Droit d'auteur et plagiat

Par Jeffez

Bonjour à tous,

Lors de la création d'un jeu vidéo, quelle partie est couverte par la loi en terme de droit d'auteur ?
Par exemple, lors de la création d'un jeu dont les graphismes s'inspire d'un autre jeu existant, où se place la limite entre inspiration, référence, et plagiat ? Suis-je sujet à un risque de poursuite ?
De même pour une portion de "gameplay". Supposons que j'utilise un système de combat très similaire à un autre jeu. Où se dresse la limite entre référence à celui-ci, utilisation d'un système qui est considéré comme une norme du jeu vidéo, ou plagiat de ce système ?
A partir de quel moment, un élément d'un jeu vidéo est-il considéré comme une norme du medium, une référence, ou un plagiat ?

De plus, le jeu vidéo étant un médium assez récent, surtout au niveau des poursuites judiciaires, je me demandais s'il existait un régime spécifique sur celui-ci, où si les défenses étaient essentiellement basé sur des jurisprudence ?

Merci d'avance pour les réponses, et le temps que vous m'accorderez

---
Par Isadore

Bonjour,

Lors de la création d'un jeu vidéo, quelle partie est couverte par la loi en terme de droit d'auteur ?
La totalité de l'?uvre (graphismes, musique, scénario, le nom des personnages, le code source...) sauf le titre s'il ne présente pas un caractère d'originalité.

ù se place la limite entre inspiration, référence, et plagiat ? Suis-je sujet à un risque de poursuite ?
Ben c'est là toute la question si l'affaire va en justice. On ne peut trancher qu'au cas par cas.

Supposons que j'utilise un système de combat très similaire à un autre jeu. Où se dresse la limite entre référence à celui-ci, utilisation d'un système qui est considéré comme une norme du jeu vidéo, ou plagiat de ce système ?
Ce qui fait l'?uvre de l'esprit en droit est l'originalité. Appeler son personnage Jean Dupont ou son livre "Ma vie" est banal. Ces caractéristiques de l'?uvre ne sont pas protégées et donc si un tiers les copie il n'y aura pas de contrefaçon.

Si le système de combat que vous utilisez est banal au point que tout le monde l'utilise (du style : je tape sur le personnage, il perd des points de vie), il n'y a pas contrefaçon. S'il a un caractère d'originalité, vous ne devez pas le copier, vous devez inventer le votre.

Le jeu vidéo n'a rien de vraiment spécifique, les questions soulevées par la contrefaçon dans le domaine sont similaires à celles des autres formes d'arts visuels et audios.

Il existe dans le Code de la propriété intellectuelle des dispositions spécifiques aux logiciels et autres ?uvres numériques, mais ça concerne avant tout les problèmes liés à "l'immatérialité" et donc la facilité à faire des copies. Un jeu vidéo est bénéficie sinon des mêmes protections que toutes les autres ?uvres de l'esprit : livres, photographies, musique, danse...