



[jeu web] star wars & le copyright

Par **Shina**, le **28/11/2009** à **16:29**

Bonjour, à vous.

Avant tout, je souhaite vous remercier par avance pour l'aide éventuelle que vous pourriez nous apporter, à mon équipe et moi-même.

Comme mes mots me sont comptés, je vais tenté d'être brève mais explicite.

Je viens ici représenté une équipe d'une quinzaine de personnes (codeurs, graphistes, webdesigner, roleplayistes). Nous avons comme projet de créer un jeu par navigateur, gratuit et massivement multi-joueurs, ne nécessitant qu'un ordinateur et une connexion Internet.

Deux questions :

La première concernant le Copyright. Nous souhaitons en effet adapter notre jeu à un univers bien développé, très connu, mais surtout très protégé. Celui créé et exploité par George Lucas et LucasFilm : *Star Wars*.

Il me semble important de préciser certaines choses qui n'ont peut-être pas d'importance sur le plan juridique étant donné notre source d'inspiration, mais tout de même. Premièrement, nous ne souhaitons pas copier la "Saga", en elle-même.

Nous ne voulons pas exploiter l'histoire, ni les noms des personnages principaux (pas de Dark Vador, ou Luke Skywalker...), ni même la Chronologie officielle.

Notre but est de transposer certains éléments de fond de cet Univers, pour retranscrire l'ambiance de Star Wars dans notre jeu. J'entends par-là : certains noms de races (Nautolan, Twi'Lek, Zabrak,...), certains concepts (la Force, les sabres lasers), certains noms propres (noms de planètes, Ordre Jedi, Ordre Sith,..).

Encore une fois, il ne s'agit pas de copier, en tout cas, ce n'est pas notre intention. Notre souhait est de faire en sorte que le joueur se sente dans la Galaxie Star Wars, tout en y

créant sa propre histoire, mais dans un contexte géographique et conceptuel familier, en l'occurrence, celui créé par George Lucas.

D'après ce que j'ai pu lire, il faudrait que je demande permission à LucasFilm pour utiliser ces quelques noms propres et concepts. Si nous obtenons la permission, cela suffirait-il à utiliser ces concepts ?

D'autre part, le jeu sera gratuit. Cependant, s'il fonctionne, nous envisageons bien évidemment un système de bonus payants permettant de payer le(s) serveur(s). Serait-ce un problème ?

Ma deuxième question concernant notre statut juridique, à nous, l'équipe. Qu'en est-il ? Que devrions-nous faire ? Vers quoi nous orienter ? Quel statut déclaré ? Auprès de qui ?

Je vous remercie une fois encore, pour votre lecture et/ou éventuelles réactions.

À très vite j'espère,

Shina, et l'équipe d'Holowar

Par **LeKingDu51**, le **29/11/2009** à **20:25**

Bonjour,

Je ne répondrai qu'à la première partie de votre question n'ayant pas de compétences suffisantes dans l'autre.

Bien évidemment, vous devez demander l'autorisation à la société titulaire des droits sur les éléments que vous souhaitez reprendre afin de pouvoir vous même les exploiter.

Il vous sera alors vraisemblablement concédé une licence d'exploitation sur les éléments désirés. Cela passera nécessairement par la signature avec la société en question d'un contrat de licence.

Cette licence pourra soit être à titre gratuit, soit payante, le prix étant alors fixé en accord avec les parties (mais vous sera sans doute imposé par Lucasfilm).

Il faudra dans ce contrat de licence préciser quels éléments seront autorisés mais aussi pour quelle utilisation, cette définition étant très importante puisque vous ne pourrez utiliser ces éléments que dans le cadre de la licence qui vous sera concédé.

En effet, une fois la licence obtenue, vous devrez, pour ne rien risquer, n'effectuer que les opérations prévues par la licence... d'où l'importance de bien rédiger le contrat.

Pour ce qui est du caractère payant, cela devra être discuté avec la société et prévu dans le contrat....cela pouvant influencer sur leur choix de concéder la licence gratuitement ou de manière payante.

N'hésitez pas si vous avez d'autres question dans ce domaine.

Cordialement

Par **Shina**, le **05/12/2009** à **15:31**

Bonjour !

Merci à vous pour votre réponse éclairée. C'est aussi la démarche conseillée par l'un de vos confrères qui donne son avis à titre personnel et très gracieusement, sur la question.

Nous envisageons sérieusement de monter un dossier de présentation afin d'entamer cette procédure d'acquisition de licence. Mais nous devons pour cela terminer la conception du jeu en lui-même, afin d'établir un listage précis des ressources ou utilisations faites et tirées d'œuvres originales.

Nous buttons un peu, cependant, quant au choix de notre statut juridique. Le fait est que la plupart d'entre nous ne souhaite pas monter une S.A.R.L. (trop de responsabilités administratives et gestion complexe, sans compter le poids financier). Ce projet, bien qu'important à nos yeux, reste secondaire dans nos vies et ne constitue en rien notre plan professionnel (d'ailleurs, bon nombre d'entre nous on déjà un emploi).

Merci pour votre apport !

Cordialement,

L'équipe de création.