

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 janvier 2007

MODERNISATION DE LA DIFFUSION AUDIOVISUELLE ET TÉLÉVISION DU FUTUR - (n° 3460)

Commission	
Gouvernement	

SOUS-AMENDEMENT

N° 231 Rect.

présenté par
M. Richard

à l'amendement n° 99 de la commission des affaires économiques

APRÈS L'ARTICLE 17

Compléter cet amendement par l'alinéa suivant :

« VI – Le Gouvernement présente au Parlement un rapport sur la mise en œuvre du crédit d'impôt dans les douze mois suivant la promulgation de la présente loi. Ce rapport comporte un chapitre spécifique sur les modalités d'application du droit d'auteur dans les entreprises de création de jeux vidéo et formule des propositions afin de concilier le droit des auteurs et la sécurité juridique des éditeurs de jeux vidéo. »

EXPOSÉ SOMMAIRE

Ce sous-amendement a pour objectif de prévoir une évaluation du dispositif quelques mois après son entrée en vigueur non seulement sur son efficacité économique mais aussi sur la pertinence des règles juridiques entourant la création d'un jeu vidéo.

En effet, si la réflexion doit concerner le cadre fiscal qui sera mis en place pour aider les entreprises de jeux vidéo, l'occasion doit aussi être saisie de formuler des propositions d'évolution sur la régulation économique et juridique de la création des jeux vidéo en France.

À ce titre, l'application par un certain nombre d'éditeurs de jeux vidéo de la notion d'œuvre collective à ceux qui contribuent à créer les jeux ne va pas sans soulever de problèmes ni d'interrogations.

C'est d'ailleurs pourquoi le Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique (CSPLA) avait remis, à la suite d'une longue concertation, un rapport en décembre 2005 préconisant l'instauration d'une nouvelle catégorie d'œuvre : l'œuvre multimédia.

Prenant acte que le cadre juridique actuel ne semblait garantir, du fait de son incertitude, ni les droits des auteurs ni la sécurité juridique des investisseurs, le CSPLA avait souhaité élaborer une proposition alternative, restée lettre morte depuis, qui affichait le souci d'identifier les auteurs de l'œuvre et de sécuriser la transmission des droits à l'éditeur.

Aussi, parce qu'elle ne semble pas susciter une adhésion totale de la part de tous les intervenants à la chaîne de création, l'application actuelle des droits d'auteur dans les jeux vidéo mériterait que le Gouvernement participe, dans le cadre d'un rapport remis au Parlement, à la réflexion sur la définition d'un cadre juridique de la création qui soit amélioré et affiné.