

TRIBUNAL CORRECTIONNEL DE NANTERRE  
29 JUIN 1984  
AFF. CORELAND c/ GUIDON et FAMA  
INEDIT

DOSSIERS BREVETS 1984.VI.2

GUIDE DE LECTURE

PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE - LOI APPLICABLE \*  
PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE - JEU VIDEO (NON)\*\*

I - LES FAITS
---------------

- : La société CORELAND se prétend titulaire de droits d'auteur sur un jeu électronique PENG0
- : La société CORELAND concède licence exclusive de ses droits pour le monde entier à la société SEGA ENTERPRISE INC
- 6 juillet 1982 : SEGA ENTERPRISE concède une licence pour la France à SEGA Japon
- : J.P. GUIDON est PDG de la société "Franco Américaine de Machines automatiques" (FAMA)
- : La société "SIMONIN-PACIFIQUE ELECTRONIQUE", "qui ne fait pas partie du réseau de vente des jeux originaux PENG0", cède des cartes logiques "contrefaisantes" à FAMA
- : FAMA importe et commercialise en France des jeux voisins des jeux PENG0
- 11 février 1983 : CORELAND fait pratiquer une saisie contrefaçon dans les locaux de FAMA
- 13 décembre 1983 : CORELAND cite directement J. et JP. GUIDON devant le Tribunal correctionnel de Nanterre pour contrefaçon de droits d'auteur
- : J. et JP. GUIDON répliquent par voie de :
  - . défense au fond contestant les droits d'auteur de CORELAND
  - . demande reconventionnelle en réparation pour procédure abusive
- 29 juin 1984 : Le Tribunal correctionnel de Nanterre
  - . relaxe J. et JP. GUIDON
  - . fait droit à leur demande reconventionnelle en réparation

II - LE DROIT
---------------

- .-. Le Tribunal se prononce, en premier, sur la LOI APPLICABLE dans la mesure où les droits d'auteur sont nés au Japon et exercés en France :

*"Par application de l'article 5 de la Convention de Berne, dont la France et le Japon sont membres adhérents, c'est la loi française qui doit s'appliquer pour la protection en France des droits de propriété littéraire et artistique afférents à une oeuvre dont l'auteur ou les auteurs sont japonais, du moins dans la mesure où cette oeuvre est protégée au Japon par la loi sur propriété littéraire et artistique et non pas seulement comme dessin et modèle (cf.art.2 et 7 de cette Convention) ; qu'en l'espèce, le principe de l'assimilation de l'unioniste au national joue, en distinguant la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique de celle du 14 juillet 1909 sur les dessins et modèles, les deux lois ne répondant pas aux mêmes conditions de protection, et sous réserve bien entendu que lesdites lois puissent s'appliquer aux faits de la cause".*

- .-. Le Tribunal se préoccupe ensuite, de la VALIDITE DES CONTRATS conclus entre les employés de CORELAND et leur employeur :

*"Qu'un tel contrat ne peut être sérieusement argué de nullité, d'une nullité d'ordre public au regard de la loi française, car il n'y est pas dit que les créateurs japonais ont cédé leur droit moral et, qu'à supposer même que cela soit sous-entendu (comme le prétendent les prévenus), cette cession ne serait frappée que d'une nullité relative, de protection, que seuls pourraient invoquer les cédants ; qu'il en est de même en ce qui concerne la rémunération qualifiée dans le contrat de "suffisante et valable" dont seuls pourraient se plaindre les mêmes cédants ; qu'en conséquence, le Tribunal ne peut que constater que les créateurs japonais du jeu TRY BOM devenu PENGGO ont bien et valablement cédé leurs droits patrimoniaux à la société*

*CORELAND qui vient en demander protection en France ; qu'il devient de ce fait sans intérêt de rechercher si, en vertu de la loi japonaise sur le Copyright de 1970, la société CORELAND avait, en sa seule qualité d'employeur des créateurs du jeu, acquis les droits d'auteur sur ce jeu et était même considérée comme "auteur" de celui-ci".*

.-. Le Tribunal se préoccupe, enfin, de savoir, s'il y a matière à DROITS D'AUTEURS SUR LES "CREATIONS" CONSIDEREES :

#### A - LE PROBLEME

##### 1°/ Prétentions des parties

a) Le demandeur (CORELAND)

prétend que les "formes colorées" apparaissant sur l'écran peuvent être objet de droits d'auteur.

b) Les défendeurs (GUIDON)

prétendent que les "formes colorées" apparaissant sur l'écran ne peuvent pas être objet de droits d'auteur

##### 2°/ Enoncé du problème

Les "formes colorées" apparaissant sur l'écran en application du jeu électronique PENGU peuvent-elles être objet de droits d'auteur ?

#### B - LA SOLUTION

##### 1°/ Enoncé de la solution

*"En conclusion, le Tribunal ne perçoit pas, dans les différents composants de ce vidéo-jeu électronique PENGU, d'originalité ; il lui apparait au contraire que le dessin des différentes formes qui se présentent sur l'écran, les*

*mouvements qui leur sont imprimés par la technique du micro-processeur, les sons qui accompagnent ces mouvements sont banals, voire rudimentaires ; que les auteurs de ce jeu n'ont pas réalisé en lui une "oeuvre de l'esprit" au sens de la loi du 11 mars 1957 ; qu'en effet, il n'est pas démontré qu'ils ont cherché à présenter un "spectacle" au-delà de la conception du jeu ; qu'ils s'en sont tenus au contraire à créer une activité ludique élémentaire qui ne fait appel qu'à l'attention et aux réflexes sans prétendre par ailleurs solliciter l'intelligence, l'imagination et, encore moins la sensibilité artistique ; que ce jeu ne peut donc en rien être assimilé à une "oeuvre audio-visuelle" au sens de la loi sur la propriété littéraire et artistique, contrairement à ce que prétendent les parties poursuivantes".*

*2°/ Commentaire de la solution*

La décision prise par le Tribunal correctionnel de Nanterre doit être rapprochée de la décision prise quelques semaines auparavant, le 4 juin 1984, par la Cour de Paris (Dossiers Brevets 1984.V.1). La décision a, toutefois beaucoup moins d'ampleur dans la mesure où elle ne traite pas du problème de principe de la couverture d'images électroniques et, encore moins, de programmes par droits d'auteur mais envisage seulement l'application des exigences propres à la propriété littéraire et artistique aux images découlant du jeu PENGU. Le problème devient, alors, un problème strict d'application de la loi de 1957 et sa solution perd de sa valeur de "précédent".

TRIBUNAL CORRECTIONNEL  
DE NANTERRE

*tribunal de*  
judiciaire de

15<sup>ème</sup> Chambre

JUGEMENT

N° de l'affaire : N 83 055 0046 5

N° du Jugement : 8446

NATURE DES INFRACTIONS: CONTREFAÇON DE DROITS DE PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE ET  
ARTISTIQUE ET DE DOSSIERS ET MODÈLES. ----

PARTIES CIVILES :

Sté CORELAND TECHNOLOGY CO LIMITED - sté de droit  
japonais dont le siège se trouve à TOKYO - 2-18 Honcho 6 - Chome,  
TANASHI -SHI (JAPON)  
représentée à l'audience par Maître COUSINR avocat Paris

Sté SEGA ENTERPRISES LIMITED - sté de droit japonais  
dont le siège se trouve 2-12 Haneda 1 - Chome OTA Ku - TOKYO  
(JAPON -  
représentée à l'audience par Maître COUSINR avocat Paris -

TRIBUNAL SAISI PAR :

Affaire entre parties s/ Contrefaçon

DATE D'AUDIENCE : 23.03.84 - 18.5.1984

DATE DU JUGEMENT : 29 JUIN 1984

PERSONNE POURSUIVIE

NOM : G U I D O N  
PRÉNOMS : Jean, Pierre  
Age : 38 ans  
Date et lieu de naissance : né le 26 Décembre 1945  
à PARIS 9ème - 75 -  
  
Filiation paternelle : Fils de Julien  
Filiation maternelle : et de BANNIER Simone  
  
Profession : ~~ingénieur~~ P.D.G. sté FAMA  
Domicile : 18, 22 bld du Général Leclerc - ANTONY - 92 -  
  
Nationalité : Française  
Situation familiale : ignorée  
Situation militaire : ignorée  
  
Antécédents judiciaires : non précisés  
  
DÉTENTION : LIBRE  
  
COMPARUTION : COMPARANT - assisté par Maître SENDEK - Paris -  
  
CIVILEMENT RESPONSABLES : SOCIÉTÉ FAMA - 18,22 bld du Gal Leclerc - ANTONY -  
Comparution : PRÉSENTE - assistée par Maître SENDEK - Paris -

Parties INTERVENANTES :

APPEL (P<sub>s</sub>C<sub>s</sub>) 4/7/84

TRIBUNAL CORRECTIONNEL  
DE NANTERRE

15<sup>ème</sup> Chambre

JUGEMENT

N° de l'affaire : N 83 055 0046 5

N° du Jugement :

NATURE DES INFRACTIONS: CONTREFAÇON DE DROITS DE PROPRIETE LITTERAIRE ET  
ARTISTIQUE ET DE DESSINS ET MODELES -

PARTIES CIVILES :

Sté CORELAND TECHNOLOGY CO LIMITED - sté de droit japonais dont  
le siège se trouve à TOKYO - 2, 18 Honcho 6 - Chome TANASHI-SHI  
JAPON -  
représenté à l'audience par Maitre COUSIN - avocat PARIS

STE SEGA ENTERPRISES LIMITED - sté de droit japonais dont  
le siège se trouve 2, 12 Haneda 1 - Chome OTA KU - TOKYO -  
JAPON -  
représentée à l'audience par Maitre COUSIN - avocat Paris -

TRIBUNAL SAISI PAR :

Affaire entre parties s/ contrefaçon -

DATE D'AUDIENCE : 23.03.1984 - 18.05.84 -

DATE DU JUGEMENT : 29 JUIN 1984

PERSONNE POURSUIVIE

NOM : G U I D O M.  
PRÉNOMS : Julien  
Age : .68.Ans  
Date et lieu de naissance : .né.le 01 Juillet 1916  
à .ASNIERES 92  
Filiation paternelle : Fils de .Théodore  
Filiation maternelle : et de .KNUR, Aurélie  
Profession : ignorée  
Domicile : 16, avenue Régina - ENGHEN LES BAINS - 95 -  
Nationalité : Française  
Situation familiale : Marié -  
Situation militaire : ignorée  
Antécédents judiciaires : ~~non présentés~~ jamais condamné  
DÉTENTION : LIBRE  
COMPARUTION : COMPARANT - assisté par Maitre SENDEK - Paris -  
CIVILEMENT RESPONSABLES : STE FAMA - 18, 22 bld du Gal Leclerc - ANTONY - 92 -  
Comparution : COMPARANTE - assistée par Maitre SENDEK - avocat Paris -

Parties INTERVENANTES :

APPEL (Ps Cs) 4/7/84

PROCEDURE D'AUDIENCE

Par exploit d'huissier en date des 13 Décembre 1983 et 06 Janvier 1984, les sociétés CORELAND TECHNOLOGY CO LIMITED et la STE SEGA ENTREPRISES LIMITED toutes deux agissant poursuite et diligences de leur président respectif, toutes deux ayant élu domicile chez Me VINCENT Xavier Avocat à la Cour d'Appel de PARIS, ont fait donner citation à Mr Julien GUIDON, Jen Pierre GUIDON et la Sté FAMA à comparaître à l'audience du 23 Mars 1984 devant le Tribunal Correctionnel de Nanterre pour y répondre du délit de contrefaçon de droits et propriété littéraire et artistique et de dessins et modèles. -----

Faits prévus et réprimés par les articles 425 alinéa 1, 427 alinéa 1, 428 alinéas 1 et 2 du code pénal. -----

Le 21 Avril 1983, le Tribunal constatant qu'en la forme l'affaire n'était pas en état, a ordonné la consignation au Greffe du Tribunal par les Parties Civiles de la somme de TROIS MILLE FRANCS et a renvoyé l'affaire pour jugement au fond à l'audience du 06 Octobre 1983. -----

Le 06 Octobre 1983, l'affaire a été renvoyée à l'audience du 23 Mars 1984. -----

A cette date, à l'appel de la cause, le Président a constaté l'identité des deux prévenus et a donné connaissance de l'acte qui a saisi le Tribunal.

Les prévenus ont été interrogés.

La Sté FAMA Prise en la personne de son PDG, a été citée en qualité de civilement responsable, elle comparait à l'audience de ce jour, il échet de statuer contradictoirement à son égard.

Les prévenus font déposer des conclusions en demande reconventionnelles ; ils demandent que la sté CORELAND TECHNOLOGY et la Sté SEGA Japon soient condamnées conjointement et solidairement à payer à chacun d'eux la somme de 10.000 Frs en réparation du préjudice moral et celle de 5.000 Frs en application de l'article 475-1 du code de procédure pénale.

Puis l'affaire a été renvoyée en continuation à l'audience du 18 Mai 1984. -----

A cette date, à l'appel de la cause, le Président a constaté l'identité des deux prévenus et a donné connaissance de l'acte qui a saisi le Tribunal.

Le Greffier a tenu note du déroulement des débats.

Maitre COUSIN conseil de la Sté CORELAND et STE SEGA Japon, parties civiles reprend les demandes formulées par ces dernières dans leurs citations, et dépose des conclusions en réponse aux conclusions des deux prévenus.

Le Ministère Public a été entendu en ses réquisitions.

Maitre SENDEK a été entendu en sa plaidoirie.

Puis l'affaire a été mise en délibéré pour le jugement à être rendu le 29 Juin 1984

A cette date, le Tribunal a statué en ces termes :

*R*

## MOTIFS DU JUGEMENT

Par exploit d'huissier en date des 13 décembre 1983 et 06 Janvier 1984, la Société CORELAND TECHNOLOGY CO LIMITED (ci-après désignée : société CORELAND) et la société SEGA ENTERPRISES LIMITES (ci-après désignée : société SEGA Japon), toutes deux agissant poursuites et diligences de leur président respectif, toutes deux de droit japonais, ayant leur siège au Japon, ont cité directement devant le Tribunal correctionnel de céans Jean Pierre GUIDON, président-Directeur général de la société "France Américaine de Machines automatiques" (ci-après désignée par son sigle F.A.M.A.), Julien GUIDON et la S.A. FAMA dont le siège est à CLICHY pour répondre, les deux premiers, du délit de "contrefaçon des droits de propriété littéraire et artistique et de dessins et modèles dont la société CORELAND est propriétaire sur le jeu PENGO en application des lois du 11 Mars 1957 et du 14 Juillet 1909 et dont la société SEGA Japon est licenciée et ce en application des articles 70 et suivants de la loi du 11 Mars 1957, 10 et suivants de la loi du 14 Juillet 1909 et 425 et suivants du code pénal, et en conséquence se voir confisquer au profit de CORELAND tous les articles contrefaisants se trouvant entre leurs mains, se voir condamner "conjointement et solidairement" à payer aux sociétés requérantes des dommages et intérêts à fixer par expert et dans l'attente de cette expertise à une somme de 100.000 Frs à valoir sur ces dommages et intérêts, la société FAMA devant être déclarée civilement responsable des agissements de Jean Pierre GUIDON, la décision à intervenir devant être publiée dans dix journaux et périodes aux frais conjoints et solidaires des deux prévenus et de la société FAMA, se voir en outre condamner "conjointement et solidairement" à verser aux requérants la somme de 20.000 Frs au titre de l'article 475-1 du code de procédure pénale, le tout avec exécution provisoire, se voir condamner enfin aux entiers dépens. -----

Dans leur citation, les requérants exposent :

- que la société CORELAND est propriétaire, notamment en France des droits de propriété littéraire et artistique sur le jeu électronique PENGO, se manifestant par l'émission de sons et l'apparition d'images sur un écran mettant en scène un pingouin, un dédale de blocs de glace et des créatures hostiles au pingouin. -----

- qu'elle est également titulaire des droits attachés, en application de la loi du 14 Juillet 1909, au modèle déposé le 4 Novembre 1982 sous le N°823.840 à l'Institut National de la propriété industrielle publié le 15 Novembre suivant, relatif à l'image du décor et des personnages du jeu dit PENGO. ---

- que la société SEGA Japon est licenciée, notamment en France, des droits précités de la société CORELAND sur ce jeu PENGO en vertu d'un contrat du 1er Octobre 1982 par lequel la société de droit américain SEGA ENTERPRISE INC (elle-même bénéficiaire d'une licence exclusive pour le monde entier des droits de la société CORELAND par contrat du 6 Juillet 1982) lui a accordé un droit non exclusif de vente hors du Japon, et donc notamment en France, des produits utilisant les droits de propriété littéraire et artistique attachés audit jeu. -----

- qu'ayant appris qu'étaient introduits en France et offerts à la vente et vendus des jeux constituant "la contrefaçon des droits" (sic) ci-dessus mentionnés ~~xxxxxxx~~ dont elle est propriétaire sur le jeu PENGGO, la société CORELAND a, suivant ordonnance sur requête rendue le 15 Décembre 1982 par le Président du Tribunal de Grande Instance de NANTERRE, fait procéder à une saisie-contrefaçon le 11 Février 1983 par Maître Cabour, huissier de justice, dans les locaux de la société FAMA, sis 18/22 Boulevard du Général Leclerc à Clichy, et ce en application de l'article 12 de la loi du 14 Juillet 1909 ; qu'en application de l'article 66 de la loi du 11 Mars 1957, la société CORELAND a fait exécuter, le 11 Février 1983 également, par Mr Thierry SENICHAULT, commissaire de police, une saisie-contrefaçon dans les locaux de la Société FAMA d'une part, dans les locaux commerciaux exploités sous l'enseigne "l'Equipe" 6, place de la République à Clichy par Jean Peuvergne, d'autre part.

- qu'il a été alors indiqué que la sté FAMA était, depuis le 1er octobre 1982, locataire gérante du fonds de commerce dont Julien GUIDON était précédemment propriétaire;

- qu'il résulte du procès verbal de saisie-contrefaçon que Jean Pierre GUIDON et la société FAMA font usage, offrent en vente et vendent, notamment dans le ressort du tribunal de céans, des cartes logiques de jeu dites "logiques PENGGO" ; que ces cartes logiques ont été fournies à Messieurs GUIDON et à l'entreprise FAMA par "SIMONIN-Pacifique électronique", qui ne fait pas partie du réseau de vente des jeux originaux PENGGO ; qu'elles ne peuvent donc être que des cartes logiques contrefaisantes ; que ceci est confirmé par le procès-verbal dressé par le commissaire de police SENICHAULT dans les locaux de la brasserie "l'Equipe" où a été saisi un jeu dénommé PENTO, constituant la contrefaçon du jeu original PENGGO et que PEUVERGNE a indiqué comme provenant de la société FAMA qui le lui avait laissé en dépôt au début de l'année 1983.

- Qu'il est précisé dans le procès verbal de Me CABOUR que "certaines machines PENGGO sont propriété de Monsieur Julien GUIDON et d'autres appartiennent à la FAMA", selon les déclarations mêmes de Julien et Jean-Pierre GUIDON ;

- qu'il apparait donc que ces derniers se sont rendus coupables de "contrefaçon des droits de propriété littéraire et artistique et de dessins et modèle" (sic) dont les requérants sont respectivement propriétaires ou licenciés, par offre à la vente, vente et usage de produits contrefaisants.

- que la société CORELAND est donc recevable et fondée à demander la sanction de ce délit et sa réparation et la société SEGA Japon à intervenir à ses côtés en sa qualité de licenciée afin d'obtenir réparation du préjudice qui lui est propre, la société FAMA devant être déclarée civilement responsable des agissements de Jean Pierre GUIDON. -----

Dans leurs conclusions déposées à l'audience du 23 Mars 1984, les prévenus et la société font valoir notamment

- que les sociétés poursuivantes ne justifient d'aucune manière valable les droits qu'elles revendiquent sur le jeu litigieux ; qu'elle ne fournissent, en effet, aucun élément permettant de savoir si la cession des droits par les auteurs à la société CORELAND, telle qu'elle résulte de l'acte signé le 5 novembre 1982, est régulière au regard de la loi japonaise sur la propriété littéraire et artistique ; qu'au regard de la loi française du 11 Mars 1957, cette cession est nulle, d'une nullité d'ordre public par application de l'article 6 de ladite loi qui stipule que le droit moral de l'auteur est inaliénable ; que les auteurs japonais ont, précisément en violation de cette disposition, cédé tous leurs droits à la société CORELAND ; qu'au surplus, la contrepartie financière de la cession doit être proportionnelle aux recettes, sauf cas particuliers, en vertu de l'article 35 de la loi précitée, alors que le contrat de cession se borne à indiquer que la cession a été faite moyennant une contrepartie suffisante et valable; -----

- que les sociétés poursuivantes n'ont pas davantage établi l'existence de la contrefaçon dont elles se prévalent ; qu'en effet, en admettant même, ce qui n'est pas justifié, que la plaque saisie constituerait une copie du jeu PENGU, il reste à démontrer que cette copie a été exécutée en fraude de leurs droits; qu'il ressort des contrats produits aux débats que le 6 Juillet 1982 la société CORELAND, dans des conditions dont la régularité reste à établir, a cédé tous ses droits sur le jeu TRY BOM, qui serait devenu PENGU, à la société SEGA-US, établie aux Etats Unis ; qu'à aucun moment il n'a été justifié que cette société ait déposé le jeu au Copyright américain, formalité indispensable pour obtenir la protection des droits revendiqués ; qu'il semble par contre que le jeu PENGU ait fait l'objet d'un dépôt au Japon le 9 Septembre 1982 ; que plusieurs mois, cependant se sont écoulés entre la cession des droits à SEGA-US et ce dépôt pendant lesquels ce jeu ne bénéficiait d'aucune protection, et donc a pu faire l'objet de copies régulièrement réalisées et qui pouvaient au surplus bénéficier d'une antériorité faisant échec au dépôt réalisé tant au Japon le 9 Septembre 1982 qu'à ~~XXXXXX~~ l'INPI le 5 Novembre 1982 ;

- qu'au demeurant Julien GUIDON a été abusivement poursuivi en contrefaçon alors qu'il n'est pas le dirigeant social de la société FAMA à laquelle il s'est borné à louer son fonds de commerce ; qu'au surplus aucun objet argué de contrefaçon lui appartenant n'a été trouvé au cours de la perquisition ;

- qu'en ce qui concerne Jean Pierre GUIDON, sa bonne foi doit être retenue, d'une part, parce que ses achats et ses ventes ont été régulièrement facturés et comptabilisés ainsi que cela résulte des constatations de l'huissier, d'autre part, parce que simple détaillant se fournissant auprès de divers distributeurs de jeux bien connus sur le marché, il lui est pratiquement impossible de contrôler l'origine et l'authenticité des plaques qui lui sont vendues ;

- qu'il convient donc, en tout état de cause, de le relaxer purement et simplement des fins de la poursuite.

Les prévenus demandent, en conséquence, que les sociétés CORELAND et SEGA Japon soient condamnées "conjointement et solidairement à payer à chacun des prévenus la somme de 10.000 Frs de dommages-intérêts en réparation de leur préjudice moral et celle de 5000 Frs en application de l'article 475-1 du code de procédure pénale, ainsi qu'aux entiers dépens.

Sur la loi applicable au litige soumis au tribunal de céans :

Par application de l'article 5 de la Convention de Berne, dont la France et le Japon sont membres adhérents, c'est la loi française qui doit s'appliquer pour la protection en France des droits de propriété littéraire et artistique afférents à une oeuvre dont l'auteur ou les auteurs sont japonais, du moins dans la mesure où cette oeuvre est protégée au Japon par la loi sur propriété littéraire et artistique et non pas seulement comme dessins et modèle (cf art. 2 ~~et~~ 7 de cette Convention) ; qu'en l'espèce, le principe de l'assimilation de l'unioniste au national joue, en distinguant la loi du 11 Mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique de celle du 14 Juillet 1909 sur les dessins et modèles, les deux lois ne répondant pas aux mêmes conditions de protection, et sous réserve bien entendu que lesdites lois puissent s'appliquer aux faits de la cause. -----

Sur la recevabilité de la société CORELAND à faire valoir les droits d'auteur en France relatifs au jeu PENGO (à supposer que le régime juridique du droit d'auteur puisse s'appliquer en l'espèce) :

• Sa qualité de cessionnaire des droits d'auteur lui est contestée par les prévenus qui font valoir qu'il n'est pas certain que la loi japonaise sur le Copyright de 1970 la considère, du seul fait qu'elle soit l'employeur des créateurs du jeu vidéo litigieux, comme étant titulaire de ces droits comme elle le prétend ;

- que la consultation juridique de Mr Katsuro TANAKA, avocat au barreau de Tokyo, versée aux débats, ne saurait en effet suffire à établir cette qualité, dans la mesure où la loi japonaise précitée n'est pas versée aux débats dans une version française intégrale et pas davantage les contrats de travail des trois créateurs japonais, employés de la société CORELAND, dont aucune clause ne doit s'opposer à ce que leur employeur puisse acquérir leurs droits d'auteurs ; qu'en ce qui concerne le contrat de cession expresse des droits de propriété littéraire et artistique signé le 5 Novembre 1982, par lequel MM Michiro Kowamura, Junkichi Ohki et Motoo Nishizawa ont cédé tous leurs droits d'auteurs sur le jeu vidéo litigieux à la société CORELAND, leur employeur, avec effet rétroactif au jour de la création du jeu et ce pour une rémunération non précisée mais seulement qualifiée de "suffisante et valable", ce contrat est nul d'une nullité d'ordre public au regard de la loi française et en particulier des articles 6 et 35 de la loi du 11 Mars 1957 qui, le premier, interdit la cession du droit moral et, le second, exige que l'auteur ait une participation proportionnelle aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation de l'oeuvre. Qu'au demeurant, il n'est pas démontré que PENGO et TRY BOM constituent un seul et même jeu ;

A ceci le Tribunal répond :

- qu'il n'est pas contestable que le jeu nommé TRY BOM, lors de sa création par les trois employés japonais de la société CORELAND, ait été par la suite dénommé PENGO, nom sous lequel il est actuellement connu ; qu'en effet, la société SEGA-US, licenciée exclusive de la société CORELAND avait la liberté, en vertu du contrat de concession de licence du 6 Juillet 1982, d'utiliser la marque TRYBOM en association avec les produits licenciés comme celle d'employer une autre marque qu'il lui appartenait de choisir seule

- Qu'elle a utilisé cette faculté ainsi qu'en fait foi le contrat du 1er Octobre 1982 par lequel elle concédait une sous-licence à la société SEGA-Japon sur le jeu litigieux "connu à l'origine sous le nom de TRY BOM et maintenant connu sous le nom de PENGO" ; que ce changement de dénomination est également attesté par le contrat de cession du 5 Novembre 1982 qui précise que le jeu litigieux était "dénommé initialement TRY BOM et renommé ultérieurement PENGO" ; qu'il ne peut, en conséquence, y avoir contestation sérieuse sur ce point ;

- qu'en ce qui concerne sa qualité de titulaire des droits d'auteur sur le jeu TRY BOM/PENGO (ci-dessus désigné uniquement sous le nom PENGO), la société CORELAND a versé aux débats le contrat de cession expresse en date du 5 Novembre 1982 par lequel ses trois employés, ci-dessus dénommés, lui ont cédé leurs droits de propriété littéraire et artistique, en particulier ceux de représentation et de reproduction "en vue d'une exploitation de ce jeu en France et pour se conformer aux règles légales applicables sur ce territoire", "la cession étant consentie pour tout le territoire français et (pour) toute la durée de protection accordée par la législation française applicable", et prenant effet à la date de création du jeu, en conséquence de quoi la cessionnaire a obtenu depuis cette date le droit exclusif : -----

\* d'exploiter les droits de propriété littéraire et artistique attachés au jeu et en particulier de concéder des licences ou une cession à tout tiers,-----

\* de poursuivre et d'obtenir réparation de tous les actes de contrefaçon commis depuis la date de création du jeu. -----

- Qu'un tel contrat ne peut être sérieusement argué de nullité, d'une nullité d'ordre public au regard de la loi française, car il n'y est pas dit que les créateurs japonais ont cédé leur droit moral et, qu'à supposer même que cela soit sous-entendu (comme le prétendent les prévenus), cette cession ne serait frappé que d'une nullité relative, de protection, que seuls pourraient invoquer les cédants; qu'il en est de même en ce qui concerne la rémunération qualifiée dans le contrat de "suffisante et valable" dont seuls pourraient se plaindre les mêmes cédants ; qu'en conséquence, le Tribunal ne peut que constater que les créateurs japonais du jeu TRY BOM devenu PENGO ont bien et valablement cédé leurs droits patrimoniaux à la société CORELAND qui vient en demander protection en France ; qu'il devient de ce fait sans intérêt de rechercher si, en vertu de la loi japonaise sur le Copyright de 1970 (et qui effectivement n'est versée aux débats que par extraits et au demeurant dans une traduction en langue... anglaise), la société CORELAND avait, en sa seule qualité d'employeur des créateurs du jeu, acquis les droits d'auteur sur ce jeu et était même considérée comme "auteur" de celui-ci ; -----

- qu'il résulte de tout ceci, que la société CORELAND est recevable à invoquer, en France, la protection des droits de propriété littéraire et artistique qui lui ont été cédés sur le jeu PENGO, -----

+ ditte  
R

- qu'il est de même en ce qui concerne ses droits sur le modèle régulièrement déposé par son mandataire le 4 Novembre 1982 à l'Institut national de la propriété industrielle et publié le 12 Novembre suivant, qui avait fait également l'objet d'un enregistrement au Japon le 29 Septembre précédent. -----

Sur la recevabilité de la société SEGA-Japon

La société SEGA-Japon intervient au procès aux côtés de la société CORELAND, en sa qualité de licenciée pour le Japon des droits de propriété littéraire et artistique compris et contenus dans le jeu PENGO, droit de fabriquer, faire fabriquer, utiliser et vendre au Japon mais aussi droit d'exporter du Japon certains produits ayant pour base et utilisant la marque PENGO ; elle vient demander en France réparation du préjudice qui lui est propre et qui lui aurait été causé par les agissements des prévenus. -----

La recevabilité de son intervention, qui n'est d'ailleurs pas directement mise en cause par les prévenus qui se sont contentés de contester les droits de la société CORELAND, doit être admise, son intérêt à intervenir au présent litige, pour faire valoir son droit propre, étant certain. -----

Sur les éléments constitutifs du délit de contrefaçon :

1°) Au regard de la loi du 11 Mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique :

Trois données essentielles doivent être rappelées, en préliminaire, à savoir : -----

- que ce n'est pas parcequ'il y a "copie", si servile soit-elle comme en l'espèce, qu'il y a copie d'une "oeuvre de l'esprit" au sens de ladite loi ; -----

- que le support audio-visuel d'un jeu, même s'il est assimilable à un procédé analogue à la cinématographie, ne constitue pas de ce seul fait une "oeuvre de l'esprit" protégée par cette loi ; -----

- qu'il est de principe que le jeu n'est pas en lui-même une "oeuvre de l'esprit" mais s'analyse comme un système de caractères abstraits. -----

Il faut donc, en l'espèce, rechercher si la copie prétendument contrefaisante est bien la copie d'une oeuvre protégée, autrement dit, si le jeu PENGO matérialisé par la plaque logique litigieuse constitue une oeuvre originale au sens de la loi susvisée. Pour ce faire, l'analyse des différents éléments composant ce jeu électronique s'impose, à savoir : ---

- d'une part, l'élément technique concrétisé par un micro-processeur qui a en mémoire de multiples instructions relatives aux mouvements donnés aux images qui apparaissent sur l'écran et aux sons qui accompagnent ces mouvements ;

- d'autre part, l'élément graphique constitué par les différentes images, les unes représentant des silhouettes dites d'animaux, les autres des obstacles que doivent contourner ou détruire ces "animaux" en se déplaçant à travers eux, et l'élément auditif composé de sons qui accompagnent les différentes phases du jeu. -----

Considérant, l'élément technique, électronique du jeu tel qu'il vient d'être décrit ci-dessus, le Tribunal estime qu'il ne saurait être qualifié "d'oeuvre de l'esprit" au sens de la loi de 1957, dès lors que l'effort intellectuel accompli par le technicien qui l'a élaboré n'apparaît pas de même nature que l'effort créatif protégé par cette loi, mais ~~qu'il~~ relève du régime juridique du "savoir faire". -----

En ce qui concerne les éléments graphique et auditif du jeu PENGO, conçus autour du thème de la banquise, il convient de rechercher si leurs différents composants ont, chacun pour soi, puis considérés dans leur ensemble, le caractère d'originalité requis pour pouvoir bénéficier de la protection de la loi du 11 Mars 1957 susvisée. -----

Considérant, en premier lieu, l'idée de la banquise, qui apparaît dès la séquence de présentation, elle n'est pas en elle-même protégeable car l'idée est de "libre parcours" ; quant à sa matérialisation dans cette séquence statique, elle apparaît bien quelconque. -----

Considérant ensuite les formes colorées qui se meuvent sur l'écran lors de chaque partie, il apparaît :

- que ce qui est dénommé par les parties civiles "pingouin" ou "créatures hostiles" ou encore "monstres" est constitué de lignes géométriques qui dessinent des silhouettes, des schémas que l'on veut bien qualifier d'animaux, mais qui ne présentent pas de caractère particulièrement original surtout si on les compare aux personnages fortement typés tels que ceux de Donald, Daisy, Minnie, Dingo et autres Mickey du monde féérique de Walt Disney qui sont entrés eux aussi sur le marché des jeux électroniques ;-----

- Que ce qui est appelé "blocs de glace" par les parties poursuivantes est formé de carrés à coins arrondis ou de blocs taillés sommairement "en diamant" qui ont moins encore que le "pingouin" ou le "monstre" un aspect original. ---

Considérant encore les mouvements qui sont imprimés à ces différentes formes, on constate qu'ils ne se distinguent pas réellement des séries de mouvements qui existent dans les jeux électroniques du même genre ; que le "pingouin" doit, en effet, pour éviter ou détruire la "créature hostile" ou les "oeufs" de celle-ci qui peuvent surgir, "éclore" de n'importe quel "bloc de glace" qu'il trouve sur son chemin et parvenir à aligner côte à côte les trois blocs taillés "en diamant", accomplir un parcours de haut en bas et de droite à gauche ou inversement, sans suivre un itinéraire particulièrement imaginatif mais résultant des diverses combinaisons qui lui sont offertes par la technique du micro-processeur et dépendant aussi de la

dextérité et de la rapidité des réflexes du joueur ; quant aux mouvements qui sont donnés à la tête et aux pattes du pingouin et aux créatures hostiles, ils auraient pu aisément être imaginés par n'importe quel technicien en la matière tant soit peu familiarisé avec ce type de jeu. -----

+ chaque partie

Pr

Considérant, enfin, les sons qui accompagnent les différentes phases du jeu, le Tribunal constate qu'ils sont stéréotypés comme il en est d'ailleurs ainsi dans de nombreux jeux de même genre. -----

En conclusion, le Tribunal ne perçoit pas, dans les différents composants de ce vidéo-jeu électronique PENGO, tels qu'ils viennent d'être analysés, un caractère suffisant d'originalité ; il lui apparaît au contraire que le dessin des différentes formes qui se présentent sur l'écran, les mouvements qui leur sont imprimés par la technique du micro-processeur, les sons qui accompagnent ces mouvements sont banals, voire rudimentaires ; que les auteurs de ce jeu n'ont pas réalisé en lui une "oeuvre de l'esprit" au sens de la loi du 11 Mars 1957 ; qu'en effet, il n'est pas démontré qu'ils ont cherché à présenter un "spectacle" au-delà de la conception du jeu, qu'ils s'en sont tenus au contraire à créer une activité ludique élémentaire qui ne fait appel qu'à l'attention et aux réflexes sans prétendre par ailleurs solliciter l'intelligence, l'imagination et encore moins la sensibilité artistique ; que ce jeu ne peut donc en rien être assimilé à une "oeuvre audio-visuelle" au sens de la loi sur la propriété littéraire et artistique, contrairement à ce que prétendent les parties poursuivantes.

2°) Au regard de la loi du 14 Juillet 1909 sur les dessins et modèles :

Il convient de se demander si le jeu PENGO, tel que concrétisé sur la plaque logique litigieuse, a le caractère de nouveauté requis par cette loi, qui puisse le distinguer, dans son aspect extérieur, des autres jeux électroniques du même type déjà existant sur le marché ; qu'en effet si, en principe, la notion de "nouveauté" ne se confond pas avec celle d'originalité, il faut cependant que l'objet déposé reflète un effort et un ~~effort~~ personnel de ~~fait~~ ~~ou~~ d'imagination qui donnent à sa réalisation un aspect nouveau au sens de la loi de 1909. ----

# apport

# fait goût

Pr

Or, en se reportant aux analyses faites ci-dessus, le Tribunal ne peut que constater le manque de "nouveauté", de "physionomie" propre et nouvelle de l'image statique du jeu vidéo PENGO, telle qu'elle a été déposée par le mandataire de la société CORELAND à l'Institut national de la propriété industrielle le 04 Novembre 1982. -----

En définitive, il n'apparaît pas au Tribunal que le jeu PENGO, tel que concrétisé par la plaque logique prétendument contrefaite, présente le caractère d'originalité qui puisse le faire considérer comme une "oeuvre de l'esprit" au sens de la loi du 11 Mars 1957 ni davantage le caractère de nouveauté requis par la loi du 14 Juillet 1909 ; qu'il ne peut donc bénéficier de la

Pr

protection des droits d'auteur ni de celle des dessins et modèles ; qu'en conséquence, l'élément légal du délit de contrefaçon n'est pas établi et, sans qu'il y ait lieu à en apprécier l'élément intentionnel, le Tribunal constate que ce délit, prévu et réprimé par les articles 70 et suivants de la loi du 11 Mars 1957, 10 de la loi du 14 Juillet 1909 et 425 et suivants du code pénal, n'est pas constitué en l'espèce ; qu'il conviendra, en conséquence, de relaxer les deux prévenus des fins de la poursuite sans peine ni dépens. -----

Sur les demandes des sociétés CORELAND et SEGA Japon :

En conséquence de ce qui vient d'être dit, et sans avoir besoin de reprendre l'exposé de toutes leurs demandes qui ont été analysées ci-dessus, le Tribunal ne peut que les en débouter dans leur intégralité.

Sur les demandes reconventionnelles des deux prévenus :

Julien GUIDON et Jean Pierre GUIDON, considérant qu'ils ont été abusivement poursuivis du chef de contrefaçon par les sociétés CORELAND et SEGA Japon, demandent qu'elles soient condamnées "conjointement et solidairement à leur payer à chacun respectivement la somme de 10.000 Frs en réparation de leur préjudice moral et celle de 5.000 Frs en application de l'article 475-1 du code de procédure pénale. -----

Compte tenu des circonstances particulièrement complexes de la cause, le Tribunal considère qu'aucun des prévenus n'a été attiré abusivement ou par malignité devant le Tribunal correctionnel de céans par les parties civiles qui ont mis en mouvement l'action publique, qu'il convient en conséquence de les débouter, l'un et l'autre, de ce chef de demande.

Par contre, au titre des frais irrepétibles, qu'ils ont dû engager pour se défendre, le Tribunal estime devoir accorder à chacun la somme de 2.500 Frs.

PAR CES MOTIFS

Le Tribunal statuant publiquement en matière correctionnelle en premier ressort et CONTRADICTOIREMENT à l'égard des deux prévenus et du civilement responsable ;

Dit que la société CORELAND TECHNOLOGY LTD est recevable en son action et la société SEGA ENTREPRISES LTD recevable en son intervention.

Dit que le délit de contrefaçon n'est pas établi en l'espèce ;

En conséquence, Relaxe Julien GUIDON et Jean Pierre GUIDON des fins de la poursuite, sans peine ni dépens. -----

Dit que les frais du présent jugement liquidés à la somme de 25,00 Frs, en ce non compris les droits fixes de procédure 125,00 Frs, resteront à la charge des parties poursuivantes.

Sur les intérêts civils :

Reçoit, en la forme, les sociétés CORELAND TECHNOLOGY CO LTD et SEGA ENTREPRISES LTD en leur constitution. Au fond, les déboute de toutes leurs demandes.

Sur les demandes reconventionnelles des prévenus :

Accorde à Julien GUIDON et à Jean Pierre GUIDON respectivement la somme de 2.500 Frs en application de l'article 475-1 du code de procédure pénale; les déboute du surplus de leurs demandes. Condamne, en conséquence, in solidum les sociétés CORELAND TECHNOLOGY CO LTD et SEGA ENTREPRISE LTD à leur payer ces sommes.

Le Tribunal était composé comme suit :

MME GAILLARD	Président
MME MABILAT	Juge
MME GROLLIER	Juge
M. CHALLE	Substitut
MME BARTOLOMEO	Greffier FF

LE PRESIDENT



LE GREFFIER



