

ASS.PLEN.COUR DE CASSATION 7 MARS 1986

DOSSIERS BREVETS 1986.I.1

AFF.SOC.WILLIAMS ELECTRONICS

c/PRESOTTO ep.TEL et Soc.JEUTEL S.A.

(Inédit)

G U I D E D E L E C T U R E

- JEU VIDEO

- PROGRAMME D'ORDINATEUR

} PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE **

I - LES FAITS

- 31 Octobre 1980 : La Société WILLIAMS ELECTRONICS expose à la foire internationale de CHICAGO un "jeu vidéo dénommé DEFENDER dont les diverses phases ont pour thème commun la bataille d'un navire spatial contre divers adversaires apparaissant en couleur sur l'écran, ce jeu étant incorporé dans un meuble et décoré de motifs"
- Novembre 1980
- 10 Novembre 1980 : WILLIAMS ELECTRONICS dépose ce jeu au Copyright Office de WASHINGTON sous la forme d'une photographie du meuble et de son décor ainsi que sous la forme d'une cassette audio-visuelle comportant l'enregistrement des phases caractéristiques du jeu apparaissant sur l'écran de télévision.
- : La Société JEUTEL fabrique et commercialise un jeu similaire.
- : WILLIAMS ELECTRONICS présente une requête en saisie-contrefaçon au Président du Tribunal de Grande Instance de PARIS.
- 24 Février 1981 : Ordonnance du Président du Tribunal de Grande Instance de PARIS autorisant les saisies.
- : Opérations de saisie-contrefaçon chez divers commerçants parisiens.
- 11 Mars 1981 : WILLIAMS ELECTRONICS, partie civile, fait citer Mme PRESOTTO épouse TEL, PDG de la Société JEUTEL, et la société JEUTEL, en qualité de civilement responsable devant le Tribunal de Grande Instance de PARIS en formation correctionnelle, sur la base de l'article 40 de la loi du 11 Mars 1957 et des articles 425 s. du Code Pénal.

- 2 Février 1982 : La Société JEUTEL -excipe de l'incompétence territoriale du Tribunal de PARIS
-conteste la recevabilité de l'action de la partie civile, au regard du Droit international et national de la propriété littéraire et artistique.
- : Madame PRESOTTO épouse TEL conteste en outre la recevabilité de l'action au regard de la loi du 4 Aout 1981 portant amnistie.
- 9 Mars 1982 : Le Tribunal Correctionnel de PARIS ordonne une expertise :
*"Attendu que la société requérante, soutient que les appareils dénommés MIRAGE portant la marque de la Sté JEUTEL ayant fait l'objet de saisie reproduisant les éléments caractéristiques et originaux du jeu électronique dont elle est propriétaire; que pour elle il s'agit d'une copie servile ou quasi servile;
Que la dame Presotto et la Sté JEUTEL allèguent que ni le meuble ni le jeu vidéo à programme, ni la séquence fixe de présentation dans ses jeux ne constituent des contrefaçons;
Que le Tribunal ne possède pas dès à présent les éléments suffisants pour trancher le litige, qu'une expertise s'impose".*
- : Madame PRESOTTO fait appel.
- 20 Février 1985 : La Cour d'appel de PARIS infirme, excluant les jeux vidéo du domaine de la loi de 1957 aux motifs:
"Que la protection résultant des articles précités du Code Pénal ne profite, nonobstant le caractère seulement indicatif et non limitatif de l'énumération de l'article 3 de la loi de 1957, qu'aux seules oeuvres originales de l'esprit de nature littéraire, artistique (musicale, picturale, plastique ou architecturale), scientifique ou cinématographique, telles qu'elles sont définitivement

*fixées par l'auteur; que le jeu électronique
"DEFENDER", du genre couramment dénommé JEU VIDEO,
est constitué par un programme informatique..."*

- : WILLIAMS ELECTRONICS forme un pourvoi en
cassation.
- 6 Janvier 1986 : Le Premier Président de la Cour de cassation
saisit une Assemblée Plénière.
- 7 Mars 1986 : L'Assemblée Plénière de la Cour de cassation
casse et renvoie devant la Cour d'appel
d'AMIENS.

II - LE DROIT

A - LE PROBLEME

1°) Prétentions des parties

a) La partie civile (WILLIAMS ELECTRONICS)

prétend que les jeux vidéo peuvent être objet de droit de propriété littéraire et artistique

b) la prévenue et la personne civilement responsable (PRESOTTO et Société JEUTEL)

prétendent que les jeux vidéo ne peuvent pas être objet de droit de propriété littéraire et artistique

2°) Enoncé du problème

Les jeux vidéo peuvent-ils être objet de droit de propriété littéraire et artistique ?

B - LA SOLUTION

1°) Enoncé de la solution

"Vu l'article 2 de la loi du 11 Mars 19857;

Attendu que selon ce texte sont protégés par cette loi les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit originales quels qu'en soient le genre et la destination;

Attendu que pour décider que le jeu audio-visuel "DEFENDER" animé par une carte logique doit être exclu de la protection du droit d'auteur, la Cour d'appel énonce que la protection résultant des droits d'auteurs ne profite qu'aux seules oeuvres originales de l'esprit de nature littéraire, artistique, scientifique ou cinématographique, telles qu'elles sont définitivement fixées par l'auteur; que le jeu "DEFENDER" est constitué par un programme informatique et que la combinaison des sons et des images formant les différentes

phases du jeu est programmée par moyens électroniques, que le jeu "DEFENDER" n'est pas une oeuvre artistique au sens de la loi du 11 Mars 1957;

Attendu qu'en statuant par ces motifs, sans rechercher si le logiciel intégré dans le jeu électronique "DEFENDER" n'était pas dans sa conception une oeuvre originale, la Cour d'appel n'a pas donné de base légale à sa décision".

2°) Commentaire de la solution

L'arrêt de l'Assemblée Plénière réalise un double apport :

- Concernant l'objet potentiel d'un droit d'auteur, il admet que, sous le régime initial de la loi du 11 Mars 1957, la propriété littéraire et artistique peut couvrir :

. les jeux vidéo,

. les logiciels : dans la mesure où la Cour de PARIS avait rejeté la mise en oeuvre de la propriété littéraire et artistique au motif que "le jeu électronique DEFENDER, du genre cour amment dénommé JEU VIDEO, est constitué par un programme informatique", la Cour de cassation ne pouvait limiter son étude du domaine des droits d'auteur aux simples images susceptibles d'apparaître sur un écran de télévision; elle devait envisager l'application de la propriété littéraire et artistique aux programmes, eux-mêmes.

- Concernant l'objet effectif d'un droit d'auteur, l'arrêt subordonne la reconnaissance de la propriété littéraire et artistique à l'endroit, notamment, d'un logiciel à l'établissement de son "originalité". La Cour renvoie l'affaire devant la Cour d'appel d'AMIENS pour que celle-ci se prononce sur la présence ou le défaut d'originalité du logiciel. La Cour de PARIS, ayant écarté par principe la protection par droit d'auteur, n'avait pas recherché l'éventuelle originalité du jeu ou du logiciel et, par conséquent, la Cour de cassation ne se prononce pas sur les conditions dans lesquelles les juridictions du fond auraient pu apprécier cette originalité.

L'arrêt importe par son affirmation du principe de l'exigence d'originalité mais n'apporte rien sur le contenu de ladite originalité.

ASSEMBLEE PLENIERE

D.R.

COUR DE CASSATION

CASSATION

Audience publique du 7 mars 1986

ARRET N°239 P

Mme ROZEE, Premier Président

Pourvoi n° 85.91.465
en date du 21 février 1985



REPUBLIQUE FRANCAISE

AU NOM DU PEUPLE FRANCAIS

LA COUR DE CASSATION, statuant en ASSEMBLEE PLENIERE, a rendu l'arrêt suivant :

Sur le pourvoi formé le 21 février 1985 par :

- La Société WILLIAMS ELECTRONICS INC
dont le siège social est à 3401 North
California-Avenue- CHICAGO (ILLINOIS),

en cassation d'un arrêt rendu par la Cour d'appel de PARIS, 13ème chambre A, en date du 20 février 1985, au profit de Madame Claudie PRESOTTO épouse TEL et de la Société anonyme JEUTEL, défenderesses à la cassation;

Par ordonnance du 6 janvier 1986, conformément aux dispositions de l'article L.131-2 alinéa 2 du Code de l'organisation judiciaire, Madame le Premier Président a renvoyé l'examen du pourvoi

devant une Assemblée Plénière ;

La demanderesse invoque à l'appui de son pourvoi deux moyens de cassation ainsi conçus :

PREMIER MOYEN DE CASSATION : "Il est reproché à l'arrêt attaqué d'avoir décidé que le jeu audio-visuel créé par la Société WILLIAMS ELECTRONICS et invoqué par celle-ci à l'appui de la poursuite et de sa constitution de partie civile est exclu de la protection accordée par ladite loi,

" aux motifs que cette protection "ne profite, nonobstant le caractère seulement indicatif et non limitatif de l'énumération de l'article 3" de la même loi "qu'aux seules oeuvres originales de l'esprit de nature littéraire, artistique (musicale, picturale, plastique ou architecturale), scientifique ou cinématographique, telles qu'elles sont définitivement fixées par l'auteur ; que le jeu électronique DEFENDER, du genre couramment dénommé JEU VIDEO, est constitué par un programme informatique, un écran cathodique, sur lequel défilent des images, et un socle équipé de manettes de commande... que c'est plus précisément la combinaison des sons et des images ainsi programmés et émis par moyens électroniques, formant les diverses phases du jeu en fonction des actions des joueurs" dont la protection est revendiquée ; que "cette combinaison de sons et d'images animées, "propre au jeu DEFENDER constitue certes un ensemble audio-visuel présentant de lointaines similitudes avec une oeuvre cinématographique ; mais que la preuve n'est pas rapportée que le concepteur de ce jeu ait eu, à l'inverse d'un cinéaste, une quelconque préoccupation de recherche esthétique ou artistique, que bien au contraire il ressort des descriptions des photographies produites ainsi que de l'expertise, que le son et les images de DEFENDER comme les animations de celles-ci sont d'une inspiration des plus banales, comme d'ailleurs ceux que l'on trouve généralement dans les jeux vidéo et qui n'ont d'autre objet que d'initier à l'utilisation du jeu puis d'amener le joueur à agir sur les manettes pour provoquer le déclenchement et l'inter réaction des diverses phases programmées (séquences de jeu) ; que le seul fait que les figures mobiles (objectif et adversaires) simulent un avion de chasse stylisé, un vaisseau lunaire, une soucoupe volante etc... et que le décor des montagnes survolées soit représenté par un tracé en dents de scie, ne procède pas, à notre époque, d'une imagination ou d'une démarche intellectuelle particulièrement originale ;

qu'alors que la caractéristique d'une oeuvre artistique pénalement protégée est son intangibilité.. le rôle du joueur utilisant DEFENDER ou tout autre jeu vidéo du même genre est d'intervenir dans le déroulement des sons et images programmés et ainsi, par son action personnelle sur les manettes, de modifier à son seul gré l'ordre ou la durée des diverses séquences constituant les différentes phases du jeu",

" alors d'une part, qu'un ensemble d'images arbitrairement animées selon une règle de jeu elle-même créée et accompagnées de sons choisis en conséquence constitue en soi une oeuvre de l'esprit apte à recueillir la protection de la loi du 11 mars 1957 ; qu'en se refusant à cette qualification, la Cour a, en l'espèce, violé par refus d'application ladite loi,

" alors d'autre part, que l'application de la même loi n'est pas subordonnée, comme l'a exigé à tort l'arrêt, au mérite esthétique de l'oeuvre ;"

SECOND MOYEN DE CASSATION : "Il est reproché à la Cour d'appel d'avoir décidé que le jeu audio-visuel créé par la Société WILLIAMS ELECTRONICS est exclu de la protection accordée par ladite loi,

" aux motifs "que la protection résultant des articles précités du Code pénal ne profite, nonobstant le caractère seulement indicatif et non limitatif de l'énumération de l'article 3 de la loi du 11 avril (mars) 1957 qu'aux seules oeuvres originales de l'esprit de nature littéraire, artistique (musicale, picturale, plastique ou architecturale), scientifique ou cinématographique, telles qu'elles sont définitivement fixées par l'auteur ; que le jeu électronique DEFENDER, du genre couramment dénommé JEU VIDEO, est constitué par un programme informatique... que c'est plus précisément la combinaison des sons et des images ainsi programmés et émis par moyens électroniques..." dont la protection est revendiquée ; que le joueur agit sur des manettes "pour provoquer le déclenchement et l'inter réaction des diverses phases programmées..." ;

" alors que sont protégés, aux termes de l'article 2 de la loi du 11 mars 1957, "les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination " ; que l'élaboration d'un logiciel ou programme d'ordinateur est susceptible de constituer une oeuvre de l'esprit protégeable dès lors qu'elle

n'est pas la simple formulation d'une idée, que dans sa composition ou son expression elle va au-delà d'une simple logique automatique ou d'un mécanisme intellectuel nécessaire, que partant, elle est originale, et que d'autre part, elle ne s'intègre pas à une création brevetable ; qu'en excluant en l'espèce de la protection de la loi du 11 mars 1957 une oeuvre audio-visuelle à raison de son lien avec un programme d'ordinateur, sans rechercher si ce programme n'était pas dans sa conception ou son expression une oeuvre originale, la Cour n'a pas donné de base légale à son arrêt ;"

Sur quoi, la Cour, statuant en Assemblée plénière en l'audience publique du 28 février 1986, où étaient présents : Mme ROZES, Premier Président, MM. JOUREL, AUBOUIN, BAUDOIN, LEDOUX, MONEGIER DU SORBIER, FABRE, Présidents, M. JONQUERES, rapporteur, MM. PONSARD, SIMON, ESCANDE, BRUNEAU, FRANCON, BERTAUD, CARTERET, BÉTEILLE, MOUTHON, DEFONTAINE, LEYDET, MASSIP, LE TALLEC, DUTHEILLET-LAMONTHEZIE, RAYNAUD, Jacques PETIT, DEROURE conseillers, M. CABANNES, premier avocat général, Mme PATIN greffier en Chef ;

Sur le rapport de M. le Conseiller JONQUERES, les observations de la Société civile professionnelle RICHE-BLONDEL, avocat de la Société WILLIAMS ELECTRONICS, de Me BARBEY, avocat de Madame Claudie PRESOTTO épouse TEL et de la Société anonyme JEUTEL, les conclusions de M. CABANNES Premier Avocat général et après en avoir délibéré en Chambre du Conseil conformément à la loi ;

Attendu que, selon l'arrêt attaqué, que la Société WILLIAMS ELECTRONICS INC. est propriétaire d'un jeu électronique audio-visuel dénommé "DEFENDER" enregistré et déposé au Copyright Office de Washington le 10 novembre 1980, qu'estimant que le jeu commercialisé et exploité en France par la Société JEUTEL sous le même nom, auquel cette société a substitué le nom "Mirage", était identique au sien, la Société WILLIAMS ELECTRONICS INC. a assigné la Société JEUTEL et son président, Mme TEL-PRESOTTO en contrefaçon ;

Sur le premier moyen, pris en sa première branche :

Vu les articles 1, 2 et 3 de la loi du 11 mars 1957 dans sa rédaction antérieure à la loi du 3 juillet 1985, ensemble les articles 425 et 426 du Code

pénal ;

Attendu que les dispositions de la loi sur la propriété littéraire et artistique protègent les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit originale, quelle qu'en soit la forme d'expression ;

Attendu que pour décider que le jeu "DEFENDER" créé par la Société WILLIAMS ELECTRONICS INC. ne peut bénéficier de la protection accordée par la loi du 11 mars 1957, la Cour d'appel a retenu que ce jeu est constitué par un écran sur lequel défilent des images et par un socle équipé de commandes, que cet assemblage émet une série de sons et d'images se déplaçant au gré des interventions du joueur sur les commandes, que le seul fait que les figures mobiles simulent un avion stylisé, un vaisseau lunaire, une soucoupe volante et que le décor des montagnes survolées soit représenté par un tracé en dents de scie ne procède pas, à notre époque, d'une imagination ou d'une démarche intellectuelle particulièrement originale ; que la caractéristique d'une oeuvre pénalement protégée est son intangibilité interdisant à l'utilisateur de la modifier ou d'intervertir l'ordre de ses divers éléments comme le fait le joueur en modifiant à son gré les diverses séquences constituant les différentes phases du jeu ;

Attendu qu'en se déterminant par ces motifs, alors que l'animation d'images entre dans les prévisions de la loi sur les droits d'auteur, et, sans indiquer les motifs pour lesquels les animations et le décor du jeu "DEFENDER" sont dépourvus d'originalité, la Cour d'appel a violé les textes susvisés ;

Sur le premier moyen, pris en sa seconde branche :

Vu l'article 2 de la loi du 11 mars 1957 ;

Attendu que selon les dispositions de ce texte sont protégés les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit originales quel qu'en soit le mérite ;

Attendu que pour refuser au jeu audio-visuel "DEFENDER" le bénéfice des dispositions de la loi sur la propriété littéraire et artistique, la Cour d'appel a retenu que si cet ensemble audio-visuel présente quelque lointaine similitude avec une oeuvre cinématographique, la preuve n'est pas rapportée que le

concepteur de ce jeu ait eu, à l'inverse d'un cinéaste, une quelconque préoccupation de recherche esthétique ou artistique ;

Attendu qu'en statuant par ces motifs, alors que la protection légale s'étend à toute oeuvre procédant d'une création intellectuelle originale indépendamment de toute considération d'ordre esthétique ou artistique, la Cour d'appel a violé le texte susvisé ;

Sur le second moyen :

Vu l'article 2 de la loi du 11 mars 1957 ;

Attendu que selon ce texte sont protégées par cette loi les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit originales quels qu'en soient le genre et la destination ;

Attendu que pour décider que le jeu audio-visuel "DEFENDER" animé par une carte logique doit être exclu de la protection du droit d'auteur, la Cour d'appel énonce que la protection résultant des droits d'auteurs ne profite qu'aux seules oeuvres originales de l'esprit de nature littéraire, artistique, scientifique ou cinématographique, telles qu'elles sont définitivement fixées par l'auteur ; que le jeu "DEFENDER" est constitué par un programme informatique et que la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu est programmée par moyens électroniques, que le jeu "DEFENDER" n'est pas une oeuvre artistique au sens de la loi du 11 mars 1957 ;

Attendu qu'en statuant par ces motifs, sans rechercher si le logiciel intégré dans le jeu électronique "DEFENDER" n'était pas dans sa conception une oeuvre originale, la Cour d'appel n'a pas donné de base légale à sa décision ;

PAR CES MOTIFS :

CASSE ET ANNULE l'arrêt rendu entre les parties par la 13ème chambre A de la Cour d'appel de PARIS le 20 février 1985, et pour qu'il soit statué à nouveau conformément à la loi, RENVOIE la cause et les parties devant la Cour d'appel d'AMIENS, à ce désignée par délibération spéciale prise en Chambre du Conseil ;

ORDONNE l'impression du présent arrêt, sa

transcription sur les registres du greffe de la Cour d'appel de PARIS, sa mention en marge ou à la suite de l'arrêt annulé ;

Ainsi fait, jugé et prononcé par la Cour de Cassation, statuant en Assemblée Plénière, en son audience publique du sept mars mil neuf cent quatre vingt six ;

POUR LE PRÉSIDENT, LE VICE-PRÉSIDENT, LE CLERC



A handwritten signature, likely of the President of the Cour de Cassation, written in ink.

