



Le cadre juridique du jeu vidéo en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt

Thomas Fourmeux,, Lionel Maurel

► To cite this version:

Thomas Fourmeux,, Lionel Maurel. Le cadre juridique du jeu vidéo en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt. ENSSIB. Jouer en bibliothèque, 2015, Boîte à outils, 979-10-91281-54-6. hal-01528094

HAL Id: hal-01528094

<https://hal-univ-paris10.archives-ouvertes.fr/hal-01528094>

Submitted on 27 May 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le cadre juridique du jeu en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt

par Thierry Fourmeux et Lionel Maurel

Activité sociale par excellence, le jeu a naturellement vocation à faire l'objet d'usages collectifs. Contrairement aux usages personnels, s'inscrivant dans le cadre du « cercle de famille », la plupart des usages collectifs des jeux qui peuvent avoir lieu dans une bibliothèque publique sont susceptibles d'entrer en contradiction avec les règles du droit d'auteur, qui les soumettent normalement à une autorisation préalable des titulaires de droits¹. Dans le domaine du livre, la loi est intervenue pour instaurer une forme d'équilibre permettant à des activités comme le prêt public de se déployer, en contrepartie d'une rémunération des auteurs et des éditeurs. Mais ce type de solution n'est malheureusement pas applicable en l'état du droit existant aux différents types de jeux.

La mise à disposition en bibliothèque de jeux physiques, par exemple des jeux de société, peut déjà poser un certain nombre de problèmes juridiques, mais la situation est exacerbée avec les jeux vidéo, dont les usages se développent sous de nombreuses formes en bibliothèque, sans disposer d'une base légale véritablement solide. Cette situation n'est à vrai dire pas nouvelle en bibliothèque (elle concerne notamment depuis longtemps le prêt de CD musicaux) et il ne s'agit pas d'affirmer que le jeu n'aurait pas sa place dans les bibliothèques pour des raisons juridiques.

Mais les professionnels doivent être conscients de ce décalage entre le droit et la pratique lorsqu'ils mettent en place de nouveaux services autour du jeu en bibliothèque.

Complexité de la nature juridique des jeux

Déjà sous forme physique, les jeux ont une nature juridique relativement complexe. Concernant les jeux de société, les règles peuvent être protégées par le droit d'auteur si elles sont suffisamment originales, mais beaucoup de mécanismes de jeu sont trop abstraits pour ouvrir droit à une protection. L'esthétique d'un jeu (plateau, figurines, etc.) peut en revanche plus facilement être protégée par le biais des dessins et modèles

¹ Calimaq, « Usage collectif et usage privé en bibliothèque : essai de clarification », *S. I. Lex*, 12 décembre 2010. [En ligne] : < <http://scinfolex.com/2010/12/12/usage-collectif-et-usage-prive-en-bibliotheque-essai-de-clarification/> >.

et son nom déposé comme marque². Plusieurs éléments de protection se juxtaposent souvent en matière de jeu.

La nature juridique des jeux vidéo est encore plus complexe et elle est restée longtemps incertaine. Les jeux vidéo sont en effet des œuvres composites combinant plusieurs éléments de nature différente : logiciel, scénario, éléments graphiques, musiques, etc. Leur réalisation est généralement le fait de plusieurs auteurs, travaillant pour des éditeurs spécialisés. Face à cette situation, plusieurs notions juridiques peuvent correspondre au cas du jeu vidéo : soit œuvre collective, soit œuvre de collaboration. La première qualification emporte que les éditeurs disposeraient de l'essentiel des droits sur les jeux vidéo, tandis que la seconde au contraire en laisserait la titularité initiale aux différents auteurs.

Après un certain nombre de flottements, la jurisprudence semble à présent pencher pour le statut d'œuvre de collaboration³. L'alternative n'a pas à vrai dire une incidence directe sur les bibliothèques, puisque dans les deux cas, on est en présence d'œuvres protégées. Mais le choix de l'œuvre de collaboration rend sans doute plus complexe l'émergence d'offres adaptées aux bibliothèques, car elle implique l'accord d'un plus grand nombre d'acteurs (éditeurs et multiples auteurs).

Acquisition des jeux : le distinguo entre modèle “B to B” et “B to C”⁴

Quand une bibliothèque met des livres physiques en prêt, elle acquiert *via* un fournisseur les mêmes ouvrages que ceux qui sont vendus aux particuliers, sans que l'éditeur n'ait à proposer une offre spéciale aux bibliothèques. Cette possibilité découle de la loi du 18 juin 2003 qui a instauré une licence légale pour le prêt public des livres en France, en contrepartie d'une rémunération versée aux auteurs et aux éditeurs⁵. Mais ce mécanisme ne vaut que pour le livre papier et il n'a pas été étendu à

² Institut national de la propriété intellectuelle (INPI), *Comment protéger mon jeu de société*. [En ligne] : < <http://www.inpi.fr/fr/1-inpi/la-propriete-industrielle/comment-protoger-vos-creations.html#c330> >.

³ Géraldine Laly, « Le jeu vidéo suscite toujours autant d'émotions juridiques », *Legavox*, 20 janvier 2012. [En ligne] : < http://www.legavox.fr/blog/maitre-geraldine-laly/video-suscite-toujours-autant-emois-7510.htm#.VD0R9md_vdV >.

⁴ “B to C” pour Business to Consumer et “B to B” pour Business to Business.

⁵ Ministère de la Culture, *Droit de prêt*. [En ligne] : < <http://www.droitdepret.culture.gouv.fr/> >.

d' autres types de supports d' œuvres (CD musicaux, DVD, etc.), ni aux ressources numériques.

Or une directive européenne adoptée en 1992⁶ a de son côté clairement établi que le prêt public ou la location d' une œuvre protégée, de quelque nature qu' elle soit, relèvent du droit exclusif d' autoriser ou d' interdire des titulaires de droits. Il en résulte que les bibliothèques ne peuvent pas acheter les œuvres destinées aux simples consommateurs individuels (modèle « B to C »). Elles doivent passer par des offres spécialement dédiées aux établissements et aux usages collectifs (modèle « B to B »). On sait qu' en matière de CD musicaux, aucune offre de ce type n' a émergé et que les bibliothèques prêtent ce type de supports sans autorisation explicite de la part des titulaires de droits. Pour les DVD en revanche, des intermédiaires (les centrales d' achat comme Ateliers diffusion audiovisuelle [ADAV], Colaco, CVS, etc.) se sont positionnés pour négocier le droit de prêt et de consultation auprès des titulaires de droits et faire des offres aux bibliothèques.

Les jeux physiques

En ce qui concerne les jeux physiques, les œuvres achetées par les ludothèques sont les mêmes que ceux que le grand public acquiert. Théoriquement, des usages comme le prêt public de tels objets sont bien couverts par les droits exclusifs et ils devraient faire l' objet d' une autorisation des titulaires, même si dans la pratique, beaucoup d' établissements privés comme publics, proposent ce type de services.

Les jeux vidéo

Pour le jeu vidéo, la justice française dès 2004 s' est explicitement prononcée par une décision *Nintendo*⁷ sur le fait que la location était un acte couvert par la directive de 1992, et le raisonnement serait le même en ce qui concerne le prêt public, même effectué à titre gratuit.

À l' instar des DVD, certains fournisseurs comme Circle, CVS ou Colaco se sont positionnés sur les jeux vidéo (par extension de leurs activités sur les anciens CD-ROM), en négociant les droits auprès des éditeurs. Cela explique notamment la différence de prix entre le prix public du jeu et le prix fixé pour les collectivités, le droit de prêt étant répercuté sur le coût d' acquisition du support. Toutefois contrairement aux DVD, il semble qu' il n' y ait pas de garantie que les droits aient été clairement

⁶ Commission européenne, *Droit de prêt et de location*. [En ligne] : < http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/rental-right/index_fr.htm >.

⁷ Cour de Cassation, *Décision Nintendo*, 27 avril 2004. [En ligne] : < <http://www.legifrance.gouv.fr/affichJuriJudi.do?oldAction=rechJuriJudi&idTexte=JURITEXT000007047511&fastReqId=1170119201> >.

négociés à des fins de consultation ou de prêt en bibliothèque. Par ailleurs, l'offre disponible est bien moins riche que l'offre disponible pour le grand public.

En l'absence de licence légale, il peut arriver néanmoins que les bibliothèques bénéficient d'offres spécialement conçues pour les usages collectifs. Un intermédiaire comme la plate-forme Steam par exemple propose aux cybercafés des licences⁸ pour la mise à disposition de leurs clients des jeux vidéo en ligne, avec un prix variant selon le nombre de postes. Certaines bibliothèques peuvent souscrire à ce type d'offres pour proposer des services similaires⁹, ce qui tend à montrer que des offres adaptées pourraient voir le jour sur des bases contractuelles.

Consultation sur place et prêt de jeux en bibliothèque

La consultation d'un jeu en bibliothèque peut être assimilée de prime abord à une forme de représentation d'une œuvre au sens de l'article 122-2¹⁰ du *Code de la propriété intellectuelle* (CPI). Or, le droit de représentation est normalement un droit exclusif de l'auteur concernant l'exploitation de son œuvre. Mais il importe de faire une distinction entre les jeux physiques, type jeux de société et les jeux vidéo, dont la consultation passe par des écrans.

La consultation sur place

En effet, la directive de 1992 sur le droit de prêt public et la location précise explicitement qu'elle n'est pas applicable aux actes simples de mise à disposition à des fins de consultation sur place des œuvres réalisés dans les emprises des bibliothèques. On en déduit par exemple que le fait de lire un ouvrage papier dans une bibliothèque reste un acte libre, non soumis au droit d'auteur. La situation est la même pour l'acte de jouer à un jeu de société dans les emprises d'une bibliothèque. Ce type d'usage est autorisé et ce n'est que le prêt public du même objet qui peut soulever des difficultés vis-à-vis des règles du droit d'auteur.

Il en est ainsi, car le simple fait de jouer à un jeu de société ne constitue pas une « communication au public », constitutif d'une représentation. Mais les choses changent dès lors qu'intervient la médiation d'un écran, impliquant une diffusion qui constitue une

⁸ Voir Valve Cyber Espace Programme : < <http://cybercafe.e-dg.eu/index.php?aff=prix> >.

⁹ Voir par exemple à la Médiathèque de Pierrevives : < <http://pierresvives.herault.fr/page-standard/steam> >.

¹⁰ Légifrance, *Code de la propriété intellectuelle*. [En ligne] : < http://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=E81534BCD7E55754AE5756A09902031F.tpdjo06v_1?idArticle=LEGIARTI000006278904&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20141013 >.

représentation, même si le destinataire est un individu isolé. S' exerçant dans les murs de la bibliothèque, elle est à distinguer de la représentation privée dans le cadre du « cercle de famille », qui ne nécessite pas l' accord de l' auteur, en vertu d' une des exceptions au droit d' auteur fixée par l' article 122-5 du CPI¹¹. Toutefois, notons que la consultation sur place en bibliothèque semble actuellement tolérée aussi bien par les éditeurs de jeux vidéo que par les constructeurs de consoles. De même, les pratiques de prêt en bibliothèque, qu' elles portent sur des jeux vidéo (CD, cartouche, etc.) ou sur des appareils type consoles ne peuvent théoriquement se faire sans l' accord des titulaires de droits.

En réalité, les conditions générales d' utilisation (CGU) portent plus spécifiquement sur le logiciel qui fait fonctionner la console que sur le matériel lui-même ou bien sur le contenu quand il s' agit d' un jeu vidéo. Par exemple, l' éditeur de jeux Ubisoft stipule explicitement le caractère particulier de l' usage du jeu : « Les services sont destinés à une utilisation à des fins personnelles uniquement et vous ne devez en aucun cas en faire un quelconque usage commercial. Vous vous engagez à ne pas vendre, louer ou commercialiser le contenu »¹².

La situation actuelle s' explique en grande partie par le fait que la question du prêt et de la mise à disposition des jeux en bibliothèque ne constitue pas une préoccupation fondamentale pour les éditeurs de jeux vidéo qui ne les identifient généralement par comme un marché.

De même, les CGU de certains fabricants de consoles contribuent à entretenir l' idée d' un flou juridique¹³. À l' image d' Ubisoft, Sony ignore l' existence du jeu vidéo dans les établissements de lecture publique. En effet, les CGU de ses consoles ne mentionnent pas le prêt¹⁴ : « Vous n' êtes pas autorisé à louer à bail, donner en location, concéder sous licence, publier, modifier, corriger, adapter ou traduire le logiciel système ».

Si les CGU n' interdisent pas explicitement le prêt, elles ne l' autorisent pas non plus. Dans l' idéal, il conviendrait de demander directement l' autorisation de Sony pour utiliser sa console dans un lieu dédié à

¹¹ Ministère de la Culture et de la Communication, *Les exceptions au droit d' auteur*. [En ligne] : < <http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/exceptions.htm> >.

¹² Ubisoft, *Conditions d' utilisation des services d' Ubisoft*. [En ligne] : < <http://www.ubi.com/fr/Info/Info.aspx?tagname=TermsOfUse> >.

¹³ Enssib, *Questions ? Réponses !*, 9 septembre 2008. [En ligne] : < <http://www.enssib.fr/content/bonjour-quel-regime-est-soumis-le-pret-de-jeux-video-pour-une-bibliotheque-en-france-est-ce> >.

¹⁴ Sony, *Contrat de licence de logiciel système applicable au système Playstation®4*. [En ligne] : < http://www.scei.co.jp/ps4-eula/ps4_eula_fr.html >.

l'usage collectif. Certains établissements de lecture publique ont déjà sollicité *Nintendo* pour avoir l'autorisation d'utiliser ses consoles dans le cadre d'une animation. Mais les bibliothécaires n'ont aucune garantie d'obtenir une réponse et dans une telle situation, on ne peut appliquer l'adage « qui ne dit mot consent ».

On retrouve la même ambiguïté en ce qui concerne les consoles portables. *Nintendo* rappelle par exemple dans les CGU le caractère individuel de l'usage de la console : « Le logiciel est sous licence, non vendu et réservé à un usage personnel et non commercial de votre Nintendo 3DS »¹⁵.

Or si le caractère non commercial des bibliothèques est relativement évident, cela est moins vrai pour l'usage personnel, comme nous l'avons vu plus haut.

Le cadre juridique du jeu vidéo en bibliothèque n'est donc pas à l'avantage des bibliothèques.

Usages numériques, tablettes et applications

De plus en plus de bibliothèques font l'acquisition de tablettes. Les professionnels organisent et animent des ateliers avec ces appareils pour faire découvrir des applications. Une des formes les plus plébiscitées est par exemple l'heure du conte numérique¹⁶. L'accord des titulaires de droits est pourtant théoriquement nécessaire pour ce type d'animation. La projection d'une application au moyen d'un vidéoprojecteur dans l'enceinte de la bibliothèque s'apparente en effet à une forme de représentation publique de l'œuvre.

Tout comme pour les jeux vidéo et les consoles, les applications sont à distinguer des appareils de lecture. Les tablettes sont conditionnées par des CGU qui ne sont pas favorables à l'usage en bibliothèque. Le fabricant Samsung précise que « vous ne pouvez ni louer, donner à bail, prêter ou concéder en sous-licence le logiciel »¹⁷. Si l'on s'en tient strictement au point de vue des CGU, les bibliothèques ne devraient donc pas prêter les tablettes à leurs usagers¹⁸. Néanmoins, les fabricants tolèrent largement ces usages collectifs, quand ils ne les encouragent pas en faisant des

¹⁵ Nintendo, *Conditions générales d'utilisation*. [En ligne] : < https://www.nintendo.com/consumer/info/en_na/docs.jsp >.

¹⁶ La Petite Bibliothèque Ronde, *Heure du conte numérique*, avril 2012. [En ligne] : < <http://blog.petitebiblioronde.com/la-vie-de-la-bibliotheque/heure-du-conte-numerique-1177> >.

¹⁷ Contrat de licence utilisateur final tablette Galaxy Tab S Samsung.

¹⁸ Université de technologie de Belfort-Montbéliard, *Prêt de tablettes*, < <http://www.utbm.fr/espace-bibliotheque/services/tablettes.html> >.

offres spéciales pour le secteur scolaire¹⁹ (mais pas encore explicitement pour les bibliothèques).

Concernant les applications utilisées avec les tablettes, l'usage en bibliothèque soulève également des problèmes de propriété intellectuelle. Les bibliothèques disposant d'un parc de tablettes installent souvent une application achetée une seule fois sur plusieurs appareils, en utilisant les marges de manœuvre ouverte par les magasins d'application. Or il y a ici une véritable confusion entre le modèle « B-to-B » et « B-to-C », détaillé plus haut. Outre le problème de rémunération de la création que pose cette pratique, elle est de plus en plus perçue comme une atteinte au droit d'auteur des éditeurs et des auteurs d'applications²⁰. Le modèle de l'application utilisée dans un contexte d'usage collectif reste à développer²¹. En l'absence de tout cadre légal couvrant les usages collectifs, une des alternatives consiste à recourir à une solution contractuelle avec les éditeurs *pure player*.

Un contexte juridique fragile pour les bibliothèques

Force est de constater que les bibliothèques développent souvent des services autour du jeu en dehors de tout cadre légal. Il s'agit en réalité d'une tolérance de fait accordée par les éditeurs qui pourraient décider de remettre en cause cet équilibre précaire. Par ailleurs, cette situation ne favorise pas la mise en place d'offre adaptée aux bibliothèques. Le rapport Lescure avait d'ailleurs pointé le retard en la matière²². Pour faire évoluer la situation, il serait nécessaire d'ouvrir un dialogue avec les acteurs de l'industrie du jeu pour aboutir à une situation qui garantisse la possibilité pour les bibliothèques de proposer ce type de services.

Il ne s'agit pas de mettre un terme à toutes ces activités, mais d'être conscient du contexte juridique fragile dans lequel les bibliothèques proposent ce service à leurs usagers. La situation actuelle semble confortable pour les établissements, mais le vide juridique n'existant

¹⁹ Voir par exemple *Apple, iPad in Education* : < <https://www.apple.com/education/ipad/> >.

²⁰ La Souris qui raconte, *Ah le vide juridique*, février 2014, < <http://www.lasourisquiraconte.com/blog/ah-le-vide-juridique#comments> >.

²¹ Il commence par exemple à exister en ce qui concerne la presse, avec l'application pour iPad développée par *lekiosque.fr* : < <http://fr.slideshare.net/aioutz/experience-risom-ipad-lekiosquefr-arald-17-juin-2011> >.

²² Pierre Lescure, *Rapport de la Mission Acte II l'exception culturelle à l'ère du numérique*, 2013, < <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/En-continu/Culture-acte-2-80-propositions-sur-les-contenus-culturels-numeriques> >.

pas, celle-ci ne protège pas la dimension collective de cet usage à la différence de la loi sur le droit de prêt du livre.

Le développement progressif du jeu en bibliothèque pourra peut-être conduire à de nouvelles perspectives. La directive européenne de 1992²³ couvre l'ensemble des œuvres. Il suffirait de la transposer en intégrant le jeu vidéo en s'appuyant sur la loi sur le droit de prêt du livre. Toutefois, cette transposition nécessiterait de mettre en place un mécanisme de rémunération des auteurs. Qui supporterait les coûts de cette extension de la loi sur le droit de prêt ? Par ailleurs, ce type de mécanisme se fonde sur des œuvres sur support physique. Il n'est pas certain qu'il soit reproductible dans l'environnement dématérialisé. Or, l'industrie du jeu vidéo abandonne de plus en plus les supports physiques.

²³ Ministère de la Culture, *Directive européenne relative au droit de location et de prêt*,
< <http://www.droitdepret.culture.gouv.fr/directive.html> >.