



Droits d'auteur croisés: création intellectuelle et marques

Par **Poseidon**, le **02/12/2014** à **01:56**

Bonjour, j'ai fait, pour une entreprise étrangère, les règles d'un jeu sur table avec figurines. Ces règles furent, en fait, la nouvelle version des règles de leur jeu phare. Cette entente était sans contrat garantissant quoi que ce soit. J'ai eu cependant la surprise de découvrir la sortie des nouvelles règles en 1998, mais qui n'étaient pas les miennes. Ils avaient édité la version d'un membre de leur équipe du siège. J'ai tenté à maintes reprises de les contacter pour savoir le pourquoi, sans succès. Ce n'est que deux ans après, en 2000, que j'ai enfin eu une réponse, me disant tout simplement que mes règles m'appartiennent mais que telles et telles marques leur appartiennent avec x détails. Pour résumer : que conformément aux droits d'auteurs, je n'ai pas le droit de diffuser mes règles, sinon tribunal. En effet, dans ce jeu sont pléthores de noms de "camps", d'armées, d'équipements et de personnages, etc. qui sont déposés par cette entreprise en tant que marque. Hors, les règles du jeu ne sont compréhensibles par le joueur qu'à partir du moment où sont notifiés les noms des éléments, armées, camps, .. auxquels elles se réfèrent. Je me retrouve donc bloqué. J'avais mis depuis tous mes manuscrits de côté mais j'ai toujours, de temps en temps, un ancien joueur qui retrouve ma trace et me relance (à cette époque la majorité des joueurs attendaient ma version et avaient d'ailleurs même insulté ladite entreprise à la sortie de l'autre version, tel que cette entreprise a dû stopper le courrier des lecteurs de leur mensuel dédié à ce jeu). J'ai demandé à deux conseillers juridiques. Le premier m'a dit d'éditer une version "censurée" en remplaçant tous les noms déposés par des traductions françaises (le jeu étant en anglais) voire par des noms farfelus tout en diffusant un document gratuit notifiant les correspondances nouveaux noms/noms originaux. Le second m'a dit d'éditer les règles telles quelles avec un numéro ISBN comme les règles sont sous forme d'un livre puis d'effectuer un dépôt légal à la BNF. Qu'à ce moment là, le titre de mon livre et son contenu, donc le principe de règles, seront protégés. Cependant de rappeler dans l'ouvrage les noms

qui sont des marques déposées par cette entreprise et de notifier que de les évoquer est une publicité offerte pour leur promotion. rnVoilà les deux conseils que j'ai eu, mais je ne sais comment les prendre. Le premier conseil ferait perdre tout intérêt aux règles de devoir inventer de nouveaux noms et le joueur ne s'y retrouverait pas. Le second conseil me fait hésiter car je ne suis pas du tout sûr qu'il soit possible d'écrire un livre, même étant un système de règles de jeu, en y notifiant des noms de marque sans l'accord de leur propriétaire. D'où ma question double : que faire et comment procéder pour pouvoir éditer mes règles de jeu ?nrnrn[fluo]**Merci pour vos réponses.**[/fluo] (*indispensable pour obtenir des réponses de nos bénévoles*)