

Droit au respect de l'œuvre et jeux vidéo  
en droit japonais :  
l'affaire *Tokimeki Memorial*

Makoto NAGATSUKA

1 – *Introduction* – Les jeux vidéo développés au Japon attirent les amateurs un peu partout dans le monde. Mais la jurisprudence japonaise concernant les jeux vidéo, dont on trouve trace chez les juges du fond depuis 1982<sup>1</sup>, est très peu connue des chercheurs occidentaux spécialisés en propriété intellectuelle. Aussi, nous avons l'honneur de présenter, dans les lignes qui suivent, une décision particulièrement importante. Il s'agit du premier arrêt de la Cour suprême japonaise relatif aux jeux vidéo, qui a été rendu récemment et qui ne manquera pas de susciter une vive discussion chez les juristes japonais. L'arrêt de la Cour suprême étant assez laconique (3), nous présenterons d'abord les faits<sup>2</sup> (1), puis les décisions des juges du fond (2). Enfin, nous esquisserons quelques pistes de réflexions (4).

## 1. Les faits

2 – *Présentation* – La société japonaise *Konami* est connue pour son important répertoire de jeux vidéo. Ses employés ont développé, à son initiative, un jeu intitulé *Tokimeki Memorial* et l'ont publié sous son nom le 27 mai 1994. Elle en est devenue auteur et donc titulaire du

---

1. Cf. notamment la première jurisprudence sur les jeux vidéo : Tribunal de district de Tokyo, 6 décembre 1982, *Space Invader Part II, Hanrei-jihō*, n° 1060, p. 18. Remarquons que cette affaire concernait un simple cas de contrefaçon et que, à ce titre, elle est davantage connue comme le premier jugement qui a protégé les programmes d'ordinateur par le droit d'auteur. Elle est consultable sur le site web de la Cour suprême japonaise, de la même façon que la quasi-totalité des décisions citées dans les notes qui suivent : <http://www.courts.go.jp/> (en japonais).

2. Nous remercions Yutaka Satou, étudiant en maîtrise en droit à l'université de commerce d'Otaru, notamment pour nous avoir détaillé le fonctionnement du jeu. Nous voudrions remercier également le professeur Yasutaka Machimura de l'université d'Asie (Tokyo) et Tatsuhiro Ueno, chargé d'enseignement titulaire à l'Université de Seijo (Tokyo), qui nous ont fourni certaines des références citées dans cet article. Enfin, nous tenons à remercier Frédéric Sardain, qui a consacré un temps précieux pour réviser et mettre en forme notre texte, bien que la responsabilité de son contenu nous incombe totalement.

droit moral selon l'article 15(1) de la loi japonaise sur le droit d'auteur<sup>3</sup>. Puis elle l'a converti pour la console *Playstation* de Sony et l'a mis en vente sous la forme d'un cédérom le 13 octobre 1995. *Tokimeki*<sup>4</sup> *Memorial*<sup>5</sup> est un concept de jeu typiquement japonais, que l'on pourrait qualifier de « simulation d'amours lycéennes ». Le jeu commence quand le joueur entre au lycée, le 4 avril 1995, et se termine quand il en sort, le 1<sup>er</sup> mars 1998<sup>6</sup>. Si, après la cérémonie de remise des diplômes, la fille qui lui plaît lui déclare son amour, c'est une « happy end ». Si une autre fille ou si personne ne lui déclare sa flamme, c'est un échec.

3 – *Déroulement du jeu* – Pendant trois ans, le joueur doit donc améliorer ses « aptitudes » afin d'atteindre le niveau souhaité par la fille de son choix. Il existe onze filles dans le jeu, qui disposent de caractères différents et qui aiment chacune différents types de garçons. Les « aptitudes » du joueur résident en deux groupes : un groupe visible à l'écran et un autre invisible. Le groupe d'aptitudes visible est constitué de neuf paramètres : santé, études (lettre, science, art), sport, beauté, stress, etc. Evidemment, les valeurs des paramètres, au début du jeu, sont basses. Par exemple, santé 100, sport 40, beauté 60, stress 0. Le groupe d'aptitude invisible, composé de trois paramètres, concerne sa réputation parmi les filles et n'est accessible que par des icônes (joie, colère, etc.) représentées par une commande spéciale. Le jeu se déroule de la façon suivante : au début, le joueur entre son nom,

---

3. Loi n° 48 du 6 mai 1970 (dernière mise à jour, loi n° 131 du 29 novembre 2000). Pour la traduction française, cf. le site web de l'OMPI : <http://clea.wipo.int/>.

Art. 15 (1) : « La paternité d'une œuvre (à l'exception d'un programme d'ordinateur) qui, sur l'initiative d'une personne morale ou d'un autre employeur (ci-après dénommés dans le présent article 'personne morale'), est créée par un employé dans l'exercice de ses fonctions et qui est rendue publique sous le nom de cette personne morale, en tant qu'auteur, est attribuée à cette personne morale, à moins que le contrat, la législation du travail ou des textes analogues en vigueur au moment de la création de l'œuvre n'en disposent autrement ».

4. *Tokimeki* est la forme substantive du verbe *Tokimeku* qui signifie « palpiter ».

5. Ce jeu se trouve être un des chef-d'œuvre des jeux vidéo. Il a initié le genre « simulation d'amour », qui est très populaire parmi les jeunes garçons au Japon. La version *Playstation* s'est vendue à 530 000 exemplaires environ. Konami a ensuite vendu *Tokimeki Memorial 2* depuis novembre 1999 à plus de 375 229 exemplaires. Actuellement, deux jeux sont en production et seront mis en vente à la fin d'octobre 2002 (*Tokimeki Memorial 3* et *Nouveau Tokimeki Memorial pour femme*) pour la console *Playstation 2*. Konami a investi, par l'intermédiaire de particuliers, 770 000 000 yens (environ 45 millions de francs) dans leur production. Cf. <http://www.monex.co.jp/> (en japonais).

6. Dates fictives dans le jeu. Au Japon, l'année scolaire commence en avril.

son prénom et son surnom dans l'univers du jeu. Il exécute des commandes diverses afin d'améliorer ses paramètres visibles et invisibles. Après avoir passé quelques semaines dans le jeu afin d'augmenter la valeur de ses paramètres visibles, il rencontre alors une première fille. Puis, parmi les filles qu'il rencontre au cours de la partie, il doit choisir quelle sera l'élue de son cœur. Si la valeur de son paramètre de sport, par exemple, ne dépasse pas la valeur nécessaire pour elle, il exécute, par exemple, la commande de sport pour une semaine. Mais, en conséquence, cette opération abaissera la valeur de ses paramètres pour les études. Il choisira donc une des trois commandes d'études pour la semaine suivante. Mais, là encore, le fait de trop travailler et de faire trop de sport abaisse le paramètre de santé et augmente celui de stress ! Bref, le joueur se doit de trouver un subtil équilibre entre ces paramètres incompatibles s'il souhaite parvenir à ses fins. Signalons enfin que certaines opérations existent pour améliorer les paramètres du groupe invisible, notamment prendre un rendez-vous avec une fille le dimanche.

4 – *Précisions techniques* – Le jeu se déroule donc de façon interactive, comme indiqué ci-dessus, au gré des commandes données par le joueur. Toutefois, c'est le programme qui décide de l'évolution du jeu. Quand le joueur effectue une commande, la valeur d'augmentation ou d'abaissement des neuf paramètres visibles et des trois invisibles est fixée par le programme à l'aide d'une table de numérotation aléatoire. Le déroulement du jeu est donc potentiellement très varié, mais dans les limites fixées par le producteur du jeu, c'est-à-dire *Konami*. Bien que les images assorties de sons et parfois de musiques d'arrière-plans soient relativement pauvres en animation durant les scènes de la vie quotidienne, les scènes d'introduction, de fin et de rendez-vous avec une fille constituent de véritables dessins animés. Toutes les images animées ou non, tous les sons et toutes les musiques nécessaires pour le déroulement du jeu sont stockés dans le cédérom sous la forme de données numérisées.

5 – *Faits reprochés à la société Spec* – Les cartes mémoires consistent traditionnellement en des supports de sauvegarde permettant de conserver l'état d'une partie dans un « bloc de données », afin de la reprendre ultérieurement sans avoir à tout recommencer depuis le

début. Depuis décembre 1995, la société *Spec Computer* avait toutefois importé et revendu plus de 500 cartes mémoires d'un type très particulier. Elles contenaient en effet treize blocs de données déjà sauvegardées, correspondant aux différents moments-clés du jeu *Tokimeki Memorial*<sup>7</sup>. Ainsi, si le joueur chargeait le bloc n° 1, il se retrouvait au dimanche 9 avril 1995 dans le jeu, mais ses huit paramètres visibles avaient déjà atteint leur valeur maximale (999, sauf le stress qui restait à 0). Il pouvait donc rencontrer beaucoup de filles très tôt sans exercer aucune commande. De même, en se concentrant, au cours des trois années du jeu, sur l'équilibre de ses paramètres invisibles, il avait toutes les chances de parvenir à une « happy end » avec *Fujisaki Shiori* (la vedette du jeu), qui exige que tous les paramètres visibles soient élevés. Les blocs 2 à 11 avaient la même fonction que le bloc 1, mais pour les autres filles du jeu. Outre un nom, un prénom et un surnom du joueur non modifiables, chaque bloc contenait la combinaison de valeur des paramètres visibles correspondant aux attentes de chaque fille, permettant ainsi au joueur de parvenir à coup sûr à une « happy end » avec chacune d'entre elles.

6 – Avec les blocs n° 12 et 13 de la carte mémoire, le joueur se retrouvait propulsé une semaine avant la cérémonie de départ. Tous ses paramètres visibles étaient au maximum de leur valeur et ses paramètres invisibles étaient déjà préparés pour *Fujisaki Shiori* (n° 13) ou une autre fille aussi séduisante qu'elle (n° 12). Le joueur n'avait ainsi plus qu'à jouer « distraitement » pendant une semaine pour être certain de parvenir à une « happy end » avec l'une des ces belles.

7 – Précisons enfin que la carte litigieuse contenait une icône numérique de *Fujisaki Shiori*, tout à fait identique à celle enregistrée dans le cédérom de *Konami*.

## 2. Décisions des juges du fond

### 2.1. La décision de 1<sup>re</sup> instance (Tribunal de district d'Osaka)

8 – *Arguments de Konami* – Fort mécontente des agissements de la société *Spec*, *Konami* a saisi le Tribunal de district d'Osaka au motif

---

7. Précisons que le fabricant de la carte litigieuse est tout à fait inconnu.

que l'utilisation de la carte litigieuse modifiait complètement le déroulement normal du jeu (*i.e.* c'est le joueur qui doit déterminer ses nom, prénom, surnom dans le jeu et améliorer *lui-même* la valeur des paramètres fixés à un faible niveau au début). *Konami* estimait donc que *Spec* avait violé le droit au respect de l'intégrité du jeu, considéré en tant qu'*œuvre cinématographique*, parce que *Spec* avait importé et vendu plusieurs pièces de la carte mémoire litigieuse<sup>8</sup> (art. 20(1) et art. 113(1)(i)(ii) de la loi sur le droit d'auteur<sup>9</sup>). Naturellement, elle insistait aussi sur la violation par *Spec* de son droit de reproduction sur l'icône de *Fujisaki Shiori* (art. 21(1) et art. 113(1)(i)(ii) de la même loi<sup>10</sup>). En conséquence, *Konami* réclamait à *Spec* 146 000 yens de dommages-intérêts pour l'icône et dix millions de Yens pour l'atteinte au droit moral, ainsi que la publication d'une lettre d'excuses dans les quatre plus grands journaux japonais.

9 – *Décision du Tribunal* – Le Tribunal a fait droit à la demande concernant l'icône, mais a rejeté la demande fondée sur le droit moral<sup>11</sup>. Il a qualifié le jeu d'œuvre « quasi cinématographique », en affirmant que les sorties sur l'écran et les haut-parleurs, bien qu'elles soient beaucoup moins animées qu'un film classique, satisfaisaient formellement aux conditions de l'article 2(3) de la loi japonaise sur le droit d'auteur<sup>12</sup>. Toutefois, il a rejeté l'argument de *Konami*, en statuant que lorsque le joueur chargeait, dans la mémoire de la *Playstation*, les données contenues sur la carte de *Spec*, le programme enregistré sur le cédérom ne subissait aucune modification, et le

---

8. Art. 20 (1) : « L'auteur a le droit de faire respecter l'intégrité de son œuvre et du titre de celle-ci contre toute déformation, mutilation ou autre modification effectuée contre sa volonté ».

9. Art. 113 (1) : « Les actes suivants sont considérés comme constituant une violation du droit moral, des droits patrimoniaux, du droit d'édition ou des droits voisins :

(i) l'importation dans ce pays, en vue de leur distribution, d'objets fabriqués par un acte qui constituerait une violation du droit moral, des droits patrimoniaux, du droit d'édition ou des droits voisins si ces objets étaient fabriqués dans ce pays au moment de cette importation ;

(ii) la distribution ou la possession à cette fin d'objets fabriqués en violation du droit moral, des droits patrimoniaux, du droit d'édition ou des droits voisins (y compris les objets importés visés au point précédent) par une personne consciente de cette violation ».

10. Art. 21 : « L'auteur a le droit exclusif de reproduire son œuvre ».

11. Tribunal de district d'Osaka, 27 novembre 1997, *Sté Konami c/ Sté Spec Computer*, *Hanrei-times*, n° 965, p. 253.

12. Art.2 (3) : « Dans la présente loi, l'expression 'œuvre cinématographique' désigne aussi une œuvre exprimée par un procédé produisant des effets visuels ou audiovisuels analogues à ceux de la cinématographie et fixée sur un support matériel ».

joueur pouvait continuer le jeu de façon tout à fait normale. Il a ensuite établi que, dans la mesure où le jeu est interactif, son déroulement était de nature à être très varié et que, en conséquence, les déroulements sauvegardés dans les blocs de la carte litigieuse étaient autorisés, comme n'importe quelle autre partie sauvegardée. En outre, il a jugé que d'autres cartes mémoires sont à la disposition du joueur pour enregistrer les données d'une partie, et que c'est donc au joueur de choisir la carte qu'il souhaite utiliser pour (re)commencer le jeu (celle qui comporte des données enregistrées par lui-même ou la carte de *Spec*).

## 2.2. La décision d'appel (Tribunal supérieur d'Osaka)

10 – *Arguments de Konami* – Loin de s'en laisser compter, *Konami* a interjeté appel auprès du Tribunal supérieur d'Osaka<sup>13</sup>. Mais contrairement à la première instance, *Konami* n'a pas soutenu la qualification d'œuvre cinématographique. Son argumentation peut se résumer de la façon suivante : certes, les effets extériorisés du jeu qui se manifestent sur l'écran satisfont aux conditions de l'article 2(3) de la loi japonaise sur le droit d'auteur, notamment à celle exigeant que l'œuvre soit « fixée sur un support matériel », puisque, indépendamment des opérations du joueur, les données numérisées sont enregistrées sur le cédérom. Dans le même temps, le logiciel qui dirige ce jeu s'entend de l'expression d'instructions combinées données à un ordinateur<sup>14</sup> et constitue un « programme d'ordinateur » au sens de l'article 10(1)(ix) de la même loi, qui le considère comme une œuvre protégeable. Mais l'ensemble du jeu constitue une œuvre complexe, que l'on pourrait qualifier d'« œuvre d'images de jeu », qui n'est pas une simple juxtaposition entre une œuvre cinématographique et un programme d'ordinateur, parce que le programme fait sortir les images et les sons enregistrés au gré des instructions du joueur. La société *Konami* a donc fortement insisté pour que l'« intérêt du jeu » et « l'interactivité » soient protégés par le droit d'auteur japonais. Elle a souligné à cet égard, d'une part, que la carte de *Spec* réduisait

13. Tribunal supérieur d'Osaka, le 27 avril 1999, *Sté Konami c/ Sté Spec Computer*, *Hanrei-jihō*, n° 1700, p. 129.

14. Art. 2(1)(xbis) : « 'programme' s'entend de l'expression d'instructions combinées données à un ordinateur afin de le faire fonctionner et d'obtenir un certain résultat ».

l'« intérêt du jeu » qui est créé avec soin pour divertir les joueurs le plus longtemps possible, d'autre part, que les blocs de données n° 12 et 13 supprimaient l'« interactivité » en court-circuitant le déroulement du jeu sur une période de trois ans.

11 – *Décision du Tribunal supérieur* – Mais le Tribunal supérieur a jugé que l'« intérêt du jeu » et l'« interactivité » n'étaient pas protégeables en eux-mêmes parce qu'ils n'étaient que des idées pour construire un jeu. De même, il n'a pas fait suite aux demandes de *Konami* concernant la suppression des trois ans d'histoire dans le jeu par le chargement des blocs n° 12 et 13, ni concernant la modification de l'« intérêt du jeu » et l'« interactivité ». Cependant, il a estimé que les valeurs des paramètres produits par le joueur ne sont pas de simples chiffres, indépendants du programme, mais qu'elles constituent un élément indispensable pour déterminer la personnalité du héros et le déroulement du jeu. A ce titre, elles doivent donc être protégées contre les modifications, puisque le programme les génère en fonction des commandes choisies par le joueur.

12 – Le Tribunal supérieur, après avoir constaté la modification de ces valeurs par la carte litigieuse, a donc admis la violation du droit au respect de l'intégrité de l'œuvre dans les termes suivants : d'abord, quand un joueur utilise la carte en question, avec des valeurs de paramètres normalement impossibles à atteindre, la personnalité de son héros se trouve totalement modifiée, le transformant d'un lycéen banal en une sorte de « superman ». Ensuite, les nom, prénom et surnom du joueur se trouvent également modifiés. Enfin, l'utilisation de la carte modifie le déroulement de jeu (le joueur peut, par exemple, rencontrer plus de filles, plus tôt que prévu par le programme dans le jeu). En première instance, bien que les juges ne se soient pas prononcés sur la question, *Spec* avait exclu sa responsabilité en insistant sur le fait que, si modification il y avait, elle était l'œuvre du joueur et que, le cas échéant, c'était lui qui devait être condamné sur le terrain du droit moral. Mais le Tribunal supérieur rejette l'argument et l'a jugé responsable selon l'article 113(1)(i)(ii), aux motifs qu'elle viole le droit de *Konami* par l'intermédiaire de chaque joueur, dans la mesure où elle a importé et vendu la carte litigieuse volontairement et en toute connaissance du résultat produit.



13 – Le Tribunal supérieur a donc partiellement infirmé le jugement de première instance, en ajoutant un million de yens de dommages-intérêts pour la violation du droit moral, en rejetant la demande de la publication d'une lettre d'excuses et en reconduisant la condamnation pour contrefaçon du droit de reproduction de l'icône.

### 3. La décision de la Cour suprême<sup>15</sup>

14 – Peu satisfaite d'une telle décision, la société *Spec* a demandé à la Cour suprême japonaise l'annulation de l'arrêt du Tribunal supérieur. Mais la Cour suprême a confirmé les conclusions de l'arrêt attaqué, en condamnant *Spec*, sans toutefois viser l'article 113(1)(i)(ii) de la loi sur le droit d'auteur.

15 – La partie de l'arrêt concernant l'interprétation de la loi n'est pas très longue, nous la traduirons donc mot à mot. Le premier temps du raisonnement concerne la violation du droit moral (I), le second est relatif à la responsabilité de *Spec* (II).

« I.- Les images de ce jeu peuvent s'analyser en tant qu'œuvre au sens de l'article 2(1)(i), comme une production dans laquelle les idées ou les sentiments sont exprimés de manière créative et qui relève du domaine littéraire, scientifique, artistique ou musical ; et selon les faits rapportés ci-dessus, il est possible d'estimer que l'utilisation de la carte mémoire litigieuse modifie le jeu et viole le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre dont dispose le défendeur. D'abord, parce que les paramètres du jeu servent à exprimer la personnalité du héros et à influencer le déroulement du jeu selon leur changement de valeur, l'utilisation de la carte litigieuse modifie la personnalité du héros exprimée par les paramètres fixés par le jeu ; ensuite, le jeu se déroule en dehors du cadre préalablement établi, ce qui constitue une modification de son déroulement.

II.- La carte mémoire litigieuse, comme on l'a remarqué, viole le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre, selon les faits admis ci-dessus. Le demandeur a importé et vendu cette carte, qui est seulement destinée à

---

15. Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami, Hanrei-jiho*, n° 1740, p. 78.

la modification du jeu en question et beaucoup de monde l'a réellement acheté. On peut donc dire que le demandeur l'a mise en circulation en sachant qu'il existait des acheteurs qui l'utiliseraient réellement. A tout le moins, selon les faits rapportés ci-dessus, on peut supposer que les acheteurs l'utiliseraient réellement. Ainsi, on peut dire que le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre de ce jeu a été violé par l'utilisation de la carte litigieuse ; sans l'acte d'importation et de distribution du demandeur, le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre de ce jeu n'aurait pas été violé. En conséquence, le demandeur, qui a importé et vendu une carte destinée uniquement à la modification du jeu et qui l'a mis en circulation en sachant pertinemment qu'elle serait utilisée par autrui pour violer le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre, doit être considéré comme fautif, sur le fondement de la responsabilité civile<sup>16</sup> ».

#### 4. Analyse

16 – C'est la première fois que la Cour suprême admet la violation du droit moral du fait de l'utilisation, par chaque joueur, de périphériques<sup>17</sup> et qu'elle déclare le distributeur responsable<sup>18</sup>. Pourtant, dans le cas d'espèce, dans la mesure où les joueurs sont les propriétaires légitimes d'un exemplaire du cédérom *Tokimeki Memorial*, on ne peut pas dire qu'ils le reproduisent, ni qu'ils portent atteinte à son contenu : ils ne font que jouer avec la carte de *Spec* !

17 – On peut dégager trois points de discussion. D'abord, à quelle catégorie d'œuvre peut-on rattacher les jeux vidéo ? Ensuite, est-ce que l'utilisation de la carte entraîne une modification ? Enfin, si la

16. Code civil japonais, art. 709 : « Quiconque a, volontairement ou par faute, porté atteinte au droit d'autrui est tenu de réparer le dommage qui en résulte » (I. Motono et M. Tomii (traduction), *Code civil de L'Empire du Japon*, Livres I, II & III, 1898, Paris, p. 168).

17. Dites « third party tools ».

18. Deux affaires précédentes n'ont pas admis la violation du droit moral lorsqu'un périphérique permettait la modification du déroulement normal du jeu. A propos d'un jeu de simulation historique sur la Chine ancienne, cf. l'affaire *Sangokushi III*, Tribunal de district de Tokyo, 14 juillet 1995, *Hanrei-jihô*, n° 1538, p. 203, soutenu par le Tribunal supérieur de Tokyo, 18 mars 1999, *Hanrei-jihô*, n° 1684, p. 112. Sur les jeux dits de « shoot'em up », cf. l'affaire *NEO-GEO*, Tribunal de district d'Osaka, 17 juillet 1997, *Hanrei-times*, n° 973, p. 203, soutenu par le Tribunal supérieur d'Osaka, 21 décembre 1998, *Chiteki-saishû*, vol. 30, n° 4, p. 981.

réponse est positive, s'agit-il d'un acte illégal entraînant la responsabilité de *Spec* ?

18 – Nos collègues japonais, à travers les discussions que nous avons pu avoir, ne prêtent pas beaucoup d'attention au premier point, puisque la présente espèce ne concerne pas le droit de distribution<sup>19</sup>. Quoi qu'il en soit, on ne peut pas nier que les effets extériorisés de ce jeu soient protégés au sens de l'article 2(1)(i), ainsi que le rappelle la Cour suprême, bien qu'elle ne se prononce pas sur un quelconque rattachement à une catégorie particulière d'œuvre.

19 – En ce qui concerne le deuxième point, notons d'abord que la décision du Tribunal supérieur voyait, dans l'utilisation de la carte mémoire, la modification du programme<sup>20</sup> et celle du déroulement du jeu<sup>21</sup>, alors que l'arrêt de la Cour suprême n'y voit que cette dernière<sup>22</sup>. Un auteur critique cet arrêt en soutenant que, en l'espèce, dans la mesure où les joueurs n'avaient pas l'intention de modifier le jeu, il ne saurait y avoir de modification<sup>23</sup>. Bien que nous soyons également enclins à critiquer l'arrêt, il convient toutefois de rappeler que le texte de l'art. 20 (1) n'exige pas de critère intentionnel de la part de celui qui effectue la modification. Aussi, pour ne pas excéder la limite d'interprétation de la loi, il nous semble difficile de nier l'existence d'une modification dans cette affaire.

---

19. Art. 26 (1) : « L'auteur d'une œuvre cinématographique a le droit exclusif de distribuer des copies de son œuvre ». En effet, au Japon, le droit de distribution reconnu sur les œuvres cinématographiques est le seul à ne pas être soumis à épuisement. C'est pourquoi les éditeurs de jeu vidéo insistent pour obtenir la qualification d'œuvre cinématographique pour pouvoir arrêter la circulation des jeux d'occasion (ce qui suscite l'opposition de nombreux juristes et celle des amateurs de jeux qui souhaitent bénéficier du marché de l'occasion). Les tribunaux supérieurs de Tokyo (27 mars 2001) et d'Osaka (29 mars 2001) ont jugé que le droit de distribution des jeux vidéo s'épuisait comme celui des œuvres normales et, qu'en conséquence, les éditeurs ne pouvaient s'opposer à l'existence du marché de l'occasion.

20. Cf. *supra*, n° 11.

21. Cf. *supra*, n° 12.

22. Cf. *supra*, n° 15 I. En ce sens, cf. Osamu Watanabe, note sous Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami*, in *Chosakuken hanrei hyakusen (Les grands arrêts sur le droit d'auteur)*, 3<sup>e</sup> éd., Yuhikaku (Tokyo), 2001, p. 119 (en japonais, de même que tous les articles cités ci-dessous).

23. Cf. Ryu Kojima, obs. sous Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami*, in Nobuhiro Nakayama (dir.), *Chitekizaisanken Kenkyu (Réflexions sur la propriété intellectuelle)*, vol. V, à paraître chez Tokyo Nunoï.

20 – En réalité, la discussion se concentre sur le dernier point. En fait, l'arrêt ne précise pas qui viole le droit moral. On pourrait donc supposer que *Spec* soit elle-même considérée comme violatrice et que le joueur soit considéré comme l'intermédiaire de la violation. Mais cet argument n'est pas à l'abri de la critique, parce que le joueur achète et utilise la carte litigieuse de sa propre volonté, sans aucun contrôle de *Spec*. Ainsi, nous estimons que celui qui est à l'origine de la modification, et donc de la « violation », est le joueur, *Spec* ne jouant qu'un rôle de mise à disposition de la carte litigieuse<sup>24</sup>. A ce propos, certains approuvent le fait que la Cour suprême ait changé le fondement de responsabilité de *Spec*, parce que l'acte de fabrication de la carte litigieuse, contrairement à son utilisation, n'est pas un « un acte qui constituerait une violation du droit moral<sup>25</sup> ». Mais ces mêmes auteurs critiquent l'arrêt en insistant sur le fait que la modification du déroulement du jeu par chaque joueur doit être considérée comme légale et que *Spec* n'a donc que facilité la réalisation d'un acte autorisé ! Leur raisonnement repose sur la base suivante : quand on porte atteinte à l'original unique de l'œuvre, cela peut constituer une violation du droit moral, même si la modification a été réalisée dans la sphère privée. Toutefois, dans cette affaire, seules des copies de l'œuvre avaient subi des modifications. C'est pourquoi la modification par chaque joueur ne peut pas constituer la violation du droit moral, dès lors que la copie modifiée ne fait pas l'objet d'une exploitation publique et que l'honneur et la réputation de l'auteur ne sont pas réellement menacés<sup>26</sup>. Cette analyse tend cependant à se fonder sur une interprétation stricte du texte de l'art. 20 (1) qui, rappelons-le, n'exclut pas expressément les modifications qui ont lieu dans la sphère privée. Aussi, il nous semble plus juste de légitimer la modification du jeu, dans la présente espèce, sur le fondement<sup>27</sup> de

---

24. Cf. Osamu Watanabe, note sous Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami, Softic Law News*, n° 90, 2001, p. 12.

25. Cf. Hisamichi Okamura, obs. sous Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami, Copyright*, n° 484, Copyright Research Information Center Tokyo (CRIC), 2001, p. 11. Cf. également Makiko Kimura, *Copyright*, n° 481, CRIC, 2001, p. 41 ; Fumio Sakka, *Hanrei-hyôron*, n° 512, 2001, p. 37.

26. Osamu Watanabe, *op. cit.*, p. 119, note 22. Cf. également Hisamichi Okamura, *op. cit.*, p. 11 s. ; Fumio Sakka, *op. cit.*, p. 36. *Contra*, Makiko Kimura, *op. cit.*, p. 40. – Cf. encore, comme une présentation des débats, mais sans avis, Shigehiko Kanai, *CIPIC Journal*, n° 112, 2001, p. 24.

27. Cf. Maiko Murai, obs. sous Cour suprême, 13 février 2001, *Sté Spec Computer c/ Sté Konami*, in *Dai-3kai CRIC-shô Nyûshô Ronbunshû (Bulletin des recherches sélectionné au*

l'art. 20 (2)(iv). En fait, les jeux vidéo sont, de par leur nature numérique et interactive, susceptibles de donner prise à des façons de jouer que l'éditeur n'a pas forcément prévu<sup>28</sup>.

21 – Pour conclure, même si le droit japonais reconnaît très souvent la possibilité pour une personne morale d'être titulaire du droit moral, il y a fort à parier que cet arrêt fasse l'objet de critiques. Ce qui est sûr, c'est qu'il suscitera un débat fondamental sur la nature et l'objet du droit au respect de l'intégrité de l'œuvre, ainsi que sur la liberté des joueurs et leur façon de jouer.

---

3<sup>e</sup> concours du CRIC), à paraître chez CRIC. L'article 20 (2)(iv) exclut l'application de l'article 20 (1) aux « autres modifications ne rentrant pas dans les catégories visées sous les trois points précédents, qui sont jugées inévitables compte tenu de la nature de l'œuvre ainsi que du but et du mode d'exploitation ». Nous confessons que notre analyse s'inspire d'un article important, qui insiste sur l'estimation concrète de la légalité de chaque modification au moyen de l'art. 20 (2)(iv). Cf. Tatsuhiro Ueno, « Chosakubutsu no Kaihen to Chosakushajinkakukenshingai wo meguru Ichikousatsu » (Réflexion sur la modification de l'œuvre et droit moral), *Minshôhō-zasshi*, 1999, vol. 120, n° 4-5, p. 748 et n° 6, p. 925.

28. Cf. [http://www.asahi-net.or.jp/~yy2k-mrt/boycott\\_konami/](http://www.asahi-net.or.jp/~yy2k-mrt/boycott_konami/) (en japonais).