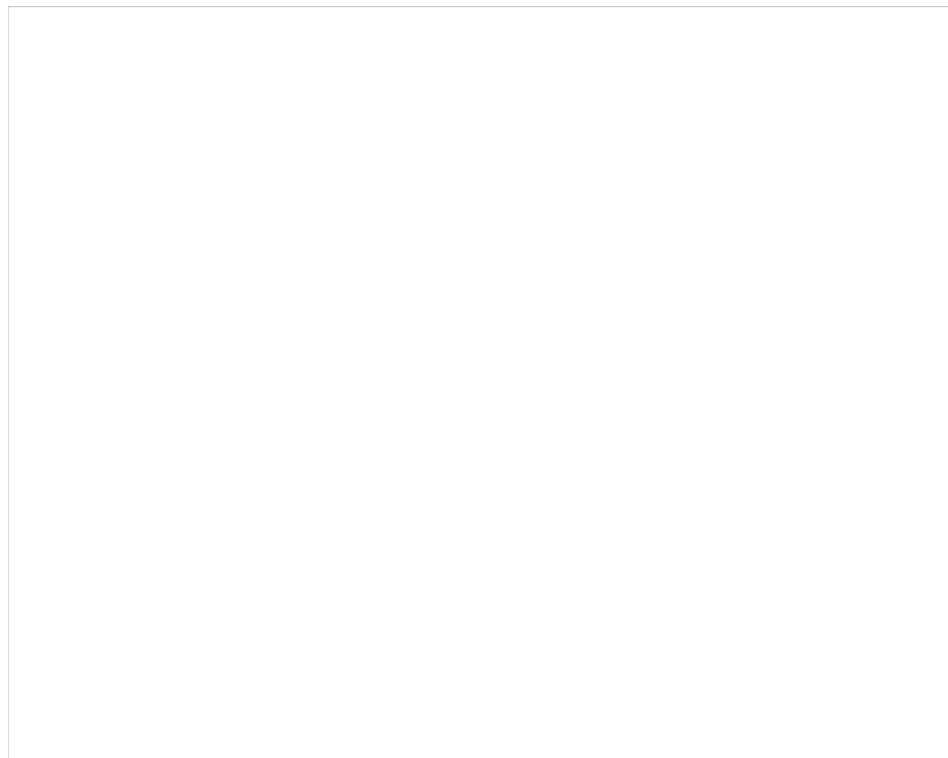


# LA PORTÉE DU PLAGIAT DU JEU ZYNGA

LE 1 FÉVRIER 2012 LIONEL MAUREL (CALIMAQ)

Le secteur du jeu vidéo vit des heures terribles. L'éditeur du jeu Zynga est gentiment accusé de plagiat. Dans sa chronique, Lionel Maurel - alias Calimaq - fait le point sur cette pratique, courante dans l'univers des jeux numériques. Et explore ses implications juridiques, plutôt énormes.



L'un des points les plus discutables de l'accord ACTA, dont **la signature par l'Union européenne** a soulevé une vague de protestations, réside dans un durcissement et une automatisation des sanctions attachées aux actes de contrefaçon en ligne, combinés à une définition extrêmement floue des contours de cette infraction.

On nous l'a répété à l'envi : cette orientation répressive serait justifiée par la nécessité de protéger les industries culturelles du fléau que constitue la contrefaçon. Pourtant il est intéressant de constater que même dans des secteurs hautement concurrentiels, comme celui du jeu vidéo, les réponses qu'apportent ces mêmes industriels aux problèmes de plagiat peuvent être infiniment plus nuancées et disons-le : intelligentes !

C'est ce que l'on a pu constater cette semaine à l'occasion d'une polémique qui a opposé le géant du jeu social Zynga, développeur notamment du fameux **Farmville**, à plusieurs studios indépendants.

Le studio Nimblebit **a en effet publié une infographie sarcastique** pour montrer les très fortes similarités entre Dream Heights, le dernier jeu lancé par Zynga et une de ses créations, Tiny Tower, qui a reçu le prix Apple du jeu pour iPhone en 2011.

Tout l'intérêt de la démarche de Nimblebit, c'est que plutôt que de se lancer dans un procès coûteux et hasardeux en contrefaçon contre le géant Zynga, le studio a choisi tout simplement de lui dire... merci !

Mais avec un humour qui fait mouche et en prenant bien soin de mettre en avant que leur société ne compte que 3 personnes, comparés aux 2789 employés de Zynga :



***Cher Zynga,***

***Nous avons remarqué que vous avez lancé un nouveau jeu pour iPhone intitulé Dream Heights. Félicitations !***

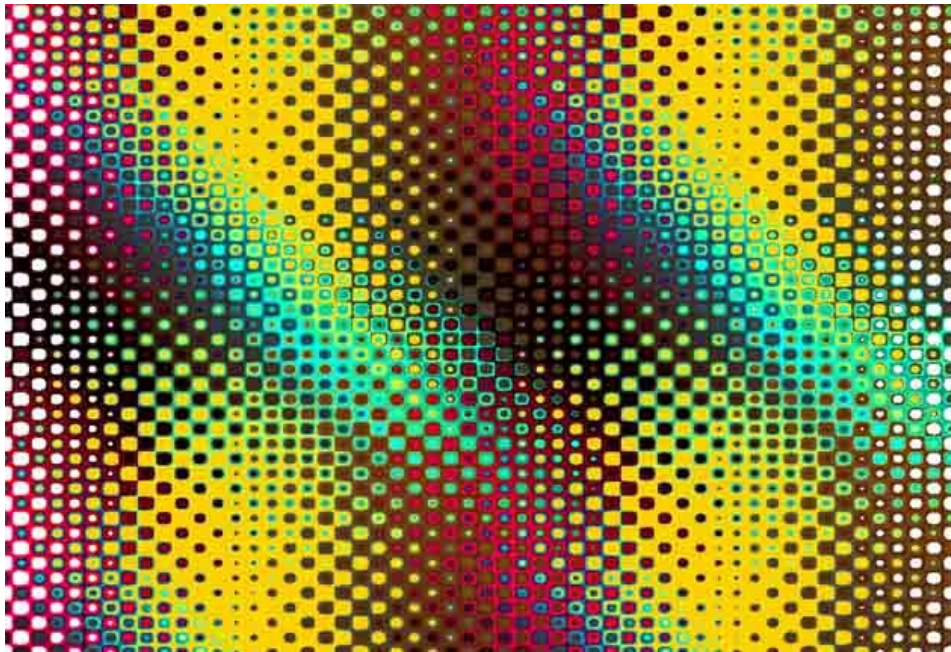
***Merci à tous vos employés d'être de si grands fans de notre Tiny Tower, le jeu de l'année sur Iphone !***

***Bonne chance pour votre jeu et nous espérons pouvoir continuer à vous inspirer pour vos jeux futurs !***

***Bien à vous (nous trois)***



Comme le souligne **le site Techdirt**, la réaction de Nimblebit est particulièrement intelligente, car elle ridiculise Zynga, en révélant au grand jour le plagiat auquel ils se sont livrés, tout en leur permettant d'affirmer leur propre image et d'attirer l'attention sur leur jeu (la preuve, on en parle jusque sur OWNI !).



Il faut savoir en effet que Zynga, bien que souvent accusé de "pomper" ses idées ailleurs (cela vaut même **pour Farmville**, leur grand succès), s'est illustré par **une attitude particulièrement agressive en justice**, en attaquant tout ce qui pouvait ressembler de près ou de loin à ses jeux, afin d'éradiquer la concurrence. Zynga a même franchement dérapé dans le **Copyright Madness**, lorsque la firme **a essayé de faire enregistrer comme marque le mot "Ville"** pour empêcher des concurrents potentiels de s'en servir comme titre pour leurs jeux !

Au lieu de risquer son image dans des procédures en justice, Nimblebit a préféré jouer la carte de la réprobation sociale que le plagiat suscite toujours, montrant par là qu'il existe d'autres formes de régulation possibles de ce problème. Cette attitude rejoint **les réflexions sur le plagiat de l'activiste américaine Nina Paley** qui considère que le droit d'auteur est inutile pour lutter contre le plagiat, voire même que d'une certaine manière, il peut le favoriser :



***Quand les gens copient des chansons ou des films, ils ne changent pas le nom de l'auteur. Le plagiat est différent de la copie : c'est un mensonge. Si le droit d'auteur a quelque chose à voir avec le plagiat, c'est en cela qu'il le favorise, en le rendant plus facile (parce que les oeuvres protégées ne sont pas rendues publiques et qu'il est plus facile pour cela de mentir en dissimulant les sources). Le droit d'auteur incite même au plagiat (parce que copier une oeuvre en citant le nom de l'auteur est tout aussi illégal que de la copier sans le faire ;***

**le fait de citer l'auteur peut même être utilisé à charge contre le copieur, car cela prouve qu'il savait que l'oeuvre était protégée).**

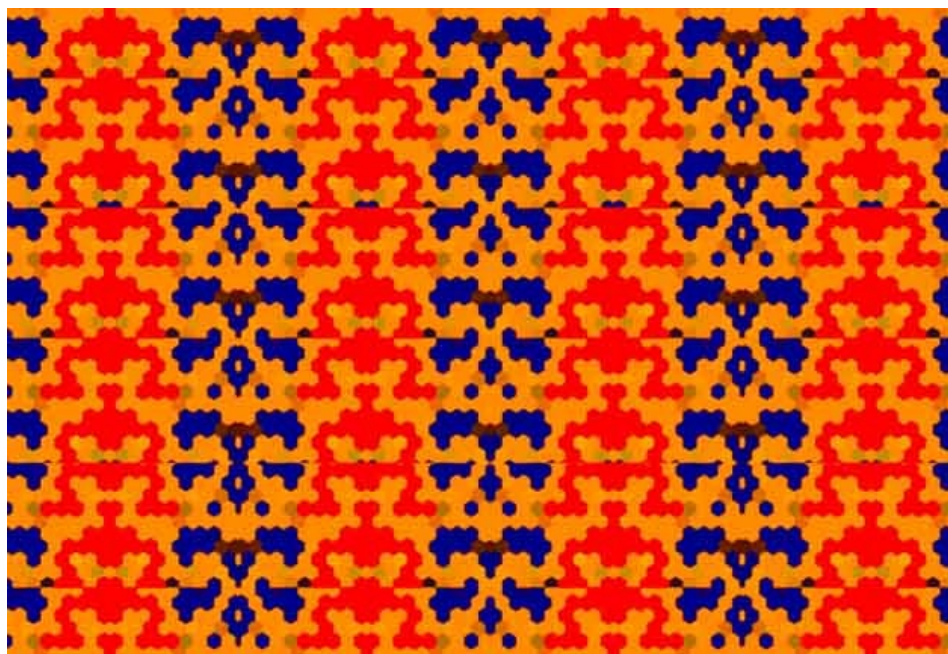


Notons que la démarche de Nimblebit n'a pas manqué d'être elle-même... copiée, puisqu'une autre société de jeu vidéo, Buffalo Studios, **a publié dans la foulée** une autre infographie pour montrer que Zynga avait manifestement beaucoup aimé également son jeu Bingo Blitz, furieusement ressemblant à Zenga Bingo !

La réaction de Nimblebit n'est en fait pas isolée dans le monde du jeu vidéo, qui a une conception plus nuancée que l'on ne pense de la contrefaçon et des moyens de lutter contre elle. Pour preuve, on peut prendre **les propos qui viennent d'être tenus** par le dirigeant d'un autre géant du jeu vidéo, Mikael Hed, le PDG de Rovio, lors du Midem à Cannes. Le jeu phare de la firme, Angry Birds, fait l'objet de multiples clones, comme **Angry Farm** ou **Angry Animals**, qui ne cherchent même pas à dissimuler leurs sources d'inspiration. Mais le PDG de Rovio a déclaré que "le piratage n'est pas une mauvaise chose ; il peut même s'avérer bénéfique pour nos affaires". Rovio s'est en effet fixé comme ligne de conduite de n'attaquer que les clones de mauvaise qualité de ses créations, qui pourraient nuire à son image de marque. Critiquant les pratiques de l'industrie de la musique, Mikeal Hed a indiqué qu'il ne souhaitait pas entrer en conflit avec les fans de ses jeux, qui constituent pour lui le socle de sa réussite commerciale.

Mais le plus fascinant est encore à venir dans cette histoire.

Les petits malins de Nimblebit ont en effet fini par se faire prendre à leur propre jeu. Un internaute **a en effet réalisé une troisième infographie** dans laquelle il montre que leur jeu Tiny Tower s'inspire très largement lui aussi de réalisations antérieures. L'accusation de plagiat est en effet dangereusement récurrente et celui qui la brandit s'expose bien souvent à un effet boomerang. S'il en est ainsi, c'est parce que l'originalité de la création est toujours relative. Tout particulièrement dans le jeu vidéo, les sources d'inspiration sont multiples et les jeux s'inscrivent souvent dans des "lignées" de prédécesseurs qui forment les grandes archétypes de cet art.



A cet égard, le juriste américain Jonathan Band a écrit un billet remarquable **sur son blog Plagiarism Today**, dans lequel il fait l'histoire du plagiat dans le domaine du jeu vidéo et où il monte que la contrefaçon a un sens particulier dans cette branche des industries culturelles :



**Les lois sur le Copyright indiquent clairement que les idées mises en forme sont protégeables, et cela inclut beaucoup d'éléments dont les jeux vidéo sont constitués. C'est pourquoi nous verrons**

**certainement de plus en plus d'affaires de plagiat dans ce secteur finir par des poursuites en justice, non pas à cause des normes éthiques fluctuantes qui définissent le plagiat dans ce secteur, mais à cause des règles du copyright qui s'appliquent à lui.**

**Cependant, il existe une zone grise qui sépare ce que la loi interdit explicitement et ce que l'éthique professionnelle considère comme abusif et c'est dans cet espace que des clones et des remakes de jeux pourront continuer à être produits. C'est à ce sujet qu'il faut qu'une discussion s'engage pour que cette industrie fixe ses propres règles, afin d'éviter qu'une trop grande prolifération de pâles imitations ne finisse par menacer le marché [...]**



Cette "zone grise" dont parle Jonathan Band, qui sépare le droit de l'éthique et qui joue un rôle essentiel pour la respiration de la création, c'est précisément ce qu'un traité comme l'ACTA va détruire s'il est ratifié par le Parlement européen. L'exemple du jeu vidéo montre que les industries culturelles elles-mêmes ont besoin d'une certaine souplesse pour aborder les questions de plagiat et de contrefaçon. Elles ont autant que les citoyens à perdre d'une rigidification à l'extrême du système.

Le plagiat, en un sens, fait partie des règles du jeu de la création...

Illustration principale de la chronique du copyright par Marion Boucharlat pour Owni  
Illustrations par **Fotofones/Flickr (CC-byncsa)**

#### NOUACHA

le 1 février 2012 - 23:28 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*franchement les illustrations c'est n'importe quoi... l'article est très intéressant mais voir une image dont on se demande ce qu'elle fait là a plus tendance à parasiter l'article qu'à l'illustrer.*

*Cet article n'est pas le seul, et si c'est une question de droit d'auteur, c'est l'endroit parfait pour en parler, il suffirait d'un peu de patience, de recherche et d'imagination pour trouver de quoi illustrer et aérer un article dur votre site.*

*Si c'est pas une question de droits mais un vrai choix artistique, voire éditorial, j'attends avec impatience le changement !*

VOUS AIMEZ



11

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

#### CALIMAQ

le 2 février 2012 - 12:57 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour,

*En tant qu'auteur de l'article, je tiens à dire que j'apprécie le travail des graphistes d'OWNI sur mes chroniques et notamment la déclinaison du signe copyright comme illustration de tête.*

*Remixer le signe copyright lui-même pour des billets parlant de l'évolution du droit d'auteur m'a paru une idée excellente !*

*Les goûts et les couleurs...*

*Calimaq*

VOUS AIMEZ



2

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

#### ASHITA

le 1 février 2012 - 23:35 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Article vraiment très intéressant*

VOUS AIMEZ

2

VOUS N'AIMEZ PAS

0

LUI RÉPONDRE

**KAMBERLEY**

le 15 février 2012 - 2:19 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*At last! Someone with real expertise gives us the answer. Thanks!*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**ROMM1**

le 2 février 2012 - 11:53 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Cette pratique est en effet trop courante sur le Web et pas qu'aux USA malheureusement ! Le pire c'est que bien souvent on dit aux startup "victime" mais de quoi tu te plains les idées appartiennent à tous ou à ceux qui les mettent en oeuvre.. J'ai d'ailleurs fait un billet pour pester contre cette pratique <http://site-communautaire.blogspot.com/2011/03/je-tai-pille-ta-startup-pourquoi-tu-te.html> si cela vous intéresse*

VOUS AIMEZ



2

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**TAKHIAREL**

le 2 février 2012 - 12:11 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Voir ici :

<http://www.dorkly.com/video/15953/dorkly-bits-angry-birds-vs-tiny-wings>

*Une autre affaire intéressante : Mojang vs Bethesda (sur l'utilisation du mot Scrolls par Mojang pour leur prochain jeu, sachant que The Elder Scrolls : Skyrim allait sortir). Alors que Bethesda avait envoyé les avocats, Notch a proposé de régler ça... à Quake 3.*

*Gamer style quoi. La classe !*

VOUS AIMEZ



4

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**CALIMAQ**

le 2 février 2012 - 12:59 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Super exemple, en effet, bien dans l'esprit de ce que j'essayais de montrer ici.**Merci !*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**EDILE MAX**

le 8 février 2012 - 15:26 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Je l'avais détaillé là =>*

*<http://edilemax.wordpress.com/2012/01/11/scrolls-vs-the-elder-scrolls-laffaire-au-niveau-du-droit/> , mais dans l'histoire, Mojang a opté pour une attitude bien cavalière, et c'est bien lui qui est venu chercher des poux à Bethesda, en venant se placer sur le droit des marques, en faisant un dépôt ultra-large... Méconnaissance ou provocation, en tout cas les retombées étaient prévisibles.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**ANTOINE**

le 2 février 2012 - 15:03 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*J'ai du mal à comprendre le point de vue défendu par cet article : après avoir critiqué la démarche de Zynga de plagier le titre de Nimblebit, il conclut par une charge contre ACTA qui empêcherait justement ce genre de plagiat...*

*De plus il ne faut pas confondre le plagiat d'un concept de jeu, chose qui ne peut faire l'objet de propriété intellectuelle, et le fait que Zynga ait déposé comme marque le mot "Ville", ou l'utilisation du mot Scrolls par Mojang, ce qui tombe sous le coup du régleme nt du droit des marques.*

*Il est tout à fait autorisé de plagier les concepts de jeu de Zynga, d'ailleurs beaucoup de studio ne s'en sont pas privés vu la quantité de copycat de Farmville que l'on trouve sur Facebook. Cependant qualité des jeux de Zynga est telle qu'il est absolument impossible de les concurrencer une fois que leur jeu est lancé.*

*Comme le dit l'article c'est à la profession de définir ses propres règles pour plusieurs raisons : éviter la prolifération de copycats qui pénalise tout les acteurs de l'industrie, et rétribuer équitablement les concepteurs de jeux novateurs afin de ne pas décourager l'innovation.*

*La meilleur réponse de Zynga serait de montrer l'exemple en rétribuant les développeurs de Nimblebit,*

VOUS AIMEZ



1

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### CALIMAQ

le 2 février 2012 - 16:08 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour,

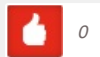
*Ce que j'ai voulu montrer dans ce billet, c'est que dans le secteur du jeu vidéo, les questions de contrefaçons pouvaient parfois se résoudre autrement que par des procès en justice, par le recours à d'autres modes de régulation. C'est la manière dont Nimblebit agit contre Zynga, en les ridiculisant avec leur infographie.*

*Avec un traité comme ACTA, ce type de régulations "souples" ne pourra tout simplement plus exister, à cause de l'automatisation des sanctions qui seraient mises en place.*

*Voilà le lien que je fais entre ACTA et cette histoire de plagiat.*

Calimaq

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### EDILE MAX

le 8 février 2012 - 15:30 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Je crois qu'il y a méprise sur ACTA (même si on est tous d'accord : mauvais texte !!). Il n'y a pas d'extension du champ de la propriété intellectuelle : copier une idée est toujours possible. Et il n'y a pas de sanctions automatiques, mais un encouragement des Etats à prévoir des mesures rapides pour lutter contre une contrefaçon (ce qui pourrait tout à fait correspondre à nos procédures de référé). ACTA en lui-même ne pose pas de problème à ce niveau là. Reste à voir effectivement comment le jurislature français traduira ça dans notre ordre juridique.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### ANOMAIL

le 4 février 2012 - 22:17 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*J'espère que Maxis aura également noté à quel point ces deux jeux ressemblent à Sim Tower, auquel j'ai eu le plaisir de jouer dans les années 90.*

*<http://en.wikipedia.org/wiki/SimTower>*

*... et qui fait d'ailleurs l'objet d'une recondution sur itunes  
<http://itunes.apple.com/us/app/yoot-tower/id379197311?mt=8>*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**ANOMAIL**

le 4 février 2012 - 22:27 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Disons pour résumer que le droit d'auteur sous sa forme actuelle n'est utile que si il est adossé à de solides moyens financiers.*

*Si vous faites un bon produit qui attire l'attention d'une grosse boîte, vous n'aurez que les yeux pour pleurer car au tribunal vous perdrez en première instance et la somme requise pour aller en appel vous fera peur, sans compter que la partie adverse sera en droit de demander des dommages et intérêts.*

*Histoire vécue, 4000 Euros furent extorqués de cette façon à un ami photographe indépendant par une grosse PME qui exploitait une de ses photos sans son autorisation.*

*C'est bien foutu comme système hein ? ;-)*

*Avec ACTA ça ne va pas s'arranger.*

VOUS AIMEZ



1

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**EDILE MAX**

le 8 février 2012 - 15:36 &amp;bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Juste une petite remarque concernant l'article : le plagiat n'existe pas juridiquement en France (et le "copyright" n'a pas vraiment sa place non plus sur notre territoire).*

*Une idée est de libre parcours. En revanche, sa mise en application peut-être protégée, ... mais il faut s'accrocher.*

*Après, que le droit ne soit pas toujours la meilleure réponse, c'est très vrai (parole de juriste !) : d'une part parce que ça coûte cher et que tout le monde n'a pas les moyens d'aller devant un tribunal pour faire valoir ses droits, d'autre part parce que le résultat est parfois très incertain (les décisions de première instance sont catastrophiques 9 fois sur 10 en PI ; et parfois, ce n'est guère mieux en appel !). Tout ça, sans compter les problèmes liés à l'image : quelqu'un qui cherche à protéger son droit passe pour un odieux agresseur aux yeux du public – qui compose la clientèle de la boîte. Alors il vaut mieux parfois se taire et subir... Ou trouver une réponse innovante.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE