



MIAGE Faculté des sciences

Loïc Panhaleux/ Droit des NTIC/ Fiche de travail n°4

Propriété littéraire et artistique : Le logiciel (conditions de protection)

- ↳ **Problématique : A quelles conditions un logiciel peut-il être protégé par le droit d'auteur ?**
 - ↳ **Finalité : Le logiciel fait partie des œuvres protégeables. Il convient de déterminer les conditions auxquelles il peut être protégé et ce qui peut être protégé dans le logiciel.**
-

I. Sources

A. Sources légales

- Code de la propriété intellectuelle
-

B. Sources jurisprudentielles

**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 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 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 ;

Cour de cassation, chambre civile 1

22 septembre 2011

N° de pourvoi: 09-71337

Non publié au bulletin

Sur le moyen unique :

Attendu que le 3 novembre 2000, MM. X... et Y... ont déposé auprès de l'Agence pour la protection des programmes (APP) un logiciel dénommé Winsure II STG écrit en langage informatique Foxpro et destiné à la gestion de traçabilité ; que le 2 juillet 2001 M. Y... a déposé auprès de l'APP un programme nommé CMT au nom de la société Fedolt. écrit en langage informatique Windev ; que M. X... a utilisé ensuite deux versions reconfigurées de Winsure II STG, appelées VAI et ADT ; qu'un litige étant intervenu entre M. X..., d'une part et M. Y... et la société Fedolt d'autre part, sur la propriété de ces différents logiciels, M. Y... et la société Fedolt ont assigné M. X... en contrefaçon et concurrence déloyale lequel a formé une demande reconventionnelle à leur rencontre ;

Attendu qu'il est reproché à l'arrêt attaqué (Paris, 16 octobre 2009) d'avoir accueilli la demande principale et rejeté la demande reconventionnelle, alors, selon le moyen, que la traduction ou l'adaptation d'un logiciel informatique dans un autre langage informatique n'est pas une oeuvre première par rapport à l'oeuvre originale ; qu'en retenant que le logiciel Winsure II STG - qui avait permis la mise au point du logiciel quasiment identique CMT - était une oeuvre première du seul fait qu'il constituait un nouveau développement dans le langage Windev, non écrit par M. X..., pour être adapté aux processeurs Pentium 100 et 200, sans caractériser en quoi ce logiciel était, par rapport au logiciel Winsure II traduit du langage Foxpro, le résultat original d'un effort créatif portant l'empreinte de la personnalité de son créateur, ni préciser en quoi ce logiciel n'était pas qu'une simple traduction dans un autre langage informatique du logiciel Winsure II, la cour d'appel a privé son arrêt de base légale au regard des articles L. 112-1 et L. 112-2 du code de la propriété intellectuelle ;

Mais attendu qu'ayant constaté, par motifs propres et adoptés, que les logiciels Winsure II STG et CMT avaient été élaborés dans un langage informatique distinct de celui employé pour les logiciels précédents Winsure et Winsure II, qui avait permis de faire fonctionner les logiciels Winsure II STG et CMT avec un processeur Pentium 100 et 200, ce qui n'était pas le cas du logiciel plus ancien Winsure II, la cour d'appel a caractérisé l'existence d'un apport intellectuel propre et d'un effort personnalisé de la personne qui avait élaboré les logiciels, selon des méthodes distinctes de celles utilisées pour les logiciels précédents, et en a exactement déduit qu'ils constituaient une oeuvre originale protégée par le droit d'auteur, de sorte que les logiciels VAI et ADT qui se présentaient sous forme de versions reconfigurées du logiciel Winsure II STG en constituaient une contrefaçon ;

Que le moyen n'est pas fondé ;

PAR CES MOTIFS : REJETTE le pourvoi ; Condamne M. X... aux dépens ;

Cour de cassation, chambre criminelle

21 juin 2000

N° de pourvoi: 99-85154

Non publié au bulletin

LA COUR DE CASSATION, CHAMBRE CRIMINELLE, en son audience publique tenue au Palais de Justice à PARIS, le vingt et un juin deux mille, a rendu l'arrêt suivant :

Sur le rapport de Mme le conseiller référendaire de la LANCE, les observations de la société civile professionnelle WAQUET, FARGE et HAZAN, avocat en la Cour, et les conclusions de M. l'avocat général LAUNAY ;

Statuant sur le pourvoi formé par :

- TEL Pierre,

contre l'arrêt de la cour d'appel de PARIS, 13ème chambre, en date du 14 juin 1999, qui, pour contrefaçon de marque et contrefaçon de logiciel, l'a condamné à 1 an d'emprisonnement avec sursis et mise à l'épreuve pendant 3 ans et 120 000 francs d'amende et a prononcé sur les intérêts civils ;

Vu le mémoire produit ;

Sur le premier moyen de cassation, pris de la violation des articles L.112-2-13 , 335-2, 335-6 du Code de la propriété littéraire et artistique, 592 et 593 du Code de procédure pénale ;

"en ce que l'arrêt attaqué a condamné Pierre Tel du chef de contrefaçon du logiciel "Mortal Kombat" ;

"aux motifs adoptés des premiers juges que, sauf à réserver la protection du Code de la propriété intellectuelle, en matière de logiciels de jeux de combat, au tout premier modèle jamais inventé, l'originalité ne peut résulter que d'une combinaison particulière d'éléments déjà connus, de détails nouveaux dans le graphisme ou les mouvements des combattants ; que le jeu "Mortal Kombat" met en scène, dans divers décors, 7 combattants bien différenciés dans le domaine des arts martiaux, avec une combinaison de sauts arrière accompagnés d'effets sonores ; qu'il comporte un contrôle de la violence des combattants par boîtier de contacts, un menu de contrôle et de tests des données statistiques ;

qu'indépendamment de l'appréciation qui peut être portée sur la valeur esthétique ou artistique des jeux vidéo, laquelle n'a pas à entrer en ligne de compte, il ne s'agit pas de la simple mise en oeuvre d'une logique automatique mais d'une création de l'esprit présentant un caractère original ;

"alors, d'une part, que l'originalité d'un logiciel, qui est un programme permettant le traitement de données, ne peut s'apprécier par rapport à un graphisme, à une animation ou à un bruitage, qui sont distincts du logiciel ; que, dès lors, l'arrêt attaqué, qui n'a pas recherché en quoi le programme informatique du jeu était original et comme tel susceptible de contrefaçon, est dépourvu de toute base légale au regard des articles L.112-2-13 et 335-2 du Code de la propriété littéraire et artistique ;

"et alors, d'autre part, que la prévention visant la seule contrefaçon du logiciel, l'arrêt attaqué ne pouvait retenir que la contrefaçon portait sur les dessins et les effets sonores du jeu vidéo ; qu'en se prononçant ainsi, sur des faits non compris dans sa saisine, la cour d'appel a excédé ses pouvoirs" ;

Attendu que, pour déclarer Pierre Tel coupable de contrefaçon de logiciel, les juges du second degré se prononcent par les motifs adoptés, partiellement repris au moyen ;

Qu'en cet état, et dès lors que la programmation informatique d'un jeu électronique étant indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu, l'appréciation de ces éléments permet de déterminer le caractère original du logiciel contrefait, la cour d'appel a justifié sa décision ;

D'où il suit que le moyen doit être rejeté ;

Sur le deuxième moyen de cassation, pris de la violation des articles 132-24 du Code pénal, 592 et 593 du Code de procédure pénale ;

"en ce que l'arrêt attaqué a porté à un an d'emprisonnement avec sursis et mise à l'épreuve et 120 000 F d'amende la peine prononcée contre Pierre Tel ;

"aux motifs que la Cour confirmera le jugement déféré sur les déclarations de culpabilité, mais l'infirmiera en répression, ainsi que précisé au dispositif, pour mieux tenir compte des divers aspects de cette affaire ainsi que de la personnalité de chaque prévenu ;

"alors que l'arrêt attaqué, qui ne précise pas les circonstances spécifiques pour chacun des prévenus justifiant de l'aggravation de la peine, est privé de base légale" ;

Attendu que Pierre Tel, déclaré coupable de contrefaçon de marque et de logiciel, a été condamné par les premiers juges à 50 000 francs d'amende ; que l'arrêt attaqué a élevé à 120 000 francs le montant de cette peine et a condamné également le prévenu à 1 an d'emprisonnement avec sursis et mise à l'épreuve pendant 3 ans ;

Attendu qu'en prononçant ainsi, sur l'appel du ministère public, dans la limite du maximum prévu par la loi, la cour d'appel n'a fait qu'user d'une faculté dont elle ne doit aucun compte ;

D'où il suit que le moyen doit être écarté ;

Sur le troisième moyen de cassation, pris de la violation des articles 50 et 53 de la loi du 25 janvier 1985, 2, 592 et 593 du Code de procédure pénale ;

"en ce que l'arrêt attaqué a fixé à 400 000 F de dommages et intérêts la créance de la société Midway Manufacturing Company à l'encontre de Pierre Tel, et à 15 000 F celle de l'Agence pour la Protection des Programmes ;

"aux motifs que la Cour, qui dispose des éléments nécessaires et suffisants pour apprécier le préjudice certain subi par chaque partie civile et résultant directement des faits visés à la prévention, confirmera l'estimation équitable qu'en ont faite les premiers juges ;

"alors que, dans des conclusions régulièrement déposées, Pierre Tel faisait valoir que les parties civiles ne pouvaient faire fixer leurs créances faute de les avoir déclarées régulièrement lors de sa mise en redressement judiciaire le 2 juin 1995, converti en liquidation judiciaire le 1er septembre 1995 ; que l'arrêt attaqué, qui ne se prononce nulle part sur le moyen péremptoire ainsi soumis à la cour d'appel, est privé de motif" ;

Vu l'article 593 du Code de procédure pénale ;

Attendu que tout jugement ou arrêt doit comporter les motifs propres à justifier la décision et répondre aux chefs péremptoires des conclusions des parties ; que l'insuffisance ou la contradiction des motifs équivaut à leur absence ;

Attendu que, pour fixer à l'encontre de Pierre Tel, déclaré en liquidation judiciaire, le montant des dommages et intérêts dus aux parties civiles, l'arrêt attaqué se prononce par les motifs repris au moyen ;

Mais attendu qu'en statuant ainsi, sans répondre aux conclusions du prévenu, qui faisait valoir que les créances des parties civiles, non déclarées dans les délais au représentant des créanciers en application des articles 50 et

53 de la loi du 25 janvier 1985, étaient éteintes et ne pouvaient faire l'objet d'une fixation, la cour d'appel n'a pas justifié sa décision ;

D'où il suit que la cassation est encourue ;

Par ces motifs, CASSE et ANNULE, en ses seules dispositions civiles ayant fixé le montant des créances des parties civiles à l'encontre de Pierre Tel, l'arrêt susvisé de la cour d'appel de Paris, en date du 14 juin 1999, et pour qu'il soit à nouveau jugé, conformément à la loi,

CJCE, 22 décembre 2010

Affaire C-393/09

Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany

Contre Ministerstvo kultury

(Extrait)

L'interface utilisateur graphique ne constitue pas une forme d'expression d'un programme d'ordinateur au sens de l'article 1er, paragraphe 2, de la directive 91/250, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, et elle ne peut bénéficier de la protection par le droit d'auteur sur les programmes d'ordinateur en vertu de cette directive.

En effet, toute forme d'expression d'un programme d'ordinateur doit être protégée à partir du moment où sa reproduction engendrerait la reproduction du programme d'ordinateur lui-même, permettant ainsi à l'ordinateur d'accomplir sa fonction. Or, conformément aux dixième et onzième considérants de la directive 91/250, les interfaces sont des parties du programme d'ordinateur qui assurent l'interconnexion et l'interaction de tous les éléments du logiciel et du matériel avec d'autres logiciels et matériels ainsi qu'avec les utilisateurs afin de permettre le plein fonctionnement de ceux-ci. En particulier, l'interface utilisateur graphique est une interface d'interaction, qui permet une communication entre le programme d'ordinateur et l'utilisateur. Dans ces conditions, l'interface utilisateur graphique ne permet pas de reproduire ce programme d'ordinateur, mais constitue simplement un élément de ce programme au moyen duquel les utilisateurs exploitent les fonctionnalités dudit programme.

En revanche, une telle interface peut bénéficier de la protection par le droit d'auteur en tant qu'œuvre, en vertu de la directive 2001/29, sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information, si cette interface constitue une création intellectuelle propre à son auteur. Il incombe au juge national de vérifier si tel est le cas en tenant compte, notamment, de la disposition ou de la configuration spécifique de toutes les composantes qui font partie de l'interface utilisateur graphique afin de déterminer lesquelles remplissent le critère de l'originalité. À cet égard, ce critère ne saurait être rempli par les composantes de l'interface utilisateur graphique qui seraient uniquement caractérisées par leur fonction technique.

II. Cas pratique

Christophe vient de finir son travail : après avoir défini les fonctionnalités de son programme, puis choisi les algorithmes, rédigé le code source, opéré la traduction en code objet, préparé le manuel d'utilisation, il aimerait procéder au dépôt de son logiciel pour obtenir la protection par le droit d'auteur. Quelle protection peut-il obtenir ?