

# Table des matières

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Avant-propos.....                                      | 5  |
| Introduction .....                                     | 9  |
| I. <i>Les enjeux d'un droit du jeu vidéo</i> .....     | 12 |
| II. <i>L'objet du droit du jeu vidéo</i> .....         | 18 |
| III. <i>Les caractères du droit du jeu vidéo</i> ..... | 29 |

## partie I

### La propriété du jeu vidéo

#### titre I

#### La protection par le droit d'auteur du jeu vidéo en droit international et européen

#### CHAPITRE I

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| La protection implicite du jeu vidéo dans les conventions internationales relatives au droit d'auteur.....         | 49 |
| <i>SECTION 1 La qualification du jeu vidéo comme une œuvre de l'esprit au sens de la Convention de Berne</i> ..... | 50 |
| I. <i>Le jeu vidéo, une « production du domaine littéraire, scientifique ou artistique »</i> .....                 | 50 |
| II. <i>Le jeu vidéo, une « création intellectuelle »</i> .....                                                     | 52 |
| A. LE CARACTÈRE LAPIDAIRE DE LA CONDITION D'ORIGINALITÉ.....                                                       | 52 |
| B. LE JEU VIDÉO, RÉSULTAT DE CHOIX PERSONNELS .....                                                                | 53 |
| C. L'ANALOGIE ENTRE LE JEU VIDÉO ET LES ŒUVRES AUDIOVISUELLES ET CINÉMATOGRAPHIQUES.....                           | 54 |
| D. L'ANALOGIE ENTRE LE JEU VIDÉO ET LA BANDE DESSINÉE.....                                                         | 56 |

|                                                                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>SECTION 2 La qualification des composants du jeu vidéo comme une pluralité d'œuvres de l'esprit</i> .....                                                      | 57 |
| I. <i>Le jeu vidéo, une œuvre complexe</i> .....                                                                                                                  | 57 |
| II. <i>Le rattachement aux autres catégories d'œuvres littéraires, artistiques et scientifiques</i> .....                                                         | 59 |
| III. <i>Le rattachement aux programmes d'ordinateur et aux bases de données</i> .....                                                                             | 61 |
| <i>SECTION 3 La divisibilité problématique du jeu vidéo pour les règles de traitement national et de conflit de lois prévues par la Convention de Berne</i> ..... | 63 |
| I. <i>La règle de traitement national confrontée à la qualification de la partie dominante du jeu vidéo</i> .....                                                 | 64 |
| II. <i>La règle de conflit de loi confrontée à la qualification plurale du jeu vidéo</i> .....                                                                    | 66 |
| A. <i>L'INCERTAIN RÈGLE DE CONFLIT DE LOIS PRÉVUE PAR LA CONVENTION DE BERNE</i> .....                                                                            | 67 |
| B. <i>L'APPLICATION INCERTAIN DE LA RÈGLE DE CONFLIT DE LOIS AU JEU VIDÉO</i> .....                                                                               | 69 |

## CHAPITRE II

|                                                                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Le protection explicite par le droit d'auteur du jeu vidéo en droit de l'Union européenne.....                                              | 73 |
| <i>SECTION 1 Le jeu vidéo, une œuvre de l'esprit au sens du droit de l'Union européenne</i> .....                                           | 75 |
| I. <i>La protection du jeu vidéo par le droit d'auteur au regard des directives d'harmonisation</i> .....                                   | 76 |
| II. <i>La protection du jeu vidéo par le droit d'auteur au regard de la jurisprudence de la Cour de justice de l'Union européenne</i> ..... | 78 |
| A. <i>UNE CRÉATION DE FORME OBJECTIVEMENT IDENTIFIABLE</i> .....                                                                            | 79 |
| B. <i>L'EXPRESSION D'UNE CRÉATION INTELLECTUELLE PROPRE À SON AUTEUR.</i>                                                                   | 81 |
| C. <i>LE JEU VIDÉO, UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT SELON LA COUR DE JUSTICE DE L'UNION EUROPÉENNE</i> .....                                          | 83 |

|                                                                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>SECTION 2 L'application controversée du droit commun du droit d'auteur au jeu vidéo</i> .....                                      | 85  |
| I. <i>L'assimilation écartée du jeu vidéo à un programme d'ordinateur</i> .....                                                       | 86  |
| A. LA PRIMAUTÉ DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES ET NARRATIFS DU JEU VIDÉO SUR LA PARTIE LOGICIELLE .....                                       | 86  |
| B. LES DIFFICULTÉS RELATIVES AU RÉGIME JURIDIQUE APPLICABLE À LA PARTIE LOGICIELLE DU JEU VIDÉO .....                                 | 88  |
| II. <i>L'application potentielle d'une qualification distributive au jeu vidéo</i> .....                                              | 90  |
| A. UNE DÉLIMITATION INCERTAINE DU CHAMP D'APPLICATION DES DIRECTIVES DU 22 MAI 2001 ET DU 23 AVRIL 2009 .....                         | 90  |
| B. UNE JURISPRUDENCE DE LA COUR DE JUSTICE OUVERTE À UNE QUALIFICATION DISTRIBUTIVE .....                                             | 92  |
| III. <i>Les incertitudes liées à l'application d'une qualification distributive au jeu vidéo en droit de l'Union européenne</i> ..... | 95  |
| A. LES INCERTITUDES RELATIVES À LA QUALITÉ D'AUTEUR, LA TITULARITÉ ET LA DURÉE DES DROITS PATRIMONIAUX SUR LE JEU VIDÉO .....         | 95  |
| B. LES INCERTITUDES RELATIVES AU NON-ÉPUISEMENT DU DROIT DE DISTRIBUTION DES COPIES NUMÉRIQUES DU JEU VIDÉO .....                     | 97  |
| C. LE CUMUL DE PROTECTION APPLICABLE AUX ÉLÉMENTS GRAPHIQUES DU JEU VIDÉO .....                                                       | 102 |
| IV. <i>Vers une appréhension spécifique du jeu vidéo et du sport électronique dans le droit dérivé de l'Union européenne</i> .....    | 107 |

## titre II

### La protection par le droit d'auteur du jeu vidéo en droit français

#### CHAPITRE I

|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| La nature juridique complexe du jeu vidéo en droit français .....                     | 113 |
| <i>SECTION 1 La protection logique du jeu vidéo comme une œuvre de l'esprit</i> ..... | 113 |
| I. <i>L'existence d'une forme propre au jeu vidéo</i> .....                           | 114 |
| A. LA FORME PERCEPTIBLE DU JEU VIDÉO .....                                            | 114 |

|                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. La forme des créations informatiques, numériques et multimédias.....                              | 114 |
| 2. Les trois éléments constitutifs de la forme du jeu vidéo.....                                     | 117 |
| a. La forme visuelle et sonore du jeu vidéo.....                                                     | 118 |
| b. La forme logicielle du jeu vidéo.....                                                             | 120 |
| c. L'interactivité et le gameplay du jeu vidéo.....                                                  | 124 |
| d. La forme complexe du jeu vidéo.....                                                               | 127 |
| B. L'INDIFFÉRENCE AU GENRE, À LA FORME D'EXPRESSION, AU MÉRITE ET À LA DESTINATION DU JEU VIDÉO..... | 130 |
| 1. L'indifférence au genre du jeu vidéo.....                                                         | 132 |
| 2. L'indifférence à la forme d'expression du jeu vidéo.....                                          | 134 |
| 3. L'indifférence au mérite du jeu vidéo.....                                                        | 136 |
| 4. L'indifférence à la destination du jeu vidéo.....                                                 | 139 |
| II. <i>L'originalité du jeu vidéo</i> .....                                                          | 143 |
| A. LA DÉCONSTRUCTION DE L'ORIGINALITÉ DU JEU VIDÉO.....                                              | 144 |
| 1. Le jeu vidéo, une œuvre complexe au cœur de la conception objective de l'originalité.....         | 145 |
| a. Le dépassement de l'approche subjective de l'originalité.....                                     | 145 |
| b. Le développement de la conception objective de l'originalité.....                                 | 147 |
| c. La nécessité d'une approche objective pour les œuvres complexes.....                              | 148 |
| 2. L'originalité du jeu vidéo établie au regard de ses principaux éléments.....                      | 150 |
| a. L'originalité du jeu vidéo initialement établie au regard de la partie audiovisuelle.....         | 151 |
| b. L'originalité du jeu vidéo ramenée à la partie logicielle.....                                    | 153 |
| c. L'originalité du jeu vidéo recherchée dans le gameplay.....                                       | 154 |
| d. Critique des solutions jurisprudentielles.....                                                    | 154 |
| B. LA RECONSTRUCTION DE L'ORIGINALITÉ DU JEU VIDÉO.....                                              | 156 |
| 1. Le <i>game design</i> , source de l'originalité du jeu vidéo selon ses concepteurs.....           | 156 |
| a. Le <i>game design</i> , cadre de conception de l'ensemble du jeu vidéo.....                       | 157 |
| b. Le <i>level design</i> , cadre de conception des niveaux du jeu vidéo.....                        | 160 |

|                                                                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| c. Le <i>game design</i> et le <i>level design</i> , expressions de l'agencement des contenus structurant le jeu vidéo ..... | 161 |
| 2. Le jeu vidéo, un ensemble original d'éléments comparable à d'autres œuvres complexes.....                                 | 163 |
| a. Le jeu vidéo, une œuvre complexe comparable aux compilations, anthologies et bases de données.....                        | 164 |
| b. Le jeu vidéo, une œuvre complexe comparable aux œuvres d'architecture.....                                                | 168 |
| c. Le jeu vidéo, une œuvre complexe comparable aux œuvres chorégraphiques, scénographiques et mises en scène.....            | 170 |
| d. Le jeu vidéo, une œuvre complexe comparable aux œuvres audiovisuelles et cinématographiques.....                          | 174 |
| 3. Le jeu vidéo, un agencement scénarisé et interactif de contenus.....                                                      | 181 |
| <i>SECTION 2 L'impossible qualification unitaire du jeu vidéo</i> .....                                                      | 183 |
| I. <i>Un référentiel complexe de contributeurs au jeu vidéo</i> .....                                                        | 184 |
| A. LA DIVERSITÉ DES FONCTIONS NÉCESSAIRES À LA CRÉATION D'UN JEU VIDÉO.....                                                  | 185 |
| 1. Les contributeurs chargés du management de la création du jeu vidéo .....                                                 | 186 |
| 2. Les contributeurs chargés du <i>design</i> du jeu vidéo .....                                                             | 187 |
| 3. Les contributeurs chargés des images et des sons du jeu vidéo .....                                                       | 189 |
| 4. Les contributeurs chargés de la partie logicielle du jeu vidéo .....                                                      | 190 |
| B. LA DIFFICILE APPRÉHENSION DU PROCESSUS D'ÉLABORATION DU JEU VIDÉO.....                                                    | 191 |
| 1. Les relations collaboratives et collectives des contributeurs au jeu vidéo .....                                          | 191 |
| 2. Le constat partagé d'une insécurité juridique .....                                                                       | 193 |
| II. <i>Le rejet des qualifications unitaires</i> .....                                                                       | 197 |
| A. L'ASSIMILATION TENTANTE DU JEU VIDÉO À UNE ŒUVRE AUDIOVISUELLE .....                                                      | 198 |
| 1. Un régime équilibré entre les intérêts des coauteurs et celui du producteur .....                                         | 199 |

|    |                                                                                                                   |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| a. | Un régime impératif d'œuvre de collaboration.....                                                                 | 199 |
| b. | Une présomption simple de la qualité d'auteur .....                                                               | 201 |
| c. | Un régime adapté aux spécificités de l'exploitation<br>des œuvres audiovisuelles.....                             | 204 |
| 2. | L'adaptation imparfaite du régime de l'œuvre<br>audiovisuelle au jeu vidéo .....                                  | 208 |
| a. | Une approche basée sur la valorisation du caractère<br>collaboratif du processus d'élaboration du jeu vidéo ..... | 208 |
| b. | L'intérêt pour les coauteurs du jeu vidéo<br>de la qualification d'œuvre audiovisuelle.....                       | 210 |
| c. | Les insuffisances propres au régime de l'œuvre<br>audiovisuelle appliqué au jeu vidéo .....                       | 213 |
| B. | L'IMPROBABLE ASSIMILATION DU JEU VIDÉO À UN LOGICIEL.....                                                         | 219 |
| 1. | Un régime simplificateur et favorable aux exploitants<br>de logiciels .....                                       | 219 |
| a. | Une protection limitée à la forme d'expression du logiciel....                                                    | 220 |
| b. | Un régime juridique « sui generis » des droits<br>patrimoniaux et moraux attachés aux logiciels .....             | 225 |
| 2. | Un régime insuffisant à saisir la spécificité du jeu vidéo .....                                                  | 230 |
| a. | L'interdépendance des éléments audiovisuels et<br>de la dimension logicielle du jeu vidéo .....                   | 230 |
| b. | L'impossible assimilation des éléments audiovisuels à<br>la dimension logicielle du jeu vidéo .....               | 235 |
| c. | L'inadaptation du régime juridique du logiciel au jeu vidéo..                                                     | 239 |
| C. | L'ASSIMILATION IMPOSSIBLE DU JEU VIDÉO À UNE BASE DE DONNÉES....                                                  | 243 |
| 1. | La dualité de la qualification de base de données.....                                                            | 244 |
| a. | Le droit commun du droit d'auteur applicable aux bases<br>de données.....                                         | 244 |
| b. | Le droit sui generis du producteur de base de données.....                                                        | 248 |
| 2. | Une qualification de base de données inadaptée pour<br>les jeux vidéo .....                                       | 253 |
| a. | L'assimilation potentielle du jeu vidéo à une base<br>de données.....                                             | 253 |
| b. | L'incontestable incompatibilité du jeu vidéo avec la base<br>de données.....                                      | 257 |

**CHAPITRE II**

Le régime juridique éclaté du jeu vidéo en droit français..... 265

*SECTION 1 La diversité des régimes juridiques afférents aux composants du jeu vidéo*..... 267

**I. La protection relative du format du jeu vidéo**..... 268

A. L'ABSENCE DE PROTECTION PAR LE DROIT D'AUTEUR DES ÉLÉMENTS DU FORMAT D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT ..... 269

1. L'exclusion des idées, thèmes et concepts à la base des œuvres de l'esprit ..... 269

2. La détermination des éléments du format..... 270

B. L'ABSENCE DE PROTECTION PAR LE DROIT D'AUTEUR DES ÉLÉMENTS DU FORMAT D'UN JEU VIDÉO ..... 273

1. Le concept du jeu vidéo ..... 274

2. Les règles du jeu vidéo ..... 277

3. Le *gameplay* ..... 280

a. Le *gameplay*, un élément insaisissable ..... 281

b. L'absence d'autonomie du *gameplay*..... 283

C. LA RÉSERVATION NON PROPRIÉTAIRE DES COMPOSANTS DU FORMAT D'UN JEU VIDÉO..... 285

1. La protection limitée des formats contre la concurrence déloyale ou parasitaire ..... 285

2. L'intérêt limité de l'action en concurrence déloyale ou parasitaire..... 288

a. Une propension naturelle à l'imitation ..... 288

b. La spécificité des jeux « hyper casual » ..... 289

**II. Les éléments logiciels du jeu vidéo**..... 291

A. LE RÉGIME JURIDIQUE PROPRE À LA PARTIE LOGICIELLE DU JEU VIDÉO... 292

1. La protection du code source et du code objet du jeu vidéo 292

a. La délimitation de la forme du logiciel..... 293

b. Le caractère original du logiciel ..... 294

c. Inclusion du matériel de conception préparatoire ..... 296

d. Contingence avec les composants non logiciels ..... 297

2. La protection du moteur de jeu vidéo..... 298

3. La protection du matériel de conception préparatoire du jeu vidéo ..... 301

|                                                                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>B. L'APPLICATION AMBIGÜE DU RÉGIME JURIDIQUE DE LA PARTIE LOGICIELLE DU JEU VIDÉO .....</b>                         | <b>303</b> |
| 1. La titularité des droits patrimoniaux afférents à la partie logicielle.....                                         | 304        |
| a. La dévolution automatique des droits patrimoniaux afférents aux logiciels créés par des salariés. ....              | 305        |
| b. Le risque latent d'une dissociation des droits patrimoniaux. ....                                                   | 307        |
| 2. La portée relative des droits patrimoniaux afférents à la partie logicielle.....                                    | 308        |
| a. La portée des droits patrimoniaux propres au logiciel au stade du développement du jeu vidéo.....                   | 309        |
| b. La portée des droits patrimoniaux du droit commun au stade de l'exploitation du jeu vidéo .....                     | 310        |
| c. La portée de certains droits patrimoniaux propres au logiciel au stade de l'exploitation du jeu vidéo.....          | 313        |
| d. Panachage et complémentarité des droits patrimoniaux afférents au jeu vidéo .....                                   | 317        |
| 3. La portée du droit moral de l'auteur du logiciel en matière de jeux vidéo.....                                      | 318        |
| 4. La difficile appréhension des exceptions aux droits afférents à la partie logicielle.....                           | 320        |
| a. La portée étendue de l'exception d'utilisation à l'égard de la composante logicielle du jeu vidéo .....             | 321        |
| b. La portée controversée de l'exception de sauvegarde à l'égard de la composante logicielle du jeu vidéo.....         | 323        |
| c. La portée de l'exception d'observation du logiciel, au cœur de la concurrence entre développeurs de jeux vidéo .... | 325        |
| d. La portée complexe de l'exception de décompilation en matière de jeux vidéo.....                                    | 326        |
| <b>III. Les éléments scénaristiques, visuels et sonores du jeu vidéo.....</b>                                          | <b>330</b> |
| <b>A. LA DIMENSION SCÉNARISTIQUE DU JEU VIDÉO .....</b>                                                                | <b>330</b> |
| 1. La bible du jeu vidéo.....                                                                                          | 331        |
| 2. Le scénario propre au jeu vidéo .....                                                                               | 334        |
| a. Une œuvre littéraire nouvelle ou dérivée.....                                                                       | 334        |
| b. L'analogie avec les œuvres cinématographiques et audiovisuelles.....                                                | 337        |
| c. La détermination de l'auteur du scénario.....                                                                       | 338        |
| d. Diversité des composants littéraires du jeu vidéo : l'exemple des langues fictives.....                             | 339        |

|    |                                                                             |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3. | Le scénario adapté en jeu vidéo.....                                        | 341 |
| a. | La diversité des adaptations vidéoludiques .....                            | 341 |
| b. | Le titulaire du droit d'adaptation vidéoludique .....                       | 343 |
| c. | Le respect du droit moral de l'auteur de l'œuvre adaptée .....              | 345 |
| 4. | Le titre du jeu vidéo .....                                                 | 347 |
| a. | L'appréciation de l'originalité du titre d'une œuvre de l'esprit .....      | 348 |
| b. | Le titre enregistré comme marque .....                                      | 350 |
| B. | LES ÉLÉMENTS VISUELS DU JEU VIDÉO .....                                     | 351 |
| 1. | Les avatars et personnages du jeu vidéo .....                               | 352 |
| a. | La protection autonome des avatars et personnages .....                     | 352 |
| b. | Les éléments formels de l'avatar et du personnage .....                     | 354 |
| c. | Le cumul de protection de l'avatar et du personnage .....                   | 357 |
| d. | Diversité des avatars et personnages de jeux vidéo .....                    | 358 |
| 2. | L'environnement graphique du jeu vidéo .....                                | 360 |
| a. | L'essence de la dimension graphique du jeu vidéo.....                       | 361 |
| b. | La numérisation et la modélisation d'objets virtuels dans le jeu vidéo..... | 363 |
| c. | La modélisation d'œuvres préexistantes.....                                 | 367 |
| d. | La modélisation originale d'œuvres relevant du domaine public.....          | 371 |
| 3. | Les interfaces graphiques du jeu vidéo .....                                | 373 |
| a. | La protection des interfaces par le droit d'auteur.....                     | 374 |
| b. | La protection des interfaces par le droit des dessins et modèles.....       | 377 |
| C. | LES ÉLÉMENTS SONORES DU JEU VIDÉO .....                                     | 381 |
| 1. | La musique du jeu vidéo .....                                               | 382 |
| a. | La musique originale du jeu vidéo .....                                     | 383 |
| b. | L'utilisation de musiques préexistantes dans le jeu vidéo.....              | 387 |
| 2. | Les effets sonores et bruitages du jeu vidéo.....                           | 390 |
| a. | L'emprunt original de sons préexistants dans le jeu vidéo.....              | 391 |
| b. | La création de sons originaux destinés au jeu vidéo.....                    | 393 |
| 3. | Les voix du jeu vidéo.....                                                  | 395 |
| a. | La protection potentielle des voix artificielles par le droit d'auteur..... | 396 |

|                                                                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| b. De l'imitation à la restitution numérique de la voix d'une personne physique dans un jeu vidéo .....      | 396        |
| c. De la nature extrapatrimoniale ou patrimoniale du droit sur la voix .....                                 | 399        |
| d. Les limites du droit sur la voix dans l'environnement d'un jeu vidéo .....                                | 403        |
| D. LES ÉLÉMENTS AUDIOVISUELS DU JEU VIDÉO .....                                                              | 405        |
| 1. Des séquences animées d'images et de sons non linéaires....                                               | 405        |
| 2. L'exclusion logique de la qualification d'œuvre audiovisuelle .....                                       | 406        |
| 3. L'application logique du droit commun .....                                                               | 410        |
| <i>SECTION 2 La diversité des modes d'acquisition des droits afférents aux composants du jeu vidéo .....</i> | <i>412</i> |
| I. <i>L'identification des droits et de leurs titulaires initiaux .....</i>                                  | <i>416</i> |
| A. LES DROITS PATRIMONIAUX AFFÉRENTS AUX COMPOSANTS D'UN JEU VIDÉO .....                                     | 417        |
| 1. Les droits patrimoniaux de droit commun .....                                                             | 417        |
| 2. Les droits propres à la partie logicielle .....                                                           | 419        |
| B. LES TITULAIRES INITIAUX ET LEURS AYANTS DROITS .....                                                      | 421        |
| 1. Les auteurs indépendants ou salariés .....                                                                | 422        |
| 2. Les titulaires de droits sur des contenus préexistants .....                                              | 423        |
| 3. Les joueurs auteurs de contenus protégés .....                                                            | 427        |
| C. LE DROIT MORAL DES AUTEURS DE COMPOSANTS DU JEU VIDÉO .....                                               | 427        |
| 1. L'exercice relatif du droit au respect .....                                                              | 429        |
| a. Les modifications nécessaires à l'exploitation de l'œuvre .....                                           | 430        |
| b. Les atteintes à l'intégrité de l'œuvre .....                                                              | 431        |
| c. Les atteintes à l'esprit de l'œuvre .....                                                                 | 434        |
| d. La portée du droit au respect en matière de jeux vidéo .....                                              | 439        |
| e. L'adaptation vidéoludique dénaturante .....                                                               | 444        |
| 2. L'exercice adapté du droit de paternité .....                                                             | 445        |
| a. L'objet et les modalités d'exercice du droit de paternité .....                                           | 446        |
| b. Le respect du droit de paternité afférent aux œuvres intégrées dans un jeu vidéo .....                    | 449        |
| II. <i>L'acquisition contractuelle des droits patrimoniaux .....</i>                                         | <i>452</i> |
| A. UNE CESSION NORMALEMENT EXPRESSE ET ÉCRITE .....                                                          | 454        |

|                                                                                                  |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Le principe d'une cession expresse des droits patrimoniaux en matière de jeux vidéo.....      | 454 |
| 2. L'exigence d'un écrit probatoire.....                                                         | 455 |
| 3. Les hypothèses de cession implicite des droits patrimoniaux.....                              | 457 |
| B. L'IDENTIFICATION DES ŒUVRES À INTÉGRER AU JEU VIDÉO.....                                      | 460 |
| 1. L'interdiction relative de la cession globale des œuvres futures.....                         | 460 |
| a. Les aménagements relatifs aux œuvres déterminables.....                                       | 460 |
| b. Les aménagements relatifs aux œuvres créées dans le cadre d'une relation salariée.....        | 462 |
| 2. Identification des contenus à réaliser dans un jeu vidéo.....                                 | 464 |
| C. LA DÉLIMITATION DU DOMAINE D'EXPLOITATION DES DROITS CÉDÉS.....                               | 466 |
| 1. Un formalisme de validité de la cession des droits.....                                       | 466 |
| a. La délimitation du domaine d'exploitation.....                                                | 467 |
| b. L'anticipation des formes d'exploitation non prévisibles.....                                 | 471 |
| 2. La délimitation du domaine d'exploitation principal du jeu vidéo.....                         | 472 |
| a. Variété des domaines d'exploitation des composants d'un jeu vidéo.....                        | 473 |
| b. La délimitation des procédés de reproduction et de représentation.....                        | 475 |
| c. Un nécessaire pointillisme contractuel en matière de jeux vidéo.....                          | 478 |
| d. Une pratique éloignée des prescriptions du Code de la propriété intellectuelle.....           | 482 |
| e. Les propositions de réforme intéressant les cessions de droits afférentes aux jeux vidéo..... | 484 |
| D. LE(S) PRIX DE LA CESSIION DES DROITS.....                                                     | 486 |
| 1. Une rémunération « appropriée » proportionnelle ou forfaitaire.....                           | 487 |
| a. Le principe de la rémunération proportionnelle.....                                           | 487 |
| b. Le recours exceptionnel au forfait.....                                                       | 491 |
| 2. Rémunération proportionnelle ou forfaitaire en matière de jeux vidéo.....                     | 496 |
| a. L'adéquation de la rémunération forfaitaire en matière de jeux vidéo.....                     | 496 |

|                                                                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| b. Des difficultés de détermination et de révision de la rémunération forfaitaire en matière de jeux vidéo ..... | 499        |
| c. La rémunération salariale privilégiée par les concepteurs de jeux vidéo .....                                 | 501        |
| 3. Les obligations corrélatives à la rémunération.....                                                           | 503        |
| 4. Le recours théorique à des cessions gratuites .....                                                           | 506        |
| a. L'exceptionnelle gratuité des cessions de droits patrimoniaux .....                                           | 507        |
| b. La gratuité des cessions en matière de jeux vidéo.....                                                        | 509        |
| <b>III. L'application des régimes propres aux œuvres plurales au jeu vidéo.....</b>                              | <b>511</b> |
| A. LA PRÉSUMPTION PRÉTORIENNE DE TITULARITÉ DES DROITS.....                                                      | 514        |
| 1. Une présomption fondée sur l'exploitation paisible des droits patrimoniaux.....                               | 515        |
| a. L'intérêt procédural de la présomption.....                                                                   | 515        |
| b. Une présomption caractéristique du droit d'auteur économique .....                                            | 517        |
| 2. Une présomption applicable au jeu vidéo .....                                                                 | 519        |
| a. L'intérêt procédural de la présomption pour les titulaires de droits afférents aux jeux vidéo.....            | 520        |
| b. L'intérêt de la présomption au regard du processus d'élaboration des jeux vidéo.....                          | 521        |
| c. Le jeu vidéo, un secteur appréhendé par le droit d'auteur économique .....                                    | 523        |
| B. LA QUALIFICATION EN FONCTION DU PROCESSUS D'ÉLABORATION DU JEU VIDÉO.....                                     | 526        |
| 1. Le régime de l'œuvre collective, favorable au promoteur du jeu vidéo .....                                    | 528        |
| a. L'œuvre collective, expression du droit d'auteur économique .....                                             | 530        |
| b. Une conception « verticale » de la création de l'œuvre.....                                                   | 531        |
| c. L'intérêt du régime de l'œuvre collective.....                                                                | 533        |
| d. Les limites du régime de l'œuvre collective.....                                                              | 537        |
| e. La qualification du jeu vidéo en œuvre collective en jurisprudence.....                                       | 541        |
| f. Le rejet de la qualification du jeu vidéo en œuvre collective.....                                            | 546        |

|                                                                                                 |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2. Le régime de l'œuvre de collaboration, favorable aux coauteurs du jeu vidéo .....            | 549        |
| a. Une conception essentiellement « horizontale » de la création de l'œuvre.....                | 550        |
| b. Le régime juridique de l'œuvre de collaboration .....                                        | 556        |
| c. Le jeu vidéo, une œuvre de collaboration potentielle.....                                    | 560        |
| d. La qualification du jeu vidéo en œuvre de collaboration dans la jurisprudence .....          | 564        |
| 3. La potentielle application distributive des deux régimes au jeu vidéo .....                  | 570        |
| a. La théorie générale de l'œuvre complexe .....                                                | 571        |
| b. Le jeu vidéo comme œuvre collective constituée d'œuvres collectives .....                    | 573        |
| c. Le jeu vidéo comme œuvre collective comprenant des œuvres de collaboration.....              | 574        |
| d. Le jeu vidéo comme œuvre de collaboration comprenant des œuvres collectives .....            | 575        |
| <b>IV. Les mécanismes alternatifs d'intégration de contenus préexistants au jeu vidéo .....</b> | <b>578</b> |
| A. L'UTILISATION DE CONTENUS ISSUS DU RÉPERTOIRE D'ORGANISMES DE GESTION COLLECTIVE.....        | 579        |
| 1. Les modalités d'acquisition des droits auprès des organismes de gestion collective.....      | 580        |
| 2. Le cas particulier des œuvres musicales intégrées au jeu vidéo .....                         | 584        |
| B. L'UTILISATION DE CONTENUS SOUS LICENCES LIBRES DANS LE JEU VIDÉO .....                       | 588        |
| 1. Le régime juridique des licences libres.....                                                 | 588        |
| a. Le contenu et la portée des licences libres.....                                             | 589        |
| b. Les licences libres, des contrats de cession non exclusive des droits patrimoniaux.....      | 593        |
| 2. La typologie des licences libres.....                                                        | 597        |
| a. Les licences de logiciels libres .....                                                       | 598        |
| b. Les licences relatives à d'autres catégories d'œuvres.....                                   | 600        |
| c. Les questionnements quant à la conformité au droit français.....                             | 602        |
| d. La rareté du contentieux en matière de licences libres.....                                  | 604        |

|    |                                                                                                      |     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3. | L'usage des licences libres dans le jeu vidéo.....                                                   | 605 |
| a. | Les licences libres dans l'histoire des jeux vidéo .....                                             | 606 |
| b. | Les moteurs de jeux libres .....                                                                     | 608 |
| c. | L'intérêt des licences libres pour l'intégration<br>de contenus graphiques et sonores .....          | 609 |
| C. | L'INTÉGRATION D'ÉLÉMENTS RELEVANT D'UNE EXCEPTION AUX DROITS<br>PATRIMONIAUX DANS LE JEU VIDÉO ..... | 612 |
| 1. | L'impossible application de la théorie de l'accessoire<br>dans un jeu vidéo.....                     | 613 |
| 2. | L'application conditionnée de l'exception de courte<br>citation dans un jeu vidéo .....              | 616 |
| a. | Le régime juridique de l'exception de courte citation.....                                           | 617 |
| b. | Le régime juridique de la citation vidéoludique .....                                                | 622 |
| 3. | L'intérêt de l'exception de parodie pour les contenus<br>détournés dans le jeu vidéo .....           | 625 |
| a. | Le régime juridique de l'exception de parodie .....                                                  | 626 |
| b. | Le régime juridique de la parodie vidéoludique.....                                                  | 631 |
| 4. | L'application potentielle des exceptions d'enseignement<br>et de recherche au jeu vidéo .....        | 633 |
| a. | Le régime juridique des exceptions d'enseignement et<br>de recherche.....                            | 634 |
| b. | L'application limitée des exceptions d'enseignement et<br>de recherche aux jeux vidéo .....          | 636 |
| D. | LA SITUATION PARTICULIÈRE DES DROITS AFFÉRENTS<br>AUX CONTRIBUTIONS DE JOUEURS .....                 | 640 |
| 1. | Une liberté créatrice conditionnée.....                                                              | 642 |
| a. | Les mods en total conversion, des jeux dérivés .....                                                 | 642 |
| b. | Les contenus générés par les utilisateurs dans le jeu vidéo..                                        | 643 |
| c. | Les contenus générés par les utilisateurs hors du jeu vidéo .                                        | 645 |
| 2. | Des œuvres relativement dérivées .....                                                               | 646 |
| a. | L'exclusion de certains jeux de la qualification d'œuvre<br>dérivée .....                            | 647 |
| b. | Le statut des jeux dérivés .....                                                                     | 648 |
| 3. | Le statut des contenus dérivés du jeu vidéo dans<br>les plateformes de partage en ligne .....        | 650 |

|                                                                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| a. Le statut des contenus diffusés par les utilisateurs de plateformes de partage en ligne (droit de l'Union européenne) ..... | 651 |
| b. Le statut des contenus diffusés par les utilisateurs de plateformes de partage en ligne (droit français) .....              | 654 |
| c. L'appréhension des contenus dérivés de jeux vidéo diffusés par les utilisateurs de plateformes en ligne .....               | 656 |
| d. Les usages tolérés par les titulaires de droits .....                                                                       | 660 |
| 4. Une œuvre composite inversée au prisme du droit de la consommation .....                                                    | 663 |
| a. Du droit d'auteur au droit de la consommation .....                                                                         | 663 |
| b. L'agrégation de contenus tiers au jeu vidéo .....                                                                           | 667 |

## partie II

### La commercialisation du jeu vidéo

#### titre I

#### Les contrats

#### CHAPITRE I

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Les contrats BtoB .....                                                        | 685 |
| <i>SECTION 1 Contrats de création du jeu vidéo</i> .....                       | 685 |
| I. <i>Contrats conclus avec les créateurs</i> .....                            | 686 |
| A. CONTRAT D'ENTREPRISE .....                                                  | 687 |
| B. CONTRAT DE TRAVAIL .....                                                    | 696 |
| II. <i>Contrats sur les moyens de création</i> .....                           | 726 |
| A. CONTRATS SUR LES OUTILS NUMÉRIQUES DE CRÉATION .....                        | 726 |
| 1. Contrats portant sur un logiciel de création .....                          | 727 |
| 2. Contrats d'externalisation de services numériques de création .....         | 728 |
| B. CONTRATS RELATIFS À L'EXPLOITATION NUMÉRIQUE DE DROITS DE TIERS ...         | 740 |
| 1. Contrats autorisant l'exploitation d'un droit subjectif ou d'un nom .....   | 740 |
| 2. Contrats autorisant l'exploitation d'une chose .....                        | 746 |
| 3. Contrat autorisant l'adaptation vidéoludique d'une œuvre préexistante ..... | 751 |

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>SECTION 2 Contrats relatifs à l'édition de jeux vidéo</i> .....    | 753 |
| <b>I. Les actes préparatoires</b> .....                               | 753 |
| <b>II. Le contrat d'édition de jeu vidéo</b> .....                    | 759 |
| <b>III. Contrat de commande de jeu vidéo</b> .....                    | 773 |
| <b>IV. Contrats conclus avec les ayants droit des terminaux</b> ..... | 778 |
| <i>SECTION 3 Les contrats de distribution du jeu vidéo</i> .....      | 784 |
| <b>I. Contrats de distribution hors ligne</b> .....                   | 785 |
| A. OPÉRATIONS ÉLÉMENTAIRES.....                                       | 785 |
| 1. La diffusion.....                                                  | 786 |
| 2. La fourniture.....                                                 | 787 |
| B. OPÉRATIONS COMPLEXES.....                                          | 790 |
| <b>II. Contrats de distribution en ligne</b> .....                    | 792 |
| <br><b>CHAPITRE II</b>                                                |     |
| Les contrats BtoC.....                                                | 801 |
| <i>SECTION 1 Le processus contractuel</i> .....                       | 802 |
| <b>I. La publicité</b> .....                                          | 803 |
| A. DROIT COMMUN DE LA PUBLICITÉ.....                                  | 803 |
| B. PUBLICITÉ AUDIOVISUELLE.....                                       | 808 |
| C. PUBLICITÉ EN LIGNE.....                                            | 812 |
| <b>II. Les méthodes de commercialisation</b> .....                    | 818 |
| <b>III. La formation du contrat</b> .....                             | 820 |
| A. FORMATION <i>IN SITU</i> .....                                     | 820 |
| 1. Droit civil.....                                                   | 820 |
| 2. Droit de la consommation.....                                      | 825 |
| a. Obligations d'information précontractuelle.....                    | 825 |
| b. Règles sur la formation des contrats de consommation.....          | 832 |
| B. CONTRATS CONCLUS EN LIGNE.....                                     | 840 |
| 1. Droit civil.....                                                   | 841 |
| 2. Droit de la consommation.....                                      | 843 |

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>SECTION 2 Contenu du contrat</i> .....                               | 846 |
| I. <i>Qualifications</i> .....                                          | 846 |
| II. <i>Règles communes aux contrats exécutés hors ou en ligne</i> ..... | 855 |
| A. <i>FORME ET INTERPRÉTATION</i> .....                                 | 855 |
| B. <i>DROITS ET OBLIGATIONS DES PARTIES</i> .....                       | 860 |
| 1. <i>Droits et obligations du consommateur</i> .....                   | 860 |
| a. <i>Droits</i> .....                                                  | 860 |
| b. <i>Obligations</i> .....                                             | 871 |
| 2. <i>Droits et obligations du professionnel</i> .....                  | 874 |
| a. <i>Droits</i> .....                                                  | 874 |
| b. <i>Obligations</i> .....                                             | 876 |
| III. <i>Spécificités des contrats exécutés en ligne</i> .....           | 893 |
| A. <i>DROITS ET OBLIGATIONS DU CONSOMMATEUR</i> .....                   | 893 |
| B. <i>DROITS ET OBLIGATIONS DU PROFESSIONNEL</i> .....                  | 910 |

## titre II

### La concurrence

#### CHAPITRE I

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Protection des marchés du jeu vidéo.....                                                           | 925 |
| <i>SECTION 1 La définition des marchés et des opérateurs</i> .....                                 | 925 |
| I. <i>Les marchés pertinents</i> .....                                                             | 926 |
| II. <i>Les entreprises</i> .....                                                                   | 937 |
| <i>SECTION 2 Le contrôle des concentrations dans le secteur du jeu vidéo</i> .....                 | 937 |
| <i>SECTION 3 Le contrôle des pratiques anticoncurrentielles dans le secteur du jeu vidéo</i> ..... | 943 |
| I. <i>Les ententes illicites</i> .....                                                             | 943 |
| A. <i>ENTENTES SANCTIONNÉES</i> .....                                                              | 944 |
| B. <i>LES EXEMPTIONS</i> .....                                                                     | 950 |
| C. <i>LES SANCTIONS</i> .....                                                                      | 956 |
| II. <i>Les abus de domination</i> .....                                                            | 957 |

|                                                                                                    |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| A. LES ABUS DE POSITION DOMINANTE .....                                                            | 957  |
| 1. Abus par sanctuarisation de march  .....                                                        | 960  |
| 2. Abus par des pratiques tarifaires.....                                                          | 964  |
| 3. Abus de domination par exclusion, marginalisation et<br>agression d'un concurrent.....          | 966  |
| 4. Abus de domination par refus de contracter ou<br>de coop  rer avec un concurrent.....           | 967  |
| B. ABUS DE D  PENDANCE   CONOMIQUE.....                                                            | 972  |
| SECTION 4 <i>Le contr  le d'acc  s</i> .....                                                       | 976  |
| I. <i>Qualification</i> .....                                                                      | 978  |
| II. <i>R  gime juridique</i> .....                                                                 | 980  |
| SECTION 5 <i>Les aides d'  tat</i> .....                                                           | 983  |
| I. <i>Les diff  rentes aides d'  tat</i> .....                                                     | 983  |
| A. FONDS D'AIDE AU JEU VID  O.....                                                                 | 983  |
| B. CR  DIT D'IMP  T EN FAVEUR DES CR  ATEURS DE JEUX VID  O.....                                   | 989  |
| 1. Champ d'application.....                                                                        | 989  |
| 2. Calcul du cr  dit d'imp  t.....                                                                 | 993  |
| 3. Utilisation.....                                                                                | 995  |
| 4. Cas particulier du cr  dit d'imp  t dans un groupe<br>de soci  t  s.....                        | 997  |
| C. LE PASS CULTURE.....                                                                            | 998  |
| D. LES PR  TS ET GARANTIES D'EMPRUNT DE L'IFCIC .....                                              | 1000 |
| II. <i>Conformit   au droit de l'Union europ  enne</i> .....                                       | 1001 |
| A. LA VALIDATION DU CR  DIT D'IMP  T JEU VID  O PAR LA COMMISSION<br>EUROP  ENNE.....              | 1002 |
| B. LA VALIDATION DU FONDS FRAN  AIS D'AIDES AUX JEUX VID  O PAR<br>LA COMMISSION EUROP  ENNE ..... | 1008 |
| C. LES INTERROGATIONS SUR LES AUTRES FORMES DE FINANCEMENT.....                                    | 1011 |

## CHAPITRE II

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Protection des concurrents..... | 1015 |
|---------------------------------|------|

|                                                                       |      |
|-----------------------------------------------------------------------|------|
| SECTION 1 <i>Protection par le droit commun des obligations</i> ..... | 1015 |
|-----------------------------------------------------------------------|------|

|                                                                       |      |
|-----------------------------------------------------------------------|------|
| I. <i>L'action en concurrence d  loyale ou pour parasitisme</i> ..... | 1016 |
|-----------------------------------------------------------------------|------|

|                                                                           |      |
|---------------------------------------------------------------------------|------|
| A. LES ACTES.....                                                         | 1024 |
| 1. Pour risque de confusion.....                                          | 1024 |
| 2. Pour parasitisme.....                                                  | 1029 |
| 3. Pour dénigrement.....                                                  | 1032 |
| B. LES SANCTIONS.....                                                     | 1033 |
| 1. Les mesures préventives.....                                           | 1033 |
| 2. Les mesures réparatrices.....                                          | 1035 |
| 3. Les mesures punitives.....                                             | 1038 |
| II. <i>Les pratiques contractuelles</i> .....                             | 1040 |
| A. CLAUSES DE NON-CONCURRENCE.....                                        | 1040 |
| B. AUTRES CLAUSES SENSIBLES.....                                          | 1042 |
| SECTION 2 <i>Protection par le droit spécial de la distribution</i> ..... | 1047 |
| I. <i>Transparence</i> .....                                              | 1047 |
| II. <i>Pratiques commerciales déloyales</i> .....                         | 1049 |
| A. PRATIQUES TARIFAIRES.....                                              | 1049 |
| B. PRATIQUES RESTRICTIVES DE CONCURRENCE.....                             | 1051 |
| C. AUTRES PRATIQUES PROHIBÉES.....                                        | 1056 |

## partie III

### La pratique du jeu vidéo

#### titre I

#### Les risques de la pratique du jeu vidéo

#### CHAPITRE I

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| Les risques.....                            | 1063 |
| SECTION 1 <i>La santé des joueurs</i> ..... | 1063 |
| I. <i>Objet</i> .....                       | 1064 |
| II. <i>Position des institutions</i> .....  | 1066 |
| SECTION 2 <i>Les joueurs mineurs</i> .....  | 1072 |
| I. <i>Droits européens</i> .....            | 1073 |
| II. <i>Droit français</i> .....             | 1077 |
| SECTION 3 <i>La dignité humaine</i> .....   | 1079 |

## CHAPITRE II

|                                                                          |      |
|--------------------------------------------------------------------------|------|
| Le traitement des risques.....                                           | 1085 |
| SECTION 1 <i>La normalisation</i> .....                                  | 1085 |
| I. <i>Les différentes normalisations nationales et pan-nationales</i> .. | 1086 |
| A. LA NORMALISATION PEGI.....                                            | 1086 |
| B. LE DROIT FRANÇAIS .....                                               | 1093 |
| C. QUELQUES AUTRES NORMALISATIONS .....                                  | 1098 |
| II. <i>Conflits de normes</i> .....                                      | 1122 |
| A. CONFLITS FORMELS.....                                                 | 1123 |
| B. CONFLITS SUBSTANTIELS.....                                            | 1125 |
| 1. Droits et libertés non-économiques.....                               | 1126 |
| 2. Droits et libertés économiques.....                                   | 1133 |
| SECTION 2 <i>La juridicisation</i> .....                                 | 1136 |
| SECTION 3 <i>L'éducation</i> .....                                       | 1139 |
| SECTION 4 <i>La régulation</i> .....                                     | 1141 |
| I. <i>L'offre de services numériques aux mineurs</i> .....               | 1142 |
| II. <i>Les jeux portant sur les objets numériques monétisables</i> ..... | 1145 |
| SECTION 5 <i>La responsabilité</i> .....                                 | 1151 |

## titre II

### La pratique compétitive du jeu vidéo

## CHAPITRE I

|                                                                                             |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| La notion de compétition de jeu vidéo.....                                                  | 1165 |
| SECTION 1 <i>L'incertaine assimilation de l'e-sport au sport</i> .....                      | 1165 |
| I. <i>La fragilité des fondements juridiques d'une assimilation</i> .....                   | 1166 |
| A. MÉTHODE DE QUALIFICATION.....                                                            | 1166 |
| B. APPLICATION DES CRITÈRES DE QUALIFICATION .....                                          | 1170 |
| II. <i>Les enjeux d'une assimilation</i> .....                                              | 1174 |
| SECTION 2 <i>La consécration légale de l'autonomie des compétitions de jeux vidéo</i> ..... | 1178 |

**CHAPITRE II**

|                                                                                                      |             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| L'organisation de la compétition de jeux vidéo.....                                                  | 1185        |
| <i>SECTION 1 Conformité préalable au droit des jeux et paris.....</i>                                | <i>1185</i> |
| <b>I. Risques de qualification en jeu d'argent et de hasard.....</b>                                 | <b>1186</b> |
| A. FONDEMENT DU RISQUE.....                                                                          | 1187        |
| B. CRITÈRES DE QUALIFICATION .....                                                                   | 1189        |
| <b>II. L'exclusion conditionnée de la qualification.....</b>                                         | <b>1193</b> |
| A. LES CONDITIONS DE FOND.....                                                                       | 1193        |
| B. LES CONDITIONS DE FORME .....                                                                     | 1198        |
| 1. Déclaration obligatoire .....                                                                     | 1199        |
| 2. Inutilité de l'agrément.....                                                                      | 1203        |
| 3. Les formalités concernant les titulaires de l'autorité<br>parentale des participants mineurs..... | 1204        |
| <i>SECTION 2 Les acteurs de la compétition.....</i>                                                  | <i>1206</i> |
| <b>I. Les organisateurs .....</b>                                                                    | <b>1206</b> |
| A. NOTION.....                                                                                       | 1206        |
| 1. Définition.....                                                                                   | 1206        |
| 2. Typologie.....                                                                                    | 1209        |
| B. INCOMPLÉTUDE DU DROIT POSITIF .....                                                               | 1212        |
| 1. L'organisateur soumis à déclaration.....                                                          | 1213        |
| 2. Inadéquation de la thèse de la co-organisation .....                                              | 1214        |
| <b>II. Les joueurs .....</b>                                                                         | <b>1215</b> |
| A. LE STATUT DES JOUEURS PROFESSIONNELS.....                                                         | 1215        |
| 1. Le statut des joueurs salariés .....                                                              | 1216        |
| a. Statut contractuel.....                                                                           | 1217        |
| i. La qualification du salariat .....                                                                | 1217        |
| ii. Le recours au contrat de travail à durée déterminée<br>spécifique.....                           | 1223        |
| iii. La formation du contrat de travail.....                                                         | 1227        |
| iv. Le contenu du contrat de travail.....                                                            | 1234        |
| v. L'exécution du contrat de travail.....                                                            | 1241        |
| vi. La cessation du contrat de travail .....                                                         | 1246        |
| b. Statut social .....                                                                               | 1251        |
| c. Statut fiscal.....                                                                                | 1253        |

|                                                     |      |
|-----------------------------------------------------|------|
| 2. Le statut des joueurs non-salariés.....          | 1255 |
| a. Statut contractuel.....                          | 1255 |
| b. Statut social.....                               | 1256 |
| c. Statut fiscal.....                               | 1257 |
| B. LE CAS DES JOUEURS MINEURS.....                  | 1259 |
| <b>III. Les équipes</b> .....                       | 1264 |
| A. LE LIBRE CHOIX DE LA FORME SOCIALE.....          | 1265 |
| B. LES OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES.....             | 1265 |
| C. OBLIGATIONS SOCIALES ET FISCALES.....            | 1267 |
| <b>IV. Les agents e-sportifs</b> .....              | 1268 |
| A. DROIT COMMUN DES ACTIVITÉS DE PLACEMENT.....     | 1269 |
| B. STATUTS SPÉCIAUX DES ACTIVITÉS DE PLACEMENT..... | 1271 |

### CHAPITRE III

|                                                                   |      |
|-------------------------------------------------------------------|------|
| La tenue de la compétition de jeu vidéo.....                      | 1277 |
| <i>SECTION 1 La préparation de la compétition</i> .....           | 1277 |
| I. L'accès à la compétition.....                                  | 1277 |
| II. L'accès au lieu de la compétition.....                        | 1278 |
| <i>SECTION 2 Le déroulement de la compétition</i> .....           | 1280 |
| I. La sécurité de la compétition.....                             | 1280 |
| A. LA SÉCURITÉ DES PERSONNES PHYSIQUES.....                       | 1280 |
| B. LA SÉCURITÉ ÉLECTRONIQUE.....                                  | 1283 |
| II. L'indépendance et l'égalité des chances des compétiteurs..... | 1285 |
| III. La sincérité de la compétition.....                          | 1286 |
| A. LA TRICHERIE.....                                              | 1287 |
| B. LA MANIPULATION DE LA COMPÉTITION.....                         | 1289 |
| C. LE DOPAGE.....                                                 | 1290 |
| <i>SECTION 3 Le dénouement de la compétition</i> .....            | 1293 |
| I. Les résultats de la compétition.....                           | 1293 |
| II. Le règlement de la dotation.....                              | 1294 |

**CHAPITRE IV**

|                                                              |      |
|--------------------------------------------------------------|------|
| Les responsabilités .....                                    | 1297 |
| <i>SECTION 1 La responsabilité civile</i> .....              | 1297 |
| I. <i>La responsabilité civile des participants</i> .....    | 1297 |
| A. LA RESPONSABILITÉ À L'ÉGARD DES AUTRES PARTICIPANTS ..... | 1298 |
| B. LA RESPONSABILITÉ À L'ÉGARD DES NON-PARTICIPANTS .....    | 1303 |
| II. <i>La responsabilité civile des organisateurs</i> .....  | 1304 |
| A. LA RESPONSABILITÉ À L'ÉGARD DES PARTICIPANTS .....        | 1304 |
| B. LA RESPONSABILITÉ À L'ÉGARD DES SPECTATEURS .....         | 1307 |
| <i>SECTION 2 La responsabilité pénale</i> .....              | 1308 |
| I. <i>La responsabilité pénale des organisateurs</i> .....   | 1309 |
| II. <i>La responsabilité pénale des dirigeants</i> .....     | 1313 |
| III. <i>La responsabilité pénale des joueurs</i> .....       | 1313 |
| IV. <i>La responsabilité pénale des spectateurs</i> .....    | 1317 |

**CHAPITRE V**

|                                                              |      |
|--------------------------------------------------------------|------|
| L'exploitation des compétitions de jeu vidéo .....           | 1321 |
| <i>SECTION 1 Les modalités d'exploitation</i> .....          | 1321 |
| I. <i>L'exclusion des jeux, paris et loteries</i> .....      | 1321 |
| A. L'ABSENCE D'AUTORISATION LÉGALE EXPRESSE .....            | 1322 |
| B. LES CONTOURNEMENTS DE L'INTERDICTION .....                | 1323 |
| II. <i>La propriété du spectacle e-sportif</i> .....         | 1326 |
| A. LE SPECTACLE E-SPORTIF ET SON RAPPORT AU JEU VIDÉO .....  | 1326 |
| 1. La qualification de bien .....                            | 1327 |
| 2. Les caractères du bien .....                              | 1330 |
| a. Caractère incorporel .....                                | 1330 |
| b. Exclusion du caractère immobilier .....                   | 1330 |
| c. Caractère mobilier .....                                  | 1331 |
| d. Caractère informationnel ? .....                          | 1347 |
| 3. La relation avec le jeu vidéo .....                       | 1348 |
| B. L'APPROPRIATION DU SPECTACLE E-SPORTIF .....              | 1353 |
| 1. L'acquisition de la propriété .....                       | 1353 |
| 2. Les prérogatives propriétaires et non-propriétaires ..... | 1358 |

|                                                                                                 |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| C. VAINES CRITIQUES DU MONOPOLE DU TITULAIRE DU JEU VIDÉO .....                                 | 1360 |
| 1. Contestation du monopole sur le fondement<br>de la propriété littéraire et artistique.....   | 1361 |
| 2. Contestation du monopole sur le fondement du droit<br>de la concurrence.....                 | 1363 |
| a. Marché pertinent incertain.....                                                              | 1364 |
| b. Le risque d'une entente illicite entre l'éditeur et<br>l'organisateur licencié exclusif..... | 1365 |
| c. Le risque d'exploitation abusive d'une position<br>dominante des éditeurs .....              | 1366 |
| <b>III. Les sources intellectuelles de financement de la compétition..</b>                      | 1372 |
| A. LES SIGNES DISTINCTIFS .....                                                                 | 1372 |
| B. LE PATRIMOINE INFORMATIONNEL DES ENTREPRISES E-SPORTIVES .....                               | 1377 |
| C. LA FORCE DE TRAVAIL DES JOUEURS PROFESSIONNELS.....                                          | 1381 |
| SECTION 2 <i>Les contrats d'exploitation</i> .....                                              | 1384 |
| <b>I. Les contrats conclus avec les spectateurs</b> .....                                       | 1385 |
| A. CONTRAT DE BILLETTERIE.....                                                                  | 1385 |
| B. CONTRATS ACCESSOIRES .....                                                                   | 1388 |
| 1. Contrats de vente de boissons alcooliques .....                                              | 1389 |
| 2. Contrats de marchandisage .....                                                              | 1392 |
| <b>II. Les contrats publicitaires</b> .....                                                     | 1399 |
| <b>III. Les contrats de parrainage</b> .....                                                    | 1403 |
| A. LA NOTION.....                                                                               | 1403 |
| B. LE CONTRAT .....                                                                             | 1406 |
| <b>IV. Les contrats d'exploitation audiovisuelle</b> .....                                      | 1408 |
| A. LICÉITÉ DE L'EXPLOITATION AUDIOVISUELLE.....                                                 | 1409 |
| 1. La titularité des droits .....                                                               | 1410 |
| 2. Les règles spéciales.....                                                                    | 1414 |
| a. Règles relatives au contenu.....                                                             | 1414 |
| b. L'auteur de la transmission .....                                                            | 1419 |
| B. LA COMMERCIALISATION .....                                                                   | 1435 |
| 1. Contrat de retransmission audiovisuelle .....                                                | 1436 |
| a. Parties au contrat.....                                                                      | 1436 |
| b. Contenu du contrat.....                                                                      | 1439 |

|                                                                     |      |
|---------------------------------------------------------------------|------|
| 2. Contrat de retransmission sur une plateforme de diffusion...     | 1441 |
| <b>V. Les contrats de mutation des joueurs professionnels</b> ..... | 1444 |
| A. QUALIFICATION DES OPÉRATIONS DE MUTATION.....                    | 1445 |
| B. RÉGIME JURIDIQUE DES OPÉRATIONS DE MUTATION.....                 | 1447 |
| 1. Structuration contractuelle de l'opération de transfert.....     | 1448 |
| 2. Structuration contractuelle de l'opération de prêt.....          | 1451 |
| <b>Index</b> .....                                                  | 1455 |