

Jeux en musique: licences pour musique dans les jeux informatiques

La musique pour les jeux informatiques est dans l'air du temps. Mais de quoi faut-il tenir compte lors de l'établissement de licences pour de la musique de jeu informatique? Les «sync-rights» ont-ils un lien avec la musique de jeu informatique? Et quelle est l'influence sur les redevances dans les cas de musique pour jeux en ligne, de musique en tant qu'application ou sur CD/DVD?

Après leur concert au fameux Beatseat-Club, Axel W. Road, Susi Quadro et les autres membres du groupe prennent un bain de foule bien mérité. Parmi les enthousiastes, Axel reconnaît une ancienne connaissance. Dennis, ami d'école primaire, est aujourd'hui programmeur de jeux informatiques. Il ne cache pas que le concert l'a beaucoup impressionné. Mieux encore, il demande à Axel s'il pourrait utiliser l'une des chansons du groupe pour le jeu informatique qu'il va sortir prochainement.

Le jeu devrait être proposé en ligne, peut-être sous forme d'application, et sur CD/DVD, explique Dennis. «Si tu es d'accord, tu pourrais uniquement me donner les «sync-rights» sur le morceau», dit-il avant d'ajouter: «Nous pourrions convenir d'un prix directement entre nous, c'est le plus rapide et le plus simple.»

Axel est enthousiasmé par cette idée. Les autres musiciens seront certainement également emballés par cette opportunité unique. Il souhaite tout de même en savoir plus sur ces fameux «sync-rights» et aimerait clarifier la question de la négociation directe. Il remercie Dennis et lui promet une réponse rapide. Sans attendre, il envoie ses questions au service clients de SUISA.

Texte: Daniel Köhler et Manu Leuenberger

De: axelsband@
À: customerservicesf@suisa.ch
Objet: morceau pour jeu informatique

Bonjour!

Un de mes amis programme des jeux informatiques. Il souhaite utiliser un des morceaux de mon groupe (nous sommes tous membres SUISA) dans son nouveau jeu. Quelle contrepartie financière pour un morceau peut-on demander dans un tel cas, et à quelle rémunération peut-on s'attendre? Qu'entend-on précisément par «sync-rights»? Pouvons-nous prévoir un accord directement avec le programmeur du jeu, sans passer par SUISA? La situation est-elle différente selon les cas suivants: jeu en ligne, en tant qu'application ou sur CD/DVD?

Thanks a lot pour votre réponse!
Axel & Band

De: customerservicesf@suisa.ch

À: axelsband@

Objet: morceau pour jeu informatique

Cher Axel,

Merci de ta question. La musique pour jeux informatiques est très à la mode! Pour certains jeux, la musique est réalisée spécialement par des célébrités; cela a par exemple été le cas pour «Modern Warfare 2» (musique de Hans Zimmer) ou «Soul of the Ultimate Nation» (Howard Shore).

Qu'entend-on par «sync-rights»?

On parle de synchronisation lorsque des œuvres musicales sont mises en lien avec d'autres œuvres comme des films, des jeux, des installations artistiques, etc. Pour de telles utilisations d'une œuvre, l'auteur de l'œuvre musicale doit dans tous les cas donner son accord, qui correspond à ce qu'on appelle le droit de synchronisation.

Accords directs avec le programmeur du jeu?

Tu te demandes si tu peux passer un accord directement avec le programmeur du jeu. Nous te conseillons de faire preuve de prudence! Avec lui, tu peux négocier uniquement les sync-rights. Pour le droit de synchronisation, il est toujours possible de prévoir une rémunération séparée. Ce droit n'est pas géré par SUISA.

Tous les autres droits sont intégralement gérés par SUISA pour le monde entier, que ce soit pour la radio, la TV ou pour des reproductions sur CD. SUISA gère également les droits pour services de streaming ou de téléchargement; il y a quelques exceptions pour certains pays dans lesquels il n'y a pas de société faisant un travail identique à celui de SUISA (p. ex. les USA). Ce n'est que dans le cas d'utilisations dans le domaine en ligne qu'un membre peut exiger des exceptions dans le contrat de gestion, mais ce n'est que très rarement le cas.

La situation est-elle différente qu'il s'agisse d'un jeu en ligne, d'une application ou d'un CD/DVD?

Oui, nous avons différents tarifs pour les différentes utilisations. Les montants et pourcentages sont expliqués ci-après. Pour notre travail d'encaissement et de répartition, nous percevons 15% des recettes. En tant que compositeur, tu toucheras donc 85% des montants rapportés par ta musique.

Lorsque le jeu est proposé **en ligne**, les coûts de production sont déterminants pour le montant de la rémunération. Ton programmeur de jeu doit nous indiquer quel est le montant du budget de production. La redevance pour la musique peut varier entre un montant forfaitaire de 100 francs et 100 francs par minute. Pour une production qui utilise 30 minutes de musique protégée, un montant de 3000 francs serait donc dû dans le dernier cas mentionné.

Si le jeu est proposé en tant **qu'application** contre paiement, la redevance est établie en fonction du prix de vente. En règle générale, SUISA exige 2% du prix de vente d'une application. Dans tous les cas, le fabricant de l'application devra payer une redevance minimale de 4,5 centimes par téléchargement. Si l'application est proposée gratuitement, nous demandons un minimum de 1 centime par application obtenue.

Si le programmeur du jeu veut sortir le jeu sur **DVD**, nous devons connaître le prix facturé. Sur ce prix de vente, 4,4% vont aux droits d'auteur sur la musique. Avec un prix de vente de 25 francs, la redevance serait donc de 1.10 francs.

Bonne chance pour le jeu et meilleures salutations.

Daniel Köhler,
Chef de division Droit de reproduction,
d'émission et nouveaux médias
Clients et licences

DVD



Jeux pour vente au public pour un usage privé: (tarif VI chiffres 17 et 18)

- 4,4% du prix facturé (AIP)
- 3,3% du prix de vente au détail
- Pour les supports audiovisuels ne contenant que partiellement de la musique protégée, le pourcentage diminue proportionnellement à la condition que le client donne à SUISA des informations précises.

Redevance minimale / jeux remis gratuitement (DVD) (tarif VI chiffre 22)

2,2 centimes par minute de musique, au maximum 31 centimes par support audiovisuel, lorsque le client donne des indications exactes à SUISA sur la musique contenue dans le support audiovisuel. Pour une durée de la musique de 14 minutes et plus, nous facturons 31 centimes par exemplaire.

Internet

Fabrication pour utilisation publique ailleurs qu'à la télévision ou dans les cinémas (tarif VN, chiffre 15.3)

Budget de production

Jusqu'à CHF 2500 CHF 50 forfaitairement
Jusqu'à CHF 5000 CHF 100 forfaitairement
Jusqu'à CHF 30000 CHF 50 / min. de musique
Plus de CHF 30000 CHF 100 / min. de musique

Mise à disposition sur Internet: CHF 100 forfaitairement par site Internet et jeu

Applications

Vente

- 3,3% pro rata temporis
- Pour un jeu, il est difficile de définir la durée totale. S'il n'est pas possible de calculer en fonction de la durée, nous nous basons sur le volume de données en KB / MB
- Pour simplifier, nous pouvons également proposer 2% de manière fixe par application.
- Redevance minimale: CHF 0,045 par app.

Téléchargements gratuits

- Par application reçue CHF 0,10 (si 100% de musique).
- La proportion de musique est prise en compte et il y a une adaptation en conséquence (pro rata temporis).
- La redevance minimale s'élève dans tous les cas à CHF 0.01 par application obtenue.
- Ici aussi: s'il n'est pas possible de calculer en fonction de la durée, nous nous basons sur le volume de données.

A noter

Sont réservés les droits de synchronisation ainsi que les droits voisins des producteurs et interprètes.