

ASS.PLEN.COUR DE CASSATION 7 MARS 1986

DOSSIERS BREVETS 1986.I.2

AFF.ATARI c.VALADON

(Inédit)

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

- JEU VIDEO) PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE *
- PROGRAMME D'ORDINATEUR)

Rappr. Trib.Corr.PARIS 8 Décembre 1982, DOSSIERS BREVETS 1983.IV.1

. PARIS 4 Juin 1984, DOSSIERS BREVETS 1984.V.1

I - LES FAITS

- 17 Juin 1980 : La société ATARI dépose aux ETATS-UNIS un jeu vidéo dénommé Asteroids.
- 30 Juin 1981 : La société ATARI dépose aux ETATS-UNIS un jeu vidéo intitulé Centipede.
- 16 Octobre 1981 : La société ATARI IRLANDE, licenciée de la société ATARI U.S, fait saisir en FRANCE, en différents points, des jeux vidéo Magic-Worms, Phoenix, Mill Pac, Mill Pat qu'elle estime être les contrefaçons de son jeu Centipede; et Asterok qu'elle estime être la contrefaçon de son jeu Asteroids.
- : La société ATARI fait citer un grand nombre de défendeurs, tenanciers de salles de jeux ou sociétés d'importation, en contrefaçon de droit d'auteur (et en droit de marque) devant le Tribunal Correctionnel de PARIS.
- 8 Décembre 1982 : Trib.Corr.PARIS condamne sur la base des articles 425 et s. du Code Pénal.
- Fin Décembre 1982 : Les prévenus et le Ministère Public interjettent appel.
- 4 Juin 1984 : La Cour d'appel de PARIS infirme le jugement :
*"Considérant, en effet, que seule, l'oeuvre de l'esprit au sens de la loi du 11 Mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique peut prétendre à une protection pénale;
Considérant à cet égard, qu'on ne saurait assimiler à une oeuvre de l'esprit la création*

de logiciels, qu'il s'agisse du concept ou des analyses, même lorsque ces derniers ont pour objet l'élaboration d'un jeu; qu'on ne peut étendre la protection pénale aux méthodes en matière de jeu ni aux programmes d'ordinateurs...

Considérant au demeurant que, quelle que soit la complexité technique, surtout aux yeux d'un profane, d'un logiciel ou de la mise en programme d'un ordinateur, il s'agit, en définitive, d'un assemblage technologique qui requiert, parfois, d'habiles électro-mécaniciens mais qu'il n'y a pas lieu de "sacraliser" au point de le hisser au rang des oeuvres de l'esprit prévues par la loi de 1957 précitée; que les éléments d'un jeu électronique, comme d'un ordinateur, relèvent, en fait, de la structure d'un simple objet industriel; que l'inventeur, dont l'activité intellectuelle peut être, certes, d'un très haut niveau, ne se trouve donc protégé contre l'atteinte à la propriété de son brevet que par une action civile".

- : La Société ATARI 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 l'arrêt de la Cour de PARIS et renvoie devant la Cour d'appel d'AMIENS.

II - LE DROIT

PREMIER PROBLEME : DROIT D'AUTEUR SUR JEU VIDEO

A - LE PROBLEME

1°) Prétentions des parties

a) La partie civile (ATARI)

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

b) Les prévenus (VALADON et autres)

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

- "Attendu que pour décider que les jeux audio-visuels créés par la Société ATARI INC sont exclus de la protection accordée par la loi du 11 Mars 1957, la Cour d'appel énonce qu'on ne peut assimiler le jeu électronique à une oeuvre audio-visuelle, sous le prétexte que les éléments spécifiques au jeu se déplacent sur un écran avec une succession d'images et de bruits pouvant capter l'attention du joueur;

Attendu qu'en se déterminant par ces motifs alors que sont considérés comme oeuvres de l'esprit au sens de la loi du 11 Mars 1957, dès lors qu'ils répondent à la condition d'originalité, tant les dessins, images, que les sons les accompagnant, ou les animations des êtres et des choses s'ils sont fixés par écrit ou autrement, la Cour d'appel a violé le texte susvisé".

"Vu l'article 2 de la loi; 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 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, la Cour d'appel a violé le texte susvisé".

2°) Commentaire de la solution

- L'Assemblée Plénière admet en principe que les images obtenues par un jeu électronique sont assimilables à une oeuvre audio-visuelle relevant de la propriété littéraire et artistique même si "les éléments spécifiques au jeu se déplacent sur un écran avec une succession d'images et de bruits pouvant capter l'attention du joueur".

- La Cour de cassation rappelle que l'originalité requise ne saurait se confondre avec "un caractère esthétique digne des préoccupations du législateur"; il y a la une application correcte de l'article 2 de la loi de 1957.

DEUXIEME PROBLEME : DROIT D'AUTEUR SUR PROGRAMME D'ORDINATEUR

A - LE PROBLEME

1°) Prétention des parties

a) La partie civile (ATARI)

prétend que les programmes d'ordinateur peuvent être objet de droit de propriété littéraire et artistique

b) Les prévenus (VALADON et autres)

prétendent que les programmes d'ordinateur ne peuvent pas être objet de droit de propriété littéraire et artistique.

2°) Enoncé du problème

Les programmes d'ordinateur peuvent-ils être objet de droit de propriété littéraire et artistique ?

B - LA SOLUTION

1°) Enoncé de la solution

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

Attendu que pour refuser aux concepteurs et réalisateurs de programme d'ordinateur litigieux la protection du droit d'auteur, la Cour d'appel énonce qu'on ne peut assimiler à une oeuvre de l'esprit la création de logiciels, qu'il s'agisse du concept ou des analyses, même lorsque ces derniers ont pour objet l'élaboration d'un jeu...

Attendu qu'en statuant ainsi, alors qu'un logiciel, dès lors qu'il est original, est une oeuvre de l'esprit protégée par la loi sur le droit d'auteur, la Cour d'appel a violé le texte susvisé".

2°) Commentaire de la solution

Comme les deux autres décisions ATARI (v.supra n.1) et PACHOT (v.infra n.3), l'arrêt étudié affirme non seulement ici la protection par la propriété littéraire et artistique des images résultant d'un jeu vidéo mais aussi du logiciel permettant.

L'intérêt de la décision tient, notamment, en ce qu'elle casse la décision "provocante" rendue par la Cour d'appel de PARIS, le 4 Juin 1984 (DOSSIERS BREVETS 1984.V.1 et JCP-E 1984.14409, note M.VIVANT).

La Cour de cassation rappelle que si les logiciels peuvent être objet de droit d'auteur, ils sont objet de tels droits lorsqu'ils satisfont à l'exigence d'originalité. L'Assemblée Plénière subordonne, bien entendu, l'application de la loi de 1957 à la satisfaction donnée par l'oeuvre à l'exigence classique d'originalité. La Cour de PARIS ne s'étant pas prononcée sur ce point, la Cour de cassation n'avait pas l'occasion de préciser le contenu de cette exigence.

ASSEMBLEE PLENIERE

M.T.

COUR DE CASSATION

CASSATION

Audience publique du 7 mars 1986

ARRET N° 238 P

Mme ROZES, Premier Président

Pourvoi n° 84.93.509
en date du 7 juin 1984



R E P U B L I Q U E F R A N C A I S E

AU NOM DU PEUPLE FRANCAIS

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

Sur les pourvois formés par :

1°/ La Société ATARI IRELAND dont le siège social est à KNOCKANRAWLEY, TIPPERARY TOWN, COUNTY TIPPERAY, République d'IRLANDE,

2°/ La Société ATARI INC dont le siège social est à Sunnyvale (CALIFONIE U.S.A.), 1265 Borregas Avenue,

en cassation d'un arrêt rendu par la Cour d'appel de PARIS, 13ème chambre A, en date du 4 juin 1984, au profit de M. Alain VALADON, de la Société VALADON AUTOMATION, de M. Claude GUILLEMIN-TARAYRE, de la Société SOVITEC et de M. René MORALI, défendeurs 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 ;

Les demanderesses invoquent à l'appui de leur pourvoi deux moyens de cassation ainsi conçus :

PREMIER MOYEN : "il est reproché à l'arrêt attaqué d'avoir décidé que les jeux audio-visuels créés par la Société ATARI sont exclus de la protection accordée par ladite loi ;

" aux motifs qu'on ne saurait assimiler à une oeuvre de l'esprit la création de logiciels, qu'il s'agisse du concept ou des analyses, même lorsque ces derniers ont pour objet l'élaboration d'un jeu ; qu'on ne peut étendre la protection pénale aux méthodes en matière de jeu ni aux programmes d'ordinateurs ; que quelle que soit la complexité technique, surtout aux yeux d'un profane, d'un logiciel il s'agit en définitive d'un assemblage technologique qu'il n'y a pas lieu de sacraliser au point de le hisser au rang des oeuvres de l'esprit prévues par la loi de 1957 précitée ; que les éléments d'un jeu électronique comme d'un ordinateur relèvent en fait de la structure d'un simple objet industriel ; qu'on ne saurait non plus sur le plan du droit français assimiler le jeu électronique à une oeuvre audio-visuelle, sous le prétexte que les éléments spécifiques au jeu se déplacent sur l'écran avec une succession d'images et de bruits pouvant capter l'attention du joueur ; qu'il n'y a donc pas à ce titre protection possible ; qu'enfin aucune originalité de l'expression de nature à conférer au jeu un caractère esthétique digne des préoccupations du législateur ne peut être relevée en l'espèce ; que les déplacements des modules ne traduisent pas une impression particulière sur le plan esthétique qui mériterait la protection due à une oeuvre d'art ;

" 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 : "il est reproché à l'arrêt attaqué d'avoir refusé la protection de cette loi aux jeux audio-visuels créés par la Société ATARI ;

" pour le motif qu'il s'agirait de "logiciels" insusceptibles de recevoir en eux-mêmes une telle protection ;

" alors que les logiciels sont des oeuvres de l'esprit entrant à ce titre dans les prévisions de la loi précitée ; "

Sur quoi, la Cour, statuant en Assemblée Plénière en l'audience publique du 28 février 1986, où étaient présents : Mme ROZES, Premier Président, MM. JOUBREL, AUBOUIN, BAUDOIN, LEDOUX, MONEGIER DU SORBIER, FABRE, Présidents, M. JONQUERES, rapporteur, MM. PONSARD, SIMON, ESCANDE, BRUNEAU, FRANCON, BERTAUD, CARTERET, BETELLE, 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 ATARI INC, de la Société Civile Professionnelle GUIGUET - BACHELLIER - POTIER de la VARDE, avocat de la Société VALADON AUTOMATION, de M. Claude GUILLEMIN-TARAYRE et de la Société SOVITEL, les conclusions de M. CABANNES, Premier Avocat général, et après en avoir délibéré en Chambre du conseil conformément à la loi ;

Attendu selon l'arrêt déféré que la Société ATARI INC est propriétaire de divers jeux électroniques audio-visuels enregistrés aux Etats-Unis au titre du copyright ; que ces jeux qui se déroulent sur des écrans sont constitués d'éléments fixes ou mobiles et se présentent sous la forme d'images représentant des personnages, des animaux ou des objets qui se meuvent sur des trajectoires et à des vitesses prédéterminées par une carte mémoire, que ces mouvements qui se produisent au gré des impulsions données par le joueur sont accompagnés de sons, qu'estimant que M. Alain VALADON et la Société VALADON AUTOMATION commercialisaient et exploitaient en FRANCE des jeux identiques aux siens, la Société ATARI INC, à laquelle

s'est jointe en cours de procédure la société ATARI IRELAND LTD, les a assignés 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 originales quelle qu'en soit la forme d'expression ;

Attendu que pour décider que les jeux audio-visuels créés par la Société ATARI INC sont exclus de la protection accordée par la loi du 11 mars 1957, la Cour d'appel énonce qu'on ne peut assimiler le jeu électronique à une oeuvre audio-visuelle, sous le prétexte que les éléments spécifiques au jeu se déplacent sur un écran avec une succession d'images et de bruits pouvant capter l'attention du joueur ;

Attendu qu'en se déterminant par ces motifs alors que sont considérés comme oeuvres de l'esprit au sens de la loi du 11 mars 1957, dès lorsqu'ils répondent à la condition d'originalité, tant les dessins, images, que les sons les accompagnant, ou les animations des êtres et des choses s'ils sont fixés par écrit ou autrement, la Cour d'appel a violé le texte susvisé ;

Sur le premier moyen 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 aux jeux audio-visuels litigieux le bénéfice des dispositions de la loi sur la propriété littéraire et artistique, la Cour d'appel a retenu qu'aucune originalité de l'expression de nature à conférer au jeu un caractère esthétique digne des préoccupations du législateur ne peut être relevée en l'espèce ; que les modules lumineux se meuvent sans que leurs déplacements, qui ne

procèdent que d'une simple technique de contacts électriques, traduisent une impression particulière sur le plan esthétique qui mériterait la protection due à une oeuvre d'art ;

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, 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 protégés les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit originales quels qu'en soient le genre et la destination ;

Attendu que pour refuser aux concepteurs et réalisateurs de programme d'ordinateur litigieux la protection du droit d'auteur, la Cour d'appel énonce "qu'on ne peut assimiler à une oeuvre de l'esprit la "création de logiciels qu'il s'agisse du concept ou des "analyses, même lorsque ces derniers ont pour objet "l'élaboration d'un jeu ; qu'on ne peut étendre la "protection pénale aux programmes d'ordinateurs ; que "tout au plus l'inventeur pourrait se voir attribuer un "droit de propriété industrielle, mais que le "législateur, dans ce domaine a, dans la loi du 13 "juillet 1978, dépénalisé l'action en contrefaçon, de "telle sorte que seule est possible l'action en "concurrence déloyale, et encore à la condition qu'on "puisse relever une imitation servile, une copie "intégrale ; que, quelle que soit la complexité "technique, surtout aux yeux d'un profane, d'un "logiciel ou de la mise en programme d'un ordinateur, "il s'agit, en définitive, d'un assemblage "technologique qui requiert parfois, d'habiles "électro-mécaniciens mais qu'il n'y a pas lieu de "sacraliser" au point de le hisser au rang des oeuvres "de l'esprit prévues par la loi de 1957 précitée ; que "les éléments d'un ordinateur relèvent de la structure "d'un simple objet industriel ; que l'inventeur, dont "l'activité intellectuelle peut être, certes, d'un très "haut niveau, ne se trouve donc protégé contre "l'atteinte à la propriété de son brevet que par une "action civile ; "

Attendu qu'en statuant ainsi, alors qu'un

logiciel, dès lors qu'il est original, est une oeuvre de l'esprit protégée par la loi sur le droit d'auteur, la Cour d'appel a violé le texte susvisé ;

PAR CES MOTIFS,

CASSE ET ANNULE en son entier l'arrêt rendu entre les parties par la 13ème Chambre A de la Cour d'appel de PARIS le 4 juin 1984,

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 CÔTE CERTIFIÉE CONFORME
Le Président