



Logiciels et contrefaçon

PROTECTION. Déjà difficile à traiter juridiquement, la copie illicite de logiciels pose plus de problèmes lorsque ces derniers sont réalisés à l'aide de composants. Distinguer l'œuvre originale des contrefaçons devient alors un casse-tête.

Nouvelles formes de développement, programmation objet, recours aux composants métier... Toutes ces méthodes de création des programmes informatiques s'inscrivent dans une approche de plus en plus industrielle de la fabrication du logiciel. De même, le recours aux normes de programmation, l'usage de bibliothèque de modèles ou celui de générateur de code tendent à « rapprocher » les logiciels. Dès lors, distinguer les œuvres originales des copies s'avère de plus en plus difficile. Il faudra tenir compte à la fois de la définition légale du logiciel et de celle de sa contrefaçon.

Le logiciel dans son acceptation juridique. Il débute à la première ligne du dossier de spécification générale. Il se développe lors de la rédaction des spécifications détaillées et se termine à la dernière ligne de code. En revanche, le cahier des charges, d'une part, et la documentation destinée à l'utilisateur, d'autre part, ne constituent pas le logiciel aux yeux des juristes.

La contrefaçon. La démonstration de la fraude s'effectue sur la base des res-

semblances, et non des différences. La charge de la preuve incombe à l'auteur, qui doit démontrer l'originalité de ces rédactions (dossiers de spécifications et de programmation) et spécifier la part que les composants y occupent. En cas de ressemblances, afin d'éviter une condamnation, le défendeur doit démontrer que les ressemblances (identités ou similitudes) résultent (de manière alternative ou commutative) de l'utilisation d'une écriture naturelle, d'éléments appartenant au domaine public, ou de phases ou de composants banalisés.

L'affaire Softimage. Deux concepteurs d'une société produisant des images de synthèse poursuivaient la société canadienne Softimage (une filiale de Microsoft France) pour contrefaçon de leur logiciel d'assistance à la création d'images animées, dénommé Character. Pour refuser la qualification de contrefaçon, la cour d'appel de Versailles a relevé, sur la base d'un rapport d'expertise, qu'il n'y avait aucune similitude de forme, seule base de la contrefaçon. La cour a constaté que l'identité des résultats recherchés et la proximité ou la similitude des objectifs ne suffisaient pas à caractériser une contrefaçon en tant que telle. En effet, selon elle, « les fonctionnalités d'un logiciel, définies comme la mise en œuvre de la capacité de celui-ci à effectuer une tâche précise ou à obtenir un résultat déterminé, ne bénéficient pas, en tant que telles, de la protection du droit d'auteur dès lors qu'elles ne correspondent qu'à une idée (*) ». ●

(*) Cass. civ. 1, 13 décembre 2005, pourvoi n°03-21.154 (affaire Microsoft France et Softimage).

LES FAITS SAILLANTS

La cour reconnaît le grief de parasitisme

- En droit, les idées sont libres. Une réservation juridique est impossible via une action en contrefaçon de logiciel. Mais pas pour concurrence parasitaire. De ce fait, la société a été condamnée dans la mesure où le logiciel avait été conçu et mis au point en utilisant le travail de recherche des deux concepteurs dans le cadre de relations contractuelles précédentes entre les parties. La cour de cassation considère que le grief de parasitisme est établi sur le simple constat de détournement de savoir-faire pour réaliser des économies au détriment des demandeurs.

LA TENDANCE

Privatisation des idées ?

- Des jeux aux émissions TV, des dictionnaires aux cahiers des charges, des idées publicitaires au design, nombreuses sont les décisions judiciaires qui tendent à la « privatisation des idées ». A terme, cette situation pourrait bien évoluer à mesure que la valeur des innovations repose de plus en plus sur l'idée créatrice en tant que telle, plutôt que sur la forme ou les moyens de sa réalisation.

À RETENIR

- Afin de « protéger » les fonctionnalités d'un logiciel, il convient, avant toutes relations contractuelles, de :
 - déposer les idées sous enveloppe Soleau à l'Inpi (Institut national de la propriété industrielle) ;
 - n'accepter de communiquer ses travaux que dans

le cadre d'un contrat de transfert de savoir-faire. Ce contrat interdit de dévoiler le savoir-faire technique communiqué dans le cas où les relations contractuelles seraient interrompues et ce, quel qu'en soit le motif.