



PRESS START — ÉDITION DE TRAVAIL — JUILLET 2026

PROTÉGER SON JEU VIDÉO AU MAROC

Guide pratique de propriété intellectuelle pour développeurs indépendants

CODE

ART

MUSIQUE

MARQUE

CONTRATS

MODE CO-OP ACTIVÉ Ce guide transforme les règles marocaines de propriété intellectuelle en réflexes simples : identifier les actifs, prouver leur date, sécuriser les droits et réagir vite en cas de copie.

Un jeu vidéo n'est pas juridiquement un seul objet. C'est un assemblage de code, d'images, de sons, de textes, de signes distinctifs, de données et de contributions humaines. La première tâche n'est donc pas de chercher un "dépôt du jeu" unique, mais d'identifier chaque composant et la règle marocaine qui lui correspond.

Le guide suit le cycle réel d'un studio indépendant : création, preuve, dépôt, collaboration, publication, exploitation et réaction à la copie. Les actions signalées comme "à faire maintenant" peuvent être intégrées à un sprint de production ou à une data room destinée à un éditeur ou à un investisseur.

Carte du guide — sélection de niveau

01 Que protège le droit marocain ?

Une carte des actifs du jeu — p. 4

02 Comment constituer et dater les preuves ?

Un dossier PI exploitable — p. 8

03 Qui possède quoi dans l'équipe ?

Une chaîne de droits continue — p. 11

04 Quels risques surveiller ?

Un protocole anti-copie et clearance — p. 16

05 Quelles réponses rapides ?

FAQ et premiers réflexes — p. 20

06 Sommes-nous prêts à publier ?

Check-list go / no-go — p. 22

MISSION Comprendre pourquoi la PI doit être gérée comme une fonction de production, et non comme une formalité de dernière minute.

Créer un jeu indépendant au Maroc, c'est transformer une idée en un actif exploitable : une version jouable, une marque, un univers, des personnages, une bande-son et, souvent, une communauté. La valeur du projet dépend autant de la qualité du jeu que de la capacité du studio à démontrer qu'il détient les droits nécessaires.

Le risque principal n'est pas seulement qu'un tiers copie le jeu. Il est aussi de découvrir, au moment de signer avec un éditeur, qu'un ancien freelance possède encore les droits sur un personnage, qu'une musique n'a été autorisée que pour une bande-annonce, ou que le nom du jeu entre en conflit avec un droit antérieur.

Notre approche est simple : chaque actif doit avoir un propriétaire identifiable, une date démontrable, un périmètre d'exploitation clair et un document qui permet d'en justifier. Ce réflexe crée une chaîne de titularité : la suite continue de preuves et de contrats qui relie chaque contribution au studio ou au porteur du projet.

LE BON RÉFLEXE Traitez la PI comme le code : documentez les versions, attribuez les responsabilités, vérifiez les dépendances et ne déployez pas en production tant que les droits critiques ne sont pas sécurisés.

Ce guide ne remplace pas une consultation. Il aide le développeur à reconnaître les situations qui peuvent être traitées en interne et celles qui exigent une analyse du cabinet, notamment lorsque la titularité est contestée, qu'un contenu tiers est central au jeu, qu'un brevet est envisagé ou qu'un incident de contrefaçon survient.



AUTEUR DU GUIDE

Prof. Dr. Iliass Segame

Partner, Segame & Maalmi

+212 (0) 6 75 93 93 41

i.segame@segamemaalmi.com

Panorama des droits de PI dans un jeu vidéo au Maroc

01



Un jeu se craft avec plusieurs protections — aucune ne remplace les autres.

MISSION Décomposer le jeu en actifs et choisir la protection pertinente pour chacun.

IDÉE CLÉ Les sources marocaines fournies ne créent pas une catégorie juridique autonome appelée « jeu vidéo ». La protection se raisonne composant par composant.

1. Le droit d'auteur : la protection de base

La loi n° 2-00 protège toute création intellectuelle originale relevant du domaine littéraire ou artistique. La protection commence dès la création, même sans fixation sur un support matériel. Elle couvre notamment les programmes d'ordinateur, les œuvres musicales, audiovisuelles, graphiques, photographiques, les arts appliqués et certaines bases de données par le choix ou l'agencement de leur contenu.

Dans un jeu, cela peut viser séparément le code source et les scripts, les dialogues, le scénario, les concept arts, sprites, textures, modèles 3D, animations, cinématiques, musiques, effets sonores et éléments d'interface, sous réserve de leur originalité. Le titre du jeu peut lui-même être protégé par le droit d'auteur s'il est original.

Le droit d'auteur protège une expression concrète. Il ne s'étend pas aux idées, procédés, systèmes, méthodes de fonctionnement, concepts, principes ou simples données. Une mécanique de jeu décrite de manière abstraite — "assembler trois objets pour progresser", par exemple — n'est donc pas, en tant que simple idée, appropriable par le droit d'auteur. En revanche, son code, ses graphismes, ses textes et sa mise en scène originale peuvent l'être.

L'auteur dispose de droits moraux : être identifié, choisir l'anonymat ou un pseudonyme et s'opposer à une modification portant atteinte à son honneur ou à sa réputation. Il dispose aussi de droits patrimoniaux, notamment pour autoriser ou interdire la reproduction, l'adaptation, la distribution, la location, la représentation et la communication au public.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 2 à 5, 8 à 10.

2. La marque : protéger le nom et les signes du jeu

La marque sert à distinguer les produits ou services d'une personne. Elle peut prendre la forme d'un mot, d'un assemblage de mots, d'un logo, d'une image de synthèse, d'une combinaison de couleurs, d'un son ou d'autres signes admis par la loi. Pour un studio, les candidats habituels sont le nom du studio, le titre principal du jeu, son logo et, selon la stratégie, certains signes de franchise.

Au Maroc, la propriété de la marque s'acquiert par l'enregistrement. Le signe doit être distinctif et ne pas porter atteinte à un droit antérieur. Un titre purement descriptif du genre, de la fonction ou de la qualité du jeu est plus fragile. Avant de communiquer publiquement, il faut donc rechercher les droits antérieurs pertinents et définir précisément les produits et services visés.

La demande est déposée auprès de l'organisme chargé de la propriété industrielle — l'OMPIC dans les sources fournies. Elle est publiée et peut faire l'objet d'une opposition pendant deux mois. Une marque enregistrée produit ses effets pendant dix ans à compter du dépôt et peut être renouvelée indéfiniment par périodes de dix ans.

ATTENTION Un nom de domaine, un compte sur une plateforme ou une page de réseau social ne remplace pas l'enregistrement de marque. Inversement, le dépôt d'une marque doit être cohérent avec les produits et services réellement visés.

Base juridique : Loi n° 17-97, art. 133 à 145, 148 à 152.

3. Les dessins et modèles industriels : une piste sélective

La loi n° 17-97 protège, après dépôt et enregistrement, l'apparence spéciale d'un produit industriel ou artisanal lorsque cette apparence est nouvelle et présente une physionomie propre. Le droit porte sur les lignes, couleurs ou formes et permet d'interdire certaines reproductions et commercialisations.

Certains éléments liés à un jeu — par exemple un objet physique dérivé, un contrôleur ou un packaging original — peuvent entrer dans cette logique. En revanche, les documents fournis ne permettent pas d'affirmer de manière générale que tout écran, skin, icône ou modèle 3D purement numérique est enregistrable comme dessin ou modèle au Maroc. Cette qualification doit être vérifiée au cas par cas avant dépôt.

L'enregistrement dure cinq ans et peut être renouvelé quatre fois, soit jusqu'à vingt-cinq ans. Le dépôt doit intervenir avec prudence : la nouveauté s'apprécie par rapport à ce qui a été rendu accessible au public avant la date de dépôt, sous réserve des exceptions prévues par la loi.

Base juridique : Loi n° 17-97, art. 104 à 114, 122 à 129.

4. Le brevet : seulement pour une véritable solution technique

Un brevet protège une invention nouvelle, inventive et susceptible d'application industrielle. Les méthodes en matière de jeu et les programmes d'ordinateur ne sont pas des inventions lorsqu'ils sont revendiqués "en tant que tels". La loi admet toutefois qu'une invention mise en œuvre par ordinateur puisse être brevetable si elle apporte une contribution technique.

En pratique, un gameplay amusant, une règle ou un algorithme commercial ne suffit pas. Une technologie de compression, de réseau, de rendu, de sécurité ou d'interaction peut justifier une analyse spécialisée si elle résout concrètement un problème technique. Toute communication publique avant l'analyse peut compromettre la nouveauté, même si la loi prévoit certaines hypothèses limitées de divulgation non opposable.

Le brevet est délivré pour vingt ans à compter du dépôt, sous réserve des règles de maintien en vigueur. Pour un studio indie, il doit rester un choix stratégique : coût, confidentialité, vitesse du marché et valeur réelle de la solution doivent être pesés avant dépôt.

Base juridique : Loi n° 17-97, art. 16, 17 et 21 à 29.

TIP

Idée seule : défense faible. Actifs documentés : défense maximale. La page suivante fait correspondre chaque actif du jeu à sa protection principale et à l'action immédiate à lancer.

5. Une carte pratique des actifs

Actif du jeu	Protection principale	Action immédiate	Référence
Code, scripts, outils internes	Droit d'auteur ; brevet seulement si contribution technique	Conserver les versions et identifier chaque auteur	Loi 2-00, art. 2-3 ; loi 17-97, art. 22-23
Scénario, dialogues, lore	Droit d'auteur si originaux	Dater le GDD et les versions rédigées	Loi 2-00, art. 2-3
Graphismes, personnages, UI, animation	Droit d'auteur ; dessin/modèle à vérifier	Archiver les fichiers sources et contrats d'artistes	Loi 2-00, art. 3 ; loi 17-97, art. 104-105
Musique et sons	Droit d'auteur + droits voisins	Sécuriser composition, enregistrement et interprétation	Loi 2-00, art. 3, 50-53
Titre, logo, nom du studio	Droit d'auteur si original + marque enregistrée	Rechercher puis déposer avant campagne majeure	Loi 2-00, art. 4 ; loi 17-97, art. 133-152
Base de données	Droit d'auteur sur choix/agencement original	Distinguer structure protégée et données brutes	Loi 2-00, art. 1, 5 et 8
Concept et mécanique abstraite	Pas de droit d'auteur sur l'idée ; brevet technique éventuel	Documenter l'expression concrète et consulter avant divulgation	Loi 2-00, art. 8 ; loi 17-97, art. 23

6. Durées essentielles

Outil	Durée selon les sources fournies	Point de vigilance
Droit d'auteur — règle générale	Vie de l'auteur + 70 ans	Les droits moraux sont illimités, imprescriptibles et inaliénables entre vifs
Œuvre de collaboration	Vie du dernier coauteur survivant + 70 ans	Identifier les coauteurs et les contributions séparables
Œuvre collective / audiovisuelle	70 ans selon les événements prévus par l'art. 28	La qualification du jeu entier n'est pas tranchée par les sources
Marque	10 ans, renouvelable indéfiniment par périodes de 10 ans	Usage sérieux et renouvellement à surveiller
Dessin ou modèle	5 ans, renouvelable quatre fois ; maximum 25 ans	Nouveauté et dépôt préalable
Brevet	20 ans à compter du dépôt	Maintien en vigueur et brevetabilité technique
Datage OMPIC	Preuve d'antériorité valable 5 ans	Ce n'est pas un titre exclusif

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 25 à 30 ; loi n° 17-97, art. 17, 122, 129, 152 et 200.2.

Comment protéger efficacement son jeu

MISSION Construire une stratégie de preuve et de dépôt adaptée au budget et au stade du projet.

ÉTAPE 1 — Construire le registre des actifs

Créez un registre unique qui liste chaque élément important du jeu. Pour chaque actif, indiquez : nom du fichier ou du module, auteur, date de création, versions, contrat applicable, contenu tiers intégré, licence, propriétaire actuel et preuve disponible. Ce registre devient l'index de votre data room PI.

- Commencez par les actifs sans lesquels le jeu ne peut pas être publié : code principal, personnage central, titre, logo, musique, moteur ou outils tiers.
- Reliez chaque actif à une personne physique qui l'a créé. Une société ne "crée" pas matériellement : elle acquiert ou reçoit les droits selon la loi ou le contrat.
- Marquez en rouge tout actif sans contrat, sans licence ou provenant d'une source inconnue. Il ne doit pas passer en build final.

ÉTAPE 2 — Constituer une preuve continue

Le droit d'auteur existe dès la création, mais un litige porte souvent sur la date, l'auteur et le contenu exact de la version revendiquée. Il faut donc conserver une chronologie intelligible : dépôts de code, historiques de versions, exports datés, fichiers sources, échanges de validation, captures de prototypes et GDD successifs.

PREUVE ≠ PROPRIÉTÉ Un horodatage peut montrer qu'un fichier existait à une date donnée. Il ne prouve pas à lui seul que toutes les contributions appartiennent au studio. La preuve technique et la chaîne contractuelle doivent fonctionner ensemble.

La loi n° 17-97 prévoit un système de datage auprès de l'organisme chargé de la propriété industrielle. Le dossier comprend une demande, deux exemplaires de la description écrite de la création et le paiement des droits. Le datage fournit une preuve d'antériorité valable cinq ans ; il ne crée pas un monopole et ne remplace ni le droit d'auteur ni les titres de propriété industrielle.

Base juridique : Loi n° 17-97, art. 200.1 et 200.2 ; loi n° 2-00, art. 2 et 38.



Chaque version sauvegardée est un point de contrôle ; chaque contrat validé est un bonus de défense.

ÉTAPE 3 — Déposer la marque au bon moment

Avant d'investir dans une annonce, vérifiez que le nom est distinctif et compatible avec les droits antérieurs. La recherche doit couvrir les marques pertinentes et les autres droits mentionnés par la loi : dénomination ou raison sociale, nom commercial, droit d'auteur, dessin ou modèle, nom, pseudonyme ou image d'un tiers.

1. Définir le signe à protéger : nom verbal seul, logo, ou les deux dans des dépôts distincts selon la stratégie.
2. Lister les produits et services réellement prévus : jeu, logiciels, divertissement, services en ligne ou merchandising, sans inventer des classes non justifiées.
3. Déposer auprès de l'OMPIC, suivre la publication et la période d'opposition de deux mois.
4. Conserver le certificat, surveiller l'usage, les échéances et toute évolution du logo ou de la liste des produits et services.

NE COMMUNIQUEZ PAS TROP TÔT Un reveal massif sous un nom non vérifié peut obliger à rebrandir le jeu, perdre les investissements marketing et créer un conflit évitable.

ÉTAPE 4 — Évaluer dessin/modèle et brevet avant la révélation

Si le projet comprend un produit physique à apparence originale ou une innovation technique réelle, faites effectuer l'analyse avant salon, trailer détaillé ou démonstration publique. La nouveauté est un critère central du dessin/modèle et du brevet. Les exceptions de divulgation prévues par la loi sont encadrées et ne doivent pas devenir une stratégie par défaut.

Le dépôt d'un dessin ou modèle peut être accompagné d'une demande d'ajournement de publication dans les limites prévues par la loi. Cette option peut aider à préserver la confidentialité visuelle pendant une phase de lancement, mais doit être planifiée avec le calendrier de communication.

ÉTAPE 5 — Organiser une data room PI

01 Registre des actifs à jour et responsable désigné.

02 Exports datés des versions critiques : code, GDD, art bible et bandes-son.

03 Contrats signés pour fondateurs, salariés, freelances, compositeurs et studios externes.

04 Licences du moteur, plugins, polices, asset stores, banques sonores et composants open source archivées.

05 Certificats OMPIC, preuves de datage et calendrier des renouvellements.

06 Tableau des contenus tiers : source, droit concerné, autorisation, territoire, durée, plateformes et restrictions.

07 Dossier de crédits et mentions obligatoires cohérent avec les contrats et licences.

SAVE

La data room n'est pas une corvée administrative : c'est le niveau bonus qui accélère toute signature avec un éditeur ou un investisseur.

Les relations contractuelles clés



Une bonne équipe ne partage pas seulement les tâches : elle relie correctement les droits.

MISSION Sécuriser la titularité, les autorisations et l'exploitation avant que le travail ne commence.

RÈGLE D'OR Payer une prestation ou recevoir un fichier ne transfère pas automatiquement tous les droits. La remise d'un exemplaire et la cession des droits sont deux opérations différentes.

1. Fondateurs et co-développeurs

Lorsque plusieurs personnes créent le jeu, celui-ci peut contenir des œuvres de collaboration, des contributions séparables et, dans certaines conditions, une œuvre collective. Les coauteurs sont en principe cotitulaires de l'œuvre de collaboration. Pour l'œuvre collective, le premier titulaire est la personne à l'initiative et sous la responsabilité de laquelle l'œuvre est créée et publiée sous son nom, lorsque les contributions se fondent dans l'ensemble sans pouvoir être individualisées.

Ne laissez pas la qualification se décider après un conflit. Un accord entre fondateurs ou de co-développement doit lister les actifs antérieurs apportés, le propriétaire du nouveau code, la gouvernance créative, les décisions de licence, la répartition des revenus, les crédits, le départ d'un membre, la poursuite du projet et le règlement des versions ou forks.

2. Salariés

Selon l'article 35 de la loi n° 2-00, l'auteur salarié reste le premier titulaire des droits moraux et patrimoniaux, mais les droits patrimoniaux sont considérés comme transférés à l'employeur dans la mesure justifiée par les activités habituelles de l'employeur au moment de la création, sauf clause contraire.

Cette règle n'autorise pas à rester vague. Le contrat doit définir les fonctions créatives, les livrables, les outils utilisés, l'obligation de documenter les contributions, le traitement des créations antérieures et personnelles, l'étendue des droits patrimoniaux nécessaires au jeu, la confidentialité et les crédits, tout en respectant les droits moraux.

Pour une invention ou un dessin/modèle créé par un salarié, la loi n° 17-97 contient des règles spécifiques. Les inventions de mission appartiennent à l'employeur, avec rémunération supplémentaire selon les conditions applicables. D'autres inventions peuvent appartenir au salarié tout en ouvrant à l'employeur une procédure d'attribution. Tout accord relatif à une invention de salarié doit être constaté par écrit sous peine de nullité.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 31 à 35 ; loi n° 17-97, art. 18 et 107.

PARTY

Codeur, artiste, compositeur, producteur : chaque membre de la party apporte un item au coffre commun. Sans contrat signé, le lien reste cassé — et le coffre ne s'ouvre pas.

3. Freelances et prestataires

Le freelance qui crée un asset original en est, en principe, le premier titulaire selon la règle générale de l'article 31. Le studio doit donc obtenir un écrit. La loi exige que les cessions de droits patrimoniaux et les licences soient passées par écrit et permet de les limiter par droit, finalité, durée, territoire et moyen d'exploitation.

Une cession bien rédigée identifie les livrables et les droits concernés : reproduction dans le jeu et ses mises à jour, adaptation, intégration, portage, distribution, communication au public, promotion et, si négocié, produits dérivés ou suites. Elle fixe le territoire, la durée, les plateformes, l'exclusivité, la rémunération, les garanties d'originalité et le sort des fichiers sources.

CLAUSE INTERDITE La cession globale des œuvres futures est nulle. Le contrat doit rattacher la cession à une mission et à des livrables définis, et non capter sans limite toute création future du prestataire.

Le contrat doit aussi imposer la déclaration de tout composant tiers, préciser qui obtient les licences, organiser la correction d'un asset refusé, prévoir des jalons et critères d'acceptation objectifs, et interdire la réutilisation d'informations confidentielles du studio.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 39 à 43 ; publication OMPI « Mastering the Game », chap. 6, utilisée comme source de pratiques contractuelles seulement.

4. Musique, voix et sons

La musique concentre plusieurs droits. Il faut distinguer la composition, l'enregistrement sonore — souvent appelé master dans l'industrie — et l'interprétation des musiciens ou comédiens. L'autorisation d'utiliser un morceau ne se déduit pas de sa présence en ligne ni de l'achat d'un fichier.

Le contrat ou la licence doit couvrir les actes réellement nécessaires : incorporation dans le jeu, reproduction dans les copies et téléchargements, communication au public, trailers, gameplay promotionnel, mises à jour, DLC, portages, territoires et durée. Il faut identifier les titulaires de la composition, du phonogramme et de l'interprétation, ainsi que les crédits et rémunérations.

DOUBLE VÉRIFICATION Une autorisation portant sur l'enregistrement ne suffit pas nécessairement pour la composition, et inversement. Demandez toujours une chaîne complète des autorisations.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 3, 10 et 50 à 53 ; publication OMPI « Mastering the Game », section 4.4, comme contexte sectoriel.

5. Licence d'assets, moteurs, plugins et contenus tiers

Chaque licence est un périmètre, pas une propriété. Vérifiez si elle autorise l'usage commercial, la modification, l'intégration dans un produit distribué, le travail en équipe, le nombre de projets, les plateformes, la sous-licence nécessaire à un éditeur et la livraison de fichiers sources. Archivez la version des conditions acceptées et la preuve d'achat.

Un composant gratuit peut imposer des obligations. Les documents joints ne permettent pas d'énoncer une règle marocaine complète pour chaque licence open source ou chaque asset store. Le studio doit donc soumettre au cabinet toute licence qui impose la divulgation de code, une attribution, une redistribution sous conditions ou une restriction commerciale.

6. Contrat d'édition ou de publishing

Le contrat avec un éditeur organise le financement, le développement, la distribution et l'exploitation. Les pratiques sectorielles identifiées dans la publication de l'OMPI montrent qu'un contrat complet doit séparer la propriété du jeu et la licence accordée à l'éditeur. Céder toute la PI n'est pas la conséquence naturelle d'un financement : c'est une décision économique qui doit être chiffrée et négociée.

Bloc à négocier	Questions à verrouiller
Propriété / licence	Qui possède le jeu, les personnages, les suites, DLC, portages et produits dérivés ? La licence est-elle exclusive ?
Périmètre	Quels droits, plateformes, territoires, langues, canaux et durée ? Quels droits restent au studio ?
Développement	Jalons, livrables, critères d'acceptation, délais de retour, corrections, dépendances et changements de périmètre.
Financement	Avance, budget, calendrier, dépenses récupérables, plafond et autorisation préalable des coûts.
Revenus	Base de calcul, taux, déductions, cross-collatéralisation, taxes, remboursements et minimums éventuels.
Reporting / audit	Périodicité des relevés, détail par plateforme et territoire, conservation des pièces et droit d'audit.
Marketing / crédits	Engagements mesurables, contrôle des assets de campagne, utilisation de la marque et ordre des crédits.
Garanties / indemnisation	Originalité, licences tierces, procédure de réclamation, contrôle de la défense et plafond de responsabilité.
Fin du contrat	Manquement, délai de remède, résiliation, retrait des stores, paiement final, retour des droits et sort des données.
Droit / litige	Droit applicable, juridiction ou mécanisme choisi et mesures urgentes compatibles avec le cadre marocain.

Les cessions et licences de droits d'auteur doivent respecter les exigences des articles 39 à 42. Les transferts de marques et dessins/modèles doivent être écrits ; les inscriptions au registre national concerné sont nécessaires dans les cas prévus par la loi pour l'opposabilité aux tiers. Le traitement exact d'une licence ou d'une sûreté doit être vérifié avant signature.

7. Les dix clauses minimales d'une collaboration créative

01 Parties et capacité de signer.

02 Mission, livrables, formats sources et calendrier.

03 Actifs antérieurs de chaque partie et composants tiers autorisés.

04 Titularité des créations nouvelles et qualification de la licence ou de la cession.

05 Droits concernés, exclusivité, finalité, durée, territoire et moyens d'exploitation.

06 Rémunération, échéances, royalties éventuelles et justificatifs.

07 Validation, corrections, maintenance et réversibilité technique.

08 Confidentialité, sécurité des accès et restitution des données.

09 Garanties, réclamation d'un tiers, responsabilité et résiliation.

10 Crédits, annonces publiques, droit applicable et règlement des litiges.

COMBO

Dix clauses présentes = chaîne de titularité continue. Une seule manquante peut suffire à bloquer une signature d'édition ou un audit d'investisseur.

Pièges à éviter et risques contentieux

04



Le plagiat se combat avec une équipe complète : preuve, titres, contrats et vitesse.

MISSION Repérer les erreurs qui fragilisent un lancement et savoir conserver les options de réaction.

PREUVE

MARQUE

CONTRAT

MISE EN DEMEURE

1. Copier l'expression en croyant copier seulement l'idée

Le droit d'auteur ne protège pas la simple idée ou la mécanique abstraite. Cela ne signifie pas qu'un clone est sans risque. Une reprise détaillée du code, des graphismes, des sons, des textes, des personnages, de l'interface ou de leur arrangement original peut porter atteinte aux droits protégés. Les publications sectorielles jointes montrent que la frontière entre idée et expression est factuelle et que les solutions étrangères varient ; aucune décision étrangère ne doit être transposée automatiquement au Maroc.

TEST PRATIQUE Si votre référence est reconnaissable par ses choix créatifs précis — et pas seulement par son genre — arrêtez l'intégration et faites vérifier la clearance.

2. Utiliser un contenu tiers “trouvé en ligne”

Une image, une musique, une police, un bâtiment, un personnage, un logo ou un objet réel peut cumuler plusieurs droits. La présence sur internet n'équivaut pas à une autorisation. Le studio doit identifier l'œuvre, son titulaire, le droit concerné, l'usage envisagé et l'existence d'une exception ou d'une licence.

La loi marocaine permet sous conditions l'utilisation d'une image d'une œuvre située en permanence dans un lieu ouvert au public, mais l'exception ne joue pas lorsque l'image est le sujet principal et qu'elle est utilisée à des fins commerciales. Un monument central à un niveau commercial exige donc une analyse plus fine qu'un simple élément de décor.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 20.

3. Oublier les expressions du folklore

Les expressions du folklore marocain sont protégées pour certaines utilisations commerciales ou hors du cadre traditionnel : reproduction, communication au public, adaptation, traduction, modification ou fixation. Une œuvre inspirée du folklore peut aussi soulever des exigences particulières en cas de cession totale ou partielle ou de licence exclusive.

Un studio qui intègre des motifs, chants, récits, costumes ou expressions traditionnelles ne doit pas conclure qu'ils sont automatiquement libres. Il faut identifier la nature de l'élément, le type d'utilisation et le rôle du Bureau marocain du droit d'auteur et des droits voisins prévu par la loi.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 1, 7, 39 et 63.

4. Négliger les droits antérieurs à la marque

Un dépôt peut être rejeté ou contesté s'il porte atteinte à une marque antérieure ou notoirement connue, une dénomination sociale, un nom commercial, un droit d'auteur, un dessin/modèle, un nom, un pseudonyme ou l'image d'un tiers. La loi interdit aussi certains signes officiels et les signes contraires à l'ordre public ou de nature trompeuse.

Le risque ne se limite pas au procès : retrait d'un store, rebranding, nouveaux trailers, changement des comptes sociaux et perte de communauté peuvent coûter davantage que la recherche préalable.

5. Penser que la confidentialité est automatique

Les publications sectorielles jointes recommandent de garder secrètes les informations commerciales sensibles et de signer des accords de confidentialité avant les pitches. Les textes marocains fournis ne définissent toutefois pas un régime autonome complet du secret d'affaires. Dans ce guide, la confidentialité est donc traitée comme une discipline contractuelle et technique : accès limités, marquage, historique des partages, NDA et restitution.

6. Ne pas prévoir les contenus créés par les joueurs

Si le jeu permet des mods, créations de niveaux, skins ou autres contenus générés par les utilisateurs, les conditions d'utilisation doivent préciser ce que le joueur peut créer, les contenus interdits, la licence accordée au studio, la procédure de retrait et les conséquences d'une récidive. Les sources marocaines fournies ne suffisent pas à traiter toutes les questions de consommation, données ou opposabilité des conditions en ligne : un audit spécifique est nécessaire.

7. Réagir trop tard à une atteinte

Dès la détection d'une copie, conservez les preuves sans modifier les originaux : URL, date et heure, captures complètes, fichiers téléchargés légalement, identité du compte, territoire, store, version comparée et historique de vos propres créations. Ne lancez pas d'accusation publique avant d'avoir qualifié les droits et vérifié la titularité.

1. Qualifier l'actif : droit d'auteur, marque, dessin/modèle, brevet ou combinaison.
2. Vérifier que le studio ou son mandant peut agir et rassembler contrats, certificats et preuves d'antériorité.
3. Évaluer l'urgence commerciale : lancement concurrent, campagne publicitaire, store, salon ou marchandises importées.
4. Choisir la réponse proportionnée : contact documenté, mise en demeure, notification à la plateforme, mesure conservatoire ou action.
5. Préserver la communication : une affirmation excessive peut aggraver le différend et nuire à la négociation.

8. Notification à un prestataire de services

La loi n° 2-00 encadre une mise en demeure destinée à faire retirer ou désactiver l'accès à une matière alléguée contrefaisante. Pour être effective, la communication écrite et signée doit notamment contenir :

- l'identité et les coordonnées du titulaire ou de son mandataire ;
- les éléments permettant d'identifier la matière protégée ;
- les éléments permettant d'identifier et localiser la matière litigieuse ;
- une déclaration sur l'honneur d'exactitude ;
- une déclaration selon laquelle l'usage n'est pas autorisé ;
- une déclaration de titularité ou de pouvoir pour agir.

La notification peut être électronique et la signature électronique satisfait à l'exigence de signature selon la source fournie. Elle doit être préparée avec le cabinet lorsque l'identité du titulaire, la portée de la licence ou la localisation du contenu sont contestables.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 65.9, 65.10 et 65.13 à 65.15.

9. Quels recours la loi prévoit-elle ?

En droit d'auteur, le tribunal peut notamment ordonner la cessation, la saisie de certains exemplaires et instruments, la destruction et des dommages-intérêts. L'article 62 permet au titulaire de choisir, selon les conditions de la loi, entre le préjudice effectivement subi augmenté de certains bénéfices ou des dommages-intérêts préétablis de 5.000 à 25.000 dirhams.

Pour les titres de propriété industrielle, la loi prévoit des interdictions provisoires, des mesures de description ou saisie, la confiscation ou destruction et des actions civiles ou pénales. Pour la marque, l'article 224 prévoit une option de dommages-intérêts comprise entre 50.000 et 500.000 dirhams. Les actions civiles et pénales du titre VIII de la loi n° 17-97 se prescrivent par trois ans à compter des faits qui en sont la cause.

PROCÉDURE URGENTE Les mesures de description, saisie et interdiction comportent des délais courts — notamment des délais de trente jours dans plusieurs hypothèses. Contactez le cabinet immédiatement ; ne tentez pas de reproduire une procédure à partir du seul résumé de ce guide.

Base juridique : Loi n° 2-00, art. 61 à 65 ; loi n° 17-97, art. 15, 201 à 224.

FAQ pratique

MISSION Obtenir une réponse immédiate aux questions les plus fréquentes, avec le bon niveau de prudence.

Puis-je protéger l'idée de mon jeu ?

Pas par le droit d'auteur en tant qu'idée, concept, méthode ou système. Protégez ses expressions concrètes — code, textes, graphismes, musique —, gardez les informations sensibles confidentielles et faites analyser toute solution technique avant divulgation.

Dois-je déposer mon code pour avoir un droit d'auteur ?

Non. La protection commence dès la création selon l'article 2. En revanche, vous devez pouvoir prouver la date, le contenu et l'auteur. Le datage OMPIC peut compléter votre historique de versions, sans créer un droit exclusif autonome.

Le titre de mon jeu est-il protégé ?

Il peut l'être par le droit d'auteur s'il est original. Pour disposer d'un droit de marque au Maroc, l'enregistrement est déterminant. Les deux protections ont des fonctions différentes et peuvent se cumuler.

Un freelance payé peut-il encore être propriétaire ?

Oui, si aucun mécanisme légal ou écrit ne transfère ou ne concède les droits nécessaires. La remise du fichier et le paiement ne valent pas cession générale. Signez avant le début de la mission ou régularisez avant publication.

Puis-je utiliser une musique achetée en ligne ?

Seulement si la licence couvre exactement l'usage dans le jeu. Vérifiez la composition, l'enregistrement et les interprétations, ainsi que trailers, plateformes, territoires, durée, DLC et communication au public.

Puis-je utiliser une image ou un asset gratuit ?

Gratuit ne signifie pas libre de droits ni libre de conditions. Conservez la licence applicable, vérifiez l'usage commercial, la modification, l'attribution et la redistribution intégrée au jeu.

Puis-je m'inspirer du folklore marocain ?

Oui, mais pas en supposant que tout est libre. Les expressions du folklore bénéficient d'un régime spécifique pour certains usages commerciaux et transformations. Faites qualifier l'élément et les autorisations nécessaires.

Une mécanique similaire à celle d'un autre jeu est-elle toujours licite ?

Non. La mécanique abstraite n'est pas protégée par droit d'auteur, mais la reprise de l'expression — code, UI, textes, art, sons, combinaison créative — peut être litigieuse. Le brevet et la concurrence déloyale peuvent aussi entrer en discussion selon les faits.



Quand le doute apparaît, choisissez la bonne branche de dialogue avant de cliquer « Publier ».

Le symbole © ou TM suffit-il ?

Non. Le symbole © peut informer le public mais ne remplace ni la preuve ni les contrats. La propriété de la marque au Maroc s'acquiert par l'enregistrement ; un simple symbole ou usage en ligne ne remplace pas ce titre.

Puis-je annoncer mon jeu avant de déposer ?

C'est possible, mais risqué. Une annonce peut révéler le nom avant recherche, compromettre la nouveauté d'un dessin/modèle ou d'une invention, et exposer des informations sensibles. Faites un pré-audit avant le reveal.

Que faire si mon jeu est copié sur un store ?

Conservez les preuves, vérifiez la titularité, comparez les éléments protégés, puis préparez une notification ou une mise en demeure adaptée. Évitez l'accusation publique immédiate.

Qu'en est-il des assets générés par IA ?

Les documents fournis ne traitent pas la titularité ou les risques propres à l'IA générative. Le studio doit conserver les conditions de l'outil, les prompts, les sources autorisées et soumettre le pipeline au cabinet avant exploitation.

Check-list du développeur indépendant

MISSION — Décider objectivement si le jeu peut être présenté, signé ou publié sans dette PI critique.

A — Avant le premier pitch

- ☐ Le nom du studio et le titre de travail ont fait l'objet d'une recherche préliminaire.
- ☐ Les informations réellement confidentielles sont identifiées et les accès sont limités.
- ☐ Un NDA adapté est prêt lorsque le destinataire accepte ce type d'accord.
- ☐ Le pitch ne révèle pas une invention potentiellement brevetable avant analyse.
- ☐ Les concept arts, GDD et prototypes présentés sont datés et attribués.

B — Avant chaque mission freelance

- ☐ Le contrat est signé avant la création ou, à défaut, avant l'intégration au build.
- ☐ Les livrables, formats sources, jalons et critères d'acceptation sont précis.
- ☐ Les actifs antérieurs et les composants tiers sont déclarés.
- ☐ La cession ou licence est écrite, spécifique et cohérente avec les exploitations prévues.
- ☐ La rémunération, les crédits, la confidentialité et la fin de mission sont réglés.

C — Avant l'annonce publique

- ☐ La stratégie de marque est validée et le dépôt prioritaire a été décidé.
- ☐ Les options dessin/modèle et brevet ont été examinées avant divulgation.
- ☐ Les visuels, musiques, polices et marques visibles dans le trailer sont cleared.
- ☐ Les personnes, lieux ou expressions du folklore représentés ont été audités si nécessaire.
- ☐ Les preuves de création critiques sont sauvegardées et, si pertinent, datées à l'OMPIC.

D — Avant la signature avec un éditeur

- ☐ La data room PI permet de remonter de chaque asset critique à son auteur et à son contrat.
- ☐ Le studio sait quels droits il possède, conserve et concède.
- ☐ Les territoires, plateformes, durée, exclusivité, suites et produits dérivés sont délimités.
- ☐ Les coûts récupérables, déductions, relevés, paiements et audits sont compréhensibles.
- ☐ Les jalons et refus sont soumis à des critères objectifs et à un délai de correction.
- ☐ La résiliation prévoit le retrait, la transition, le paiement final et le retour des droits.

E — Avant la mise en ligne

- ☐ Le registre d'assets correspond au build final.
- ☐ Toutes les licences sont compatibles avec le modèle commercial et les plateformes.
- ☐ Les crédits et attributions sont complets.
- ☐ Les conditions d'utilisation traitent les mods, UGC et comportements interdits si ces fonctions existent.
- ☐ Un responsable surveille les stores, noms de domaine et dépôts de marques pertinents.
- ☐ Un kit de réaction contient certificats, contrats, preuves et modèle de notification.

GO / NO-GO Un seul asset critique sans auteur identifié ou sans licence exploitable suffit à suspendre la publication. Corriger avant le lancement coûte presque toujours moins cher que retirer après.



La sécurité juridique se remplit action par action — pas avec un bouton magique.

NIVEAU 07

Contacts et ressources

OMPIC — Propriété industrielle et datage

L'Office Marocain de la Propriété Industrielle et Commerciale est l'interlocuteur identifié dans les sources pour les demandes de marques, dessins et modèles, brevets et le système de datage. Ressource indiquée dans le document joint : www.ompic.ma.

Bureau marocain du droit d'auteur et des droits voisins

La loi n° 2-00 confie au Bureau des fonctions en matière de droit d'auteur, de droits voisins et d'expressions du folklore. Les démarches et compétences précises doivent être vérifiées selon la question rencontrée et la version en vigueur des textes.

Tribunaux marocains

La loi n° 17-97 attribue aux tribunaux de commerce les litiges nés de son application, à l'exception des actions pénales. La juridiction compétente et la stratégie procédurale dépendent du titre, du défendeur, du lieu des faits et de la mesure recherchée.

Segame & Maalmi — Réflexes de saisine

Contactez le cabinet avant un reveal si une innovation technique, un signe stratégique, un contenu tiers central ou une représentation sensible est en jeu. En cas de copie, transmettez immédiatement : le lien litigieux, les captures datées, votre build antérieur, les contrats, certificats et échanges pertinents, ainsi que l'objectif commercial recherché — retrait, négociation, cessation ou réparation.

Votre hub marocain de propriété intellectuelle

Savoir où déposer, documenter et demander conseil.

Trois portails selon la mission : **OMPIC** pour déposer et dater, **BMDAV** pour le droit d'auteur et les droits voisins, **le cabinet** pour sécuriser une décision, un contrat ou une riposte.

SEGAME & MAALMI Guide établi exclusivement à partir des documents sources remis au cabinet. Édition de travail — juillet 2026.



AVERTISSEMENT Ce guide fournit une information générale. Par conséquent, il ne constitue ni un avis juridique sur un projet déterminé, ni une confirmation que ses sources sont les versions consolidées les plus récentes. Toute décision de dépôt, de cession, de licence ou de contentieux doit être précédée d'une vérification par le cabinet.