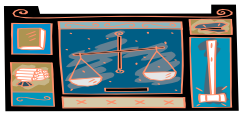

MIAGE Faculté des sciences

Loïc Panhaleux/ Droit des NTIC/ Fiche de travail n°3

Propriété littéraire et artistique : les différents régimes de protection

- **Problématique : Quelle est la spécificité de la propriété littéraire et artistique ? Que recouvre-t-elle ? Dans quelle mesure permet-elle la protection des créations informatiques ?**

- **Finalité : La propriété intellectuelle constitue le meilleur mode de protection des créations informatiques. La propriété littéraire et artistique (plus particulièrement le droit d'auteur) est le mode de protection le plus fréquent. Mais elle ne protège pas tout. Il convient donc de préciser comment elle protège les différentes créations informatiques.**

I. Sources

A. Sources légales

▶Code de la propriété intellectuelle

Dispositions relatives au droit des brevets

http://legifrance.gouv.fr/affichCode.do;jsessionid=8B4AD10E04A5233CFD4B7186D8B2167B.tpdjo04v_3?idSectionTA=LEGISCTA000006179052&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20120103

Dispositions relatives au droit d'auteur

http://legifrance.gouv.fr/affichCode.do;jsessionid=9D2FAA6A065B4EBA25EB4D83D7EC1157.tpdjo04v_3?idSectionTA=LEGISCTA000006161634&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20120103

Dispositions relatives au droit des producteurs de données

http://legifrance.gouv.fr/affichCode.do;jsessionid=8B4AD10E04A5233CFD4B7186D8B2167B.tpdjo04v_3?idArticle=LEGIARTI000025003513&idSectionTA=LEGISCTA000006161701&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20120103

B. Sources jurisprudentielles

Cour de cassation
Assemblée plénière
Audience publique du vendredi 7 mars 1986
N° de pourvoi: 84-93509
Bulletin 1986 A.P. N° 4 P. 6

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, COUNTRY TIPPERAY, République d'IRLANDE,
2°) La société ATARI INC dont le siège social est à Sunnyvale (CALIFORNIE U.S.A.), ...,
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 Monsieur Alain Z..., de la société VALADON AUTOMATION, de Monsieur Claude X..., de la Société SOVITEC et de Monsieur René Y..., 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 audiovisuelle, 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 audiovisuels 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 ;
Attendu selon l'arrêt déféré que la Société ATARI INC est propriétaire de divers jeux électroniques audiovisuels 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 Monsieur Alain Z... 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 gendre et la destination ;

Attendu que pour refuser aux concepteurs et réalisateurs du 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 ;

Cour de cassation
Assemblée plénière
Audience publique du vendredi 7 mars 1986
N° de pourvoi: 83-10477
BULLETIN 1986 A.P. N° 3 P. 5

Sur le pourvoi formé le 24 janvier 1983 par la société anonyme BABOLAT MAILLOT WITT, dont le siège social est ..., en cassation d'un arrêt rendu le 2 novembre 1982 par la Cour d'appel de Paris (4ème chambre), au profit de Monsieur Jean X..., demeurant à Gagny (Seine-Saint-Denis), ..., défendeur 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 : "Il est reproché à l'arrêt confirmatif attaqué d'avoir décidé qu'un employeur était irrecevable à invoquer des motifs de licenciement, autres que ceux indiqués dans la lettre de licenciement, aux motifs que pour apprécier la validité du licenciement, les juges ne pouvaient se référer qu'aux motifs exprimés au cours de l'entretien préalable et fixés dans la lettre de licenciement, alors que, lorsque le salarié n'a pas demandé que lui soient énoncées les causes réelles et sérieures de licenciement en application des articles L. 122-14-2, R. 122-3 du Code du travail, l'employeur est recevable à invoquer des griefs autres que ceux qu'il a énoncés dans la lettre de rupture, d'où il suit qu'en déclarant l'employeur irrecevable à invoquer de nouveaux motifs, la Cour d'appel a fait une fausse application des articles L. 122-14, R. 122-3 du Code du travail, 455 et suivants du Nouveau Code de procédure civile" ;

Second moyen: "Il est reproché à la Cour d'appel d'avoir décidé qu'un salarié était propriétaire exclusif de programme d'ordinateur, aux motifs que le salarié avait élaboré seul les programmes informatiques sans recevoir aucune aide ni rémunération correspondante de son employeur ni utiliser les moyens de la société et que l'employeur ne pouvait prétendre que cette élaboration entrait dans les fonctions de chef comptable, que l'élaboration d'un programe d'ordinateur était une oeuvre de l'esprit originale dans sa composition et son expression allant au-delà d'une simple logique automatique et contraignante, qu'il ne s'agit pas d'un mécanisme intellectuel nécessaire ; qu'en effet, les analystes programmeurs avaient à choisir comme les traducteurs d'ouvrages entre divers modes de présentation et d'expression ; que leur choix portait ainsi la marque de leur personnalité ; alors que, d'une part, les programmes d'ordinateurs ne constituent pas des oeuvres protégées au sens de la loi du 11 mars 1957, qu'ils constituent de simples méthodes que la loi ne protège pas ; d'où il suit qu'en décidant que la loi de 1957 protégeait les programmes d'ordinateur, la Cour d'appel a violé les dispositions des articles 1, 3 et 4 de la loi du 11 mars 1957, 455 et suivants du Nouveau Code de procédure civile,

alors que, d'autre part, et subsidiairement, au cas où le programme d'ordinateur serait une oeuvre de l'esprit protégée par les droits d'auteur, la Cour d'appel, eu égard aux documents versés aux débats qui établissaient que les programmes litigieux avaient été réalisés aux frais et pour le compte de l'employeur et en fonction des besoins de l'employeur, que la réalisation de ces programmes, entrait dans la mission du chef comptable, ce que le salarié reconnaissait d'ailleurs dans une note du 5 décembre 1973, en écrivant qu'il avait ainsi rationalisé son service, devait rechercher si l'oeuvre ainsi réalisée avec la participation de l'employeur ne constituait pas une oeuvre commune, soit collective, soit de collaboration ; d'où il suit qu'elle a violé les articles 9, 10 et 13 de la loi du 11 mars 1957, 455 et suivants du Nouveau Code de procédure civile, en ne justifiant pas légalement sa décision, et alors qu'enfin, et en toute hypothèse, saisie de conclusions aux termes desquelles il était demandé à la Cour de constater, que ces programmes aient appartenu en propre à la société employeur ou à l'employé, ou encore à l'un et à l'autre, qu'ils étaient à la disposition de l'entreprise et utilisés de manière habituelle, compte tenu de l'organisation du travail mise en place par l'employé et ne pouvaient, sans abus de droit, lui être retirés du jour au lendemain, la Cour d'appel n'a pas répondu à ce chef précis du dispositif des conclusions, violant les articles 455 et suivants du Nouveau Code de procédure civile" ;

Sur le second moyen :

Attendu, selon l'arrêt confirmatif attaqué, que Monsieur Jean X..., chef comptable de la société "L'Industrie du Boyau" devenue la société anonyme Babolat Maillot Witt (B.M.W.), a conçu et réalisé, de sa propre initiative, des programmes informatiques autres que ceux antérieurement mis à sa disposition par son employeur, qu'il a utilisés pour la comptabilité de l'entreprise ; qu'un membre de la direction ayant voulu établir une copie de sauvegarde de tous les logiciels utilisés, Monsieur X... s'y est opposé et a emporté chez lui ceux des

programmes dont il estimait être propriétaire ; que lui reprochant d'avoir interrompu, par son comportement, la marche du service, la société B.M.W., après avoir procédé à l'entretien préalable prévue par l'article L. 122-14 du Code du travail, le 1er juillet 1977, a licencié Monsieur X... le 5 juillet 1977 ; que celui-ci, estimant ce licenciement dépourvu de cause réelle et sérieuse, a assigné son employeur en paiement de diverses indemnités ;

Attendu que la société B.M.W. reproche à la Cour d'appel d'avoir retenu que Monsieur X... était propriétaire des programmes litigieux, aux motifs notamment que l'élaboration "d'un" programme d'ordinateur est une oeuvre de l'esprit originale dans sa composition et son expression, et que les analystes programmeurs ont à choisir comme les traducteurs d'ouvrages, entre divers modes de présentation et d'expression, que leur choix porte ainsi la marque de leur personnalité, alors que, d'une part, les programmes d'ordinateur constitueraient de simples méthodes que la loi ne protège pas, non des oeuvres protégées au sens de la loi du 11 mars 1957, dans sa rédaction antérieure à la loi du 3 juillet 1985, alors que, d'autre part, et subsidiairement, au cas où le programme d'ordinateur serait une oeuvre de l'esprit protégée, la Cour d'appel aurait dû rechercher si l'oeuvre ainsi réalisée avec la participation de l'employeur ne constituait pas une oeuvre commune, soit collective, soit de collaboration ;

Mais attendu, en premier lieu, qu'après avoir, par motifs adoptés, justement relevé que le caractère scientifique des programmes informatiques n'était pas un obstacle à leur protection par le droit d'auteur et exactement retenu qu'il y a lieu de voir dans l'organigramme la composition du logiciel, et dans les instructions rédigées, quelle qu'en soit la forme de fixation, son expression, la Cour d'appel ainsi fait ressortir que le programme d'ordinateur ne constitue pas une simple méthode, et que sa protection doit être examinée dans son ensemble ;

Attendu, en second lieu, qu'ayant recherché, comme ils y étaient tenus, si les logiciels élaborés par Monsieur X... étaient originaux, les juges du fond ont souverainement estimé que leur auteur avait fait preuve d'un effort personnalisé allant au-delà de la simple mise en oeuvre d'une logique automatique et contraignante et que la matérialisation de cet effort résidait dans une structure individualisée ; qu'en l'état de ces énonciations et constatations, et abstraction faite des motifs ci-dessus cités, critiqués par le pourvoi, la Cour d'appel, qui a ainsi retenu que les logiciels conçus par Monsieur X... portaient la marque de son apport intellectuel, a légalement justifié sa décision de ce chef ;

Attendu, enfin, qu'il ne résulte ni de l'arrêt, ni des conclusions que la société ait soutenu devant la Cour d'appel que les oeuvres réalisées par Monsieur X... pouvaient être considérées soit comme des oeuvres collectives au sens de l'article 9, alinéa 3, de la loi susvisée, soit comme des oeuvres de collaboration ; que le moyen est nouveau et mélangé de fait et de droit ;

Que le moyen, pour partie irrecevable, n'est pas fondé ;

Mais sur le premier moyen :

Vu l'article L. 122-14-3 du Code du travail ;

Attendu que pour écarter des allégations complémentaires de la société, la Cour d'appel énonce qu'elle ne peut se référer qu'aux motifs de rupture exprimés au cours de l'entretien préalable et fixés dans la lettre de licenciement ;

Attendu cependant que le motif invoqué ne faisant que reprendre sous une autre qualification les faits retenus dans la lettre de licenciement, la Cour d'appel a violé le texte susvisé ;

CASSE et ANNULE, dans la seule limite du premier moyen, l'arrêt rendu le 2 novembre 1982, entre les parties, par la Cour d'appel de Paris ; remet, en conséquence, quant à ce, la cause et les parties dans l'état où elles se trouvaient avant ledit arrêt et, pour être fait droit, les renvoie devant la Cour d'appel d'Amiens, à ce désignée par délibération spéciale prise en la Chambre du conseil ;

Cour de cassation
Assemblée plénière
Audience publique du vendredi 7 mars 1986
N° de pourvoi: 85-91465
Bulletin 1986 A.P. N° 4 P. 6

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 X... 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 audiovisuel 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 audiovisuel 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'interréaction 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 audiovisuel 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 DEFENDEUR, du genre couramment dénommé JEU VIDEO, est constitué par un progamme 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'interréaction 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 où 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 audiovisuelle 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 ;"

Attendu que, selon l'arrêt attaqué, que la Société WILLIAMS ELECTRONICS INC. est propriétaire d'un jeu électronique audiovisuel 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 Y... 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 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 originales quel qu'en soit le mérite ;

Attendu que pour refuser au jeu audiovisuel "DEFENDER" le bénéfice des dispositions de la loi sur la propriété littéraire et artistique, la Cour d'appel a retenu que si cet ensemble audiovisuel 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 qde 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 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 audiovisuel "DEFENDEUR" 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 ;

II. Cas pratique

Bénédicte et Jean viennent de terminer leurs études. Ils se sont connus au cours de la dernière année. Bénédicte est informaticienne tandis que Jean est juriste. Jean a donné une idée géniale à Bénédicte : établir un programme de calcul de pensions alimentaires. Ils ont ensuite échangé beaucoup d'idées. Bénédicte a finalement rédigé le code source du programme. Le code objet vient de sortir. Tout fonctionne à merveille...Sauf les amours entre Bénédicte et Jean. Jean a copié le logiciel et commence à le proposer à des cabinets d'avocats. Bénédicte s'en étonne. Elle pense que Jean n'a aucun droit sur le logiciel qu'il signe comme sa création. Qu'en pensez-vous ?