



Les œuvres immersives : jeu vidéo ? Œuvre multimédia ? Œuvre audiovisuelle ? Œuvre collective ? Comment est rémunéré l'auteur ? Les auteurs ?

Conseils pratiques publié le 27/11/2024, vu 150 fois, Auteur : [Murielle Cahen](#)

Les œuvres immersives sont une forme d'expression artistique qui englobe diverses disciplines telles que le jeu vidéo, l'œuvre multimédia, l'œuvre audiovisuelle et l'œuvre collective.

Elles se distinguent par leur capacité à plonger le spectateur dans un univers sensoriellement riche et interactif, où il devient un participant actif et co-créateur de l'expérience artistique. Ces œuvres se caractérisent par leur capacité à captiver et à engager les sens du public, en utilisant des technologies avancées telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou les installations interactives. Elles transcendent les limites traditionnelles des médias artistiques et offrent une expérience immersive unique, où la frontière entre le réel et le virtuel s'estompe.

L'auteur d'une œuvre immersive est confronté à de nombreux défis créatifs et techniques. Il doit concevoir un monde virtuel cohérent, élaborer une narration immersive et interactive, créer des interactions et des mécanismes de jeu captivants, et intégrer des éléments visuels, sonores et narratifs de manière harmonieuse.

L'auteur doit également prendre en compte les spécificités des différentes [plateformes](#) et technologies utilisées, ainsi que les contraintes techniques et budgétaires. En ce qui concerne la rémunération de l'auteur, il existe différents modèles économiques. Certains créateurs d'œuvres immersives optent pour une vente directe de leur œuvre, où le public paie pour accéder à l'expérience immersive. D'autres choisissent de rendre leur œuvre accessible gratuitement et de générer des revenus grâce à des partenariats, des publicités ou des achats intégrés. Certains projets peuvent également bénéficier de subventions, de bourses ou de financements participatifs pour soutenir leur développement.

Il convient également de mentionner que dans le domaine des œuvres immersives, [la notion d'auteur](#) peut être étendue. En effet, de nombreuses œuvres sont le fruit d'une collaboration entre artistes, développeurs, designers sonores, scénaristes et bien d'autres talents. La rémunération peut alors être répartie entre les différents contributeurs en fonction des accords et des contrats établis.

Les collaborations avec des studios de développement, des producteurs ou des plateformes de distribution peuvent également jouer un rôle important dans la rémunération de l'auteur. Ces partenariats permettent non seulement de financer le projet, mais aussi de bénéficier d'une plus grande visibilité et d'atteindre un public plus large.

[Les œuvres](#) immersives ouvrent de nouvelles perspectives créatives et économiques pour les auteurs. Elles offrent des expériences artistiques uniques et immersives, tout en suscitant des

questionnements sur les modes de rémunération et de collaboration dans ce domaine en constante évolution. Les auteurs d'œuvres immersives doivent faire preuve de créativité, de technicité et de vision pour créer des expériences qui captivent et engagent leur public.

I. Les différents types d'œuvres immersives en France

A. Jeu vidéo

1. Définition d'un jeu vidéo immersif.

Les jeux vidéo sont des œuvres interactives et ludiques qui combinent différents éléments tels que des graphismes, des sons, des scénarios et des mécanismes de jeu pour offrir une expérience immersive aux joueurs. Ces œuvres se caractérisent par leur nature interactive, permettant aux utilisateurs de contrôler des personnages ou des éléments du jeu pour progresser dans un environnement virtuel et atteindre des objectifs définis.

Les jeux vidéo peuvent prendre diverses formes, des jeux simples basés sur des mécaniques de jeu classiques comme les jeux de [plateforme](#) ou les jeux de réflexion, aux jeux plus complexes et narratifs offrant des mondes ouverts, des scénarios élaborés et des choix moraux impactant le déroulement du jeu. Les jeux vidéo immersifs en particulier se distinguent par leur capacité à plonger le joueur dans un univers virtuel captivant grâce à des graphismes de haute qualité, une bande sonore immersive, une narration riche et des mécaniques de jeu engageantes.

En France, l'industrie du jeu vidéo est dynamique et diversifiée, avec de nombreux studios de développement créant des jeux vidéo tant pour des [consoles](#) de jeu traditionnelles que pour des plateformes de jeu en ligne ou des dispositifs de réalité virtuelle. Les jeux vidéo immersifs sont devenus un segment important de cette industrie, offrant aux joueurs des expériences uniques et mémorables qui repoussent les limites de l'immersion et de l'interaction.

En somme, le jeu vidéo est une forme d'œuvre immersive qui allie divertissement, interactivité et créativité pour offrir aux joueurs une expérience ludique et immersive dans des mondes virtuels variés et captivants.

Depuis l'arrêt du 7 mars 1986, le jeu vidéo entre dans la catégorie des œuvres de l'esprit protégées au titre du droit d'auteur.

Il est incontestable que, dès lors que la création est originale, le jeu vidéo est qualifié [d'œuvre de l'esprit](#), la question de son statut au sein du droit d'auteur demeure problématique.

La protection juridique du jeu vidéo découle de sa qualification. Depuis un arrêt majeur de la Cour de cassation du 25 juin 2009, ces créations sont des "œuvres multimédia", c'est-à-dire "des œuvres complexes", qui sont composées de différents éléments : [logiciel](#), dessins, sons, scénario, d'une musique originale, [bases de données](#), d'œuvres audiovisuelles, créées spécifiquement.

En effet, dans ledit arrêt il est précisé que : "un jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature, qu'ayant constaté que les compositions musicales litigieuses incorporées dans les jeux vidéo de la société Cryo émanaient d'adhérents de la Sacem, la Cour d'appel a jugé à bon droit qu'une telle incorporations était soumise au droit de reproduction mécanique dont l'exercice et la gestion sont confiés à la Sacem, et a pour voie de conséquence, justement admis, la créance de cette dernière au passif de la liquidation judiciaire de la société Cryo".

2. Exemples de jeux vidéo immersifs en France.

Voici quelques exemples de jeux vidéo immersifs en France :

- Assassin's Creed

Développée par le studio français Ubisoft, la série "Assassin's Creed" propose aux joueurs de plonger dans des reconstitutions historiques immersives et détaillées, mêlant action, aventure et exploration.

- Life is Strange

Créée par le studio français Dontnod Entertainment, cette série de jeux offre une expérience narrative immersive où les choix du joueur influent sur le déroulement de l'histoire, mettant l'accent sur les relations humaines et les dilemmes moraux.

- A Plague Tale: Innocence

Développé par le studio français Asobo Studio, ce jeu d'aventure immersif plonge les joueurs dans une version sombre et réaliste de la France médiévale, où ils doivent survivre à une épidémie de peste et aux dangers qui en découlent.

- Hellblade: Senua's Sacrifice

Bien que développé par le studio britannique Ninja Theory, ce jeu a été édité par le studio français Focus Home Interactive. Il offre une expérience immersive unique en plongeant les joueurs dans l'esprit tourmenté de la protagoniste, explorant des thèmes de santé mentale et de réalité subjective.

- Beyond: Two Souls

Créé par le studio français Quantic Dream, ce jeu propose une expérience narrative immersive mettant en scène une jeune femme dotée de pouvoirs surnaturels, offrant aux joueurs des choix qui influencent le déroulement de l'histoire.

Ces exemples illustrent la diversité des jeux vidéo immersifs créés en France, mettant en avant l'innovation, la qualité artistique et la capacité à offrir des expériences interactives et captivantes aux joueurs.

3. Impact des jeux vidéo immersifs sur l'industrie du divertissement.

Les jeux vidéo immersifs ont un impact significatif sur l'industrie du divertissement en France, tant du point de vue de la création artistique que de l'économie et de la culture populaire. Voici quelques-uns des principaux impacts des jeux vidéo immersifs sur l'industrie du divertissement :

- Innovation technologique et créative

Les jeux vidéo immersifs poussent les limites de la technologie en matière de graphismes, de son, de narration et d'interactivité. Les avancées réalisées pour offrir des expériences immersives de haute qualité dans les jeux vidéo se répercutent souvent sur d'autres secteurs de l'industrie du divertissement, tels que le cinéma, la télévision ou la réalité virtuelle.

- Expansion de l'audience

Les jeux vidéo immersifs attirent un large public, des joueurs passionnés aux nouveaux venus attirés par les expériences interactives et immersives. Cette diversité d'audience contribue à élargir la base de consommateurs de l'industrie du divertissement et à créer de nouvelles opportunités de développement pour les créateurs.

- Convergence des médias

Les jeux vidéo immersifs intègrent souvent des éléments empruntés à d'autres formes d'art, tels que [la musique](#), la narration, les effets visuels, créant ainsi des expériences multi-sensorielles et multi-disciplinaires. Cette convergence des médias nourrit la créativité et favorise l'interdisciplinarité au sein de l'industrie du divertissement.

- Création de franchises multiplateformes

Les succès des jeux vidéo immersifs en France ont conduit à la création de franchises multiplateformes, où les univers et les personnages des jeux sont déclinés à travers différents médias tels que [les films](#), les séries, les bandes dessinées, [les jouets](#), etc. Cette diversification contribue à renforcer la notoriété des jeux vidéo et à étendre leur influence au-delà du seul domaine vidéoludique.

- Économie créative et industrielle

L'essor des jeux vidéo immersifs en France a un impact économique important, générant des emplois dans le secteur du développement de jeux, de [la création artistique](#), de la production de contenus et de la distribution. Cette industrie créative contribue à la croissance économique du pays et à sa reconnaissance en tant que pôle d'excellence dans le domaine des jeux vidéo.

En somme, les jeux vidéo immersifs ont profondément transformé l'industrie du divertissement en France en stimulant l'innovation, en élargissant l'audience, en favorisant la convergence des médias, en créant des franchises multiplateformes et en contribuant à l'économie créative et industrielle du pays.

B. Œuvre multimédia

1. Caractéristiques d'une œuvre multimédia immersive.

Une œuvre multimédia immersive est une création artistique qui combine différents médias tels que la vidéo, le son, l'animation, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les éléments interactifs, etc., pour offrir une expérience immersive et interactive au spectateur.

Voici quelques caractéristiques d'une œuvre multimédia immersive :

- Interactivité

Une œuvre multimédia immersive encourage la participation active du spectateur en lui permettant d'interagir avec les différents éléments de l'œuvre. Cela peut se traduire par des choix à faire, des actions à réaliser, des réactions en temps réel, etc.

- Immersion sensorielle

Une œuvre multimédia immersive vise à plonger le spectateur dans un univers sensoriel riche et captivant, en utilisant des éléments visuels, sonores, tactiles, olfactifs, etc., pour créer une expérience sensorielle enveloppante.

- Narration non linéaire

Contrairement à une narration traditionnelle linéaire, une œuvre multimédia immersive peut offrir une narration non linéaire, où le spectateur peut explorer différents chemins, dénouements et perspectives en fonction de ses choix et de ses interactions.

- Utilisation de la technologie

Les œuvres multimédias immersives font souvent appel à des technologies avancées telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les projections interactives, les capteurs de mouvement, etc., pour enrichir l'expérience du spectateur.

- Expérience personnalisée

Une œuvre multimédia immersive peut offrir une expérience personnalisée et unique à chaque spectateur, en s'adaptant à ses interactions, ses choix, ses préférences et ses réactions pour créer une expérience sur mesure.

- Exploration de thèmes complexes

Les œuvres multimédias immersives peuvent aborder des thèmes complexes et variés, tels que la technologie, la société, la politique, l'identité, l'environnement, etc., en offrant au spectateur une expérience immersive et réflexive.

2. Exemples d'œuvres multimédias immersives en France.

Voici quelques exemples d'œuvres multimédias immersives en France qui illustrent la diversité et la créativité de ce domaine artistique :

- Notes on Blindness: Into Darkness

Créée par les réalisateurs français Arnaud Colinart et Amaury La Burthe, cette œuvre multimédia immersive s'inspire des mémoires auditives d'un écrivain britannique devenu aveugle. Elle combine réalité virtuelle, son binaural et animation pour transporter le spectateur dans l'expérience sensorielle de la cécité.

- La Perle

Réalisée par le collectif français Adrien M & Claire B, cette expérience immersive mêle danse contemporaine, projection vidéo interactive et réalité augmentée pour créer un monde fantastique et poétique où les danseurs interagissent avec des éléments visuels et sonores virtuels.

- In the Eyes of the Animal

Créée par le studio britannique Marshmallow Laser Feast en collaboration avec le studio français NFB, cette expérience immersive utilise la réalité virtuelle pour plonger le spectateur dans la vision d'animaux sauvages et explorer leur perception sensorielle du monde.

- Cosmos Within Us

Réalisé par le studio français Okio Studio, ce voyage immersif en réalité virtuelle propose au spectateur une exploration sensorielle et introspective de l'univers intérieur de l'artiste Jorge Crecis, mêlant danse, musique et environnements visuels immersifs.

- Virtuality

Créée par le studio français BackLight, cette installation immersive combine réalité virtuelle et motion capture pour permettre au spectateur d'explorer un univers futuriste et interactif, où il peut interagir avec des personnages et des environnements virtuels en temps réel.

4. Evolution de la création d'œuvres multimédias immersives.

L'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France a été marquée par plusieurs tendances et innovations qui ont contribué à enrichir et diversifier ce domaine artistique. Voici quelques aspects clés de l'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France :

- Technologie et innovation

L'évolution rapide des technologies immersives telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, la projection interactive, le son spatialisé, etc., a permis aux artistes et créateurs français d'explorer de nouveaux horizons dans la création d'œuvres multimédias immersives. Ces avancées technologiques ont ouvert de nouvelles possibilités en termes d'interactivité, d'immersion sensorielle et de personnalisation de l'expérience du spectateur.

- Convergence des médias

L'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France a été marquée par une convergence croissante entre les différents médias tels que la vidéo, le son, la musique, la danse, l'animation, la narration, etc. Cette approche multi-disciplinaire permet aux artistes de créer des expériences artistiques hybrides et transversales, mêlant les langages et les codes de différents domaines artistiques.

- Partenariats et collaborations

L'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France s'est caractérisée par le développement de partenariats et de collaborations entre artistes, studios de création, institutions culturelles, universités, laboratoires de recherche, entreprises technologiques, etc. Ces collaborations interdisciplinaires favorisent l'échange de compétences, d'idées et de ressources pour nourrir l'innovation et la créativité.

- Engagement du public

L'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France a été marquée par un engagement croissant du public envers ces expériences artistiques immersives. Les spectateurs sont de plus en plus attirés par des expériences sensorielles, interactives et participatives qui les plongent au cœur de l'œuvre et les invitent à en explorer les multiples facettes.

- Exploration de thématiques contemporaines

L'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France s'est accompagnée d'une exploration de thématiques et de questionnements contemporains, tels que [la technologie](#), l'identité, l'environnement, la société, la politique, la santé mentale, etc.

Les artistes utilisent ces œuvres immersives pour susciter la réflexion, l'émotion et la prise de conscience chez le public. En somme, l'évolution de la création d'œuvres multimédias immersives en France se caractérise par ~~une recherche constante d'innovation~~ de convergence des médias,

de partenariats et de collaborations, d'engagement du public et d'exploration de thématiques contemporaines. Cette évolution témoigne de la vitalité et de la créativité de la scène artistique immersive en France, où les artistes repoussent sans cesse les frontières de l'art et de l'expérience artistique.

II. La rémunération des auteurs d'œuvres immersives en France

A. Rémunération de l'auteur

1. Les différents modes de rémunération pour les auteurs d'œuvres immersives.

En France, les auteurs d'œuvres immersives peuvent être rémunérés de différentes manières.

Voici quelques modes de rémunération courants pour les auteurs d'œuvres immersives :

- Rémunération à l'acte

Les auteurs peuvent être rémunérés en fonction du nombre d'actes ou de performances de leur œuvre immersive, similaire à une rémunération par représentation pour les artistes de spectacle.

- Rémunération forfaitaire

Certains contrats peuvent inclure une rémunération fixe convenue à l'avance entre l'auteur et le producteur de l'œuvre immersive.

- Rémunération en droits d'auteur

Les auteurs peuvent percevoir des [droits d'auteur](#) sur les ventes, diffusions ou utilisations de leur œuvre immersive.

- Rémunération en pourcentage des recettes

Certains contrats prévoient une rémunération basée sur un pourcentage des recettes générées par l'œuvre immersive.

- Avance sur recettes

Les auteurs peuvent recevoir une avance sur les recettes futures de leur œuvre immersive, qui sera ensuite compensée par les revenus générés. Il est important pour les auteurs d'œuvres immersives de négocier des contrats clairs et équitables avec les producteurs pour s'assurer d'une rémunération juste pour leur travail.

2. Les droits d'auteur et la protection de la propriété intellectuelle.

En France, les auteurs d'œuvres immersives sont protégés par les droits d'auteur et la législation sur [la propriété intellectuelle](#).

Voici quelques points importants à connaître sur ce sujet :

- Droits d'auteur

Les auteurs d'œuvres immersives bénéficient des droits d'auteur qui leur confèrent la protection légale de leur création. Cela leur donne le droit exclusif d'exploiter leur œuvre et de décider de son utilisation par des tiers.

- Durée de protection

En France, les droits d'auteur protègent les œuvres immersives pendant toute la vie de l'auteur et jusqu'à 70 ans après sa mort. Passé ce délai, l'œuvre entre dans le domaine public.

- Contenu protégé

[Les droits d'auteur](#) protègent non seulement l'œuvre immersive dans son ensemble, mais aussi chaque élément original qui la compose, tels que le scénario, les dialogues, la musique, les graphismes, etc.

- Contrats de cession de droits

Les auteurs peuvent céder tout ou partie de leurs droits d'auteur à des tiers, comme des producteurs, moyennant une rémunération. Il est essentiel de bien négocier les termes de ces contrats pour protéger les intérêts de l'auteur.

- Protection de la propriété intellectuelle

En plus des droits d'auteur, les auteurs peuvent recourir à d'autres moyens de protection de leur propriété intellectuelle, tels que [les marques](#), [les brevets](#) ou les droits voisins. Il est recommandé aux auteurs d'œuvres immersives de se renseigner sur leurs droits et de consulter un professionnel du droit de [la propriété intellectuelle](#) pour toute question spécifique à leur situation.

B. Rémunération des auteurs

1. La répartition des revenus entre les différents auteurs impliqués dans la création d'une œuvre immersive.

En France, la répartition des revenus entre les différents auteurs impliqués dans la création d'une œuvre immersive peut varier en fonction des accords contractuels et des conventions collectives. Voici quelques éléments à prendre en compte pour la répartition des revenus :

- Scénaristes

Les scénaristes d'œuvres immersives peuvent être rémunérés en fonction de leur contribution au scénario. Ils peuvent bénéficier de droits d'auteur sur leur travail et être rémunérés en conséquence.

- Réalisateur

Le réalisateur d'une œuvre immersive peut percevoir une rémunération fixe ou un pourcentage des recettes, en fonction de son contrat avec le producteur.

- Compositeurs de musique

Les compositeurs de musique pour des œuvres immersives peuvent bénéficier de droits d'auteur sur leurs compositions et être rémunérés en fonction de leur utilisation dans l'œuvre.

- Graphistes et designers

Les graphistes et designers impliqués dans la création visuelle d'une œuvre immersive peuvent être rémunérés en fonction de leur implication et de la valeur de leur travail.

- Acteurs et voix-off

Les acteurs et voix-off participant à une œuvre immersive peuvent être rémunérés en fonction de leur contrat de prestation, incluant des cachets et éventuellement des droits à la réutilisation. Il est essentiel que la répartition des revenus entre les différents auteurs soit clairement définie dès le départ, afin d'éviter tout malentendu et de garantir une rémunération équitable pour chacun. Il est recommandé de consulter un professionnel du secteur audiovisuel ou du [droit d'auteur](#) pour obtenir des conseils spécifiques à votre situation.

2. Les enjeux liés à la rémunération des auteurs dans le domaine des œuvres immersives en France.

La rémunération des auteurs d'œuvres immersives en France présente plusieurs enjeux importants à considérer dans le domaine de la création artistique.

Voici quelques-uns de ces enjeux :

- Valorisation du travail créatif

Il est essentiel de reconnaître et de valoriser le travail des auteurs d'œuvres immersives en leur assurant une rémunération juste et équitable pour leur contribution artistique.

- Protection des droits d'auteur

Assurer une rémunération adéquate aux auteurs d'œuvres immersives contribue à protéger leurs droits d'auteur et à garantir qu'ils bénéficient des fruits de leur travail créatif.

- Équité et transparence

Il est important de promouvoir des pratiques de rémunération transparentes et équitables pour éviter les abus et les inégalités dans le secteur des œuvres immersives.

- Incitation à la création

Une rémunération appropriée des auteurs d'œuvres immersives peut les encourager à poursuivre leur créativité et à produire des œuvres de qualité, bénéfiques pour l'ensemble de l'industrie.

- Adaptation aux nouveaux formats

Avec l'émergence de [nouvelles technologies](#) et de nouveaux formats d'œuvres immersives, il est important d'ajuster les modèles de rémunération pour refléter ces évolutions et assurer une juste rétribution aux auteurs.

En résumé, la rémunération des auteurs d'œuvres immersives en France soulève des enjeux cruciaux liés à la valorisation du travail créatif, à la protection des droits d'auteur, à l'équité et à l'incitation à la création. Il est primordial de trouver un équilibre entre ces différents aspects pour soutenir un secteur artistique dynamique et durable.

Sources :

1. [Cour de cassation, Assemblée plénière, du 7 mars 1986, 84-93.509, Publié au bulletin - Légifrance \(legifrance.gouv.fr\)](#)
2. [Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, Publié au bulletin - Légifrance \(legifrance.gouv.fr\)](#)
3. [Jeux vidéo et droit d'auteur. Par Dalila Madjid, Avocat. \(village-justice.com\)](#)
4. [LE DROIT D'AUTEUR APPLIQUÉ AUX JEUX-VIDÉOS - LBV Avocat \(avocat-lbv.com\)](#)
5. [QUELLE PROTECTION POUR LE JEU VIDEO ? \(murielle-cahen.com\)](#)