

**SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE LTD C/ DATEL DESIGN AND DEVELOPMENT LTD E.A.,
17/10/2024, C-159/23**

MOTS CLEFS : propriété intellectuelle – contrefaçon – originalité – propriété littéraire et artistique – logiciels – droit spécial — transformation

L'industrie du jeu vidéo évolue rapidement sous l'impulsion des avancées technologiques et digitales et cela, implique qu'elle doit relever des défis croissants liés à l'intelligence artificielle et à la protection juridique des créations numériques. Dès lors, parmi ces enjeux, les pratiques de triche dans les jeux vidéo par l'utilisation de logiciels tiers soulèvent des questions d'équité et d'atteinte à l'intégrité des œuvres.

Dans ce contexte, la Cour de justice de l'Union européenne, par un arrêt du 17 octobre 2024, s'est prononcée sur la portée du droit spécial des logiciels dans un litige opposant Sony Interactive Entertainment à la société Datel.

FAITS : La société Sony qui commercialise des consoles de jeux et jeux vidéo de la marque Playstation a assigné en justice la société Datel. Cette dernière propose aux utilisateurs de jeux vidéo d'utiliser son logiciel «Action Replay », aussi appelé « logiciel de triche » pour bénéficier de diverses options imprévues par les jeux vidéo commercialisés par Sony.

PROCÉDURE : La société Sony a attiré la société Datel devant la Cour fédérale de justice allemande (BGH) pour violation de son droit exclusif d'autoriser la transformation des logiciels inhérents à ses jeux vidéo. La Cour fédérale de justice allemande (BGH) a par la suite demandé à la Cour de justice de l'Union européenne d'interpréter juridiquement la directive concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur.

PROBLÈME DE DROIT : Il conviendra de se demander si le contenu des données dites variables insérées par un programme d'ordinateur protégé par le droit spécial des logiciels, dans la mémoire vive et utilisées lors de son exécution pouvait bénéficier de la protection accordée par la directive 2009/24 ?

SOLUTION : Avec son arrêt en date du 17 octobre 2024, la Cour de justice de l'Union européenne répond par la négative à la demande de la société Sony en déclarant que son programme d'ordinateur n'était pas couvert par le droit spécial des logiciels en vertu de la directive 2009/24/CE. En effet, la Cour énonce que le logiciel de triche de la société Datel ne modifiait seulement que le contenu des données variables insérées temporairement dans la mémoire vive de la console de Sony et de ce fait, ne permettait pas la reproduction de ce programme protégé appartenant à Sony. Par conséquent, le logiciel de triche ne fait qu'altérer temporairement des données variables au cours de l'exécution des jeux appartenant à Sony, ce que la directive 2009/24/CE ne protège pas.

SOURCES :

CJUE, Sony Computer Entertainment Europe Ltd C/ Datel Design and Development, C-159/23
 Directive 2009/24/CE
 Arrêt Nintendo, CJUE, 23 janvier 2014
 Arrêt Levola Hengelo, CJUE, 13 novembre 2018
 Directive 2001/29/CE
 Conclusion de l'avocat général, M. Szpunar, 25 avr. 2024



Note :

La portée limitée de la protection des logiciels par le droit spécial.

La décision à commenter se veut vraisemblablement technique à la lecture, il est donc pertinent de placer sa compréhension sous le prisme juridique du droit spécial des logiciels.

Premièrement, l'entreprise Sony avait fondé son action seulement sur le droit d'autoriser ou non la modification de ses jeux en ciblant spécifiquement la directive 2009/24/CE.

En cela, la CJUE met en lumière l'article 1 paragraphe 1 de la directive en rappelant que « les programmes d'ordinateur sont protégés par le droit d'auteur comme des œuvres littéraires au sens de la convention de Berne », là où le paragraphe 2 élargit la protection à « toute forme d'expression d'un programme d'ordinateur ».

Dès lors, la CJUE procède à une application stricte du texte de la directive pour en écarter son application par la suite.

Un précédent jurisprudentiel avait déjà pu préciser que les différentes formes d'expression informatique d'un programme d'ordinateur protégées sont « le code source ou le code objet » avec l'arrêt du 22 décembre 2010 de la CJUE.

D'autre part, le paragraphe 3 de la directive dispose « qu'un programme d'ordinateur peut être protégé s'il est empreint d'originalité », soulignant une création intellectuelle de son auteur.

À la lecture de l'arrêt, la CJUE s'appuie sur les conclusions de l'avocat général pour traduire juridiquement des éléments techniques inhérents au contentieux qui oppose les deux sociétés.

Ainsi, le point 37 des conclusions souligne que la directive 2009/24/CE ne se borne qu'à protéger uniquement toute forme de création intellectuelle comme celle qui se reflète dans le code source ou le code objet du programme protégé. Ce code source et ce code objet constituent un ensemble d'instructions que doit suivre l'ordinateur pour effectuer ses

différentes tâches : ils sont en cela protégés par la directive.

Rappelons également le raisonnement juridique dégagé par la décision *Levola Hengelo* de la CJUE datant de 2018, qui mettait en lumière le principe selon lequel seules « les expressions » peuvent faire l'objet d'une protection par le droit d'auteur excluant de facto les idées et les méthodes de fonctionnement.

C'est en effet dans « le code du programme » que réside et se reflète la création intellectuelle de son auteur en vertu du point 38 des conclusions de l'avocat général. Ainsi, les juges nous rappellent la distinction fondamentale entre « le code du programme, les fonctionnalités et la variable ».

C'est donc sur ce fondement que la CJUE retient que le logiciel de la société *Datel* n'était en aucun cas contrefaisant dès lors qu'il ne modifiait uniquement le contenu des données variables qui étaient insérées par le programme d'ordinateur et de manière temporaire. Par conséquent, le logiciel de triche ne permettait pas de reproduire ultérieurement le programme de Sony.

Le raisonnement des juges reste cohérent, la protection prévue par le droit spécial des logiciels au titre de la directive 2009/24/CE n'a pas lieu à s'appliquer en l'espèce dans l'unique mesure où la modification faite par le logiciel cible les données variables qui sont par nature temporaires et que le programme s'exécute de façon simultanée.

La CJUE retient donc que, à défaut de se reposer sur l'élément protégé du programme appartenant à Sony, le logiciel de la société *Datel* ne peut être considéré comme illicite sur ce fondement.

La société Sony ne pouvait vraisemblablement obtenir raison sur le fondement de la transformation du logiciel, ce qui peut paraître étonnant quand d'autres fondements juridiques étaient possibles à invoquer.

Le fondement mené sur le terrain du droit d'auteur

À la lecture de l'arrêt, on peut se demander si la société Sony aurait mieux fait de prioriser d'autres fondements juridiques alternatifs pour obtenir gain de cause sur ses jeux vidéo en



illustrant leur nature d'œuvres complexes et utilisant le droit d'auteur. Il est pertinent de reprendre le raisonnement de l'arrêt Nintendo de la CJUE en date du 23 janvier 2014 qui posait le principe selon lequel « les jeux vidéo sont reconnus comme des œuvres de propriété intellectuelle intégrant simultanément des logiciels protégés » par la directive 2009/24/CE et des éléments couverts par la directive 2001/29/CE. Toutefois, Sony a limité son action sur le fondement du droit spécial des logiciels.

Par conséquent, ce fondement aurait pu permettre de relancer le débat en offrant une meilleure stratégie juridique à la société Sony sans limiter sa seule action à la transformation de son programme protégé par le logiciel de triche « Action Replay ».

Cet arrêt aura certainement le mérite de mettre en lumière la pertinence de certains fondements de droit commun applicables au jeu vidéo pour obtenir gain de cause, là où le droit spécial des logiciels peut se révéler insuffisant.

Jessim Benseddik
Master 2 Droit des communications
électroniques
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-
IREDIC 2024



**ARRÊT : 17. 10. 2024 - Affaire C-159/23
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
EUROPE C/ Datel**

« l'organisation du logiciel de Sony, utilisé sur la console PSP, mais se limite à modifier le contenu des variables temporairement insérées par les jeux de Sony dans la mémoire vive de la console PSP, qui sont utilisées pendant l'exécution du jeu, de sorte que celui-ci s'exécute sur la base de ces variables au contenu modifié.

51

En outre, ainsi qu'il ressort des motifs de la décision de renvoi, il apparaît que le logiciel de Datel, en ce qu'il modifie uniquement le contenu des variables insérées par un programme d'ordinateur protégé dans la mémoire vive d'un ordinateur et utilisées par ce programme au cours de son exécution, ne permet pas, en tant que tel, de reproduire ce programme ni une partie de celui-ci, mais présuppose, au contraire, que ce programme soit exécuté en même temps. Ainsi que l'a souligné M. l'avocat général, en substance, au point 48 de ses conclusions, le contenu des variables constitue donc un élément dudit programme, au moyen duquel les utilisateurs exploitent les fonctionnalités d'un tel programme, qui n'est pas protégé en tant que « forme d'expression » d'un programme d'ordinateur au sens de l'article

1", paragraphe 2, de la directive 2009/24, ce qu'il appartient à la juridiction de renvoi de vérifier.

Eu égard aux considérations qui précèdent, il y a lieu de répondre à la première question, de la protection conférée par cette directive le contenu des données variables insérées par un programme d'ordinateur protégé dans la mémoire vive d'un ordinateur et utilisées par ce programme au cours de son exécution, dans la mesure où ce contenu ne permet pas la reproduction ou la réalisation ultérieure d'un tel programme.

Sur la seconde question :

Eu égard à la réponse apportée à la première question, il n'y a pas lieu de répondre à la seconde question.

Sur les dépens :

La procédure revêtant, à l'égard des parties au principal, le caractère d'un incident soulevé devant la juridiction de renvoi, il appartient à celle-ci de statuer sur les dépens. Les frais exposés pour soumettre des observations à la Cour, autres que ceux desdites parties, ne peuvent faire l'objet d'un remboursement.

Par ces motifs, la Cour (première chambre) dit pour droit :

L'article 1", paragraphes 1 à 3, de la directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil, du 23 avril 2009, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, doit être interprété en ce sens que :
ne relève pas de la protection conférée par cette directive le contenu des données variables insérées par un programme d'ordinateur protégé dans la mémoire vive d'un ordinateur et utilisées par ce programme au cours de son exécution, dans la mesure où ce contenu ne permet pas la reproduction ou la réalisation ultérieure d'un tel programme ».

