

**COUR DE JUSTICE DE L'UNION EUROPEENNE – 1ÈRE CHAMBRE – 17
OCT. 2024, AFF. C-159/23, SONY C. DATEL**

Propriété intellectuelle – Droit d'auteur – Protection juridique des programmes d'ordinateur – Directive 2009/24/CE – Article 1^{er} – Article 4 – Formes d'expression d'un programme d'ordinateur — Transformation– Logiciel – Jeux vidéos

La décision de la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) du 17 octobre 2024 clôture le litige qui opposait Sony à Datel, société commercialisant un logiciel de triche et un appareil complémentaire au jeu vidéo commercialisé par Sony. A cet égard, la Cour précise le champ de protection du programme d'ordinateur prévu par la directive 2009/24/CE et en exclut le contenu des variables insérées par un programme d'ordinateur dans la mémoire vive de l'appareil et utilisées au cours de l'exécution du programme. Le titulaire de cette protection ne peut donc s'opposer à la commercialisation par un tiers d'un logiciel qui ne fait que modifier des variables insérées à titre temporaire dans la mémoire vive de la console.

FAITS : En l'espèce, la société Sony commercialise des jeux vidéos et des consoles de jeux. Une autre société, Datel, produit et distribue un logiciel offrant de nouvelles fonctionnalités par l'intégration d'un nouvel onglet dans ladite console. A coté de quoi, elle distribue un appareil complémentaire aux consoles de jeux de Sony, uniquement compatibles à un jeu vidéo original de ladite société. Considérant que ces deux produits commercialisés par la société Datel permettent aux utilisateurs de modifier les logiciels du jeu vidéo protégé par le droit d'auteur, Sony souhaite obtenir la cessation de la commercialisation de ces derniers ainsi que la réparation du préjudice subi pour avoir commis une contrefaçon de son jeu vidéo.

PROCÉDURE : Sony saisit le tribunal régional de Hambourg qui fait droit à ses demandes par jugement du 24 janvier 2012. La société Datel fait appel de cette décision devant la juridiction supérieure, qui cette fois-ci rejette intégralement le recours de Sony. La Cour fédérale allemande est saisie d'un recours en révision contre cette décision mais se confronte à un problème d'interprétation de l'article 1^{er} et de l'article 4 de la directive 2009/24/CE, ce faisant, elle sursoit à statuer et formule deux questions préjudicielles auprès de la Cour de justice de l'Union européenne. Le juge national a d'abord demandé si le fait de modifier les variables transférées temporairement dans la mémoire vive d'une console de jeux constitue une atteinte à la protection juridique des programmes d'ordinateur par les droits d'auteur, et si cela constitue une « *transformation* » au sens de l'article 4 de la directive 2009/24/CE, c'est-à-dire une prérogative du titulaire des droits soumise à un régime d'autorisation, alors que le code-source n'est pas altéré.

PROBLÈME DE DROIT : Il s'agit de se demander si la valeur des données variables insérées temporairement dans la mémoire vive d'une console bénéficie de la protection offerte par le droit d'auteur au sens de la directive 2009/24/CE, de sorte à ce que le tiers qui commercialise un logiciel de triche porte atteinte au droit d'auteur dont bénéficie le titulaire du jeu vidéo ?



SOLUTION : La CJUE européenne vient ici clarifier l'interprétation qui doit être faite des dispositions de la directive 2009/24/CE, à commencer par l'article 1^{er}. Les juges déclarent que la protection offerte aux programmes d'ordinateur ne comprend pas le contenu des données variables insérées par ledit programme d'ordinateur, ni les fonctionnalités, à moins qu'elles permettent la réalisation ou reproduction ultérieure dudit programme. Dès lors, il ne peut y avoir « *transformation* » au sens de l'article 4 de la directive 2004/29, dans la mesure où les variables transférées temporairement dans la mémoire vive de la console de jeu ne sont pas sous le régime de protection des droits d'auteur. La Cour réaffirme ici l'étendue de la protection offerte aux programmes d'ordinateur en faisant une interprétation stricte des dispositions fondatrices de cette protection.

SOURCES :

- Directive européenne 2009/24/CE, article 1^{er} et article 4 ;
- CJUE, 13 novembre 2018, C-310/17, Levola Hengelo BV/Smilde Foods BV ;
- CJUE, 4^{ème} Ch., 23 janvier 2014, aff. C-355/12, Nintendo e.a. c/ PC Box SARL e.a. ;
- Groffe-Charrier J., « *L'arrêt Sony c. Datel : pas de contrefaçon pour le programme permettant de tricher dans un jeu vidéo* », *IP/IT et Communication*, 24 octobre 2024.



NOTE :

Le logiciel, en raison de sa nature hybride entre dimension industrielle et intellectuelle, bénéficie d'un régime juridique spécial de protection par le droit d'auteur. En effet, sa dimension industrielle soulève régulièrement des débats sur les éléments qui peuvent être protégés ou non par ce régime. Dans l'industrie des jeux vidéos, la question de la protection des différentes composantes du logiciel est donc régulièrement débattue devant les juges. Il est ici question de la protection par le droit d'auteur de la valeur des données variables.

I. Le rappel des contours stricts de la protection du programme d'ordinateur en tant qu'œuvre de l'esprit

Classiquement, cette décision réaffirme les principes qu'elle avait déjà auparavant édictés au sujet de l'étendue du champ de protection du programme d'ordinateur. Le programme d'ordinateur en tant qu'objet du droit d'auteur doit être qualifié de création intellectuelle pour bénéficier de ladite protection. Toutefois, elle ne concerne que les codes-sources et les codes-objets originaux des programmes d'ordinateur. La Cour rappelle que sont strictement exclues « *les idées, les procédures, les méthodes [...]* ». Elle se fonde sur le [considérant 11 de la directive 2009/24/CE](#) pour définir par la voie d'un encadrement volontaire, le champ de protection du logiciel. L'expression littérale du logiciel constitue le seul et unique élément protégeable, et la Cour en dessine

les contours par la voie d'une définition négative.

En l'espèce, Datel ne modifie pas les éléments protégés du jeu vidéo et ne peut être poursuivie pour transformation illégale. Etendre la protection reviendrait à admettre que les fonctionnalités du logiciel sont protégées par les droits d'auteur dans la mesure où le programme dans son expression littérale reste intact. Le texte, suivi de l'interprétation des juges, semble contester le monopole de Sony en tant que société dominante sur le marché des jeux vidéos. En effet, plus le champ de protection est strictement limité, plus l'innovation est encouragée sur le marché du logiciel.

II. L'exclusion inéluctable du champ des droits d'auteur de la valeur des données variables pour défaut d'originalité

La valeur des données variables constitue la donnée insérée dans la variable¹ qui change en fonction des informations obtenues lors de l'utilisation du programme.

Elle n'est pas une partie intégrante du code protégé par le droit d'auteur. Elle n'existe pas au jour de la création, car elle est générée en fonction du comportement imprévisible des joueurs lors de l'exécution dudit programme. Techniquement, le code du programme de Sony définit les paramètres de la variable mais pas son contenu. Donc, la valeur échappe au contrôle créatif de l'auteur et ne peut bénéficier de la directive.

¹ La variable est un emplacement dans la mémoire qui sert à stocker une information au cours de l'utilisation du programme.



Si on doit s'en remettre à la définition technique de la valeur des variables, une autre raison empêche Sony de faire valoir l'originalité de son logiciel. En effet, la valeur est également dépourvue d'objectivité, condition essentielle pour bénéficier du droit d'auteur. Comme l'affirme l'arrêt *Levola*², le droit d'auteur protège la forme de la création, pourvu qu'elle soit identifiable « avec une précision suffisante ». Donc, la valeur des variables étant conditionnée à l'utilisation que chaque utilisateur fait du programme, elle ne peut être saisie avec suffisamment d'objectivité, de sorte à ce qu'elle échappe à la protection du droit d'auteur. D'autant que leur intangibilité ne permet pas de créer un programme d'ordinateur ultérieurement, or c'est une condition à la commission d'une transformation selon la directive.

III. Les solutions alternatives offertes à Sony pour lutter contre la commercialisation des logiciels de triche

En effet, Sony se fonde sur la directive de 2009 mais aurait pu se fonder sur la qualification d'œuvre complexe du jeu vidéo. A ce sujet, la CJUE avait considéré que le jeu vidéo ne pouvait être réduit à sa dimension logicielle et devait être analysé en œuvre complexe dans un arrêt du 23 janvier 2014³. Partant du principe que la société demanderesse est titulaire de l'ensemble des droits d'auteur selon le régime de l'œuvre collective, Sony aurait pu user du droit commun pour faire valoir une violation du droit à l'intégrité de l'œuvre dans la mesure où le logiciel inséré modifie l'expérience du jeu, donc *a fortiori*, le

scénario, qui est une des composantes du jeu vidéo.

Mais encore, s'il avait fallu agir sur un fondement étranger à la propriété intellectuelle, il aurait été opportun d'agir sur le fondement de la concurrence déloyale et parasitaire. En effet, par principe, l'action en concurrence déloyale est inhérente à l'action en contrefaçon or, ici il aurait été aisé de qualifier les faits commis par Datel d'implantation parasitaire du logiciel sur le jeu vidéo. Or, la protection des programmes d'ordinateur doit rester strictement interprétée, car l'étendre au-delà de l'expression littérale risquerait d'interdire la commercialisation de logiciels compatibles, renforçant le monopole des grandes entreprises. En l'espèce, il s'agissait de compatibilité et non de concurrence directe, justifiant davantage l'approche classique et restrictive de la CJUE.

L'interopérabilité semble être un des principes directeurs de cette décision. En effet, l'utilisation des valeurs des variables permet le développement ultérieur de programmes concurrents ou compatibles. L'interprétation restrictive de la directive 2009/24/CE s'aligne donc avec les enjeux économiques propres aux logiciels, soumis à un régime spécifique de droit d'auteur.

REVELLY Emma
Master 2 Droit des Industries culturelles et
créatives
Faculté de Droit et de Science politique,
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE,
LID2MS- IREDIC 2024.

² CJUE, 3ème Ch., 13 novembre 2018, C-310/17, *Levola Hengelo BV/Smilde Foods BV*.

³ CJUE, 4ème Ch., 23 janvier 2014, aff. C-355/12, *Nintendo e.a. c/ PC Box SARL e.a.*



ARRÊT :

CJUE – 1ère chambre – 17 oct. 2024, aff. C-159/23, Sony c. Datel

Sur la première question :

[...] La juridiction de renvoi demande, en substance, si l'article 1er, paragraphes 1 à 3, de la directive 2009/24 doit être interprété en ce sens que relève de la protection conférée par cette directive le contenu des données variables insérées par un programme d'ordinateur protégé dans la mémoire vive de cet ordinateur et utilisées par ce programme au cours de son exécution.

[...] Aux termes du paragraphe 1 de cet article, les programmes d'ordinateur sont protégés par le droit d'auteur en tant qu'œuvres littéraires au sens de la convention de Berne. Le paragraphe 2 dudit article étend une telle protection à « toute forme d'expression d'un programme d'ordinateur » et précise que les idées et les principes à la base de quelque élément que ce soit d'un programme d'ordinateur, y compris ceux qui sont à la base de ses interfaces, ne sont pas protégés par le droit d'auteur en vertu de cette directive. Le paragraphe 3 du même article dispose, par ailleurs, qu'un programme d'ordinateur est protégé s'il est original, en ce sens qu'il est la création intellectuelle propre à son auteur, tout en précisant qu'aucun autre critère ne s'applique pour déterminer si le programme peut bénéficier d'une protection.

Il ressort ainsi des termes de l'article 1er de la directive 2009/24, en particulier de ses paragraphes 2 et 3, que sont protégées toutes les « formes d'expression » d'un programme d'ordinateur, à l'exception des idées et principes à la base des éléments qui le composent, à la condition qu'un tel programme soit original, en ce sens qu'il est la création intellectuelle propre à son auteur.

[...] Il ressort ainsi du libellé de l'article 1er, paragraphe 2, de la directive 2009/24, comme

M. l'avocat général l'a relevé au point 37 de ses conclusions, que le code source et le code objet relèvent de la notion de « forme d'expression » d'un programme d'ordinateur, au sens de cette disposition, en tant qu'ils permettent la reproduction ou la réalisation de ce programme à un stade ultérieur, tandis que d'autres éléments de celui-ci, tels que notamment ses fonctionnalités, ne sont pas protégés par cette directive. Ladite directive ne protège pas non plus les éléments au moyen desquels les utilisateurs exploitent de telles fonctionnalités, sans toutefois permettre une telle reproduction ou réalisation ultérieure dudit programme.

Ainsi que M. l'avocat général l'a relevé aux points 38 et 40 de ses conclusions, la protection garantie par la directive 2009/24 se limite à la création intellectuelle telle qu'elle se reflète dans le texte du code source et du code objet et, partant, à l'expression littérale du programme d'ordinateur dans ces codes, qui constituent respectivement un ensemble d'instructions selon lesquelles l'ordinateur doit effectuer les tâches prévues par l'auteur du programme.

[...] Deuxièmement, cette interprétation est également corroborée par le préambule de la directive 2009/24.

[...] Le régime juridique de la protection des programmes d'ordinateur ne confère pas un monopole qui empêche la création indépendante et n'entrave donc pas le progrès technique. En outre, les concurrents de l'auteur d'un programme d'ordinateur, dès le moment où une analyse indépendante leur a permis de déterminer les idées, les règles ou les principes utilisés, ont toute liberté pour créer leur propre mise en œuvre afin de créer des produits compatibles. Ils peuvent, par ailleurs, exploiter la même idée, mais sans utiliser la même expression que d'autres programmes protégés.

