



CABINET JURIDIQUE DE LA PAGE : PIXARBY

LEVEL V : E-SPORT ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

L'écllosion manifeste de l'e-sport fait fleurir de nombreuses questions juridiques, notamment en matière de droit de la propriété intellectuelle.

Nous n'avons pas conscience qu'en la matière, l'e-sport touche tous les pans du droit de la propriété intellectuelle et industrielle, à savoir le droit des marques, le droit des dessins et modèles et le droit de la propriété littéraire et artistique. Plus fort encore, ces mêmes droits peuvent s'appliquer de façon concomitante sur un même jeu, dont lui-même et/ou chacun de ses composants peut faire l'objet d'une appropriation par un droit de propriété intellectuelle !



BONUS

« Karmine Corp », championne de France en titre sur League of Legends, a remporté les European Masters

En la matière, la Loi pour une République Numérique du 7 octobre 2016 a apporté des éclaircissements concernant la définition juridique des jeux en ligne, s'appuyant sur une définition contenue dans le Code Général des Impôts. De la sorte, ces derniers se définissent comme « tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne, intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées ». Si autrefois l'on pouvait considérer qu'un jeu vidéo et/ou en ligne était un logiciel pur, exempt de tout processus créatif, il n'en est plus question aujourd'hui : il est impossible de passer à côté de la magnificence des graphismes, de l'originalité du scénario utilisé, de la qualité des musiques et/ou de la beauté des personnages.

LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES, CHAMPIONNE DU E-SPORT

Retrouvez-nous pour être « up to date » sur l'e-sport, secteur devenu incontournable de notre Région. Notre journal en partenariat avec le Cabinet Bismuth Avocats, consacre une série d'articles sur ce phénomène, passé de curiosité à acteur majeur de notre économie. Suivez nos différents Levels et profitez de nos Bonus et Super-Bonus.

À titre anecdotique, il sera précisé qu'il y a quelques années de cela, de nombreux danseurs se sont plaints de la réappropriation par le jeu Fortnite, de leurs mouvements chorégraphiques, considérant ces derniers couverts par le droit d'auteur.

En la matière, le jeu vidéo créé est dès lors susceptible de caractériser une « œuvre de l'esprit » au sens de l'article L 112-1 du Code de la Propriété Intellectuelle.

Côté « utilisateur », et face à la multiplicité des choix offerts par les jeux d'aujourd'hui, on pourra se demander si l'« avatar » créé par un e-sportif est lui aussi protégeable par le droit d'auteur ! Et allons plus loin, notre « avatar » pourrait-il alors revendiquer des droits propres ? Dans un univers où l'imagination est sans limite, le droit évoluera sans cesse !



SUPER BONUS

Les inscriptions de la Lyon E-Sport commencent bientôt !

Olivier Costa - Avocat Associé
Émilie Pessieau - Avocat
Bismuth Avocats