

GLOSSAIRE

Adaptateur :

Auteur chargé de l'adaptation d'une œuvre.

Adaptation :

Modification d'une œuvre originale qui permet à cette œuvre de s'adapter à une nouvelle exploitation. On dira qu'il y a adaptation d'une œuvre de jeu originale lorsque l'auteur en charge de l'adaptation aura transformé les éléments créatifs du jeu original (sa mécanique, sa règle, sa structure, son déroulement...) de façon substantielle.

Auteur :

Créateur d'une œuvre, que ce soit d'une œuvre originale, d'une adaptation ou d'un jeu inclus dans une œuvre (certaines épreuves, par ex.).

Ayant Droit :

Toute personne physique ou morale qui vient aux droits d'un auteur (héritier, légataire, cessionnaire).

Bible / Format :

C'est le dossier écrit et imagé qui résulte du développement d'une œuvre et qui en permet la réalisation.

Cession de droits :

Contrat par lequel un auteur cède à un producteur les droits d'exploiter son œuvre moyennant rémunération.

Co Auteurs :

Ensemble des auteurs conjointement associés à la création d'une œuvre.

Chaque auteur définit sa participation sous forme d'un %, l'ensemble des % devant totaliser 100 %, après accord indispensable entre tous les auteurs participants.

Démo ou bande démo :

Document vidéographique très élaboré, souvent interactif, utilisant la 3D, permettant une représentation audiovisuelle, notamment de la structure et des règles du jeu.

La Démo ne peut pas être considérée comme un pilote.

Développement :

Ensemble des études, choix, créations et définitions qui permettent à une œuvre de pouvoir être rédigée sur dossier en vue d'une mise en exploitation.

Droits d'auteur :

Rémunération des personnes physiques (auteur et adaptateur) ayant participé à la création d'une œuvre de l'esprit.

Epreuve ou jeu interne :

Élément constitutif et structurel d'un jeu qui peut être de différentes formes et être déclaré en tant qu'œuvre, sous réserve d'être original.

Irrépartissables :

Les « irrépartissables » sont les sommes mises en répartition pour une œuvre mais dont le paiement s'avère impossible, notamment du fait de l'impossibilité d'en retrouver les auteurs. A l'issue du délai de prescription prévu par la loi, ces sommes sont affectées au financement d'actions définies à l'article L321-9 du CPI.

Membre associé de la SAJE :

Auteur d'œuvre entrant dans le répertoire de la SAJE

Œuvre de jeu :

Ensemble des éléments créatifs d'un jeu (sa mécanique, sa règle, sa structure, son déroulement, son univers...)

C'est l'équivalent du scénario d'un film.

Œuvre de collaboration :

Œuvre qui réunit conjointement plusieurs auteurs dont les diverses contributions à la création peuvent être identifiées.

Œuvre collective :

Est dite collective, l'œuvre dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble sans qu'il soit possible d'identifier leur contribution personnelle.

Originalité d'une œuvre :

La protection du droit d'auteur ne peut bénéficier qu'à des créations qui, quel que soit leur mérite, sont d'une originalité suffisante pour révéler l'empreinte de la personnalité de leur auteur et témoigner du travail individuel, de l'apport intellectuel ou du talent créateur de celui-ci.

Pilote :

C'est le premier exemplaire en vidéo et en vraie grandeur du modèle d'une émission télévisé. Le pilote sert de test à l'émission et peut être éventuellement diffusé.

Répartition :

Dans le cas d'une œuvre de collaboration, les différents co-auteurs définissent, **entre eux, d'un commun accord**, la clé de répartition de leurs droits d'auteur.

Calculée au prorata de la participation de chacun à l'œuvre, cette répartition doit obligatoirement totaliser 100 % des droits.

C'est sur la base de cette clé de répartition que les auteurs seront rémunérés par la SAJE.

Répertoire :

Font partie du répertoire de la SAJE, les œuvres de jeu et de télé réalité assimilables à un jeu.