

On s'entend généralement pour dire que le titulaire du droit d'auteur sur toute œuvre protégée est la personne physique ou morale à qui la responsabilité de la réalisation de l'œuvre est principalement attribuable. L'application de ce principe général appelle toutefois certaines réserves quand il s'agit de déterminer qui détient le droit d'auteur sur une œuvre créée à l'aide d'un programme informatique. La personne physique ou morale qui est le principal responsable de la réalisation de l'œuvre pourrait être le créateur du programme original, ou le créateur qui s'est servi du programme pour produire une nouvelle œuvre.

Le fait que le programme contient la totalité des multiples variables que l'on peut retrouver dans toute œuvre produite grâce à lui milite en faveur de l'attribution de la propriété du droit d'auteur au créateur du programme original. Parce que l'œuvre finale n'est que le résultat de l'interaction d'un particulier et du programme, c'est au propriétaire du programme qu'il faudrait assigner le droit d'auteur.

Toutefois, ce raisonnement doit être rejeté parce qu'il confond la création d'une œuvre et les matériaux qu'a utilisés le créateur. Tout comme la toile et la peinture sont les matériaux de base dont se sert traditionnellement le peintre, le programme informatique est le matériel de base qu'utilise le créateur pour produire une œuvre particulière. Le seul fait que la forme éventuelle de l'œuvre soit délimitée par les variables du programme n'exclut pas la réalisation d'une œuvre de création originale.

Naturellement, pour que l'œuvre soit protégée par le droit d'auteur, il faut que l'habituelle exigence d'originalité soit respectée. L'œuvre finale doit être très différente du programme qui a été utilisé en vue de sa création. Le degré de différence suffisant pour justifier la protection doit être déterminé dans chaque cas. L'effort intellectuel que fait l'utilisateur du programme doit produire un résultat qui ne soit pas uniquement le résultat du programme de conception.

Toutefois, cette façon de concevoir la propriété du droit d'auteur ne convient pas lorsqu'il s'agit de décider à qui assigner le droit d'auteur sur les jeux vidéo. À première vue, il semble y avoir des ressemblances entre ces jeux et les œuvres produites à l'aide d'un ordinateur. Les deux supposent en effet l'interaction d'un particulier avec un programme informatique et, dans les deux cas, le programme contient toutes les variables possibles de l'œuvre. On se souviendra que le Sous-comité a recommandé que l'on considère les jeux vidéo comme des œuvres audio-visuelles. L'utilisateur d'un jeu vidéo devrait-il donc détenir le droit d'auteur sur ce jeu, de la même manière que le créateur d'un dessin conçu à l'aide d'un ordinateur devrait détenir le droit sur son œuvre?

Bien sûr que non. Dans les jeux vidéo, le résultat qu'obtient le joueur, qui interagit avec le programme, découle directement des instructions que contient le programme informatique. Il est bien certain que l'interaction demande un certain effort intellectuel de la part du joueur, mais les résultats sont tout à fait prévisibles, parce que le joueur ne fournit en réalité que certaines directives qui orientent un processus préétabli.

RECOMMANDATION

- 56. Quand l'œuvre créée à l'aide d'un ordinateur est une œuvre originale, le droit d'auteur dont elle fait l'objet devrait être détenu par la personne**