

Valorisation des jeux sérieux

Quatre fiches pratiques pour penser la diffusion et la valorisation d'un jeu sérieux

Mai 2025

Médulline Terrier-Gesbert, Orlane Gadet, Anne Brunner

#InnovoverAvecINRAE



gamae

INRAE

Valorisation des jeux sérieux



Fiche 3

Qui est propriétaire et comment protéger son jeu sérieux ? (Étapes B1 et B2)

La conception d'un jeu sérieux fait souvent appel à des compétences de différentes natures : scientifiques, en lien avec le sujet ou le thème du jeu, pédagogiques, mais aussi de graphisme ou d'illustration, parfois même informatiques, etc. Ainsi, créer un jeu sérieux est rarement le travail d'une seule personne, mais celui de toute une équipe aux compétences multiples et complémentaires. Le processus créatif se déroule alors dans le cadre de partenariats pouvant prendre différentes formes (collaboration, prestation, etc.) qui auront des conséquences sur la propriété du jeu.

Ainsi, avant toute valorisation et diffusion du jeu, il est indispensable d'en clarifier la propriété et de se poser les questions suivantes : à qui appartient-il ? Qui a des droits dessus ? Quels types de droits ? Cette étape (**étape B1 de la Figure 1**) est indispensable, car tous les propriétaires disposent, par définition, d'un droit sur le jeu et sa diffusion. Afin de respecter les droits de chacun, des personnes physiques comme morales ayant investi des moyens intellectuels ou financiers dans la conception du jeu, il est donc important d'identifier les propriétaires suffisamment tôt pour obtenir l'accord de tous lorsque la stratégie de valorisation et les moyens engagés pour y parvenir seront définis.

Une fois la propriété du jeu clarifiée, il sera possible de s'appuyer sur des outils de propriété intellectuelle pouvant soutenir et renforcer la démarche de valorisation grâce à des systèmes de protection divers et complémentaires (**étape B2 de la Figure 1**). Ce travail peut être mené, quelle que soit la stratégie de valorisation envisagée, qu'elle soit économique ou gratuite. Pour répondre à ces questions, il faut examiner les protections envisageables du jeu : quels droits appliquer ? Comment protéger le jeu ? En quoi cela sert-il le projet de diffusion ?

Étape B1 : Déterminer qui est propriétaire du jeu sérieux : une étape indispensable pour respecter les droits de chacun

Cette première étape d'identification des propriétaires potentiels d'un jeu sérieux s'apparente parfois à un travail d'archéologie, puisqu'elle peut nécessiter une fouille lointaine et minutieuse des contributeurs !

Elle requiert en effet d'identifier chaque personne, physique ou morale, étant intervenue dans la conception du jeu durant toute la période de création qui, parfois, peut prendre plusieurs années. Ainsi, les participations et apports de chacun doivent être retracés, car, comme nous le verrons, ils auront des conséquences sur la propriété du jeu. Il faudra également se référer au cadre contractuel dans lequel le jeu a été créé, car des droits auront pu être accordés aux partenaires étant intervenus comme collaborateurs, prestataires ou encore financeurs.

Cette étape est essentielle et indispensable, préalable à toute valorisation, puisque l'accord de l'ensemble des copropriétaires est nécessaire avant toute action. Elle aboutira à la rédaction d'un règlement de copropriété qui définira les droits et les obligations de chacun.

1. Le droit d'auteur

Comme cela a été évoqué dans la **Fiche 2**, un jeu sérieux pourra prendre des formes très diverses, et s'incarner dans des supports de différentes natures.

Dans la majorité des cas, il est possible de les classer dans l'une des trois catégories suivantes : les jeux de plateau, les jeux de cartes et les jeux vidéo (qui ne seront pas traités ici). Néanmoins, quelle que soit leur forme, les jeux sérieux sont avant tout des créations intellectuelles, aussi appelées « œuvres de l'esprit », et sont, à ce titre, protégeables par le droit d'auteur dans l'ensemble des pays signataires de la Convention de Berne (181 pays signataires en 2022) pour la protection des œuvres littéraires et artistiques. Ainsi, les créateurs d'une œuvre disposent de moyens pour contrôler la manière dont leurs œuvres seront utilisées, par qui et sous quelles conditions. Cette convention est un instrument juridique international à partir duquel les États contractants établissent leurs propres législations. Elle établit le principe fondamental de la protection automatique de l'œuvre dès sa création et sans formalités, et liste un ensemble de droits minimums communs.

Ainsi, le droit d'auteur protège toutes les « œuvres littéraires et artistiques », quels qu'en soient le mode ou la forme d'expression, mais sous condition d'originalité. La convention de Berne prévoit aussi un « droit moral », c'est-à-dire le droit aux auteurs de revendiquer la paternité de l'œuvre et le droit de s'opposer à toute mutilation, déformation ou autre modification de l'œuvre ou à toute autre atteinte qui serait préjudiciable à l'honneur ou à la réputation de l'auteur.

2. Le cadre partenarial

Au-delà de la participation intellectuelle des auteurs, la conception d'un jeu sérieux peut avoir nécessité la mise en place de partenariats entre établissements/institutions/entreprises, en lien par exemple avec un financement ou encore la réalisation de tâches bien spécifiques en dehors du domaine de compétences des concepteurs de jeu. Dans tous les cas, dès lors que l'on travaille avec des tiers, il est préconisé de rédiger une convention qui permettra aux parties de sécuriser leurs relations, d'encadrer les droits et obligations de chacun afin d'assurer la mise en place d'un partenariat efficace, fiable et surtout conforme aux dispositions réglementaires.

Lors de la rédaction de ces conventions, il faut être extrêmement vigilant à ce que les engagements pris soient compatibles avec le droit d'auteur, puisque seuls les auteurs sont titulaires des droits sur une œuvre. Deux grands types de partenariats peuvent être distingués :

- ✓ La **collaboration**. Elle est la plupart du temps formalisée par un document qui concrétise la mise en commun de moyens humains, intellectuels ou financiers pour aboutir au résultat final, la copropriété étant souvent la conséquence de cette co-création ;
- ✓ La **prestation de service**. Bien souvent, les concepteurs font appel à des prestataires pour bénéficier de compétences (artistiques, informatiques, etc.) qu'ils n'ont pas sur des tâches bien précises et en lien avec un cahier des charges défini

(voir la **Fiche 2 Étape A. « Caractériser le jeu pour orienter la valorisation et définir un plan d'action »**). Le contrat formalisant cette prestation doit permettre, via l'insertion d'une clause spécifique, la cession des droits patrimoniaux (cf. **la Fiche 3**) des œuvres produites au commanditaire. Sans cette clause, ce dernier ne bénéficie d'aucun droit sur l'œuvre réalisée par le prestataire. Elle est stratégique et doit être rédigée avec soin et minutie.

3. Comment aborder la propriété d'un jeu sérieux en France ?

En France, le texte réglementant le droit d'auteur et déclinant au niveau national la Convention de Berne se trouve dans le Code de la propriété intellectuelle (CPI). Ainsi, le CPI précise d'une part que le droit d'auteur protège les créations artistiques, telles que les œuvres littéraires, musicales, graphiques (peintures, photographies, films, etc.) et plastiques (sculptures, etc.), mais également les logiciels (article L. 112-2 du CPI), et d'autre part que la qualité d'auteur ne peut être reconnue par le droit qu'aux personnes physiques.

Pour que le droit d'auteur s'applique, une œuvre doit réunir deux conditions cumulatives : elle doit être originale et être exprimée sous une certaine forme. Elle doit ainsi porter la marque de la personnalité exprimée par des choix créatifs et non contraints de son ou de ses auteurs, sans que ni la qualité ni son mérite esthétique ne rentrent en considération (article L. 112-1 du CPI). Par ailleurs, le droit d'auteur ne protège pas les idées, mais seulement la forme originale sous laquelle les idées sont présentées.

Une fois ces deux conditions satisfaites, le CPI reconnaît aux auteurs d'un jeu, « du seul fait de sa création, un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous » sur leur création (article L. 111-1 du CPI). Ce droit d'auteur recouvre deux types de droits :

- ✓ des **droits moraux**, intrinsèquement liés à la création de l'œuvre. Ils confèrent aux auteurs le droit de voir apposés leurs noms (droit à la paternité de l'œuvre) et couvrent également le droit au respect de l'œuvre telle qu'ils l'ont créée (droit à l'intégrité de l'œuvre).
- ✓ des **droits patrimoniaux**, qui rendent les auteurs propriétaires de l'œuvre qu'ils ont créée et qui lui permettent d'autoriser ou d'interdire l'utilisation de leur œuvre. Les droits patrimoniaux englobent une série de droits : le droit de représentation, le droit de reproduction, le droit de suite et le droit de destination. Cependant, contrairement aux droits moraux, les droits patrimoniaux peuvent être cédés et sont valables 70 ans après sa divulgation ou après la mort de son auteur (ou dernier vivant des collaborateurs pour une œuvre de collaboration).

Enfin, il est important de noter que le droit d'auteur s'acquiert sans formalité, du fait même de la création de l'œuvre. Néanmoins, en cas de litige, les auteurs doivent être en mesure d'apporter la preuve de la date à laquelle leur œuvre a été créée. C'est pourquoi il peut être intéressant, lors d'un projet de valorisation, de se constituer une preuve de l'existence de votre création à une date donnée.

Lorsque plusieurs contributeurs interviennent dans la réalisation d'une même œuvre, le CPI distingue trois types d'œuvres (article L. 113-2 du CPI) selon la façon dont s'est organisée la participation de chacun :

- ✓ l'**œuvre de collaboration** est une œuvre à laquelle ont concouru, ensemble, plusieurs personnes physiques, mais dont les contributions ne sont pas individualisées, bien qu'elles puissent être identifiées, notamment lorsqu'elles sont de genres différents. L'œuvre de collaboration est gérée sous le régime de l'indivision (article L. 113-3 du CPI) : il faut l'accord unanime de tous les co-auteurs de l'œuvre pour décider de tout acte d'exploitation. Par exception, un co-auteur peut exploiter séparément sa contribution personnelle sur l'œuvre, à condition que la participation de chacun des co-auteurs relève de genres différents, que l'exploitation ne porte pas atteinte à l'exploitation de l'œuvre commune et dès lors qu'aucune convention entre les co-auteurs ne l'interdit. Afin de faciliter l'exploitation d'une œuvre de collaboration, les co-auteurs sont invités à rédiger un règlement de copropriété qui désignera l'un d'entre eux comme gérant de la copropriété ;
- ✓ l'**œuvre composite** est une œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration des auteurs de cette dernière. Elle est la propriété des auteurs qui l'ont réalisée « sous réserve des droits des auteurs de l'œuvre préexistante ». Ainsi, sa réalisation pourra être interdite si les auteurs de l'œuvre initiale ne l'ont pas expressément autorisée, et son exploitation ne pourra se faire que sous réserve des droits des auteurs initiaux ;
- ✓ enfin, l'**œuvre collective** est une œuvre dont une personne physique ou morale est à l'initiative. Elle a dirigé sa réalisation avec des instructions précises auprès des contributeurs, et doit être en mesure d'en apporter les preuves. Dans le cas d'une œuvre collective, la qualité d'auteur et les droits d'auteurs reviennent à la personne physique ou morale qui dirige la conception de l'œuvre et qui la publie en son nom. L'œuvre collective s'applique très rarement aux jeux sérieux, pour lesquels les contributeurs disposent souvent d'une réelle autonomie et liberté dans leurs choix créatifs.

Il est important de noter que dans un premier temps, le droit patrimonial est réservé aux auteurs d'une œuvre. En effet, il n'est pas légal de céder les droits sur une œuvre avant sa création (article L. 131-1 du CPI). Ainsi, il sera nécessaire de rédiger un contrat de cession au fur et à mesure des créations. Toutefois, pour les métiers créatifs, les conditions de cette cession de droits sont bien souvent anticipées et précisées dans le contrat de travail. Même lorsque cela n'est pas prévu dans le contrat de travail, un salarié pourra céder ses droits patrimoniaux à son employeur une fois l'œuvre créée, comme il sera possible à un stagiaire ou un étudiant, sans contrat de travail, de les céder à son organisme d'accueil ou son école par exemple. Le **tableau 5** synthétise les questions que doit se poser un concepteur de jeu français afin de déterminer les propriétaires (détenteurs de droits patrimoniaux) d'un jeu ainsi que les détenteurs des droits moraux s'ils diffèrent des précédents.

Tableau 5 : Les questions à se poser pour déterminer la propriété d'une œuvre

<p>1 L'œuvre est-elle une création intellectuelle ?</p>	<p>L'œuvre est-elle formalisée ? L'œuvre est-elle originale ?</p>
<p>2 Qui a participé à la création de l'œuvre ?</p>	<p>Quelles sont les personnes physiques ayant participé ? Ces personnes ont-elles eu un apport intellectuel ? Ces personnes ont-elles fait des choix créatifs libres ?</p>
<p>3 Quel type d'œuvre est-ce ?</p>	<p>Est-ce une :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Œuvre de collaboration ? ✓ Œuvre collective ? ✓ Œuvre composite ?
<p>4 Les auteurs conservent-ils leurs droits patrimoniaux ?</p>	<p>Les droits sur l'œuvre sont-ils dévolus à l'employeur ? Des auteurs se sont-ils engagés à céder leurs droits patrimoniaux ? Y-a-t-il des contrats de cession de droits à mettre en place ?</p>
<p>5 Quel cadre contractuel pour la conception du jeu ?</p>	<p>Des contrats ont-ils été signés ? Collaboration, prestations de services, contrats avec des tiers ? De quels financements les auteurs ont-ils bénéficié ? Y-a-t-il des contreparties ? Des engagements ont-ils été pris ? Quelles conséquences sur la propriété de l'œuvre ?</p>

Étape B2 : Comment protéger le jeu? Des outils au service de la stratégie de valorisation

En plus du droit d'auteur, les jeux sérieux peuvent faire l'objet d'une protection par un titre de propriété industrielle. Ce dernier est intéressant en cas de valorisation, car il confère à son ou ses propriétaires des monopoles d'exploitation (**tableau 6**). Ces titres de propriété industrielle pourront renforcer la stratégie de valorisation envisagée, en permettant à la fois de protéger l'œuvre et de faciliter son transfert vers un éditeur grâce à un contrat de cession ou d'exploitation d'un titre de propriété industrielle. Ils peuvent également servir à faciliter les actions en contrefaçon en cas d'usages frauduleux du jeu ou de son nom.

Ainsi :

- ✓ le nom d'un jeu pourra être protégé par une marque, simple ou collective. La marque est un identifiant, un signe qui permet de distinguer le jeu d'autres jeux, produits ou services, et d'informer le consommateur ou l'utilisateur (ici les utilisateurs du jeu) sur son origine. En interdisant à un tiers d'utiliser le même nom pour un jeu homonyme, la marque évitera ainsi que les efforts de communication sur un jeu soient brouillés par l'existence d'un autre jeu homonyme ;
- ✓ les éléments esthétiques d'un jeu, son plateau, ses pions, ses cartes peuvent être protégés par le Dessin, lorsqu'il s'agira d'éléments en 2D, ou le Modèle, pour les éléments en 3D. La condition d'originalité est requise pour se distinguer des autres. Le dépôt de Dessins & Modèle est préconisé dans le cadre de jeux à forts enjeux commerciaux ;
- ✓ enfin, nous pourrions imaginer que des jeux sérieux puissent mettre en œuvre des dispositifs spécifiques innovants et faire l'objet de demandes de brevets. Mais du fait des critères exigeants de brevetabilité (nouveauté, originalité et application industrielle) et des coûts non négligeables de dépôt et d'entretiens des brevets, cette protection est rarement compatible avec la mise en place d'une stratégie de valorisation d'un jeu sérieux.

Tableau 6 : Les caractéristiques des types de protection

Éléments du jeu protégeables	Type de protection	Conditions de base	Dépôt	Caractéristiques
	Droit d'auteur des créations artistiques	<p>✓ Votre création doit être originale, purement artistique ou d'arts appliqués.</p> <p>L'auteur détient automatiquement des droits de principe sur son œuvre originale dès sa création, sans formalité ni démarche</p>	<p>✓ Vous devez être en mesure de démontrer que vous avez créé l'œuvre et que vous détenez les droits et que vous ne l'avez copiée sur personne</p> <p>Les lois sur le droit d'auteur diffèrent selon les pays</p>	<p>Pour prouver la date de votre création :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'enveloppe Soleau ✓ Le dépôt auprès d'un officier ministériel (notaires, huissier de justice) ✓ Dépôt auprès d'une société d'auteurs
Les éléments esthétiques	Dessin & Modèle	<p>Le dessin ou modèle protège l'apparence de vos produits, par exemple leurs lignes, contours, couleurs, formes ou textures.</p> <p>Vous devez être propriétaire du dessin ou du modèle (détenteurs des droits patrimoniaux) pour pouvoir le déposer auprès de l'INPI au titre de Dessin & Modèle</p>	<p>✓ Votre création esthétique à protéger doit être nouvelle, suffisamment différente de celles déjà existantes, et ne pas être dictée par la fonction du produit</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elle doit être bien visible et ne nécessiter aucun démontage <p>Vous fournissez une représentation de votre création à l'aide d'éléments visuels comme des dessins, des photographies ou, sous certaines conditions, des échantillons</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dépôt à l'Institut National de Propriété Intellectuelle (INPI) ✓ Vous seul pouvez l'exploiter pendant 25 ans maximum en France ✓ Vous dissuadez et pouvez poursuivre les contrefacteurs
Le nom	Marque	<p>La marque protège les signes distinctifs de votre entreprise et de vos produits ou services</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Votre marque doit être disponible, c'est-à-dire qu'elle n'a pas été déposée par un concurrent ✓ Certains signes ne peuvent être déposés : indications trompeuses, désignation descriptive des caractéristiques de vos produits, signes représentant des institutions officielles, noms contraires à l'ordre public... <p>Elle est renouvelable autant de fois que vous le souhaitez, en contrepartie d'une redevance</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dépôt à l'Institut National de Propriété Intellectuelle (INPI) ✓ Vous seul pouvez l'exploiter pendant 10 ans en France. ✓ Vous dissuadez et pouvez poursuivre les contrefacteurs

Ce document a été réalisé par INRAE et INRAE Transfert, dans le cadre du plan d'action innovation 2021-2024 d'INRAE.

Les autrices remercient pour leur relecture et leurs conseils :

- ✓ Micaël ALIOUAT (INRAE, Direction des Affaires Juridiques)
- ✓ Les coordinateurs et éditeurs de l'ouvrage Quae « *Les jeux de plateau pour l'agriculture et le paysage* », et en particulier Sylvain DERNAT (INRAE, GAMAE), Nolwenn BLACHE (VetAgroSup) et Yves MICHELIN (VetAgroSup)

Autrices :

- ✓ **Médulline TERRIER GESBERT (INRAE, Département ACT)**
- ✓ **Orlane GADET (INRAE Transfert, Pôle Valorisation, Innovation & Partenariat)**
- ✓ **Anne BRUNNER (INRAE, Direction du Partenariat et du Transfert pour l'Innovation)**



Ce document est sous licence Creative Commons BY NC SA : [Attribution – Utilisation non commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions.](#)

Pour citer ce document :

TERRIER-GESBERT, Médulline, GADET, Orlane, BRUNNER, Anne. *Quatre fiches pratiques pour penser la diffusion et la valorisation d'un jeu sérieux*, 2025, INRAE et INRAE Transfert, 43 pages. <https://hal.inrae.fr/hal-05182324v1>

INRAE



gamae
games for agriculture, food & environment