



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

droits d'auteur

Question écrite n° 108817

Texte de la question

Mme Laure de La Raudière interroge M. le ministre de la culture et de la communication sur le projet qu'aurait la Commission « copie privée » de taxer les consoles de jeux vidéo munies d'un disque dur. Or l'instauration d'une telle taxe créerait des dommages considérables non seulement au niveau de la création, mais également pour les consommateurs. Étant donnée l'élasticité-prix de la demande dans ce secteur, une augmentation de 20 % du prix de vente auquel conduirait la taxation envisagée se traduirait, d'après les professionnels, par une diminution de 20 % des ventes. Bien entendu, c'est le consommateur final qui serait pénalisé dans un contexte particulièrement tendu en termes de pouvoir d'achat. Par ailleurs, une telle décision verrait la création française taxer la création française. En effet, une spécificité de cette industrie est que les constructeurs de matériel sont également éditeurs et financent des contenus, et le risque réside en ce que les constructeurs se détournent des développeurs français. Enfin, aucune étude n'a été menée pour déterminer dans quelle mesure les disques durs des consoles de jeux vidéo servent réellement, et dans quelles proportions, à copier de la musique ou des films dans le cadre de la copie privée. L'industrie du jeu vidéo dans notre économie, c'est 5 000 emplois directs et 15 000 emplois dans la totalité de la filière, emplois le plus souvent très qualifiés et bien rémunérés. Son chiffre d'affaires (consoles + logiciels + accessoires) est passé en 10 ans de 600 millions à environ 3 milliards d'euros. Aussi, elle aurait souhaité connaître sa position quant à ce projet de taxation, et savoir si le Gouvernement envisageait de saisir pour avis le Conseil national du numérique sur ce sujet.

Texte de la réponse

La loi du 11 mars 1957 a réservé aux auteurs et aux titulaires de droits voisins d'une oeuvre protégée la faculté d'autoriser la reproduction de celle-ci, droit exclusif pour lequel elle a également introduit plusieurs exceptions, dont la plus importante porte sur la possibilité de réaliser des copies réservées à l'usage privé du copiste - dite « exception de copie privée ». Le développement des technologies ayant bouleversé l'équilibre entre les intérêts des titulaires de droits et ceux des consommateurs, la loi n° 85-660 du 3 juillet 1985 a créé une rémunération forfaitaire des titulaires de droits afin de compenser la perte de recettes causée aux créateurs et aux industries culturelles par l'exception pour copie privée. Les bénéficiaires de la rémunération pour copie privée sont les auteurs, les artistes-interprètes, les producteurs et les éditeurs des oeuvres fixées sur phonogrammes ou vidéogrammes, ainsi que des oeuvres fixées sur tout autre support. Ils sont membres à parité d'une commission - dite commission copie privée - avec les redevables de la rémunération, directs ou indirects, à savoir les fabricants, importateurs ou personnes qui réalisent des acquisitions intracommunautaires et les consommateurs. Cette commission, chargée de déterminer les types de supports concernés, le barème de la rémunération et les modalités de son versement, est une commission indépendante disposant d'un pouvoir réglementaire propre dont les décisions sont publiées au Journal officiel de la République française. La commission a adopté par une délibération du 16 avril 2010 son programme de travail pour son mandat 2009-2012. Il porte notamment sur l'examen de nouveaux supports et la révision de décisions passées au vu de l'évolution technologique et de l'augmentation constante des capacités de stockage. Ce programme de travail prévoit que la commission mènera une étude sur les fonctionnalités, les caractéristiques techniques et les usages des consoles de jeux

afin d'étudier la réalité des pratiques de copie privée sur ce type de support et de déterminer éventuellement le montant de la rémunération pour copie privée correspondant. La commission n'a donc pas, à ce stade de ses travaux, décidé d'assujettir les consoles de jeux. Une telle décision ne pourrait en tout état de cause être prise qu'après l'audition des principaux fabricants de consoles de jeux et la réalisation d'une étude d'usages sur ces matériels.

Données clés

Auteur : [Mme Laure de La Raudière](#)

Circonscription : Eure-et-Loir (3^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 108817

Rubrique : Propriété intellectuelle

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 17 mai 2011, page 4938

Réponse publiée le : 30 août 2011, page 9378