

**TRIBUNAL
DE GRANDE
INSTANCE
DE PARIS**



3ème chambre 2ème
section

N° RG :
12/02953

N° MINUTE : *6*

Assignation du :
17 Février 2012

JUGEMENT
rendu le 24 Octobre 2014

DEMANDEUR

Monsieur Sébastien JAGET
6 rue Daumier
75016 PARIS

représenté par Me Cyril DUBOIS, avocat au barreau de PARIS,
vestiaire #A0060

DÉFENDERESSE

Société ENDEMOL PRODUCTION
10 rue de Torricelli
75017 PARIS

représentée par Maître Stéphane HASBANIAN de la SCP BAYLE &
HASBANIAN, avocats au barreau de PARIS, vestiaire #P0398,

COMPOSITION DU TRIBUNAL

Eric HALPHEN, Vice-Président, *signataire de la décision*
Arnaud DESGRANGES, Vice-Président
François THOMAS, Vice-Président

assistés de Jeanine ROSTAL, FF Greffier, *signataire de la décision*

**Expéditions
exécutoires**

délivrées le : *24/10/2014*

DEBATS

A l'audience du 05 Juin 2014 tenue publiquement, devant Eric HALPHEN, Arnaud DESGRANGES, juges rapporteurs, qui, sans opposition des avocats, ont tenu seuls l'audience, et, après avoir entendu les conseils des parties, en ont rendu compte au Tribunal, conformément aux dispositions de l'article 786 du Code de Procédure Civile.

JUGEMENT

Prononcé publiquement par remise de la décision au greffe
Contradictoire
en premier ressort

FAITS, PROCÉDURE ET PRÉTENTIONS DES PARTIES

Monsieur Sébastien JAGET énonce qu'il a développé en tant qu'auteur indépendant un format de jeu télévisé dénommé "EXCELLENTE ERREUR" dont il a déposé une première ébauche du concept, initialement intitulé "INTUITION", avec les principes et la règle du jeu, sous enveloppe Soleau auprès de l'INPI le 7 janvier 2003, et auprès de la SCALA, filiale de la SACD une présentation détaillée, sous enveloppe scellée, le 9 avril 2003, dépôt renouvelé le 9 avril 2008.

Il soutient par ailleurs qu'il aurait adressé par courrier du 18 avril 2003, l'intégralité du principe, des règles et du concept de son jeu télévisé à Madame Laetitia DE FALANDRE, "Développement coordinateur" au sein de la société ENDEMOL PRODUCTIONS (ci-après la société ENDEMOL) dans le but d'intégrer une équipe professionnelle de concepteurs de jeux télévisés. Il aurait en réponse été invité à poser sa candidature à un concours "ENDEMOL Créative Master" destiné à découvrir de nouveaux talents créatifs.

Par ailleurs il affirme qu'en juin 2003, il aurait sollicité par courriel une personne du service Création ENDEMOL UNITED KINGDOM afin qu'elle se rapproche de la directrice des acquisitions de la société Distraction Format à LONDRES, société indépendante prestataire auprès des producteurs de télévision, afin de prendre connaissance des jeux télévisés qu'il lui avait envoyés dont le jeu "EXCELLENTE ERREUR".

Ayant constaté en juillet 2011 que la société ENDEMOL produisait un jeu télévisé dénommé "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" que FRANCE 3 s'apprêtait à diffuser de manière hebdomadaire à compter du 16 juillet 2011 qui au vu des programmes télé lui apparaissait être identique à son jeu "EXCELLENTE ERREUR", Monsieur Sébastien JAGET a adressé le 13 juillet 2011 une mise en demeure à la société ENDEMOL.

Le jeu en question a été diffusé jusqu'au 31 décembre 2011, soit 24 émissions de 25 minutes.



La société ENDEMOL faisant valoir que ce jeu était l'adaptation pour la FRANCE d'un jeu intitulé "POINTLESS" conçu au Royaume Uni au sein d'une des filiale d'ENDEMOL UK et diffusé depuis 2009 sur la chaîne BBC TWO puis BBC ONE et dont elle a acquis les droits, le conseil de Monsieur Sébastien JAGET lui a adressé le 5 octobre 2011 une deuxième lettre de mise en demeure incluant les griefs à l'encontre du jeu POINTLESS.

Toutefois la société ENDEMOL , a affirmé par courrier du 23 novembre 2011 n'avoir jamais reçu le format de jeu conçu par Monsieur Sébastien JAGET et a contesté qu'il existe entre le Jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" et ce format imaginé par Monsieur Sébastien JAGET des ressemblances autres que celles portant sur des éléments banals.

C'est dans ces conditions, que Monsieur Sébastien JAGET a, par acte d'huissier du 17 février 2012, fait assigner devant le Tribunal de céans, la société ENDEMOL PRODUCTIONS en contrefaçon du droit d'auteur et à titre subsidiaire en concurrence déloyale pour obtenir outre des mesures d'interdiction, la communication sous astreinte de données chiffrées ayant trait à la production et à la diffusion du jeu "PERSONNE N'Y PENSE" et une somme de 300.000 euros à parfaire en réparation des actes de contrefaçon ou, à titre subsidiaire, en réparation des actes de concurrence déloyale ainsi qu'une indemnité de 5.000 euros au titre de l'article 700 du Code de procédure civile et sa condamnation aux dépens.

Dans ses dernières écritures signifiées le 12 février 2014, Monsieur Sébastien JAGET, après avoir réfuté les arguments de la défenderesse, a confirmé ses demandes, y ajoutant que soit ordonnée la communication sous astreinte des éléments chiffrés ayant trait à la production et à la diffusion du jeu "POINTLESS".

Dans ses dernières conclusions signifiées le 3 avril 2014, la société ENDEMOL PRODUCTIONS demande en ces termes au Tribunal de

- la recevoir en ses conclusions et la déclarer bien fondée, à titre principal,
- dire que Monsieur Sébastien JAGET ne démontre pas que le concept EXCELLENTE ERREUR lui ait été communiqué,
- dire que le concept EXCELLENTE ERREUR ne constitue pas une oeuvre de l'esprit protégeable par le droit d'auteur, en conséquence,
- déclarer Monsieur Sébastien JAGET irrecevable en ses demandes, à titre subsidiaire,
- dire et juger que PERSONNE N'Y AVAIT PENSE ne contrefait pas le concept EXCELLENTE ERREUR,
- dire et juger Monsieur Sébastien JAGET mal fondé en ses demandes, en conséquence,
- débouter Monsieur Sébastien JAGET de l'ensemble de ses demandes, fins et conclusions, à titre subsidiaire, vu les dispositions de l'article 1382 du Code Civil,
- dire et juger que Monsieur Sébastien JAGET ne démontre pas qu'elle ait commis un acte de concurrence déloyale ou de parasitisme,

en conséquence,

- dire et juger Monsieur Sébastien JAGET mal fondé en ses demandes,
- débouter Monsieur Sébastien JAGET de l'ensemble de ses demandes, fins et conclusions,
- Condamner Monsieur Sébastien JAGET à lui payer la somme de 15.000 euros pour procédure abusive,
- condamner Monsieur Sébastien JAGET à lui payer la somme de 5.000 euros par application des dispositions de l'article 700 du Code de procédure civile,
- condamner Monsieur Sébastien JAGET aux entiers dépens d'instance, conformément aux dispositions de l'article 699 du Code de procédure civile.

L'ordonnance de clôture a été rendue le 22 mai 2014.

MOTIFS

Sur la fin de non-recevoir

La société ENDEMOL soutient que Monsieur Sébastien JAGET ne serait pas recevable en son action en contrefaçon en raison d'une part de l'absence de preuve que la société ENDEMOL aurait été destinataire du format de jeu "EXCELLENTE ERREUR" et d'autre part que ce jeu ne bénéficierait pas de la protection au titre du droits d'auteur faute de présenter un caractère original.

Cependant, la question de la réception par la société ENDEMOL du projet du format de jeu "EXCELLENTE ERREUR" est en réalité indifférente en ce qui concerne la recevabilité de la demande en contrefaçon.

Dès lors, il n'y a pas lieu d'examiner cette question à ce stade.

L'absence d'originalité de l'oeuvre revendiquée relève de l'examen au fond de la demande et non de l'appréciation de sa recevabilité et sera examinée plus loin.

Aussi, la fin de non-recevoir sera rejetée.

Sur la titularité des droits

Le constat d'huissier du 26 mars 2013 procédant à l'ouverture de l'enveloppe scellée remise à la SCALA filiale de la SACD, établit que le 9 avril 2003, Monsieur Sébastien JAGET a procédé au dépôt auprès de cette société d'un document de 18 pages présentant sous le titre EXCELLENTE ERREUR, un jeu télévisé dont il se dit l'auteur et dans lequel sont exposés le concept du jeu, le déroulement d'une partie, l'agencement du plateau, les caractéristiques des questions et des exemples de celles-ci, la rétribution des récompenses, l'apparence et le fonctionnement du pupitre derrière lequel sont postés les candidats, une règle du jeu détaillée donnant également des indications de mise en scène.

Il constitue une preuve suffisante en l'espèce que Monsieur Sébastien JAGET a créé le concept, les principes, la règle et les détails de mis oeuvre du projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR", ce qui n'est du

reste pas contesté par la défenderesse.

En janvier 2003 une première version de ce jeu alors intitulé INTUITION moins détaillée mais comportant déjà l'ensemble des principes et la règle du jeu a été déposée par M. Sébastien JAGET à l'INPI sous enveloppe SOLEAU. Il résulte du procès-verbal de l'huissier du justice du 7 mars 2013 que l'exemplaire perforé de l'enveloppe et de son contenu lui a été retourné le 9 janvier 2003, de sorte que même en l'absence d'ouverture de l'enveloppe détenue par l'INPI, cette date peut être retenue comme date de création du jeu.

Sur la protection au titre du droit d'auteur

La société ENDEMOL s'appuyant sur l'adage et le principe constants suivant lesquels les idées sont de libres parcours, soutient que le projet de jeu télévisé de Monsieur Sébastien JAGET ne serait pas une oeuvre protégée au titre du droit d'auteur car elle ne serait qu'un agencement banal d'idées elles-mêmes banales et usuellement utilisées dans le domaine audiovisuel. Elle relève que l'idée centrale de ce jeu, à savoir le fait que dans un jeu télévisé de questions-réponses, la validité et la valeur de la réponse soient déterminées par référence aux réponses données par un panel, a déjà été utilisée dans des jeux antérieurs.

L'article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que *"l'auteur d'une oeuvre de l'esprit jouit sur cette oeuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous"*.

Les dispositions de l'article L.112-1 du Code de la propriété intellectuelle protègent par les droits d'auteur toutes les oeuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination, pourvu qu'elles soient des créations originales.

Si un projet d'émission, aussi appelé format, ne fait pas partie des catégories d'oeuvres de l'esprit énumérées par l'article L.112-2 du Code de la propriété intellectuelle, les oeuvres audiovisuelles visée dans le 6° de cet article renvoyant manifestement non à un projet mais à une oeuvre constituée d'images déjà captées, il est toutefois constant que cette énumération n'est pas limitative.

Un projet ou format d'émission peut constituer une oeuvre de l'esprit originale à condition que celui qui invoque la protection au titre des droits d'auteur d'une part la décrive avec suffisamment de précision pour permettre d'identifier la création en cause, et ce tant ce qui concerne son déroulement et ses mécanismes que ce qui touche à son aspect formel tenant par exemple au décor, au cadrage, au positionnement des protagonistes, à la bande son, au code couleur et d'autre part démontre qu'elle résulte de partis pris créatifs exprimant la personnalité de leur auteur et qui lui confèrent un caractère original.

En l'espèce, Monsieur Sébastien JAGET, qui présente son jeu essentiellement à travers la comparaison qu'il en fait avec le jeu "PERSONNE N'Y PENSE" ainsi qu'avec les antériorités qui lui sont opposées par la société ENDEMOL n'expose pas explicitement et directement ce qui constitue selon lui les caractéristiques originales du jeu justifiant sa protection au titre du droits d'auteur, en paraissant

considérer, à tort, que la date certaine de création antérieure et l'absence d'antériorités pertinentes suffisent à établir que son projet de jeu bénéficie de cette protection.

Néanmoins, il résulte suffisamment nettement de ses écritures que selon lui l'originalité du jeu "EXCELLENTE ERREUR" provient de ce qu'il s'agit d'un jeu télévisé de questions-réponses portant sur la culture générale mais dans lequel le but des candidats n'est pas d'apporter la réponse exacte à la question posée mais de trouver la réponse qui a été donnée par un panel de 1000 personnes représentatif de la population française préalablement interrogé, en cherchant en outre à fournir la réponse la moins citée par ledit panel, puisque le candidat est récompensé par une somme en euros constituée par la différence entre 100 et la proportion exprimée en pourcentage de membre du panel ayant donnée cette réponse. En conséquence moins la réponse a été citée par le panel plus le gain est important. En revanche, donner une réponse qui n'a pas été citée par le panel ou qui a été citée par moins de 2% entraîne une pénalité.

Par ailleurs, il énonce que les choix qu'il a effectués concernant l'organisation et le déroulement du jeu parmi les différentes formules possibles qui sont utilisées dans les jeux télévisés, sont arbitraires de sorte que l'ensemble du dispositif est original. Il mentionne notamment :

- un système de manches avec élimination à chaque manche suivi d'une finale,
- six candidats qui s'affrontent,
- une épreuve finale pour le candidat resté en lice pour décrocher un jackpot,
- la pénalisation du candidat donnant une réponse non citée par le panel qui amoindrit significativement ses chances,
- la présence d'un juge arbitre,
- la révélation de la réponse exacte en fin de chaque manche

Outre qu'elle considère que le demandeur ne caractérise pas réellement l'originalité du jeu concerné, la société ENDEMOL oppose des antériorités notamment au sujet de l'idée centrale de celui-ci, à savoir le principe de réponses appréciées par rapport aux réponses d'un panel, qui selon elle démontreraient que cette idée, au delà du fait qu'en cette seule qualité elle ne serait pas protégeable, n'est au demeurant pas originale et donc ne bénéficierait pas de la protection au titre du droit d'auteur.

Il sera en premier lieu rappelé que la notion d'antériorité en tant que telle est indifférente en droit d'auteur, seule la preuve du caractère original étant exigée comme condition de l'octroi de la protection au titre du livre premier du Code de la propriété intellectuelle. Les antériorités opposées ne sont dès lors déterminantes que dans la mesure où elles établissent que le projet d'émission ne présente pas de caractère original, parce qu'il ne ferait que reproduire sans effort créatif ce qui était déjà connu.

Or les jeux que la société ENDEMOL oppose à titre d'antériorité présentent des différences telles avec le projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" qu'ils ne suffisent pas à démontrer que celui-ci ne ferait que s'inscrire sans effort créatif dans la lignée de ce qui préexistait.

Ainsi le jeu télévisé "Une famille en or" diffusé en FRANCE à partir de 1986 et adapté d'un jeu américain intitulé Family FEUD connu depuis 1976, a certes pour mécanisme fondamental que les candidats, en l'occurrence des équipes constituées de membres d'une même famille, doivent répondre à une question en trouvant la réponse la plus souvent donnée par un panel de personnes, de sorte qu'il apparaît que l'idée de fixer les bonne réponse par référence aux résultats fournis par un panel préexistait au projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR".

Cependant, ainsi que le fait valoir avec raison le demandeur, dans ce jeu les questions portent non pas sur des connaissances de culture générale mais sur des questions beaucoup plus subjectives de vie quotidienne pour lesquelles il n'existe pas à proprement parler de réponse exacte, de sorte que c'est la référence au panel qui fixe la bonne réponse.

Or dans le projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR", il existe une réponse exacte à la question posée laquelle a pour objet les connaissances de culture générale, mais il est demandé aux candidats de trouver une réponse qui a été donnée par le panel et de surcroît le moins possible, de sorte que la logique du jeu diffère significativement. Ainsi, outre les différences d'organisation du jeu qui peuvent par ailleurs exister, il apparaît surtout que le principe fondamental du jeu n'est pas le même.

L'émissions BEAT THE NATION qui selon la défenderesse a été développée par ENDEMOL UK en 2002 et diffusée en GRANDE BRETAGNE à partir de 2004, ne constitue pas, ne serait-ce qu'en raison de cette diffusion postérieure à la date de création du projet "EXCELLENTE ERREUR", une antériorité utilement opposable. En outre le résumé succinct du jeu versé au débat, montre que la référence au panel permet de pondérer la valeur de la réponse donnée mais que son principe essentiel reste pour le candidat de donner la réponse exacte.

L'émission DIRTY ROTTEN CHEATER jeu américain diffusé à partir du 6 janvier 2003 soit trois jours avant la date de création du projet de jeu du demandeur, puis adapté en FRANCE sous le nom QUI EST LE BLUFFEUR et diffusé à partir de 2006, a effectivement aussi recours au mécanisme de référence à un panel en demandant au candidat de trouver les réponses les moins données qui lui rapportent alors le plus, mais il s'agit comme dans le jeu FAMILLE EN OR de questions sans réponse exacte, qui ne portent pas sur les connaissances de culture générale, mais sur des sujets quotidiens ou saugrenus. En outre le mécanisme et l'intérêt proclamés du jeu résident dans un autre objectif qui est pour les candidats de distinguer parmi eux celui qui a bénéficié de la connaissance préalable des réponses du panel et d'ainsi d'identifier le "bluffeur". Dès lors, là encore, le principe du jeu n'est pas identique à celui du projet de M. Sébastien JAGET.

Dans le jeu ATTENTION A LA MARCHE produit par la défenderesse et diffusé de 2001 à 2009, il s'agit de répondre à une question qui appelle une réponse chiffrée en essayant de s'approcher le plus possible du chiffre exact, sans référence à un panel qui déterminerait la bonne réponse ou la valeur de la réponse. Il s'agit donc d'un principe différent.

Ainsi la société ENDEMOL ne démontre pas que le principe du jeu "EXCELLENTE ERREUR" soit repris de jeux préexistants.

Le jeu revêt au contraire un caractère original tenant à ce principe consistant à ce que la bonne réponse soit non pas la réponse exacte qui n'est plus donnée à l'issue du jeu qu'à titre informatif, mais les réponses les moins proposées pas le panel et donc a priori les plus extravagantes.

En outre M. Sébastien JAGET a effectué de nombreux choix arbitraires pour définir en détail le déroulement du jeu, son organisation, sa mise en scène en décrivant précisément les pupitres des candidats ainsi que l'enchaînement des séquences ou les interventions du meneur de jeu et les prises de paroles, de sorte que le principe original du jeu a été formalisé pour être mis en oeuvre, en retenant une combinaison de solutions qui prise isolément sont certes banales pour faire partie du fond commun des éléments d'un jeu télévisé de questions-réponses mais dont la combinaison confère à l'ensemble une configuration propre.

En conséquence le projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" bénéficie de la protection au titre du droit d'auteur.

Sur la contrefaçon

Monsieur Sébastien JAGET soutient que le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" serait constitutif d'une contrefaçon du droit d'auteur en ce qu'il présente "un nombre de similitudes infinis" avec son projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" qui aboutiraient à "une ressemblance évidente" avec ce dernier.

Il fait valoir en outre que le GROUPE ENDEMOL avait connaissance de son projet qu'il a adressé à la société ENDEMOL PRODUCTIONS et au sujet duquel il se serait entretenu avec la société ENDEMOL UK.

Cela étant, aux termes de l'article 122-4 du Code de la propriété intellectuelle *"Toute représentation, ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque"*

Il est par ailleurs constant que la contrefaçon résulte de la seule reprise des caractéristiques essentielles de l'oeuvre qui sont au fondement de son originalité.



Dès lors la question de savoir si la société ENDEMOL a été destinataire en avril 2003 et en tout cas avant la diffusion du jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" du projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" de Monsieur Sébastien JAGET, est en réalité, et bien que les parties se soient longuement expliquées sur ce point, parfaitement indifférente s'il n'est pas établi d'abord que les caractéristiques essentielles qui fondent l'originalité du projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" sont reproduites dans le jeu de la défenderesse.

En outre, la société ENDEMOL fait valoir à juste titre que seul le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" est argué de contrefaçon, de sorte que le demandeur ne peut se prévaloir de la prétendue reproduction de son jeu par le jeu "POINTLESS" qui en outre a été diffusé uniquement au ROYAUME UNI, et est produit par la société ENDEMOL UK qui n'est pas dans la cause.

En conséquence le demandeur n'est pas fondé non plus pour établir la contrefaçon à procéder à une comparaison entre d'une part son projet de jeu et d'autre part un jeu qui prendrait des caractéristiques tantôt au jeu "POINTLESS", tantôt au jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE". Il convient en effet au contraire de limiter le deuxième terme de la comparaison uniquement à ce dernier.

L'originalité du jeu "EXCELLENTE ERREUR" provient d'une idée centrale originale mise en oeuvre dans une formalisation composée d'une série de choix de fonctionnement et de déroulement du jeu, ainsi que des éléments de mise en scène.

Or il apparaît de prime abord, ainsi que le soutient à juste titre la défenderesse, que l'idée centrale du jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" ne reproduit pas celle du jeu "EXCELLENTE ERREUR".

Les deux jeux ont il est vrai en commun de porter sur des questions de culture générale, de procéder par un système d'élimination par manches et d'utiliser, dans un rapport inversement proportionnel, la référence à un panel pour évaluer la valeur des réponses, en ce sens que moins la réponse fournie par le candidat a été donnée par le panel plus il est récompensé.

Mais ainsi que cela été vu, l'originalité du mécanisme central du jeu EXCELLENTE ERREUR résulte de ce qu'il convient pour les candidats de trouver autant que possible les réponses à la question posée qui auront été le moins proposées par le panel, le but étant comme il est dit dans la présentation du jeu de trouver les réponses les plus minoritaires du panel et donc les plus saugrenues sans que n'entre en aucune manière en considération l'exactitude de la réponse.

Or dans le jeu PERSONNE N'Y AVAIT PENSE, ce n'est pas du tout cette logique qui est à l'oeuvre puisque les équipes candidates doivent proposer des réponses exactes à des questions de culture générale "ouvertes", c'est-à-dire qui appellent non une seule réponse mais plusieurs réponses, en essayant de trouver celle qui a été la moins

donnée par le panel, voire, dans le meilleurs cas, totalement ignorée par celui-ci. Dans ce mécanisme, il s'agit donc de trouver une ou plusieurs réponses exactes mais méconnues du panel. Le jeu reste donc fondé sur l'exactitude des réponses et suppose de trouver la réponse exacte la plus méconnue car la plus difficile et donc la plus "savante". Il ne reproduit donc en rien ce qui fait l'originalité fondamentale du mécanisme du jeu du demandeur qui pour des questions de culture générale, s'affranchit totalement de l'exactitude de la réponse, la seule mesure de la valeur de celle-ci étant qu'elle ait été donnée, et de manière très minoritaire, par le panel.

En outre les choix d'organisation des jeux ne sont pas identiques :

- le jeu argué de contrefaçon se joue entre quatre équipes tandis que le projet de jeu du demandeur se déroule entre six candidats.

- Le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" se déroule, avant la finale, en trois manches dont chacune a un fonctionnement différent puisque la première manche consiste pour les équipes en lice à trouver la réponse exacte la moins citée par le panel, que la deuxième manche prévoit que les trois équipes sélectionnées à l'issue de la première manche doivent procéder à des associations par couple de six personnages célèbres dont la liste leur est fournie, en trouvant celle le plus rarement citées par le panel et que la troisième manche oppose les deux dernières équipes qui doivent répondre à trois questions, toujours en cherchant la réponse la moins citée. Au contraire le jeu du demandeur se déroule en six manches identiques avant la finale.

- Le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" dure 26 minutes alors que "EXCELLENTE ERREUR" est prévue pour 45 minutes.

Ainsi, non seulement le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" ne reproduit pas la caractéristique originale du fonctionnement du projet de jeu du demandeur mais encore il présente une combinaison de mécanismes et de modes de déroulement qui diffère sur plusieurs points qui ne sont pas mineurs de la combinaison retenue par Monsieur Sébastien JAGET.

Dès lors, le jeu "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" ne constitue pas une contrefaçon du projet de jeu "EXCELLENTE ERREUR" de sorte que les demandes formées à ce titre seront rejetées.

Sur la concurrence déloyale parasitaire

Monsieur Sébastien JAGET sollicite à titre subsidiaire la condamnation de la défenderesse au titre de la "concurrence déloyale parasitaire".

Il sera rappelé que la concurrence déloyale tout comme le parasitisme trouvent leur fondement dans l'article 1382 du Code civil, qui dispose que tout fait quelconque de l'homme, qui cause à autrui un dommage, oblige celui par la faute duquel il est arrivé à le réparer.

En l'espèce, ainsi que l'oppose à juste titre la société ENDEMOL, Monsieur Sébastien JAGET ne donne aucune explication sur la faute que celle-ci aurait commise.

Dés lors, il sera débouté de ses demandes à ce titre.

Sur la procédure abusive

La société ENDEMOL demande au visa de l'article 32-1 du Code de procédure civile que Monsieur Sébastien JAGET soit condamné à une amende civile pour procédure abusive ainsi qu'à lui verser une somme de 15.000 euros à titre de dommages et intérêts.

Il sera rappelé que l'exercice d'une action en justice constitue par principe un droit et ne dégénère en abus pouvant donner naissance à une dette de dommages et intérêts que dans le cas de malice, de mauvaise foi ou d'erreur grossière équivalente au dol. Par ailleurs le prononcé d'une amende civile prévue par l'article 32-1 du Code de procédure civile relève de la seule initiative de la juridiction saisie de sorte qu'il n'y a pas lieu à statuer sur la demande d'application de cette disposition.

La société défenderesse soutient que Monsieur Sébastien JAGET aurait eu parfaitement conscience du caractère mal fondé de son action et en veut pour preuve qu'il aurait falsifié une des pièces qu'il produit au débat. Toutefois, la société ENDEMOL n'explicite pas en quoi cette pièce serait falsifiée.

Elle sera ainsi déboutée de sa demande à ce titre, faute pour elle d'une part de rapporter la preuve d'une quelconque intention de nuire ou légèreté blâmable de la part de Monsieur Sébastien JAGET, qui a pu légitimement se méprendre sur l'étendue des ses droits et d'autre part d'établir l'existence d'un préjudice autre que celui subi du fait des frais exposés pour sa défense, étant précisé que pour justifier celui-ci elle indique succinctement que "le format "PERSONNE N'Y AVAIT PENSE" a été inutilement immobilisé en raison de l'action de Monsieur Sébastien JAGET" sans plus d'explication sur la nature et la portée de cette " immobilisation" .

Sur les demandes relatives aux frais du litige et aux conditions d'exécution de la décision

Monsieur Sébastien JAGET, partie perdante, sera condamné aux dépens.

En outre il doit être condamné à verser à la société ENDEMOL , qui a dû exposer des frais pour faire valoir ses droits, une indemnité au titre de l'article 700 du Code de procédure civile qu'il est équitable de fixer à la somme de 5.000 euros.

L'exécution provisoire qui n'a pas été demandée, ne sera pas ordonnée.

PAR CES MOTIFS

Le Tribunal, statuant publiquement, par mise à disposition au greffe, par jugement contradictoire et rendu en premier ressort :

- REJETTE la fin de non-recevoir ;
- DIT que le projet de jeu “EXCELLENTE ERREUR” bénéficie de la protection au titre du droit d’auteur ;
- DIT que le jeu “ PERSONNE N’Y AVAIT PENSE” ne constitue pas une contrefaçon du projet de jeu “ EXCELLENTE ERREUR” ;
- REJETTE les demandes de Monsieur Sébastien JAGET au titre de la contrefaçon de droits d’auteur et de la concurrence déloyale parasitaire;
- REJETTE la demande au titre de la procédure abusive ;
- CONDAMNE Monsieur Sébastien JAGET aux dépens ;
- CONDAMNE Monsieur Sébastien JAGET à payer une somme de 5.000 euros à la société ENDEMOL PRODUCTIONS au titre de l’article 700 du Code de procédure civile.

Fait à PARIS le 24 OCTOBRE 2014

LE GREFFIER

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'AS', written over a horizontal line.

LE PRÉSIDENT

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping strokes.