

La question juridique liée aux Machinimas

Isabelle Arvers, Commissaire d'exposition art et nouveaux médias
<http://www.isabelle-arvers.com>

Introduction

Les Machinimas sont des films courts créés à partir de moteurs de jeux vidéo. Si le phénomène des Machinimas est apparu dans les années 90, il existe aujourd'hui une académie et un festival qui leur sont consacrés aux Etats Unis et en Europe. Plusieurs festivals leur ont dédié une sélection.

Récemment, des sites Internet de jeux vidéo comme celui des Sims2 ou The Movies, ont mis en ligne des outils « ad hoc » pour permettre aux internautes de concevoir des films courts à partir des univers et des personnages de leurs jeux favoris. On assiste alors à une démocratisation du phénomène de détournement du jeu vidéo. Les films se détachent progressivement de l'univers des jeux qui les composent et deviennent « critique sociale ou politique », « talk shows » ou « œuvres d'art ».

I La Machinima : une technique d'animation

Le mot Machinima a cela de particulier qu'il désigne à la fois des techniques de production audiovisuelle, et un genre cinématographique (qui regroupe aussi les œuvres réalisées au moyen de ces techniques). En tant que technique de production, le terme se réfère au rendu d'images de synthèse au moyen de moteurs 3D ordinaires. Les moteurs de jeux vidéo comme les jeux de tir subjectif, encore appelés « First Person Shooters », sont très largement utilisés. De ce fait, le rendu peut être effectué en temps réel, avec un ordinateur personnel, plutôt qu'avec des moteurs 3D complexes et très lourds à utiliser.

En tant que genre cinématographique, le terme se réfère aux films créés par les techniques décrites ci-dessus. En général, les Machinimas sont produits en utilisant des outils (enregistrement de séquence, angles de camera, éditeur de cartes, éditeur de scénarios, etc.) et des ressources (arrière-plans, niveaux, personnages, apparences, etc.) disponibles dans un jeu.

Les Machinimas sont ce que l'on appelle un gameplay émergent, c'est-à-dire une utilisation nouvelle d'un jeu vidéo et non pensée au préalable par ses développeurs (comme la modification d'un tel jeu à des fins artistiques). Le fait que le Machinima soit produit en temps réel signifie que l'on peut utiliser les techniques de production audiovisuelle traditionnelles, mais dans un environnement virtuel. Ceci a pour conséquence une production moins chère et plus rapide que pour une animation produite par les techniques usuelles.

Bien qu'elles soient en général utilisées pour produire des enregistrements qui sont

ensuite travaillés comme pour un film traditionnel, les techniques du Machinima ont aussi, occasionnellement, été utilisées pour le théâtre.

II Historique

A La scène « démo »

Les racines les plus anciennes du Machinima se trouvent dans la scène démo, à la fin des années 70 et le début des années 80, lorsque les programmeurs créèrent des séquences audiovisuelles élaborées, animées en temps réel. Le but initial de la scène démo était de pirater des cartouches de jeux vidéo et ensuite apposer son nom sur le générique.

Puis les premiers jeux permettant de placer sa caméra et de créer des obstacles apparurent à partir de 1992. Le jeu Slunt est un des premiers du genre. Les joueurs commencent à créer des films, mais le phénomène est encore assez restreint.

Cependant les performances des moteurs des jeux, des outils, et du matériel 3D s'améliorent constamment et le moment critique où la puissance est suffisante pour permettre une popularisation est atteint en 1993.

B Les « Quake movies »

Lorsque le jeu Doom est publié en 1993, il permet d'enregistrer et de lire des séquences de jeu. Il en résulte le phénomène des speedruns (avec Doom), où les joueurs enregistrent leurs parties de jeu en terminant les niveaux en un temps record.

Les Machinimas en tant que tels apparurent avec l'avènement des jeux en véritable 3D et des caméras contrôlables, entre la fin de l'année 1993 et 1996.

C'est au jeu Quake que l'on attribue la naissance du mouvement des Machinimas.

Les premiers films apparurent en 1997, et le mot Machinima fut créé au début de l'année 1998 par Hugh Hancock.

Aux environs du milieu de l'année 2000, cette communauté Quake fut plus ou moins dissoute, les joueurs commençant à s'intéresser à d'autres jeux plus récents.

Le phénomène prend de l'ampleur au cours des années 2000, grâce aux progrès des moteurs 3D des jeux vidéo et aussi parce que les développeurs commencent à inclure des séquences vidéo dans leurs jeux.

Quake II, Unreal et Battlefield 1942 sont des exemples de jeux vidéo utilisés pour

produire du Machinima.

En 2003, ayant pris conscience du potentiel des Machinima, Epic Games, l'éditeur de Unreal Tournament 2003, inclut même un outil appelé « Matinee » avec le jeu, et sponsorise un concours (offrant un prix de 50000 dollars) de création de film Machinima avec le jeu. Le moteur d'Unreal est d'ailleurs utilisé par le réalisateur George Lucas pour la pré-visualisation du film « La Guerre des étoiles », ainsi que par d'autres réalisateurs comme Spielberg pour le film Intelligence Artificielle.

C Développement de sites internet comme The Movies ou les Sims2

Des jeux vidéo comme les Sims ou encore The Movies permettent aujourd'hui d'envisager la démocratisation du phénomène des Machinimas en incluant des fonctions dédiées à la création de films dans le jeu. L'histoire commence avec les Sims, que les joueurs ont utilisé pour créer des albums photos.

D'autres joueurs ont publié des histoires d'abus sexuels, de drogue, et d'adoption interraciales. Les Sims 2 possède une fonction intégrée de création de séquences animées. The Sims 2 donnera aussi naissance à une série hilarante de la société de production Rooster Teeth : the Strangerhood.

The Movies est un jeu développé par Lionhead Studios, créé par Peter Molineux. Ce jeu place le joueur dans la peau d'un réalisateur de cinéma et intègre toute une suite d'outils pour créer de courts films utilisant le moteur du jeu.

Une technique similaire est utilisée dans l'émission télévisée Vidéo Mods sur la chaîne MTV, qui montre des clips musicaux obtenus en image de synthèse en utilisant les personnage de jeux vidéos populaires, notamment Les Sims 2, BloodRayne et Dawn. Toutefois, les créateurs de l'émission ne font que réutiliser les modèles, qui sont animés manuellement en utilisant un logiciel d'animation 3D, et non le moteur des jeux.

III Le jeu vidéo, un moyen d'expression à la portée de tous ?

Objets de consommation de masse par excellence, les jeux vidéo se transforment en moyen d'expression. En détournant les jeux vidéo de leur finalité première, des artistes et des activistes investissent le champ de l'art, du documentaire, de la musique et du cinéma.

La console Game Boy est transformée pour concevoir de la musique 8 bit, encore appelée chip tunes, car elle se veut une réponse low tech à la musique électronique. Les activistes Carbon Defense League conçoivent le jeu « Super Kid Fighter », un manuel de survie pour enfants dans un monde illicite, à partir d'une console piratée. Lorsque les codes sources de jeux vidéo comme Quake, Doom ou Unreal Tournament sont mis en ligne sur le réseau, la voie est ouverte à une plus grande diversité de détournements.

C'est à cette époque, vers 1998, qu'un collectif new yorkais venant du théâtre, crée son premier film à partir du moteur du jeu Quake. Ils utilisent dans le cadre de performances live, la possibilité de tourner en temps réel grâce au moteur de jeu, pour animer leurs personnages à la manière de marionnettes. Le Machinima est né.

On assiste alors à une démocratisation du phénomène de détournement critique du jeu vidéo.

C'est ainsi qu'un petit film, réalisé à partir du site Internet The Movies, a fait le tour de la planète en novembre 2005. Conçu par Alex Chan, un graphiste parisien de 27 ans, ce film dénonce les écueils du système politique français et se fait la « voix » des banlieues durant les émeutes. L'engouement de la presse étrangère et de la communauté internationale des joueurs montre que le Machinima est en passe de devenir un moyen d'expression politique.

Autre exemple : la série « The Awakening », conçue par Perry Hoffmann à partir du moteur de jeu des Sims2. Dans la vie, Perry est une entraîneuse sportive et sur son site, elle raconte qu'avant de concevoir son premier Machinima, elle n'avait aucune expérience en matière de scénario ou de réalisation. C'est pourtant elle qui fait évoluer le genre par l'élaboration d'histoires, dont les thématiques s'éloignent complètement du jeu. Les Machinima commencent donc à prendre de l'autonomie par rapport au médium jeu pour s'adresser à un public plus large.

Conçu au sein de la communauté artistique du site Rhizome.org en 2005, « This Spartan Life » est un nouveau talk show dont la particularité est d'être entièrement réalisé à l'intérieur du jeu vidéo en réseau Halo 2. Son succès auprès des joueurs est déjà énorme, il vient d'ailleurs de recevoir le Prix de la meilleure série Machinima décerné par l'Academy of Machinima Arts and Sciences de New York.

Chris Burke, alias Damian Lacedaemion dans le talk show, n'en est pas à sa première expérience de réappropriation du jeu. Ingénieur du son et musicien sous le nom de Glomag, il est un des meilleurs protagonistes de la scène musicale 8 bits. Passionné par le jeu Halo2, il décide de transformer ce shoot them up futuriste ultra violent, en un espace de réflexion sur la culture numérique et sur les jeux vidéo.

« This Spartan Life » est réalisé à partir de 4 consoles Xbox connectées en réseau. Chaque console se transforme en caméra, afin de permettre plusieurs angles de prise de vue et la gestion « temps réel » des personnages. Damian reçoit ainsi ses invités dans l'environnement virtuel de Halo 2, après avoir tué tous les monstres, pour créer un espace fugace de réflexion.

Le talk show s'arrête dès qu'un des invités tombe, en proie à l'agressivité d'autres joueurs inconscients du tournage qui se déroule devant eux. Les premiers épisodes ont d'abord reçu Bob Stein, le fondateur de la société d'édition multimédia The Avenger, puis la cinéaste Peggy Alwesh, avant de rencontrer des Game Designers ou des musiciens de rock.

Chris Burke remarque que cette intrusion dans un espace virtuel, fort peu amical, inspire ses invités. « Quand on rentre dans un jeu, on pense à la vie, à la mort, à la

communication entre les êtres ». Chris Burke se réjouit de pouvoir ainsi mixer théorie et divertissement. Il se demande même à qui, des universitaires ou des joueurs, la compréhension de « This Spartan Life » sera le plus profitable...

IV Droit et Machinimas

Introduction

Lorsqu'une personne crée un Machinima, elle est potentiellement hors la loi, car lorsqu'un jeu vidéo est acheté, il est inscrit à l'intérieur du contrat de licence de l'utilisateur final (The End User Licence Agreement), que le seul usage légal du jeu vidéo est celui de jouer. Aucun autre usage du jeu vidéo n'est permis par ce contrat de licence. Il est impossible d'en faire un usage commercial ni de créer de produits dérivés à partir du jeu. Il apparaît donc clairement que la conception d'un Machinima est hors-cadre utilisation, donc illégale. De plus 90% des Machinimas peuvent être jugés comme illégaux car ils utilisent de la musique et des œuvres elles mêmes protégées par des droits d'auteurs.

Il apparaît cependant que l'usage en a voulu autrement et que près de 90% des créateurs de Machinimas ne seront jamais poursuivis par la loi. Le bon sens et l'usage veulent en effet que les sociétés de jeux vidéo sont plutôt enclines à un certain « laisser-faire » vis-à-vis de ceux qui font de la publicité à leurs jeux de manière détournée.

Mais puisqu'il est interdit d'exploiter ou de redistribuer des images qui ne nous appartiennent pas, il est donc nécessaire de procéder à une négociation. Cette négociation doit se faire avec les détenteurs de droits : le développeur du jeu ainsi qu'avec l'éditeur. En effet, le développeur est détenteur des droits sur le moteur de jeux et l'éditeur de jeux est détenteur des droits sur les univers du jeu.

De même les maisons de disque ont sans aucun doute de biens meilleures victimes à poursuivre en matière de respect des droits d'auteurs. En 2007, aucun réalisateur de Machinimas n'a pour l'instant été poursuivi par un label ou une maison de disques.

A Mutuelle tolérance

Au milieu des années 90, les Machinimas sont restés confinés à une petite communauté de joueurs et leur existence n'est donc pas remontée jusqu'aux développeurs. Le problème juridique ne se posait alors pas. Quand les Machinimas ont atteint une audience plus large que la communauté des joueurs, les développeurs s'y sont intéressés.

Il y a eu une sorte de tolérance vis-à-vis du phénomène, car les Machinimas participent à la durée de vie d'un jeu vidéo, à l'animation de la communauté. C'est l'époque des tous débuts d'Internet. Il n'y a pas encore de MMORP, ni de forums sur Internet.

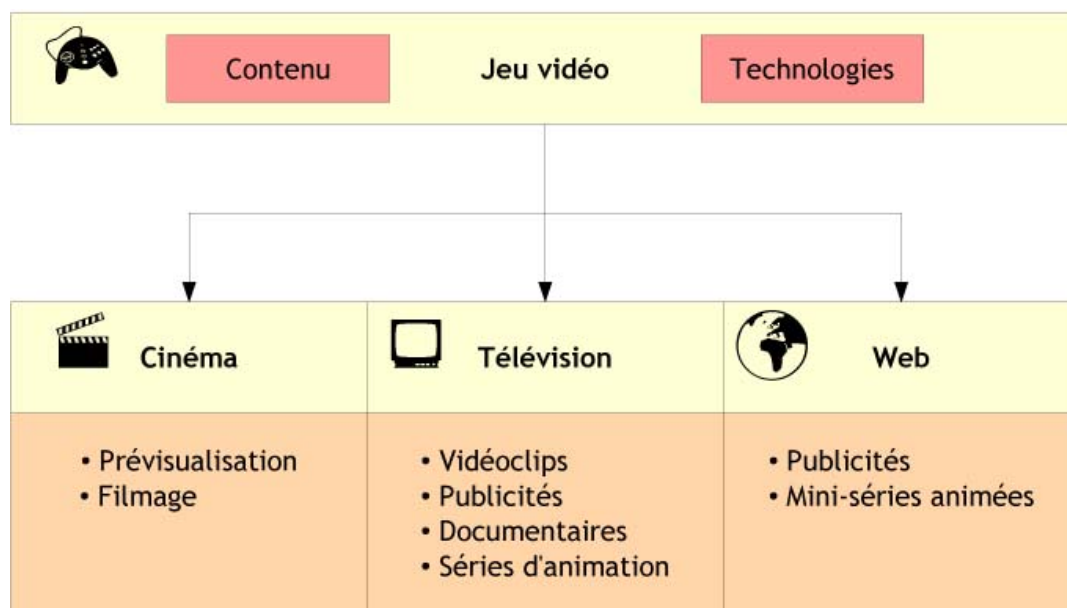
A cette époque, seuls les « Quake like », c'est-à-dire, seuls les développeurs de films conçus avec le moteur de jeu Quake, sont concernés par la création de Machinimas. Les autres développeurs ne sont pas concernés et on assiste alors à une période de tolérance pendant laquelle certains accords sont passés de gré à gré entre concepteurs de Machinimas et développeurs.

B Economie et Machinimas

La question juridique autour des Machinimas ne peut être dissociée de la question économique. A partir du moment où les Machinimas commencent à être diffusés et distribués dans les médias, la question juridique se pose plus clairement.

Dès qu'il s'agit de vendre une production Machinimas, il est absolument nécessaire de faire appel à un avocat car les droits d'exploitation seront à négocier avec les détenteurs des droits du jeu vidéo utilisé pour faire le film.

Le tableau suivant décrit les différentes applications possibles des Machinimas dans le cadre d'une diffusion et distribution grand public.



1 Publicités

2003	Game On , for Volvo V50 1ère publicité en machinima Produit par Furnace Media Filmé avec <i>Unreal Tournament</i>	
2006	AstrackMania , pour l'Opel Astra Filmé en partie dans <i>Trackmania</i>	
2007	La banque vue par les jeunes Pour la Banque Postale Réalisé par Caroline Piras Filmé dans <i>Second Life</i>	

En 2003, la publicité Volvo « Game On » est réalisée grâce à un accord entre le producteur Furnace Media et l'éditeur du jeu Unreal Tournament qui en détient les droits.

En 2007, pour la réalisation de la publicité « La banque vue par les jeunes », tournée à l'intérieur de Second Life, il n'y a aucune négociation avec le développeur du monde, Linden Labs. Il y a par contre une obligation de demande d'autorisations aux détenteurs de la partie du monde (les utilisateurs de second life) lorsque l'on veut filmer un lieu ou faire des photos.

2 Documentaires

2003	Time Commanders Produit par la BBC Réalisé avec <i>Rome Total War</i>	
2005	The French Democracy Réalisé par Alex Chan Avec <i>The Movies</i>	
2007	World of Electors Produit par Eyeka Réalisé par Alex Chan Avec <i>The Movies</i>	

En 2003 la chaîne BBC passe un accord avec le développeur du jeu *Rome Total War*, Creative Assembly pour une série documentaire intitulée *Time Commanders*,

Cette série a recréé les batailles de l'antiquité à l'aide du moteur de jeu développé par Creative Assembly. Cet accord est négocié de gré à gré.

Deux solutions sont possibles, soit la BBC demande des droits de diffusion et des droits de reproduction (= droits d'exploitation), soit le développeur perçoit des royalties sur les ventes télévisuelles. Pour chaque série télévisée Créative Assembly est créditée au générique comme ayant produit le moteur de jeu.

3 Séries d'animation

2003	<p>Sidrial Première série en machinima Produite par FountainHead Ent. Avec <i>Machinimation</i> pour <i>Quake III Arena</i></p>	
2006	<p>South Park 1008 Make Love Not Warcraft Produit par Comedy Central Réalisé par Rufus Cube dans <i>World of Warcraft</i> Emmy Award for Animated Serie - 2007</p>	
2007	<p>Grid Review Producit par Electric Sheep Filmé in <i>Second Life</i> Best Serie - Machinima Film Festival - 2007</p>	

En 2006, Comedy Central qui produit la série d'animation South Park, passe un accord avec Blizzard qui devient de fait le coproducteur ainsi que ceux qui ont réalisé physiquement l'animation : le studio Rufuscube.

Lorsque apparaît la série Red vs Blue, le succès est explosif au niveau des résultats de téléchargement des épisodes de la série. C'est donc directement les développeurs et Microsoft qui sont allés voir Rooster Teeth Productions et ont négocié. En effet, Rooster Teeth Productions vend des DVD de ses épisodes de Red vs Blue. De plus, sur le site Internet, on ne peut pas acheter les vidéos mais on peut devenir sponsor pour acheter avant les autres des vidéos en haut définition.

C Les éditeurs de jeux reconnaissent l'existence des Machinimas

Linden Labs considère que tout ce qui est fabriqué dans Second Life nous appartient, il est juste nécessaire de négocier des droits auprès des utilisateurs de

l'univers virtuel Second Life.

A la rentrée 2007, Microsoft sort de nouvelles règles d'utilisation à l'usage des joueurs et reconnaît l'existence des Machinimas. Cela revêt une grande importance pour les réalisateurs de Machinimas, car c'est la première fois qu'on voit le mot « Machinimas » apparaître dans un texte juridique.

A la même période Blizzard Entertainment publie un document intitulé 'lettre aux réalisateurs de machinimas' qui ne touche pas uniquement à la problématique des droits d'exploitation mais aussi à celle de branding d'image de marque.

Il est absolument interdit de produire des contenus offensifs pour la morale. Seuls les contenus à destination d'un public adolescent sont autorisés.

Tableau récapitulatif des stratégies développées par les éditeurs de jeu face aux Machinimas

A la base, la machinima

- Outrepasse les règles du Contrat de Licence de l'Utilisateur Final (CLUF)
- Soulève des questions sur le droit d'auteur et les royalties

	Microsoft	Blizzard	<i>The Movies</i>	<i>Second Life</i>
Exploitation	Non	Non	Oui	Oui
Scénarios	Oui *	Oui	Oui	Oui
Images	Oui	Oui	Oui	Oui
Son	Cela dépend	Oui	Oui	Oui
Webcasting	Oui	Oui	Oui	Oui
Festivals	Oui	Oui	Oui	Oui
Contenu offensif	Non	Adolescents	Oui	Oui
Droits négociables	Oui	Oui	Non	Résidents

1 Microsoft

Extraits traduits des conditions d'utilisation des jeux de Microsoft

Nous savons que les gens comme vous aiment nos jeux et veulent parfois employer des choses comme le gameplay, les captures d'écran, la musique, et autres éléments de nos jeux (« contenu de jeu ") pour faire des choses comme les Machinimas, les vidéos, et autres choses « cool ». Nous voudrions faciliter cela pour vous. À condition que vous puissiez respecter ces règles, vous pouvez employer notre contenu de jeu pour réaliser vos œuvres.

Que puis-je faire?

Voici les mots magiques de nos avocats: à condition que vous respectiez ces règles, Microsoft vous accorde une autorisation personnelle, non exclusive et non transmissible d'utilisation et de création de travaux dérivés à partir des contenus de

nos jeux, et ce, strictement pour un usage non commercial et personnel. Nous pouvons retirer cette autorisation d'utilisation limitée à tout moment et pour n'importe quelle raison.

Il est par contre obligatoire de mentionner à la suite du titre de votre création : « a été créé dans le respect des lois d'utilisation des contenus de jeux de Microsoft et a utilisé des éléments de GAMENAME, © Microsoft Corporation. »

Cela s'applique pour tous les jeux suivants :

- * Age of Empires (toutes les versions)
- * Flight Simulator (toutes les versions)*
- * Forza Motorsport (toutes les versions)*
- * Halo: Combat Evolved, Halo 2, et Halo 3
- * Kameo
- * Perfect Dark Zero
- * Project Gotham Racing (toutes les versions)*
- * Rise of Nations (toutes les versions)
- * Shadowrun
- * Viva Piñata

Restrictions

Vous ne pouvez pas détourner nos jeux et accéder à leurs fonctions capitales ou faire autrement les choses pour lesquels les jeux ont normalement été créés.

Vous ne pouvez pas employer le contenu de jeu pour créer des oeuvres pornographiques ou obscènes, ou tout ce qui peut être relatif à un contenu vulgaire, raciste, détestable, ou autrement répréhensible.

Il vous est interdit de vendre vos œuvres même si leur contenu n'a rien à voir avec celui de nos jeux vidéo.

2 Blizzard Entertainment

Lettre aux créateurs de Machinimas dans le monde (extraits traduits)

Blizzard Entertainment soutient fortement les efforts des membres de la Communauté du jeu World of Warcraft qui produisent des Machinima, films désignés ci-après sous le nom de "Production", utilisant les images vidéo, les rendus, la musique, les bruits, le discours, ou tout autre élément actif protégé par les droits d'auteur.

En premier lieu, Blizzard Entertainment exige que l'utilisation de World of Warcraft et des autres produits Blizzard Entertainment soit limitée à des buts exclusivement non commerciaux.

Ce que cela signifie pour les artistes

En tant qu'artiste appartenant à la communauté des réalisateurs de Machinima, vous êtes autorisé à créer des productions de Machinima, et à les distribuer librement sur votre site Web, ou sur d'autres sites Web où les Internautes peuvent librement regarder votre production.

Limitations d'utilisation

Ni vous (l'artiste de Machinima) ni l'opérateur de n'importe quel site Web où vos productions sont diffusées ne peut forcer un téléspectateur à payer quelque tarif que ce soit pour pouvoir regarder vos productions.

Votre production ne peut être vendue

Notez que la restriction de Blizzard Entertainment concernant vos productions limitées à un usage "non commercial", signifie également que vous ne pouvez pas autoriser une autre compagnie à demander des honoraires, ou n'importe quelle autre forme de compensation, sans autorisation spécifique de la part de Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment se réserve le droit d'employer World of Warcraft pour tous les buts commerciaux.

3 Linden Labs

Les films faits dans le monde de Second Life ; bâtiments, scripts, et outils de personnalisation d'avatar, travaillant en collaboration et en temps réel avec des gens du monde entier sont libres de droit.

Vous pouvez employer Second Life comme votre propre studio vidéo ou son, studio de chorégraphie et comme votre propre studio d'effets spéciaux.

Il est par contre nécessaire de négocier des droits avec les utilisateurs de Second Life pour l'utilisation de leurs avatars et des espaces qu'ils ont créé.

Références :

<http://www.machinima.fr>
<http://www.machinima.com>
<http://www.machinima.org>