



CE QUE VOUS NE SAVEZ PAS SUR MARIO BROS. ET LES DROITS D'AUTEURS

JEAN-FRANÇOIS JOURNAULT ET JEAN-SÉBASTIEN RODRIGUEZ-PAQUETTE*

ROBIC, SENCRL

AVOCATS, AGENTS DE BREVETS ET DE MARQUES DE COMMERCE

Il est aujourd'hui difficile de remettre en question le caractère artistique des jeux vidéo. Mélange d'œuvres audiovisuelles et de prouesses technologiques, le jeu vidéo contemporain se distingue du simple programme d'ordinateur et s'affirme plus que jamais en tant qu'œuvre artistique à part entière. Or, en raison du caractère complexe et transdisciplinaire de ce médium, il peut s'avérer difficile d'en qualifier la nature, d'un point de vue de droit d'auteur.

À ce propos, l'Organisation mondiale de propriété intellectuelle (OMPI) publiait cet été une analyse comparative des différentes approches nationales relativement à la détermination du statut légal du jeu vidéo. Dans ce document, l'OMPI examine la législation d'une vingtaine de pays, dont le Canada, afin de mettre en lumière les distinctions législatives relativement à la qualification de l'œuvre et à la détermination de l'identité du titulaire des droits d'auteur.

L'étude complète de l'OMPI est accessible en ligne : http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf.

État de la situation au Canada

Au Canada, la caractérisation du jeu vidéo en vertu de la Loi sur le droit d'auteur ne fait pas consensus. En effet, puisque les tribunaux ne se sont pas prononcés de façon définitive sur la question, c'est aux auteurs et aux praticiens qu'il revient de proposer des interprétations.

D'emblée, il apparaît évident que les jeux vidéo peuvent être qualifiés de « programmes d'ordinateur » en raison du fait qu'ils ont pour finalité « [d'] être utilis[é]s directement ou indirectement dans un ordinateur en vue d'un résultat particulier ».

© CIPS, 2013.

* De ROBIC, S.E.N.C.R.L., un cabinet multidisciplinaire d'avocats et d'agents de brevets et de marques de commerce. Publié dans le Bulletin Hiver 2013 (vol. 17 n° 3) du cabinet. Publication 068.168F.

ROBIC, S.E.N.C.R.L.

www.robic.ca
info@robic.com

MONTREAL

1001, Square-Victoria - Bloc E - 8^e étage
Montréal (Québec) Canada H2Z 2B7
Tél.: +1 514 987-6242 Téléc.: +1 514 845-7874

QUÉBEC

2828, boulevard Laurier, Tour 1, bureau 925
Québec (Québec) Canada G1V 0B9
Tél.: +1 418 653-1888 Téléc.: +1 418 653-0006

En vertu de cette qualification, c'est le code source des jeux vidéo qui serait protégé. De fait, il serait alors inclus dans la catégorie « œuvres littéraires » de la Loi.

Or, cette interprétation n'offre qu'une protection partielle aux créateurs. En effet, les jeux vidéo sont, par leur nature bien différents des programmes d'ordinateur fonctionnels tels qu'un logiciel de traitement de texte, puisqu'ils constituent également un amalgame d'œuvres diverses. Ainsi, outre le code source, plusieurs autres éléments présents dans un jeu vidéo pourraient bénéficier d'une protection via le droit d'auteur. Pensons notamment à la musique, aux séquences cinématographiques, aux personnages, à la trame narrative et aux interfaces utilisateurs.

D'ailleurs, dans l'affaire *Nintendo of America Inc. c. Camerica Corp*, (1991) 34 C.P.R. (3d) 193, la Cour indiquait qu'il était certainement plausible que la Loi offre une protection pour les éléments audiovisuels d'un jeu vidéo, mais que les arguments allant à l'encontre de cette conception étaient également défendables. Elle a donc déclaré que cela constituait une question sérieuse devant être tranchée au procès [*Louis-Pierre Gravelle et Jean-François JOURNAULT, « Protection des jeux vidéo : La propriété intellectuelle en mode multijoueur »*, *Développements récents en propriété intellectuelle*, 2012, p.421].

En plus d'être éventuellement protégés de façon individuelle [Dans l'arrêt *Re : Sonne c. Fédération des associations de propriétaires de cinéma du Canada*, la Cour suprême mentionnait que l'inclusion d'un enregistrement existant d'une prestation musicale à une œuvre cinématographique avait pour effet de faire entrer cette prestation dans la portée du terme « bande sonore ». Il reste à déterminer si cette interprétation pourrait être transposée en matière de jeu vidéo], les différents éléments constituant un jeu vidéo pourraient aussi être protégés en tant que « compilation ». En effet, la Loi définit le terme « compilation » comme étant « les œuvres résultant du choix ou de l'arrangement de tout ou partie d'œuvres littéraires, dramatiques, musicales ou artistiques ou de données »; une définition qui sied fort bien à la réalité du jeu vidéo.

En ce qui concerne l'identité du titulaire du droit d'auteur, deux interprétations cohabitent actuellement. D'une part, lorsque l'œuvre est réalisée par une équipe multidisciplinaire, elle pourrait être qualifiée d'« œuvre créée en collaboration »; soit une « œuvre exécutée par la collaboration de deux ou plusieurs auteurs et dans laquelle la part créée par l'un n'est pas distincte de celle créée par l'autre ou les autres ».

En revanche, dans la mesure où le jeu en question aurait été créé par une équipe compartimentée, il pourrait plutôt être qualifié de « recueil », terme comprenant « toute œuvre composée, en parties distinctes, par différents auteurs ou dans laquelle sont incorporées des œuvres ou parties d'œuvres d'auteurs différents ». Cependant, en raison du fait que les éléments distincts incorporés dans le jeu vidéo sont nécessairement réunis dans son code source, certains avancent que cette

classification ne devrait pas trouver application [*WIPO, The Legal Status of Video Games : Comparative Analysis in National Approches*, 2013, par. 54].

Finalement, les jeux vidéo étant par essence interactifs, certains auteurs se sont également penchés sur la contribution du joueur et sur la protection dont pourrait bénéficier le contenu généré par celui-ci.

Pour une analyse détaillée de la question, mentionnons que les avocats Louis-Pierre Gravelle et Jean-François Journault du cabinet ROBIC S.E.N.C.R.L. ont publié en 2012 un texte exhaustif intitulé « Protection des jeux vidéo : la propriété intellectuelle en mode multijoueur ». Dans ce texte accessible en ligne <http://robic.com/admin/pdf/1069/421F-LPG-2012.pdf>, les auteurs s'intéressent aux différents éléments des jeux vidéo protégeables en droit canadien; tant en vertu du droit d'auteur et des marques de commerce que des brevets et des dessins industriels.



ROBIC, S.E.N.C.R.L.
www.robic.ca
info@robic.com

MONTRÉAL
1001, Square-Victoria - Bloc E - 8^e étage
Montréal (Québec) Canada H2Z 2B7
Tél.: +1 514 987-6242 Téléc.: +1 514 845-7874

QUÉBEC
2828, boulevard Laurier, Tour 1, bureau 925
Québec (Québec) Canada G1V 0B9
Tél.: +1 418 653-1888 Téléc.: +1 418 653-0006