

La protection des jeux vidéo : étude comparée entre l'Europe et les États-Unis en droit des brevets

The protection of video games: a comparative study between Europe and the United States in patent law

Yasmina Isabel Gonzalez Müller

*Pan-European Seal Trainee
Office européen des brevets (OEB)
Avocate spécialisée en propriété intellectuelle*

S'il y a une création de l'intellect humain qui a un grand impact dans le secteur économique et social en ce moment, c'est bien le jeu vidéo. En quelques années seulement, cette œuvre a fait une percée significative sur le marché, dépassant même les secteurs de la musique et du cinéma. Cependant, en dépit de son importance majeure, on parle peu de sa réglementation et de sa protection juridique. L'objectif du présent article est de réaliser une analyse des différents droits de propriété intellectuelle afin de protéger cette œuvre, en démontrant qu'au sein de la propriété intellectuelle, il existe d'autres droits que le droit d'auteur. Dans de ce premier article^a, nous procéderons à une comparaison entre le système européen et le système américain en droit des brevets.

If there is one creation of the human intellect with a great impact in the economic and social sector at the moment, that is the videogame. In just a few years, this piece of work has made a significant breakthrough in the market, even outperforming the music and film sectors. However, despite its great importance, little is said about its regulation and legal protection. The aim of the present article is to provide an analysis of the different intellectual property rights in order to protect this work, by demonstrating that within intellectual property there are other rights apart from the copyright. In this first article, we will proceed with a comparison of the European system and the U.S. system in patent law.

Introduction

Les jeux vidéo sont l'une des industries les plus importantes au monde. Ce marché du divertissement culturel s'est progressivement enraciné au fil des ans pour devenir un immense géant industriel, offrant de grandes possibilités de commerce et d'investissement. En 2019, cette industrie a réalisé un chiffre d'affaires de 1 479 millions d'euros, rien qu'en Espagne. Comme si ce montant ne suffisait pas, il dépasse le chiffre d'affaires combiné d'autres industries culturelles bien implantées dans le secteur, comme le cinéma et la musique¹. L'importance de ce secteur

n'est pas quelque chose de nouveau. Pourtant, les études juridiques sur le sujet demeurent assez rares.

Le jeu vidéo est devenu une œuvre complexe, composée de plusieurs éléments. Ces éléments ont toujours été protégés par la propriété intellectuelle. Cependant, tous les éléments qui le composent peuvent non seulement être protégés par le droit d'auteur, mais il existe d'autres figures juridiques qui peuvent lui apporter une protection supplémentaire.

^a Une second article, portant sur le droit des marques et des dessins & modèles, est à venir dans le prochain numéro de la RFPI.

¹ Données reflétées dans l'annuaire 2019 de l'industrie du jeu vidéo préparé par l'Association espagnole des jeux vidéo (AEVI), p. 34.

Cet article vise à montrer l'utilité de ces figures juridiques qui peuvent protéger ce travail complexe, en faisant une brève comparaison entre le système européen des brevets et celui des États-Unis. Bien qu'ils soient différents, ils ont certains éléments en commun.

Brevets

Le brevet est un instrument de protection juridique, qui confère au titulaire du brevet une série de droits, de pouvoirs et de devoirs. Il s'agit d'un droit de propriété intellectuelle sur ce que l'on appelle une invention⁴. Alors, qu'est-ce qu'une invention ? Pour répondre à cette question, il faut se tourner vers les textes juridiques, et c'est là que les systèmes européen et américain diffèrent.

I. Système européen

L'article 52 de la Convention sur le brevet européen (ci-après CBE) dispose que « les brevets européens sont délivrés pour les inventions nouvelles impliquant une activité inventive et susceptibles d'application industrielle ». Cette disposition indique donc les conditions qui doivent être satisfaites pour obtenir un brevet, la première condition étant qu'il s'agisse d'une invention.

Le texte ne définit toutefois pas ce qu'est une invention. C'est pourquoi le législateur a opté pour une définition négative⁵, indiquant tout ce qui ne constitue pas une invention, l'un de ces critères d'exclusion étant les créations qui constituent des règles du jeu, ainsi que les programmes informatiques.

Les brevets ne protègent donc pas le jeu vidéo lui-même, puisque, comme on vient de le souligner, il ne remplit généralement pas les critères nécessaires pour être considéré comme une invention. Toutefois, on constate une augmentation progressive des demandes

de brevets dans ce domaine, notamment en ce qui concerne le hardware⁶, la distribution numérique, la mise en réseau et la jouabilité inventive (*gameplay inventive*)⁷.

Il n'est pas surprenant de trouver des applications qui concernent le hardware (surtout dans le cas de consoles ou de contrôleurs, car il est plus facile d'entrevoir l'élément technique impliqué), mais il peut être plus difficile d'entrevoir le caractère technique lorsque les revendications concernent des mécanismes de jeu ou des programmes informatiques, d'autant plus en raison de l'exclusion de ces éléments en tant qu'inventions.

Toutefois, bien que l'article 52.2 de la CBE indique qu'ils ne peuvent pas être considérés comme des inventions susceptibles d'être protégées par le régime du droit des brevets, il est possible que si une création contient l'un de ces éléments exclus de la brevetabilité et un certain nombre de composants techniques (voir le cas des inventions mises en œuvre par ordinateur), une telle création puisse être considérée comme une invention et, par conséquent, faire l'objet d'une protection. C'est ce que prévoit l'article 52.3 de la CBE, cette disposition indiquant que sont exclues de la brevetabilité les applications qui visent à obtenir une protection pour ces éléments en tant que tels. Pour autant, si une telle création ajoute d'autres éléments techniques en plus de ces éléments exclus, il est possible de dépasser cette interdiction et de remplir les conditions pour bénéficier de la protection conformément au règlement.

En premier lieu, l'objectif est de procéder à une analyse de la brevetabilité des jeux vidéo dans une perspective européenne, notamment en ce qui concerne les mécanismes de jeu et les programmes d'ordinateur, avant de se concentrer, en

⁴ C. Fernández-Nóvoa ; J. Otero Lastres ; J. M. Botana Agra , *Manual de Propiedad Industrial*, 3^e ed. 2007, p. 102-115.

⁵ 52 (2) Ne sont pas considérés comme des inventions au sens du paragraphe 1 notamment :
a) les découvertes ainsi que les théories scientifiques et les méthodes mathématiques ;
b) les créations esthétiques ;
c) les plans, principes et méthodes dans l'exercice d'activités intellectuelles, en matière de jeu ou dans

le domaine des activités économiques, ainsi que les programmes d'ordinateurs ;
d) les présentations d'informations.

⁶ 21ES 2 683 569 T3, US2007066394A1, US2003207704A1(EP1358918A2), US2013090165A1.

⁷ D. Greenspan, « Mastering the game Business and Legal Issues for Video Game Developers », *Creative Industries* n°8, World Intellectual Property Organization, Geneve, Switzerland, 2014, p. 94-95.

second lieu, sur les inventions mises en œuvre par ordinateur.

Avant d'entrer dans le fond de la question, il convient de noter que les mécanismes de jeu et les inventions mises en œuvre par ordinateur sont deux questions différentes. Toutefois, il peut arriver que les deux éléments soient présents en même temps dans une application de brevet. C'est l'examineur de la demande qui doit vérifier que, dans les revendications, ces entités remplissent les conditions pour être protégeables. Il se peut que les mécanismes du jeu aient été mis en œuvre au moyen d'inventions par ordinateur.

1. Mécanismes de jeu

Conformément aux dispositions de l'article 52.2 c) CBE, les plans, principes et méthodes dans l'exercice d'activités intellectuelles, en matière de jeu sont exclus de la brevetabilité, à condition qu'ils soient demandés en tant que tels (art. 52.3 CBE). Toutefois, pour comprendre ce qui est exclu par la règle, il convient de déterminer dans un premier temps ce qu'on entend par règles du jeu. Selon l'Office européen des brevets (ci-après OEB), « les principes de jeu définissent un cadre conceptuel regroupant les conventions et les conditions qui régissent le comportement des joueurs et la manière dont un jeu évolue en fonction des décisions et des actions des joueurs. Ces principes couvrent la mise en place de la structure du jeu, les choix qui s'offrent aux joueurs pendant le jeu, et les objectifs qui définissent la progression du jeu. Les principes de jeu sont normalement perçus par les joueurs comme des règles répondant à la finalité explicite de jouer au jeu »⁸.

⁸ European Patent Office Guidelines for examination section G-II, 3.5.2 'Schemes, rules and methods for playing games.

⁹ Boards of Appeal of the European Patent Office, Case Number T 0336/07, 11 Oct. 2007, p. 11-12, 2.4.

¹⁰ Une invention mixte doit être considérée comme une invention qui combine des caractéristiques techniques et non techniques. C'est le cas des applications de brevets pour les jeux vidéo qui combinent à la fois des règles de jeu et des caractéristiques techniques.

¹¹ Boards of Appeal of the European Patent Office, Case Number T1543/06, 29 June 2007, p. 9, 2.3.

Par exemple, si nous jouons à Donkey Kong et que nous sommes Mario, les règles du jeu nous disent que si nous sommes touchés par un tonneau, nous perdons. Change de niveau implique de monter les escaliers tout en esquivant les barils que le personnage de Donkey Kong lance sur le personnage joué. Dans le cadre d'un jeu de guerre (comme les jeux de tir à la première personne - FPS - tels que Call of Duty ou Halo), les règles précisent que lorsque l'on se fait tirer dessus dans certaines zones, il est possible de perdre la vie, voire de faire mourir l'avatar, ce qui oblige à recommencer le jeu. Les règles du jeu consistent donc en une série de règles abstraites, dont le but est de permettre aux joueurs de jouer au jeu vidéo concerné. Les règles du jeu ne peuvent donc pas être brevetées. Toutefois, la manière dont elles sont mises en œuvre ou exécutées, si elle est de nature technique, pourrait bénéficier d'une protection⁹. Cependant, il faut établir quand une telle implémentation a cette valeur ajoutée, sans faire partie des règles du jeu. Pour ce faire, le traitement intervient au cas par cas.

Lorsqu'une application pour une invention mixte¹⁰ d'un jeu vidéo est déposée auprès de l'Office européen des brevets, l'examineur doit évaluer quels éléments de l'invention provoquent une série d'effets, ainsi que les effets qu'elle produit. De cette manière, il est possible d'analyser si l'on traite des règles du jeu elles-mêmes (ce qui est exclu de la brevetabilité), et de se concentrer sur les aspects où une implémentation a eu lieu¹¹. Une fois cette étape franchie, l'examineur vérifie si cette implémentation répond aux conditions de brevetabilité. L'évaluation de ces applications mixtes est réalisée selon la méthode problème-solution¹².

¹² L'approche problème-solution est appliquée aux inventions de type mixte. Il consiste en un système qui permet à l'examineur de déterminer si l'invention est dotée d'une capacité inventive. En d'autres termes, il fournit une série d'étapes à suivre" par l'examineur. Tout d'abord, l'invention est examinée en la comparant à une autre invention assez proche de l'état antérieur de la technique. Les caractéristiques techniques sont analysées, ainsi que les effets techniques que chacune produit. Le problème technique que pose l'invention antérieure est déterminé, afin de vérifier si l'invention apporte une solution à ce problème. Il est également analysé si la solution apportée par la demande de brevet

Pour savoir si une telle implémentation a une capacité inventive, elle doit être analysée par un homme du métier, normalement un ingénieur ou un développeur de jeux vidéo, qui doit vérifier si l'implémentation ne résulte pas de l'état de la technique de manière évidente (art. 56 de la CBE). De même, le fait qu'une telle implémentation ait un effet psychologique, compris comme augmentant le divertissement ou la surprise du joueur, n'implique pas un caractère technique.

Afin de donner une vision beaucoup plus simplifiée de cette analyse, nous allons procéder à l'analyse d'un cas qui évoque un jeu bien connu, Pokémon, qui est aimé par de nombreux joueurs¹³. L'idée de ce jeu (pour ceux qui n'ont pas eu le plaisir d'y jouer) est essentiellement d'explorer un territoire, en rencontrant des créatures appelées Pokémon, dans le but de les capturer et de les entraîner pour affronter d'autres Pokémon. Ces rencontres entre le joueur et les Pokémon sont régies par le hasard, dans le sens où les personnages apparaissent selon une "probabilité d'apparition" (qui varie d'un personnage à l'autre). Afin d'augmenter encore cet élément d'imprévisibilité du jeu, et donc d'augmenter l'intérêt du joueur, la présente application prévoit une amélioration. Il s'agit de modifier l'élément de « probabilité d'occurrence » par une rencontre dans le temps. Plus précisément, c'est à travers un programme qui stocke les informations de chaque Pokémon (caractéristiques, zone, fuseau horaire) que les rencontres sont déterminées, en fonction du fuseau horaire et de la zone dans laquelle on se trouve. Par conséquent, ladite implémentation n'était pas une règle du jeu en soi, mais un élément technique qui facilitait l'interaction entre le jeu vidéo et le joueur, ajoutant un élément d'imprévisibilité au jeu. En d'autres termes, cette application, après que les revendications aient été correctement modifiées, satisfaisait aux conditions de brevetabilité.

aurait pu être résolue par l'homme de métier, conformément à l'état de la technique, sans grand effort.

¹³ Boards of Appeal of the European Patent Office, Case Number T 0012/08, 6 February 2009.

2. Inventions mises en œuvre par ordinateur

Selon les dispositions de l'article 52.2 c), les programmes d'ordinateur (software) sont exclus de la brevetabilité, à condition qu'ils soient demandés en tant que tels (art. 52.3 CBE). Cela signifie que si les programmes d'ordinateur en tant que tels ne sont pas brevetables, ils peuvent l'être s'ils sont de nature technique. Pour cela, un programme d'ordinateur doit produire ce que l'on appelle un « effet technique supplémentaire ». On désigne un effet technique qui va au-delà de l'interaction « normale » existant entre le programme (logiciel) et l'ordinateur (matériel) sur lequel il fonctionne¹⁴. Par exemple, lorsqu'un sujet ouvre le programme Powerpoint et commence à l'utiliser sur son ordinateur, aucun « effet technique supplémentaire » ne se produit dans cette interaction.

Toutefois, au regard de la complexité et la faible probabilité que les programmes d'ordinateur puissent être protégés au titre du droit des brevets en Europe (précisément en raison des dispositions de l'article 52.2 c) par rapport à l'article 52.3 de la CBE), il est possible de protéger cette création de l'intellect humain par ce que l'on appelle les « inventions mises en œuvre par ordinateur ». Une invention mise en œuvre par ordinateur désigne les inventions qui utilisent un ordinateur, un réseau informatique ou un autre type d'appareil programmable, tel qu'une console de jeux vidéo ou un téléphone mobile, dont certaines ou plusieurs fonctions sont exécutées totalement ou partiellement au moyen d'un programme informatique¹⁵.

Cependant, pour être protégeable, le programme d'ordinateur intégré dans ce type d'invention doit avoir un caractère technique, dont l'effet dépasse l'interaction normale entre le programme (logiciel) et l'ordinateur

¹⁴ European Patent Office Guidelines for examination Part G, Chapter II, 3.6 'Programs for computers'.

¹⁵ H. C. Herrera Gonzáles, « Protection of Video Game Mechanics Through the patentability of software », *Revista la propiedad inmaterial*, ISSN 1657-1959, N° 27 (Enero-Junio), 2019, p. 77.

(matériel)¹⁶. Même si elles répondent à ce caractère technique, ces inventions doivent satisfaire aux autres exigences pour l'octroi d'un brevet, telles que la nouveauté, l'activité inventive et l'applicabilité industrielle. L'invention doit donc être de nature technique, résoudre un problème technique, être nouvelle et susceptible d'une application industrielle. Par conséquent, si le programme d'ordinateur ne répond pas à ces exigences, il ne pourra pas bénéficier d'une protection par brevet¹⁷.

Néanmoins, ce qui constitue un effet technique dépend du cas en question. Un effet technique peut être, par exemple, une réduction du temps d'accès à la mémoire ou une gestion des données d'un jeu vidéo de telle sorte que le processeur du jeu vidéo consomme moins d'énergie. Il n'est pas nécessaire que ces effets techniques se produisent sur le plan physique. C'est-à-dire qu'ils doivent se produire en dehors de l'ordinateur où fonctionne le programme pour que celui-ci puisse considérer qu'il y a un effet technique¹⁸. Par exemple, une console de jeux vidéo, telle que la Nintendo Switch¹⁹, possède une multitude d'éléments qui la configure, parmi lesquels nous pouvons trouver des programmes d'application qui aident à l'exécution de ses fonctions, non seulement comme la lecture du jeu vidéo lui-même, mais aussi la création de profils, le menu, la connexion à Internet, le traitement des informations et des données, la lecture des manettes, etc. Ces caractéristiques ne doivent pas nécessairement être exécutées sur un plan physique pour être brevetables.

¹⁶ Board of Appeal of the European Patent Office. Case T 1173/97, July 1, 1998, p. 14-17 and Enlarged Board of Appeal of the European Patent Office Case G 0003/08, 2010, p. 27.

¹⁷ I. Ramos Herranz, « Las invenciones implementadas en ordenador y los programas de ordenador (software): patentabilidad », *Derecho de los Negocios* n.º 230 - Noviembre 2009, N° 230, 1 de nov. de 2009, Editorial WoltersKluwer pág.6

¹⁸ H. C. Herrera Gonzáles, « Protection of Video Game Mechanics Through the patentability », préc., p. 79

¹⁹ ES 2 683 569 T3.

II. Système Américain

Contrairement au système européen, le système de protection américain est inscrit dans sa propre Constitution, laquelle dispose que « le Congrès aura le pouvoir [...] de promouvoir le progrès des sciences et des arts utiles, en garantissant pour un temps limité aux auteurs et aux inventeurs le droit exclusif à leurs écrits et découvertes respectifs »²⁰. C'est pourquoi le Congrès a créé l'Office américain des brevets et des marques (USPTO), qui est chargé d'accorder ou non des brevets aux demandes qui répondent aux exigences de la loi pour obtenir ce titre.

La brevetabilité est régie par le *Patent Act*, qui précise que « quiconque invente ou découvre un procédé, une machine, une fabrication ou une composition de matière nouvelle et utile, ou toute amélioration nouvelle et utile de ceux-ci, peut obtenir un brevet à cet effet »²¹.

Contrairement aux autres pays de l'UE, l'USPTO peut accorder trois types de brevets :

- Les brevets d'utilité ou « Utility Patent ».

Il s'agit du type le plus habituel, car il couvre les types d'inventions les plus courants, allant des inventions chimiques ou mécaniques aux procédés informatiques.

- Les brevets de conception ou « Design patent ».

Ce type de brevet ne protège que l'apparence du produit et non ses caractéristiques structurelles ou fonctionnelles. Ils sont valables pendant 14 ans à compter de leur octroi.

²⁰ Article 1 & 8 CL. 8.

(<https://constitutioncenter.org/learn/educational-resources/historical-documents/the-constitution-of-the-united-states-html-en-espanol>).

²¹ 35 U.S.C. &101 « Whoever invents or discovers any new and useful process, machine, manufacture, or composition of matter, or any new and useful improvement thereof, may obtain a patent therefor, subject to the conditions and requirements of this title. »

(<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/35/101>).

- Les brevets de plantes ou « Plant patent ».

Ils protègent les variétés végétales distinctes et nouvelles à reproduction asexuée. Ce type de brevet confère un droit exclusif pendant 20 ans à compter de la date de dépôt de la demande.

Contrairement au système européen, il est plus facile d'obtenir un brevet logiciel aux États-Unis, principalement parce qu'il n'y a pas d'interdiction dans la loi américaine qui empêche un logiciel en soi d'être une invention²². Il en va de même pour les mécanismes de jeu, qui, bien qu'il n'existe pas de règle d'exclusion expresse, peuvent être plus difficiles à obtenir sur certains jeux en raison des conditions actuelles d'éligibilité des brevets de l'article 35 U.S.C. § 101 :

« Quiconque invente ou découvre un procédé, une machine, une fabrication ou une composition de matière nouveaux et utiles, ou un perfectionnement nouveau et utile de ceux-ci, peut obtenir un brevet à cet effet, sous réserve des conditions et exigences du présent titre ».

Par exemple, le Federal Circuit a récemment confirmé une décision finale du *Patent Trial and Appeal Board (Board)*, qui a jugé qu'une méthode revendiquée pour jouer à un jeu de dés en utilisant des dés ayant des marques non conventionnelles n'était pas brevetable en vertu de l'article 35 U.S.C. § 101.

Dans la décision *Marco Guldenaar Holding B.V. (Fed. Cir. 2018)*²³, plus précisément, le tribunal s'est aligné sur l'avis de la chambre en considérant que la méthode revendiquée récite l'idée abstraite de « règles pour jouer à un jeu » et manque d'un concept inventif suffisant pour transformer la revendication en matière brevetable.

Bien que le tribunal ait jugé que le jeu de dés revendiqué par le demandeur n'était pas brevetable, il n'a pas affirmé catégoriquement que tous les jeux sont en soi non brevetables

en tant qu'idées abstraites. Le tribunal a plutôt déclaré que « les idées abstraites, y compris un ensemble de règles pour un jeu, peuvent être brevetables si les revendications contiennent un concept inventif [...] »²⁴. Le tribunal ne donne pas d'exemples spécifiques de concepts inventifs suffisants pour transformer une idée abstraite dirigée vers un jeu en une application brevetable.

Ce que le tribunal confirme, cependant, c'est que les activités de jeu conventionnelles (par exemple, placer un pari, lancer des dés, payer un montant, mélanger et distribuer des cartes à jouer, une simple mise en œuvre sur un ordinateur) sont insuffisantes pour énoncer un concept inventif.

Ces décisions du Circuit fédéral indiquent clairement que les jeux et les règles pour jouer à un jeu peuvent être brevetés. Des brevets peuvent, par exemple, être obtenus pour protéger les caractéristiques non conventionnelles d'un jeu (une surface de jeu à la structure unique, une console de jeu à l'ergonomie améliorée, un matériel et/ou un logiciel qui améliore les performances du jeu en ligne). Cependant, ces décisions indiquent également qu'il peut être plus difficile d'obtenir des brevets pour des aspects des jeux, par exemple, les règles générales du jeu et/ou les jeux qui sont basés sur des activités de jeu conventionnelles.

De surcroît, les « *Utility Patents* » sont les plus couramment utilisés pour protéger les jeux vidéo, notamment ceux qui font référence à un procédé. Cette figure juridique est similaire à ce que nous connaissons dans le système européen sous le nom de brevet. D'autre part, il est assez courant aux États-Unis d'utiliser la notion juridique de « *Patent design* » pour protéger le *Hardware* en particulier, bien que cette notion soit similaire à ce que l'on appelle « *Industrial Design* » en Europe.

²² D. Greenspan, « Mastering the game Business and Legal Issues for Video Game Developers », *Creative Industries* n°8, World Intellectual Property Organization, Genève, Switzerland, 2014, p. 94-95.

²³ *Marco Guldenaar Holding B.V. (Fed. Cir. 2018)* (<http://www.cafc.uscourts.gov/sites/default/files/opinions-orders/17-2465.Opinion.12-28-2018.pdf>).

²⁴ *Marco Guldenaar Holding B.V. (Fed. Cir. 2018)* : « abstract ideas, including a set of rules for a game, may be patent-eligible if the claims contain an inventive concept [...] ».

Utility Patents

La plupart des brevets demandés dans le secteur américain des jeux vidéo sont les brevets d'utilité (*Utility Patents*), qui servent à protéger deux aspects principaux. D'une part, et comme dans le système européen, cette figure juridique sert à protéger le matériel innovant utilisé pour faire fonctionner les jeux (dans ce cas, cela peut aller de la console à la manette elle-même). Cependant, contrairement au système européen, les « *Utility Patents* » peuvent être utilisés pour protéger les méthodes innovantes d'actions dans le jeu, comme les mécanismes ou les règles²⁵. Il est donc possible d'obtenir des brevets qui protègent les règles ou la mécanique du jeu. Ce dernier point, notamment pour les développeurs de jeux, est d'une grande pertinence.

Cela signifie-t-il pour autant que si vous faites une demande expliquant les règles d'un jeu qu'un brevet pourrait être délivré ? La réponse se veut toutefois plus complexe. En effet, si vous ne leur fournissez que des mécanismes de jeu en tant que tels, une telle demande a toutes les chances d'être rejetée. Comme nous l'avons mentionné, pour obtenir un brevet, il faut prouver un certain nombre d'aspects : premièrement, qu'il est nouveau, c'est-à-dire que les mécanismes que l'on cherche à protéger ne sont pas dans l'état de la technique, et, deuxièmement, qu'il n'est pas évident.

En outre, à la suite d'une décision de la Cour suprême, il est devenu plus difficile d'obtenir des brevets de méthode ou de processus d'exécution des actions. C'est le cas de l'affaire *Alice and Corp. v. CLS Bank Int'l*, 134 S. CT 2347 (2014). Aux États-Unis, la plupart des brevets du software concernent essentiellement des méthodes commerciales²⁶. Si le brevet en cause dans le procès concernait des processus de transaction financière, la décision rendue dans cette affaire est déterminante pour tous les brevets liés aux logiciels. Le brevet d'Alice portait sur des méthodes utilisées dans les systèmes de négociation financière pour minimiser le « risque de règlement » lorsque

les paiements entre deux parties sont réglés par un tiers. En l'espèce, la Cour a estimé que le brevet couvrait l'idée abstraite du règlement intermédiaire et qu'il n'y avait pas de « quelque chose en plus » incarnant un « concept inventif » et que, par conséquent, les idées étaient des objets inéligibles et non brevetables en vertu de la loi.

Depuis cette affaire, l'USPTO et les tribunaux fédéraux ont rejeté et invalidé certains de ces brevets logiciels, rendant leur obtention un peu plus coûteuse. Cela ne veut pas dire que c'est impossible, mais seulement qu'un développeur ou un éditeur doit procéder à une analyse préalable avant d'opter pour la protection de ce chiffre.

Cependant, même si certains facteurs doivent être pris en compte par les développeurs lors du choix d'un brevet, cela n'enlève rien au fait que, comme indiqué ci-dessus, il est beaucoup plus facile d'obtenir certains brevets dans le système américain que dans le système européen.

Y. G.

²⁵ D. Nabel Dan, B. Chang, « Video Game Law in a nutshell », *West Academic Publishing*; N.º 1 edición (29 junio 2018), p. 141.

²⁶ *Ibidem*, p. 142.