

УДК 347.78

DOI: 10.34670/AR.2026.81.58.047

Юридическая квалификация видеоигр во Французской Республике

Бабенко Александр Александрович

Аспирант,

Саратовская государственная юридическая академия,
410056, Российская Федерация, Саратов, ул. Вольская, 1;

e-mail: baa.pravo64@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена исследованию юридической квалификации видеоигр во Французской Республике. Автором было установлено, что видеоигры в этой стране длительное время квалифицировались преимущественно в качестве компьютерных программ. Однако при рассмотрении дела «CRYO» французские суды отказались от подобной «унитарной квалификации» в пользу «дистрибутивной», определив, что видеоигры представляют собой сложные объекты авторского права, включающие в себя программный код, музыку, сценарий, графику, звуковые эффекты и иные компоненты, каждый из которых подлежит самостоятельной охране в зависимости от своей природы. На этом основании автором сделан вывод, что в современной правовой системе Франции к видеоиграм применяется преимущественно дистрибутивная модель авторско-правовой охраны.

Для цитирования в научных исследованиях

Бабенко А.А. Юридическая квалификация видеоигр во Французской Республике // Вопросы российского и международного права. 2026. Том 16. № 4А. С. 376-384. DOI: 10.34670/AR.2026.81.58.047

Ключевые слова

Видеоигры, квалификация видеоигр, интеллектуальные права, авторские права, индустрия видеоигр.

Введение

В индустрии видеоигр до настоящего момента актуальной остаётся проблема определения правовой природы (квалификации) видеоигры как объекта авторских прав. Указанная проблема актуальна как для Российской Федерации, так и для многих зарубежных стран [Ramos, Lopez, Rodriguez, Meng, Abrams, 2013, p. 11]. В настоящей статье предлагаем рассмотреть её на примере судебной практики Французской Республики.

Основная часть

Принято считать, что французские суды столкнулись с вопросом определения правовой природы видеоигр как объектов авторских прав ещё в середине 1980-х годов.

В июне 1984 г. Апелляционный суд Парижа рассмотрел дело под названием «Atari Inc. c. Valadon». По этому делу американская компания «ATARI» обратилась в суд за защитой авторских прав на принадлежащие ей видеоигры, которые на территории Франции незаконно продавала и использовала компания «VALADON AUTOMATION» в качестве аркадных игровых автоматов [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°84-93.509].

В своём решении Парижский апелляционный суд установил, что видеоигры истца не являются объектами авторского права, в частности, кинематографическими произведениями (*на такой квалификации настаивала «ATARI», предварительно зарегистрировав спорные видеоигры в США как аудиовизуальные произведения*), поскольку в них не было «эстетической ценности» и они, по сути, состояли из компьютерных программ, в то время неотделимых от технических устройств – аркадных игровых автоматов, признаваемых во Франции «в лучшем случае объектами промышленной собственности» [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°84-93.509].

Однако в марте 1986 г. кассационный суд не согласился с выводами Парижского апелляционного суда, посчитав, что принятое им решение не соответствует смыслу ст. 2 Закона Франции 1957 г. «О литературной и художественной собственности», в которой законодатель провозгласил, что: «положения настоящего закона защищают авторские права на любые «произведения разума» (*фр. «œuvre de l'esprit»*), независимо от жанра, формы выражения, достоинств или назначения». На этом основании дело было направлено на новое рассмотрение в Апелляционный суд Амьена [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°84-93.509].

Аналогичным образом в марте 1986 г. рассмотрено дело «Williams Electronics Inc. c. Jeutel» по иску американской компании «WILLIAMS ELECTRONICS» о защите авторских прав на принадлежащую ей аркадную видеоигру «DEFENDER» в связи с тем, что компания «JEUTEL» незаконно продавала и использовала её на территории Франции сначала под оригинальным названием, а позднее под названием «Mirage» [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°85-91.465].

Указанная видеоигра, как и в деле «Atari Inc. c. Valadon», была зарегистрирована истцом в США в качестве аудиовизуального произведения, поэтому он настаивал во французском суде на её защите в качестве кинематографического произведения. Однако Парижский апелляционный суд постановил, что «DEFENDER» не является такого рода произведением и не подлежит защите, поскольку она состояла из «банального выражения звуков, визуального оформления и анимации» (*в ней фактически отсутствовала «эстетическая ценность»*) и обладала признаком интерактивности – пользователь в ходе игрового процесса своими действиями влиял на последовательность воспроизведения на экране звуков и изображений, тогда как классические произведения, охраняемые авторским правом, в том числе кинематографические, по мнению суда, не имели такого признака, а всегда были

«неизменными» (*фр. «intangibilité»*) [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°85-91.465] или, другими словами, «линейными» (*фр. «linéaires»*) [Meyer, 2009-2010, p. 22].

В то же время кассационный суд, рассмотрев дело, отметил, что интерактивность «DEFENDER» и «отсутствие в ней эстетической ценности» недостаточны для отказа истцу в защите авторских прав на эту видеоигру, постановив, что принятое Парижским апелляционным судом решение также противоречит смыслу ст. 2 Закона Франции 1957 г. «О литературной и художественной собственности». На этом основании дело было направлено на новое рассмотрение в Апелляционный суд Амьена [Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n°85-91.465].

В настоящее время решения Апелляционного суда Амьена по двум названным делам не опубликованы. Однако, как подчёркивает И. Мейер, фактически во Франции кассационные суды в текстах приведенных постановлений впервые признали видеоигры объектами авторского права – охраняемыми законом «произведениями разума» (*фр. «œuvre de l'esprit»*) [Meyer, 2009-2010, p. 21-22]. С этим выводом согласны и другие французские авторы, например, Б. Карделла [Cardella, 2011, p. 33-34] и Х. Ким [Kim, 2022, p. 7].

В 1992 г. во Франции на смену Закону 1957 г. «О литературной и художественной собственности» пришёл Кодекс интеллектуальной собственности (Code de la Propriété Intellectuelle) (далее – CPI / Кодекс). В ст. L112-1 этого Кодекса французский законодатель также определил, что его «положения защищают права авторов на любые «произведения разума», независимо от жанра, формы выражения, достоинств или назначения» [Code de la propriété intellectuelle]. Исходя из ст. L112-2 Кодекса, к ним могут относиться любые произведения литературы, искусства и науки, «включая: 1) книги, брошюры и другие аналогичные письменные произведения; 2) лекции, выступления, проповеди и иные аналогичные устные произведения; 3) драматические и музыкально-драматические произведения; 4) хореографические произведения, цирковые номера, трюки и пантомимы; 5) музыкальные произведения; 6) кинематографические произведения и иные аудиовизуальные произведения, состоящие из серии движущихся изображений со звуком или без него; 7) произведения рисунка, живописи, архитектуры, скульптуры, гравюры и литографии; 8) графические, а также типографские произведения; 9) произведения фотографии и иные произведения, созданные аналогичным способом; 10) произведения прикладного искусства; 11) иллюстрации и географические карты; 12) планы, эскизы и иные подобные произведения из области географии, топографии, архитектуры и науки; 13) программное обеспечение (*компьютерные программы и подготовительные материалы к ним*); 14) произведения моды» [Code de la propriété intellectuelle].

Поскольку законодатель не предусмотрел в этом перечне специальную категорию для охраны видеоигр, начиная с 1990-х годов во Франции, как отмечает исследователь Жан-Мишель Брюгьер, развернулась дискуссия о правовой природе этих объектов, в частности, являются ли они едиными объектами охраны с возможной «унитарной квалификацией» в качестве программного обеспечения (компьютерных программ), аудиовизуальных произведений, баз данных или же представляют собой объекты, подлежащие множественной правовой охране [Bruguière, 2018, p. 78]. Так, например, А. Латрей отстаивал позицию, что видеоигры – это, прежде всего, аудиовизуальные произведения; Э. Треппоз говорил о том, что видеоигры являются исключительно программным обеспечением (компьютерными программами); в свою очередь, Н. Малле-Пужоль отождествлял указанные объекты с базами данных [Bruguière, 2018, p. 78]; в то же время Ф. Годра высказывал мнение, что видеоигры являются сложными объектами – «... смесью различных классических произведений, ... скрытых технической средой» [Годра, 2002].

Тем не менее, вопрос о том, что представляют собой видеоигры как объекты авторского права в соответствии с положениями Кодекса об интеллектуальной собственности Франции, стал предметом рассмотрения и судебных органов.

Так, в апреле 1997 г. Апелляционный суд Кана в рамках спора об оспаривании действительности договора аренды (проката) 120 кассет с видеоиграми указал, что видеоигры, записанные на этих носителях, представляют собой «произведения, состоящие из серии движущихся изображений, воспроизводимых компьютером в результате исполнения инструкций, написанных на машинном языке», в связи с чем признал их компьютерными программами [Cour d'appel de Caen, 3 avril 1997, n° RG9601287].

В декабре 1997 г. Апелляционный суд Кана также рассмотрел дело о привлечении к уголовной ответственности французской гражданки Энни Й., руководителя компании «DPM», за незаконную сдачу в аренду (прокат) картриджей с копиями видеоигр. В рамках этого дела, отклоняя доводы обвиняемой о квалификации видеоигр в качестве аудиовизуальных произведений, суд определил, что такие объекты состоят не из серии движущихся изображений со звуком или без него, а из программного обеспечения – компьютерных программ, написанных в виде логических инструкций на машинном языке, с целью их воспроизведения на игровых консолях «Nintendo» [Cour d'appel de Caen, 3 avril 1997, n° RG9601287].

В ноябре 1999 г. Апелляционный суд Версаля также отказал истцу, компании «MV», в квалификации видеоигры «Urban Runner» в качестве аудиовизуального произведения. Как указал суд, в аудиовизуальных произведениях зритель пассивен и ему фактически навязывается линейный процесс воспроизведения на экране звуков и изображений, тогда как в видеоигре «Urban Runner», созданной в жанре «интерактивного кино», пользователь (игрок) своими действиями влиял на последовательность их воспроизведения, в том числе заранее записанных кинематографических роликов с участием актёров. В результате чего «Urban Runner» была признана программным обеспечением, в котором в единое целое – коллективное произведение (*фр. «l'œuvre collective»*) был объединён творческий труд авторов текста, звуков, изображений и кинематографических роликов из данной видеоигры [Cour d'appel de Versailles, 13^{ème} ch. Correctionnelle, 18 nov. 1999].

В июне 2000 г. видеоигра также была квалифицирована в качестве компьютерной программы в так называемом деле «Midway», в котором французский гражданин Пьер И. был привлечён к уголовной ответственности за незаконное воспроизведение и использование товарных знаков и программного обеспечения видеоигры «Mortal Kombat». Кассационный суд в этом деле определил, что данная видеоигра состоит из звуков, графических объектов, анимации, 7 игровых персонажей и других компонентов, объединённых между собой в единое целое с помощью компьютерной программы [Cass. crim., 21 juin 2000, n° 99-85.154].

Таким образом, к началу 2000-х годов в судебной практике Франции сформировался подход, согласно которому видеоигры по своей правовой природе: а) не признавались «аудиовизуальными произведениями» ввиду присущей им интерактивности; и б) рассматривались как компьютерные программы.

Представляется, что подобный подход, с одной стороны, был выгоден организатору создания видеоигры (игровой студии или издателю), с другой стороны, ограничивал права непосредственных авторов этого объекта. Так, например, в 2005 году в отчёте Высшего совета по литературной и художественной собственности (совещательного органа при Министерстве культуры Франции) отмечалось, что на практике признание видеоигр программным обеспечением означало, что: во-первых, к организатору в «автоматическом порядке» (без заключения договора) переходили исключительные права на видеоигру, которая была создана

под его руководством (в силу ст. L.113-9 CPI как на «служебное программное обеспечение»); во-вторых, организатор вправе был выплатить авторам вознаграждение за создание «служебного программного обеспечения» не в пропорциональном размере от суммы доходов, полученных от продажи видеоигры, а в виде фиксированной суммы (ст. L.131-4 CPI); в-третьих, непосредственные авторы видеоигры при такой квалификации лишались некоторых личных неимущественных прав: а) права на отзыв видеоигры; б) права на возражения против внесения в игру каких-либо изменений после её создания (ст. L121-7 CPI) [Benabou, 2005, p. 17-18].

В то же время, как было отмечено в этом отчёте, такая «унитарная квалификация» фактически упрощала «сложную природу» рассматриваемых объектов [Benabou, 2005, p. 18], поскольку не учитывала, что они состоят не только из программной части (компьютерной программы), но также из «наиболее оригинальной» аудиовизуальной части – текста, звука, изображений и проч. компонентов, непосредственно воспринимаемых игроками, тем самым заслуживающих в том или ином виде самостоятельной авторско-правовой охраны.

Впоследствии ограниченность подхода с «унитарной квалификацией» видеоигр как программного обеспечения (компьютерных программ) стала очевидной для французских судов при рассмотрении в 2006–2009 гг. дела «CRYO».

Так, в рамках этого дела общество «SESAM», управлявшее на коллективной основе авторскими правами на музыкальные произведения, обратилось в суд за защитой авторских прав композиторов, потребовав выплатить 565 950, 18 евро за незаконное воспроизведение различных музыкальных произведений в видеоиграх компании «CRYO» [Cour d'appel de Paris, 20 septembre 2007, n°07/01793]. Бывший директор компании «CRYO» (на тот момент она находилась в процессе банкротства) просил квалифицировать видеоигры сначала в качестве аудиовизуальных произведений, а затем компьютерных программ [Cour d'appel de Paris, 20 septembre 2007, n°07/01793].

Апелляционный суд Парижа в этом деле указал, что, с одной стороны, видеоигры не являются аудиовизуальными произведениями, а с другой стороны, что их не следует сводить только к компьютерным программам, поскольку они представляют собой: «сложные произведения, состоящие не только из программного обеспечения, но также из сценария, изображений, звуков, музыкальных композиций» и др. компонентов, подлежащих самостоятельной защите [Cour d'appel de Paris, 20 septembre 2007, n°07/01793].

С данным выводом согласился и кассационный суд, который при рассмотрении этого дела также отметил, что: «видеоигры – это сложные произведения, которые нельзя свести только к программной составляющей, независимо от её важности», напротив, «каждый творческий компонент видеоигры подчиняется собственному режиму охраны в зависимости от его природы» [Cass. civ. 1re, 25 juin 2009, n° 07-20.387].

По итогу рассмотрения этого дела было установлено, что компания «CRYO» не получила разрешения у общества «SESAM» на воспроизведение спорных музыкальных произведений в своих видеоиграх и никогда не выплачивала обществу авторских отчислений, в связи с чем заявленное им требование было удовлетворено частично и за нарушение авторских прав композиторов в пользу «SESAM» была взыскана денежная компенсация в размере 503 000 евро [Cass. civ. 1re, 25 juin 2009, n° 07-20.387].

Таким образом, в деле «CRYO» французские суды впервые отошли от «унитарной квалификации» видеоигр в качестве компьютерных программ, указав, что видеоигры являются сложными произведениями (*фр. «œuvre complexe»*) или сложными объектами (*в отечественном понимании*), в отношении которых необходимо применять так называемую «дистрибутивную квалификацию», согласно которой каждый творческий компонент видеоигры подлежит

самостоятельной авторско-правовой охране в зависимости от своей природы / формы выражения.

Следует отметить, что подобная «дистрибутивная квалификация» впоследствии была применена Кассационным судом Парижа в 2011 году в аналогичном деле, где разрешался спор о выплате компанией «Prizee» компенсации за незаконное воспроизведение более двадцати музыкальных произведений в принадлежащих ей онлайн-играх. В этом деле суд определил, что: «музыка не является неотъемлемой частью видеоигры, поскольку её можно прослушать, не играя в неё», тем самым она может рассматриваться как самостоятельный объект авторско-правовой охраны. В результате чего взыскал с компании «Prizee» за нарушение авторских прав в пользу композитора спорных музыкальных произведений компенсацию в размере 50 000 евро [Tribunal de grande instance de Paris, 30 septembre. 2011].

В более современной судебной практике французские суды также обращают внимание на то, что видеоигры являются сложными объектами авторского права.

Так, например, в 2016 году Верховный суд Лиона в деле о нарушении авторских прав на видеоигру «Alone in the Dark» указал, что она является сложным объектом авторского права, состоящим из программы, музыки, сценария, звуковых эффектов, графики и прочих компонентов, у каждого из которых собственный автор (*по требованию французского геймдизайнера Фредерика Рейналя суду пришлось установить творческий вклад каждого автора видеоигры «Alone in the Dark», распределив между ними авторские права, в частности, на программное обеспечение, игровой процесс, музыку, звуковые эффекты, сценарий и графические 2D/3D объекты*) [Tribunal de grande instance de Lyon, 8 septembre 2016, n°05/08070].

Подобный «дистрибутивный подход» к квалификации видеоигр как сложных объектов авторского права также был использован французскими судами при рассмотрении так называемого дела «UFC с. Valve» (*касалось оспаривания одного из пунктов «Соглашения подписчика» онлайн-сервиса «Steam», в котором пользователям запрещалось перепродавать игровые аккаунты и «уникальные ключи», после активации которых можно было получить доступ к цифровой копии той или иной видеоигры на данной платформе*) [Cass. civ. 1re, 23 oct. 2024, n°23-13.738].

Дополнительно можно отметить также дело «Madbox с. Lava Games», рассмотренное во Франции в 2024 г. В рамках этого дела Парижский суд, сославшись на выводы кассационного суда по делу «CRYO», указал, что видеоигры «Pocket Champs» (правообладатель компания «Madbox») и «Afar Rush» (правообладатель компания «Lava Games») являются сложными объектами, после чего сравнил их графику и игровой процесс с целью установления предполагаемого факта нарушения компанией «Lava Games» авторских прав компании «Madbox» в результате выпуска клона видеоигры «Pocket Champs» [Tribunal judiciaire de Paris, 7 novembre 2024, n°24/02849].

Заключение

Проведённый анализ показал, что во Франции видеоигры признаны объектами авторского права ещё в 1986 году, после чего длительное время квалифицировались в качестве компьютерных программ (программного обеспечения). Однако со временем французские суды отказались от подобной «унитарной квалификации» в пользу «дистрибутивной», определив, что видеоигры представляют собой сложные произведения (фр. *œuvre complexe*) / сложные объекты, включающие в себе компьютерную программу, музыку, сценарий, графику, звуковые эффекты,

персонажей и другие компоненты, каждый из которых подлежит самостоятельной авторско-правовой охране в зависимости от своей природы (формы выражения).

Библиография

1. Годра Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведений мультимедиа // Информационное общество и культура. 2002. № 1. – URL: https://infoculture.rsl.ru/_IK_Archive/DEK/texts/2002/DEK-2002-01-2.htm .
2. Benabou V.L., Martin J., Henrard O. Le régime juridique des œuvres multimédia: droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs. Paris, 26 mai 2005. 66 p. – URL: <https://www.vie-publique.fr/rapport/27901-le-regime-juridique-des-oeuvres-multimedia-droits-des-auteurs-et-secur> .
3. Bruguière J.M. Droit des propriétés intellectuelles. 3e éd. Paris: Mise au point, 2018. 224 p. – URL: <https://droit.cairn.info/droit-des-proprietes-intellectuelles-3e-edition--9782340027398?lang=fr> .
4. Cardella B. Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique. Université de Toulon, 2011. 412 p. – URL: <https://theses.hal.science/tel-00658291/document> .
5. Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n° 84-93.509 (Atari Inc. c. Valadon). – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007016935> .
6. Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n° 85-91.465 (Williams Electronics Inc. c. Jeutel). – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007016536> .
7. Cass. civ. 1re, 25 juin 2009, n° 07-20.387 (CRYO). – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632> .
8. Cass. civ. 1re, 23 oct. 2024, n° 23-13.738 (UFC c. Valve). – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000050443215> .
9. Cass. crim., 21 juin 2000, n° 99-85.154 (Midway). – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007605470> .
10. Cass. crim., 23 nov. 1999, n° 98-81.719. – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007598473> .
11. Code de la propriété intellectuelle. – URL: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069414/ .
12. Cour d'appel de Caen, 3 avril 1997, n° RG9601287. – URL: <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000006935256> .
13. Cour d'appel de Paris, 20 septembre 2007, n° 07/01793 (CRYO). – URL: <https://www.doctrine.fr/d/CA/Paris/2007/SK14D4A15561A8CC019F99> .
14. Cour d'appel de Versailles, 13^{ème} ch. Correctionnelle, 18 nov. 1999 (MV c. Havas Interactive Europe). – URL: <https://www.legalis.net/jurisprudences/cour-dappel-de-versailles-13-eme-ch-correctionnelle-arret-du-18-novembre-1999/> .
15. Kim H.E. Quand la loi de l'esport n'existe pas. 2022. 8 p. – URL: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4068893> .
16. Meyer I. Le jeu vidéo en droit d'auteur: l'enjeu d'un statut juridique ad hoc? Université Paul Cézanne, 2009-2010. 100 p. – URL: <https://www.yumpu.com/s/Em5LCmh4sv3OvYN1> .
17. Ramos A., Lopez L., Rodriguez A., Meng T., Abrams S. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. Geneva: WIPO Publication, 2013. 97 p.
18. Tribunal de grande instance de Lyon, 8 septembre 2016, n° 05/08070 (Alone in the Dark). – URL: <https://www.doctrine.fr/d/TGI/Lyon/2016/FRE31049F232BC235D3865> .
19. Tribunal de grande instance de Paris, 30 septembre. 2011 (Prizee). – URL: <https://www.legalis.net/jurisprudences/tribunal-de-grande-instance-de-paris-3eme-chambre-3eme-section-jugement-du-30-septembre-2011/> .
20. Tribunal judiciaire de Paris, 7 novembre 2024, n° 24/02849 (Madbox c. Lava Games). – URL: <https://justice.pappers.fr/decision/15471589352daa871241918f2c003166d5952271> .

Legal Qualification of Video Games in the French Republic

Aleksandr A. Babenko

Postgraduate Student,
Saratov State Law Academy,
410056, 1, Vol'skaya str., Saratov, Russian Federation;
e-mail: baa.pravo64@mail.ru

Abstract

The article is devoted to the study of the legal qualification of video games in the French Republic. The author has established that video games in this country were for a long time qualified primarily as computer programs. However, when considering the "CRYO" case, French courts abandoned such a "unitary qualification" in favor of a "distributive" one, determining that video games are complex objects of copyright, including program code, music, script, graphics, sound effects, and other components, each of which is subject to independent protection depending on its nature. On this basis, the author concludes that in the modern legal system of France, a predominantly distributive model of copyright protection is applied to video games.

For citation

Babenko A.A. (2026) Yuridicheskaya kvalifikatsiya videoigr vo Frantsuzskoy Respublike [Legal Qualification of Video Games in the French Republic]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 16 (4A), pp. 376-384. DOI: 10.34670/AR.2026.81.58.047

Keywords

Video games, qualification of video games, intellectual rights, copyright, video game industry.

References

1. Benabou, V. L., Martin, J., & Henrard, O. (2005, May 26). *Le régime juridique des œuvres multimédia: droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs* [The legal regime of multimedia works: authors' rights and legal security for investors]. Paris. Retrieved from <https://www.vie-publique.fr/rapport/27901-le-regime-juridique-des-oeuvres-multimedia-droits-des-auteurs-et-secur>
2. Bruguière, J. M. (2018). *Droit des propriétés intellectuelles* [Intellectual property law] (3rd ed.). Paris: Mise au point. Retrieved from <https://droit.cairn.info/droit-des-proprietes-intellectuelles-3e-edition-9782340027398?lang=fr>
3. Cardella, B. (2011). *Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique* [Video game law: from virtuality to legal reality]. Université de Toulon. Retrieved from <https://theses.hal.science/tel-00658291/document>
4. Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n° 84-93.509 (Atari Inc. c. Valadon). (1986). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007016935>
5. Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, n° 85-91.465 (Williams Electronics Inc. c. Jeutel). (1986). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007016536>
6. Cass. civ. 1re, 25 juin 2009, n° 07-20.387 (CRYO). (2009). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632>
7. Cass. civ. 1re, 23 oct. 2024, n° 23-13.738 (UFC c. Valve). (2024). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000050443215>
8. Cass. crim., 21 juin 2000, n° 99-85.154 (Midway). (2000). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007605470>
9. Cass. crim., 23 nov. 1999, n° 98-81.719. (1999). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007598473>
10. *Code de la propriété intellectuelle* [Intellectual Property Code]. (n.d.). *Légifrance*. Retrieved from https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069414/
11. Cour d'appel de Caen, 3 avril 1997, n° RG9601287. (1997). *Légifrance*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000006935256>
12. Cour d'appel de Paris, 20 septembre 2007, n° 07/01793 (CRYO). (2007). *Doctrine*. Retrieved from <https://www.doctrine.fr/d/CA/Paris/2007/SK14D4A15561A8CC019F99>
13. Cour d'appel de Versailles, 13ème ch. Correctionnelle, 18 nov. 1999 (MV c. Havas Interactive Europe). (1999). *Legalis*. Retrieved from <https://www.legalis.net/jurisprudences/cour-dappel-de-versailles-13-eme-ch-correctionnelle-arret-du-18-novembre-1999/>
14. Godre, F. (2002). Kratkie zametki o pravovom rezhime proizvedenii multimedi [Brief notes on the legal regime of multimedia works]. *Informatsionnoe obshchestvo i kultura*, 1. Retrieved from https://infoculture.rsl.ru/_IK_Archive/DEK/texts/2002/DEK-2002-01-2.htm

15. Kim, H. E. (2022). *Quand la loi de l'esport n'existe pas* [When esports law does not exist]. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4068893>
16. Meyer, I. (2009-2010). *Le jeu vidéo en droit d'auteur: l'enjeu d'un statut juridique ad hoc?* [Video games in copyright law: the challenge of a special legal status?]. Université Paul Cézanne. Retrieved from <https://www.yumpu.com/s/Em5LCmh4sv3OvYN1>
17. Ramos, A., Lopez, L., Rodriguez, A., Meng, T., & Abrams, S. (2013). *The legal status of video games: Comparative analysis in national approaches*. Geneva: WIPO Publication.
18. Tribunal de grande instance de Lyon, 8 septembre 2016, n° 05/08070 (Alone in the Dark). (2016). *Doctrine*. Retrieved from <https://www.doctrine.fr/d/TGI/Lyon/2016/FRE31049F232BC235D3865>
19. Tribunal de grande instance de Paris, 30 septembre 2011 (Prizee). (2011). *Legalis*. Retrieved from <https://www.legalis.net/jurisprudences/tribunal-de-grande-instance-de-paris-3eme-chambre-3eme-section-jugement-du-30-septembre-2011/>
20. Tribunal judiciaire de Paris, 7 novembre 2024, n° 24/02849 (Madbox c. Lava Games). (2024). *Pappers Justice*. Retrieved from <https://justice.pappers.fr/decision/15471589352daa871241918f2c003166d5952271>