montant des rémunérations ou encore conduire à offrir des renseignements commerciaux pénalisants.

9. La gestion des droits reçus en rémunération est en pratique essentiellement directe. Cependant, rien n'interdit *a priori* et en principe des formes de gestion collective qui auraient à tenir compte des évolutions des marchés dématérialisés. Ce mode de gestion des droits attachés aux compositions musicales spécialement réalisées pour le jeu vidéo,

ainsi qu'aux œuvres musicales préexistantes paraît d'ailleurs une modalité parfaitement adaptée aux jeux vidéo.

Ainsi, sans qu'il fût besoin de le préciser dans la loi, les dispositions de l'article L. 132-43 du CPI sont évidemment susceptibles d'être appliquées, autrement dit les accords d'entreprise peuvent prévoir de confier la gestion des droits des auteurs à des Sociétés de perception et de répartition des droits, le recours à ce mode de gestion demeurant de la volonté des acteurs du secteur du jeu vidéo. Toutefois, cette disposition ayant été établie pour le secteur de la presse, il conviendrait désormais de le prévoir pour le secteur du jeu vidéo.

10. Les accords conclu par la SACEM ne avec l'entreprise de jeu vidéo ne relèvent pas de l'application de l'article L. 132-48 proposé ici.

► S'agissant des relations entre les auteurs et les entreprises de création de jeu, il est aussi proposé d'insérer les dispositions suivantes : articles L. 132-49, L.132-50 et L. 132-51, ainsi rédigés :

« Art. L. 132-49. – Les auteurs garantissent à l'entreprise de création de jeu vidéo l'exercice paisible des droits cédés.

Commentaires.

1. Il s'agit d'une reprise de l'article L. 132-26 du CPI concernant les œuvres audiovisuelles.

2. Cette garantie d'éviction, due à l'entreprise de création de jeu vidéo et à ses cessionnaires, comprend principalement la garantie du fait personnel, c'est-à-dire l'obligation faite à l'auteur de s'abstenir de tout trouble, matériel ou juridique, aux droits du cessionnaire.

« Art. L. 132-50. – L'entreprise de création de jeu vidéo est tenue d'assurer au jeu vidéo commercialisé une exploitation conforme aux usages de la profession. »

Commentaires :

1. La présomption de cession proposée étant très large quant aux droits cédés et à la durée de la cession, cet article et les articles suivants posent, en contrepartie, un certain nombre de garanties au profit des auteurs.

2. Le présent article se contente d'imposer une obligation relative à l'exploitation du jeu vidéo, une fois celui-ci produit. L'entreprise de création de jeu vidéo n'a pas d'obligation légale de réaliser le jeu dans la mesure où l'achèvement de celui-ci ne dépend pas de la seule volonté de l'entreprise, mais également de financements extérieurs qui peuvent être difficiles à réunir.

<i>Texte 1^{ère} phase de médiation</i>	<i>Texte 2^{ème} phase de médiation</i>
<p>« Art. L. 132-51. – L’entreprise de création de jeu vidéo fournit, au moins une fois par an, aux auteurs un état des recettes provenant de l’exploitation du jeu vidéo selon chaque mode d’exploitation.</p>	<p>« Art. L. 132-51. – L’entreprise de création de jeu vidéo fournit à l’auteur salarié au moins une fois par an, un état d’informations de nature à justifier la rémunération proportionnelle sans porter atteinte au secret des affaires ».</p>

Commentaires.

1. L’obligation de reddition de comptes et de communication de justificatif est indispensable à l’exercice, par les auteurs, de leur droit à rémunération proportionnelle.
2. Les conditions habituellement réclamées pour une reddition des comptes précises et fondées sur la transparence des relations entre titulaires et exploitants sont, dans ce domaine, envisagées de façon limitée, compte tenu du secret des affaires et du caractère stratégique des informations relatives à l’exploitation de tel ou tel jeu vidéo.

V – Conclusions de la mission de médiation.

Les écarts entre les textes manifestent des positions peu réductibles sur trois points importants du point de vue des principes du droit de propriété littéraire et artistique :

- 1°) L'équilibre des relations entre titulaires des droits et cessionnaires ;
- 2°) La hiérarchisation et la dynamique de choix des modes de rémunération : proportionnelle ou forfaitaire ;
- 3°) Les conditions de transparence relative à la reddition des comptes.

En ayant cherché à traduire expressément par des textes législatifs possibles un régime juridique du droit d'auteur, la mission de médiation ne semble pas - en l'état - pouvoir être beaucoup plus féconde.

Dans ces conditions et à ce stade, sur la base de ces deux textes, la mission de médiation propose :

1. soit de prendre acte que le souhait d'établir un régime juridique du droit d'auteur ne constitue pas une demande réaliste et aussi nécessaire qu'il a été dit par une partie des acteurs du jeu vidéo, la plupart pouvant, après analyse coûts/avantages d'un régime juridique dédié, avoir une préférence pour le *statu quo ante* ;
2. soit d'essayer de nouveau d'apporter une sécurisation juridique du secteur sur le terrain de la propriété littéraire et artistique, ou bien à partir du texte proposé à l'issue de la première partie de la médiation, sachant qu'il ne convient pas aux attentes du secteur du jeu vidéo, ou bien à partir du second texte sachant qu'il fragilise les principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique et pourrait ne pas se substituer aux pratiques professionnelles juridiques antérieures ;
3. soit, de donner aux acteurs du jeu vidéo un nouveau délai de réflexion – par exemple trois mois – à l'issue duquel ils pourront naturellement proposer au ministère de la Culture et de la Communication la reprise de travaux sur des bases nouvelles offrant une plus grande compatibilité avec les principes des droits de propriété littéraire et artistique et susceptibles de favoriser la sécurisation juridique qu'ils attendent.

Paris, le 27 février 2013

ANNEXES

Annexe 1

Propositions consolidées

<i>Texte 1^{ère} phase de médiation</i>	<i>Texte 2^{ème} phase de médiation</i>
<p>L. 112-2 - « Sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code : [.../...] « 15°) Les jeux vidéo ».</p>	
<p>« Section VII « Contrat de création de jeux vidéos</p> <p>« <i>Art. L. 132-46.</i> – L'entreprise de création de jeu vidéo est la personne morale qui a l'initiative et la responsabilité de la création du jeu vidéo.</p>	<p>« Section VII « Contrat d'exploitation du jeu vidéo</p> <p>« <i>Art. L. 132-46.</i> – L'entreprise de création de jeux vidéo est la personne morale qui met en œuvre les moyens humains, techniques, les compétences et savoir-faire nécessaires à la création du jeu vidéo. »</p>
<p>« <i>Art. L. 132-47.</i> – Le contrat qui lie l'entreprise de création de jeu vidéo aux auteurs, autres que les auteurs de la composition musicale avec ou sans paroles, ayant créé un jeu vidéo dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de l'entreprise et avec les moyens de cette dernière, emporte, sauf stipulation contraire, cession à titre exclusif au profit de l'entreprise de l'ensemble des droits exclusifs d'exploitation du jeu vidéo.</p>	<p>« <i>Art. L. 132-47.</i> – Sans préjudice de l'application des dispositions du 3^{ème} alinéa de l'article L. 113-2, le contrat de travail qui lie l'entreprise de création de jeux vidéo au salarié auteur, autre que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, ayant créé un jeu vidéo dans l'exercice de ses fonctions ou d'après les instructions de l'entreprise et avec les moyens de cette dernière, emporte, sauf stipulation contraire, cession, dès la création, au profit de l'entreprise de l'ensemble des droits exclusifs d'exploitation du jeu vidéo. Les dispositions de l'article L. 131-1 ne s'appliquent pas.</p>
<p>« <i>Art. L. 132-48.</i> – L'exploitation du jeu vidéo est rémunérée sous forme de droits d'auteur dans les conditions déterminées par l'accord individuel, l'accord d'entreprise ou, à défaut, par tout autre accord collectif, conformément à l'article L. 131-4.</p>	<p>« <i>Art. L. 132-48.</i> – Le salarié auteur du jeu vidéo est rémunéré sous forme de droits d'auteur dans les conditions au minimum déterminées par l'accord d'entreprise ou bien par l'accord individuel, conformément à l'article L. 131-4.</p>

<p>L'accord d'entreprise ou l'accord collectif peut prévoir, par dérogation au premier alinéa de l'article L. 131-4, que la rémunération est proportionnelle aux résultats d'exploitation de l'entreprise de création de jeu vidéo.</p> <p>Cet accord peut également prévoir que la rémunération est évaluée forfaitairement en dehors des cas mentionnés aux alinéas 3 à 8 de l'article L. 131-4.</p> <p>La rémunération est déterminée conformément aux articles L. 131-4 et L. 132-6. »</p>	<p>L'accord d'entreprise ou l'accord individuel peut prévoir, par dérogation au premier alinéa de l'article L. 131-4, que la rémunération est proportionnelle aux résultats d'exploitation de l'entreprise de création de jeux vidéo ou à la marge nette du jeu vidéo ou de l'entreprise de création de jeu vidéo, ou bien, qu'elle est évaluée forfaitairement en dehors des cas mentionnés aux alinéas 3 à 8 de l'article L. 131-4. »</p> <p>L'accord d'entreprise ou bien l'accord individuel peut prévoir que la rémunération proportionnelle versée à un auteur salarié sera convertie en rémunération forfaitaire à la date de cessation de son contrat de travail. »</p>
<p>« Art. L. 132-49. – Les auteurs garantissent à l'entreprise de création de jeu vidéo l'exercice paisible des droits cédés. »</p>	
<p>« Art. L. 132-50. – L'entreprise de création de jeu vidéo est tenue d'assurer au jeu vidéo commercialisé une exploitation conforme aux usages de la profession. »</p>	
<p>« Art. L. 132-51. – L'entreprise de création de jeu vidéo fournit, au moins une fois par an, aux auteurs un état des recettes provenant de l'exploitation du jeu vidéo selon chaque mode d'exploitation. »</p>	<p>« Art. L. 132-51. – L'entreprise de création de jeu vidéo fournit à l'auteur salarié au moins une fois par an, un état d'informations de nature à justifier la rémunération proportionnelle sans porter atteinte au secret des affaires ».</p>

Annexe 2

Dispositions sur le crédit d'impôt

Décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 *terdecies* et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo

Art. 5. – I. – Le respect des conditions de création prévues aux 3o et 4o du 1 du III de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts est vérifié au moyen d'un barème de points, affectés aux deux groupes prévus aux 1o et 2o ci-après. Le nombre de points affectés à chacun des éléments composant ces groupes ainsi que leurs conditions d'obtention sont fixés par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie.

Le contenu de ce barème est le suivant :

1° Un groupe « Auteurs et collaborateurs de création », comprenant les six catégories de professions et d'activités suivantes :

- a) Directeur créatif ou réalisateur ;
- b) Responsable de la conception des mécanismes du jeu ;
- c) Scénariste ;
- d) Directeur artistique ;
- e) Compositeur de la musique ou créateur de l'environnement sonore ;
- f) Membres de l'équipe de création, comprenant notamment les artistes conceptuels et environnementaux, les infographistes, les concepteurs de niveau, les personnels en charge du son, les concepteurs des mécanismes du jeu, et les programmeurs.

Sont considérés comme réalisés principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention fiscale contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude ou l'évasion fiscale, les jeux vidéo qui réunissent un nombre minimum de points fixé par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie. Les étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français.

Annexe 3

Comparaison des régimes de dévolution des droits

<i>Audiovisuel</i>	<i>Presse</i>
Article L. 132-24 Le contrat qui lie le producteur aux auteurs d'une œuvre audiovisuelle, autres que l'auteur de la composition musicale avec ou sans paroles, emporte, sauf clause contraire et sans préjudice des droits reconnus à l'auteur par les dispositions des articles L. 111-3, L. 121-4, L. 121-5, L. 122-1 à L. 122-7, L. 123-7, L. 131-2 à L. 131-7, L. 132-4 et L. 132-7, cession au profit du producteur des droits exclusifs d'exploitation de l'œuvre audiovisuelle. (...)	Article L. 132-36 Par dérogation à l'article L. 131-1 et sous réserve des dispositions de l'article L. 121-8, la convention liant un journaliste professionnel ou assimilé au sens des articles L. 7111-3 et suivants du code du travail, qui contribue, de manière permanente ou occasionnelle, à l'élaboration d'un titre de presse, et l'employeur emporte, sauf stipulation contraire, cession à titre exclusif à l'employeur des droits d'exploitation des œuvres du journaliste réalisées dans le cadre de ce titre, qu'elles soient ou non publiées.

Annexe 4

Loi relative aux accords collectifs

Loi n° 2012-387 du 22 mars 2012 relative à la simplification du droit et à l'allégement des démarches administratives

I. — Après l'article L. 132-42 du code de la propriété intellectuelle, il est inséré un article L. 132-42-1 ainsi rédigé :

« Art. L. 132-42-1.-Par dérogation à l'article L. 2232-24 du code du travail, dans les entreprises non assujetties à l'obligation d'organiser les élections prévues au livre III de la deuxième partie du même code, les accords mentionnés aux articles L. 132-37 à L. 132-41, L. 132-43 et L. 132-44 du présent code peuvent être négociés et conclus, dans les conditions prévues aux articles L. 2232-25 et L. 2232-26 du code du travail, par un ou plusieurs journalistes professionnels au sens des articles L. 7111-3 à L. 7111-5 du même code collaborant de manière régulière à l'entreprise de presse et mandatés par une ou plusieurs organisations syndicales de journalistes professionnels représentatives mentionnées à l'article L. 132-44 du présent code. Ces accords sont approuvés à la majorité des suffrages exprimés par les seuls journalistes professionnels au sens des articles L. 7111-3 à L. 7111-5 du code du travail collaborant de manière régulière à l'entreprise de presse, dans les conditions prévues à l'article L. 2232-27 du même code. »

II. — Après le deuxième alinéa de l'article L. 132-44 du même code, il est inséré un alinéa ainsi rédigé :

« Par dérogation au dernier alinéa de l'article L. 2232-21 et à l'article L. 2232-22 du code du travail, la commission se prononce, en lieu et place de la commission paritaire de branche, sur la validité des accords relatifs aux droits d'auteur des journalistes conclus dans les conditions prévues à l'article L. 2232-21 du même code, dans les deux mois qui suivent leur transmission ; à défaut, les accords sont réputés avoir été validés. La commission contrôle que ces accords collectifs n'enfreignent pas les dispositions législatives, réglementaires ou conventionnelles applicables.

Code du travail.

Article L.2232-24

Dans les entreprises dépourvues de délégué syndical et lorsqu'un procès-verbal de carence a établi l'absence de représentants élus du personnel, les accords d'entreprise ou d'établissement peuvent être négociés et conclus par un ou plusieurs salariés expressément mandatés par une ou plusieurs organisations syndicales représentatives dans la branche. Ces accords collectifs portent sur des mesures dont la mise en œuvre

est subordonnée par la loi à un accord collectif, à l'exception des accords collectifs visés à l'article L. 1233-21. A cet effet, une même organisation syndicale ne peut mandater qu'un seul salarié.

Les organisations syndicales représentatives dans la branche de laquelle relève l'entreprise sont informées par l'employeur de sa décision d'engager des négociations

Article L.2232-25

Chaque salarié mandaté dispose du temps nécessaire à l'exercice de ses fonctions dans les limites d'une durée qui, sauf circonstances exceptionnelles, ne peut excéder dix heures par mois. Les heures de délégation sont de plein droit considérées comme temps de travail et payées à l'échéance normale. L'employeur qui entend contester l'utilisation faite des heures de délégation saisit le juge judiciaire.

Annexe 5

Lettre de mission

*Liberté Égalité Fraternité
République Française*

Ministère de la Culture et de la Communication

Le Ministre

03 AVR. 2012

Monsieur Philippe CHANTEPIE
Chargé de mission
Stratégie-Prospective
Secrétariat général

CC/3121

Cher Monsieur,

Le Premier ministre a confié le 30 mai 2011 à Monsieur le Député Patrice Martin-Lalande, une mission relative au statut juridique du jeu vidéo, portant d'une part sur la possibilité et les conséquences d'une qualification des jeux vidéo d'« œuvre », et d'autre part, sur la nature que pourrait revêtir cette œuvre au regard de son processus de création.

Cette mission a rendu des conclusions fructueuses le 30 novembre 2011, tendant en particulier « à renoncer à créer un statut juridique propre au jeu vidéo » et à « reconnaître la nécessité d'aménager le cadre du droit d'auteur existant pour répondre à certaines de ses spécificités, en associant les parties prenantes ».

Conformément aux recommandations de M. Martin-Lalande, j'ai décidé de vous confier une mission de concertation afin de poursuivre et d'approfondir le dialogue engagé entre les parties prenantes du secteur du jeu vidéo en ce qui concerne le statut juridique du jeu vidéo. Je souhaite que, d'ici le 1^{er} octobre 2012, cette mission soit en mesure de proposer une solution définitive convenant à l'ensemble des acteurs.

En veillant à la compatibilité des solutions proposées avec les normes communautaires et internationales, vous vous attacherez à dégager des solutions consensuelles, notamment sur l'identification des « auteurs » parmi les contributeurs à la création de jeux vidéo, les enjeux de la reconnaissance d'une titularité des droits d'auteurs au bénéfice de studios de création de jeux vidéo, les moyens d'assurer au mieux la rémunération de la création.

Vous vous assurerez que les propositions conclusives auxquelles vous parviendrez fournissent un cadre propice au développement de la filière industrielle et créative du jeu vidéo en France tout en fédérant l'ensemble des parties prenantes à cette création.

...

3, rue de Valenciennes, 75782 Paris Cedex 01 France - Téléphone : 01 40 15 80 00

Pour l'accomplissement de votre mission, vous pourrez vous appuyer en particulier sur les services du Centre National du Cinéma et de l'image animée, du Secrétariat général du ministère de la Culture et de la Communication (Service des affaires juridiques et internationales) ainsi qu'en tant que de besoin de la Direction générale des médias et des industries culturelles.

Vous voudrez bien prendre également l'attache des services du ministre chargé de l'économie numérique ainsi que du ministre chargé du travail et des relations sociales, afin de recueillir leur point de vue et appui si nécessaire.

Je vous remercie, Monsieur, d'avoir accepté cette mission et vous prie de croire à tout l'intérêt que j'y porte.

Bien à vous

Frédéric Mitterrand
Frédéric MITTERRAND
