

**RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
AU NOM DU PEUPLE FRANÇAIS**

COUR D'APPEL DE PARIS

Pôle 5 - Chambre 11

ARRÊT DU 23 MARS 2018

Numéro d'inscription au répertoire général 16/11598

Décision déferée à la Cour : Jugement du 15 Mars 2016 -Tribunal de Commerce de Bobigny -
RG n° 2014F00418

APPELANTE

SAS SINGULARITY INSIGHT anciennement dénommée POHLM STUDIO

prise en la personne de ses représentants légaux

Angoulême

N° SIRET 524 934 882 (Angoulême)

Assistée de Me Henri LEBEN de la SELARL COLBERT PARIS, avocat plaidant du barreau
de PARIS, toque K184

INTIMÉE

SA ANUMAN INTERACTIVE

prise en la personne de ses représentants légaux

MONTREUIL

N° SIRET 431 395 094 (Bobigny)

Représentée par Me Matthieu BOCCON GIBOD de la SELARL LEXAVOUE PARIS-
VERSAILLES, avocat postulant du barreau de PARIS, toque C2477

assistée de Me Alvyn GOBARDHAN, avocat plaidant au barreau de PARIS, Représentée par
Me Georgie ..., avocat au barreau de PARIS, toque K0035

COMPOSITION DE LA COUR

L'affaire a été débattue le 08 Février 2018, en audience publique, devant la Cour composée de

Mme Michèle LIS SCHAAL, présidente de la chambre

Mme Françoise BEL, présidente de chambre

M. Gérard ..., magistrat honoraire en charge de fonctions juridictionnelles qui en ont délibéré.

Un rapport a été présenté à l'audience dans les conditions prévues à l'article 785 du code de
procédure civile.

Greffier, lors des débats Mme Saoussen HAKIRI

ARRÊT :

- contradictoire,

- par mise à disposition de l'arrêt au greffe de la Cour, les parties en ayant été préalablement avisées dans les conditions prévues au deuxième alinéa de l'article 450 du code de procédure civile,

- signé par Mme Michèle LIS SCHAAL, président et par Mme Saoussen HAKIRI, greffier présent lors du prononcé.

Faits et procédure

En septembre 2012, la société POHLM STUDIO, aujourd'hui SINGULARITY INSIGHT, est entrée en discussion avec la société ANUMAN INTERACTIVE en vue d'une éventuelle collaboration relative au développement de jeux vidéo.

Le 14 février 2013, la société ANUMAN INTERACTIVE a informé la société POHLM STUDIO qu'elle mettait fin aux négociations.

Par assignation délivrée le 4 mars 2014 à la société ANUMAN INTERACTIVE, la société POHLM STUDIO a saisi le Tribunal de commerce de Bobigny d'une demande visant à faire condamner la société ANUMAN INTERACTIVE au paiement de la somme de 99.000 euros pour avoir rompu fautivement les pourparlers.

Par jugement rendu le 15 mars 2016, le Tribunal de commerce de Bobigny a : - débouté la société POHLM STUDIO de ses demandes ;

- débouté la société ANUMAN INTERACTIVE de sa demande reconventionnelle en procédure abusive ;

- condamné la société POHLM STUDIO à payer à la société ANUMAN INTERACTIVE la somme de 6.000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile

Le Tribunal de commerce de Bobigny a jugé que les parties ne s'étaient jamais mises d'accord ni sur l'objet d'un éventuel contrat ni sur le prix. Les premiers juges ont ensuite estimé que la société ANUMAN INTERACTIVE n'avait pas rompu les pourparlers brutalement, sans raison légitime et dans le but de nuire à la société POHLM STUDIO. Ils ont également constaté que les parties n'avaient été en discussion que pendant 4 mois, et non pendant 6 mois, car dès le mois de janvier 2013, il était évident que leur relation était compromise. Ils en déduisent que la société POHLM STUDIO ne peut invoquer la croyance légitime qu'elle aurait eu en la conclusion d'un accord avec la société ANUMAN INTERACTIVE.

Concernant le financement obtenu par la région Poitou-Charentes, le Tribunal de commerce de Bobigny a déclaré que la signature du dossier de financement ne signifiait pas que les parties étaient parvenues à un accord définitif mais constituait une simple facilité financière accordée par la région à la société POHLM STUDIO, avec l'appui de la société ANUMAN INTERACTIVE.

La société SINGULARITY INSIGHT a régulièrement interjeté appel de cette décision par

déclaration du 25 mai 2016.

Prétention des parties

Par ses conclusions signifiées par RPVA le 21 décembre 2017, auxquelles il est fait référence pour plus amples exposés des motifs, de leurs moyens et de leur argumentation, la société SINGULARITY INSIGHT sollicite de la Cour de :

constater que la société SINGULARITY INSIGHT est recevable et bien fondée en ses demandes juger que la société ANUMAN INTERACTIVE a commis une faute en rompant unilatéralement les pourparlers avec la société SINGULARITY INSIGHT et en revenant sur sa promesse de financement juger que la faute commise par la société ANUMAN INTERACTIVE a causé un préjudice à la société SINGULARITY INSIGHT juger que la société ANUMAN INTERACTIVE a engagé sa responsabilité sur le fondement de l'article 1382 du code civil

infirmer en sa totalité le jugement du Tribunal de commerce de Bobigny du 15 mars 2016 condamner la société ANUMAN INTERACTIVE à payer à la société SINGULARITY INSIGHT la somme de 99.000 euros à titre de dommages et intérêts condamner la société ANUMAN INTERACTIVE à payer à la société SINGULARITY INSIGHT la somme de 7.000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile

condamner la société ANUMAN INTERACTIVE aux entiers dépens en toute hypothèse, rejeter la demande de condamnation au paiement d'une amende civile sur le fondement de l'article 599 du code de procédure civile

rejeter la demande de dommages et intérêts réclamés par la société ANUMAN INTERACTIVE Sur la rupture fautive des pourparlers,

La société SINGULARITY INSIGHT soutient que le Tribunal de commerce de Bobigny a rajouté une condition à l'admission de la rupture fautive des pourparlers en constatant que la société ANUMAN INTERACTIVE n'avait pas mis fin aux discussions dans le but de lui nuire. Elle rappelle que de manière constante, la Cour de cassation juge que l'absence de mauvaise foi n'empêche pas de retenir une faute dans la rupture.

Elle prétend que les pourparlers ont duré 6 mois, du 15 août 2012 au 14 février 2013. Or elle rappelle que le contrat projeté portait sur le développement d'un jeu vidéo pour un budget de 100.000 euros. Elle en déduit que des négociations d'un semestre sont donc particulièrement longues.

Elle prétend également que les pourparlers étaient très avancés puisqu'à plusieurs reprises la société ANUMAN INTERACTIVE a confirmé sa volonté de travailler avec elle. Elle soutient que cette dernière a même sollicité une subvention auprès du Conseil Général de la région Charente et de la région Poitou-Charentes. Elle rappelle que c'est bien la société ANUMAN INTERACTIVE qui a signé et complété le dossier administratif de financement. Elle soutient qu'en demandant une subvention d'un montant de 110.000 euros, la société ANUMAN INTERACTIVE a donné son accord sur le budget de leur futur collaboration, si bien que les parties s'étaient donc mises d'accord sur le prix. De même, elle explique qu'elles s'étaient mis d'accord sur l'objet du futur contrat : le développement du jeu Wake up The

La société SINGULARITY INSIGHT assure que ces circonstances prouvent que la société ANUMAN INTERACTIVE l'a entretenu dans la croyance légitime d'une future collaboration. Elle rappelle à ce propos que la société ANUMAN INTERACTIVE a même annoncé leur collaboration dans un communiqué de presse. Elle verse au dossier un sondage qui prouverait, selon elle, que 82,55% des sondés ont cru, en lisant ledit communiqué de presse, que la société ANUMAN INTERACTIVE travaillait quotidiennement avec elle. Elle explique que cette croyance légitime a également été entretenue par le fait qu'elle a travaillé pendant 6 mois sur la création d'un prototype du jeu Wake up the Djinn, prototype qu'elle a d'ailleurs fourni à la société ANUMAN INTERACTIVE.

La société SINGULARITY INSIGHT soutient que la rupture a été brutale puisque la société ANUMAN INTERACTIVE s'est contentée d'un simple appel téléphonique confirmé par mail.

Elle explique que dans sa lettre de rupture du 14 février 2013, la société ANUMAN INTERACTIVE n'a pas précisé les motifs justifiant la fin des pourparlers.

Sur le dommage consécutif à la rupture des pourparlers,

La société SINGULARITY INSIGHT décompose son préjudice en trois postes. Elle explique qu'elle a d'abord subi des pertes puisqu'elle a mobilisé toute une équipe pendant 6 mois afin de travailler sur le développement du jeu. Elle affirme qu'elle doit ensuite être indemnisée des gains manqués résultant des nombreuses occasions de présenter ses jeux à d'autres sociétés qu'elle a manqué. Enfin elle explique qu'elle a subi un préjudice moral compte tenu de l'atteinte portée à sa réputation par la société ANUMAN INTERACTIVE.

Sur la procédure abusive,

La société SINGULARITY INSIGHT soutient que sa demande n'est pas abusive puisqu'elle a été maintenue dans la croyance légitime de la conclusion d'un contrat.

Par ses conclusions signifiées par RPVA le 4 janvier 2018, auxquelles il est fait référence pour plus amples exposés des motifs, de leurs moyens et de leur argumentation, la société ANUMAN INTERACTIVE sollicite de la Cour de :

constater que les sociétés ANUMAN INTERACTIVE et SINGULARITY INSIGHT n'ont jamais dans le cadre des discussions qu'elles ont menées entre septembre 2012 et février 2013, dépassé le stade de simples négociations et qu'elles étaient en désaccord notamment sur l'objet et sur le prix de leur éventuelle collaboration constater que la société ANUMAN INTERACTIVE n'a pas mis fin à ces discussions avec la société SINGULARITY INSIGHT sans motif légitime constater par conséquent que la société ANUMAN INTERACTIVE n'a commis aucune faute en mettant fin à ces discussions avec la société SINGULARITY INSIGHT

constater par ailleurs que la société SINGULARITY INSIGHT a saisi la Cour avec une mauvaise foi manifeste caractérisant un abus de du droit d'ester en justice confirmer le jugement en ce qu'il a débouté la société SINGULARITY INSIGHT de l'intégralité de ses demandes, fins et prétentions infirmer le jugement en ce qu'il a débouté la société ANUMAN INTERACTIVE de sa demande reconventionnelle en procédure abusive à l'encontre de la société SINGULARITY INSIGHT condamner la société SINGULARITY INSIGHT à payer

à la société ANUMAN INTERACTIVE l'amende civile de 3.000 euros prévue par les dispositions de l'article 559 du code de procédure civile

condamner la société SINGULARITY INSIGHT à payer à la société ANUMAN INTERACTIVE la somme de 30.000 euros de dommages et intérêts condamner la société SINGULARITY INSIGHT à payer à la société ANUMAN INTERACTIVE la somme de 15.000 euros en application de l'article 700 du code de procédure civile

condamner la société SINGULARITY INSIGHT aux entiers dépens Sur la rupture fautive des pourparlers,

La société ANUMAN INTERACTIVE soutient qu'elle n'a jamais promis de collaborer avec la société SINGULARITY INSIGHT.

Elle explique que dès le début des pourparlers, elle a soulevé un point de désaccord concernant le coût du projet. Elle ajoute qu'il ressort des différents courriels échangés avec la société SINGULARITY INSIGHT qu'elle a soulevé, pendant toute la durée des discussions, plusieurs réserves quant au contenu et à la ligne graphique du jeu vidéo Wake up the Djinn.

Elle affirme que c'est la société SINGULARITY INSIGHT qui a forcé l'avancée du projet en effectuant seule des démarches pour obtenir un financement auprès de la région Poitou-Charentes. Elle soutient qu'elle n'a fait que signer le dossier de financement monté par la société SINGULARITY INSIGHT et qu'en tout état de cause cette signature ne signifiait pas que les parties étaient parvenues à un accord sur les conditions financière de leur éventuelle collaboration. Elle rappelle que la subvention ne représentait qu'un des éléments financiers du projet. Elle précise à ce propos qu'elle ne s'est jamais mise d'accord avec la société SINGULARITY INSIGHT sur la répartition des royalties concernant les jeux vidéo à développer.

Elle soutient qu'elle n'a jamais imposé d'exclusivité à la société SINGULARITY INSIGHT, laquelle était donc totalement libre de proposer ses jeux à d'autres éditeurs durant le temps des négociations.

Elle explique que malgré leur désaccord sur le prix du projet, elle n'entendait pas rayer la société SINGULARITY INSIGHT de la liste de ses partenaires éventuels. Elle affirme qu'elle a donc cité cette dernière dans un communiqué de presse. Elle rappelle que ce communiqué est rédigé en des termes très généraux et ne présente aucun projet concret. Elle en déduit que la société SINGULARITY INSIGHT ne pouvait y voir la confirmation d'une quelconque collaboration. Elle soutient que le sondage produit par la société SINGULARITY INSIGHT n'a aucune force probante en raison du faible échantillon sur lequel il porte et du caractère orienté et biaisé des questions posées aux sondés.

Elle explique que la société SINGULARITY INSIGHT a clairement affirmé qu'elle ne serait pas particulièrement perturbée par l'échec de leur collaboration. Elle cite en effet un courriel du 1er février 2013 dans lequel la société SINGULARITY INSIGHT explique qu'en cas d'échec, elle pourra récupérer la subvention et retrouver facilement un éditeur de jeux puisque la version du jeu était presque achevée. Elle en déduit qu'au 1er février 2013, la société SINGULARITY INSIGHT avait conscience du possible échec du projet et envisageait la possibilité de conclure d'autres partenariats. Elle soutient par conséquent que la société SINGULARITY INSIGHT ne peut prétendre qu'elle a cru à la concrétisation de leur

collaboration.

Sur le préjudice de la société SINGULARITY INSIGHT,

La société ANUMAN INTERACTIVE soutient que la victime d'une rupture fautive des pourparlers ne peut solliciter que la réparation de son préjudice effectif. En l'espèce elle explique que la société SINGULARITY INSIGHT ne peut demander que le remboursement des frais qu'elle aurait inutilement exposés dans le cadre des pourparlers et à condition que ces frais n'aient pas été imprudemment engagés.

Elle explique que la société SINGULARITY INSIGHT ne peut demander à être indemnisée des dépenses de travail qu'elle a exposé pour créer une version du jeu Wake up the Djinn car elle ne lui a jamais passé aucune commande. Elle affirme en effet que la société SINGULARITY INSIGHT a décidé unilatéralement de développer un prototype du jeu vidéo. En tout état de cause, elle estime qu'il est tout à fait imprudent et précipité d'engager une équipe de salariés pour travailler au développement d'un jeu avant même d'avoir conclu un contrat.

Elle ajoute que la société SINGULARITY INSIGHT ne démontre pas la réalité de la chance qu'elle avait de conclure avec un tiers pendant la durée des négociations. Elle explique en effet que la société SINGULARITY INSIGHT ne démontre pas qu'un autre éditeur de jeux se serait effectivement intéressé à ses jeux. En outre, elle rappelle que la société SINGULARITY INSIGHT n'était soumise à aucune exclusivité.

Enfin, concernant le préjudice moral invoqué par la société SINGULARITY INSIGHT, elle soutient que celle-ci ne peut se plaindre d'une quelconque atteinte à son image alors que les discussions ne faisaient que débiter.

Sur la procédure abusive,

La société ANUMAN INTERACTIVE soutient que la société SINGULARITY INSIGHT a fait preuve d'un acharnement déloyal en saisissant les juridictions alors même qu'il était manifeste qu'aucune faute n'avait été commise dans la rupture des pourparlers. Elle affirme que l'acharnement de la société SINGULARITY INSIGHT est d'autant plus criant que le Tribunal de commerce de Bobigny l'a entièrement débouté de ses demandes. Elle rappelle que la société SINGULARITY INSIGHT n'a soulevé aucun argument nouveau permettant de soutenir ses prétentions en appel.

SUR CE ;

Considérant qu'en septembre 2012, la société POHLM STUDIO, aujourd'hui SINGULARITY INSIGHT, est entrée en discussion avec la société ANUMAN INTERACTIVE en vue d'une éventuelle collaboration relatif au développement de jeux vidéo, que le 14 février 2013, la société ANUMAN INTERACTIVE a informé par courrier la société POHLM STUDIO qu'elle mettait fin aux négociations, que le contrat projeté portait sur le développement d'un jeu vidéo pour un budget de 100.000 euros;

Considérant que la société POHLM STUDIO soutient que la société ANUMAN INTERACTIVE a commis une faute en rompant unilatéralement les pourparlers avec la société SINGULARITY INSIGHT et en revenant sur sa promesse de financement, qu'elle

ajoute que les pourparlers étaient très avancés au point qu'elle a pu légitimement croire qu'ils aboutiraient à la conclusion d'un contrat, que la société ANUMAN INTERACTIVE réplique qu'elle n'a jamais promis de collaborer avec la société SINGULARITY INSIGHT, qu'elle explique que dès le début des pourparlers, elle a soulevé un point de désaccord concernant le coût du projet, et qu'elle a soulevé, pendant toute la durée des discussions, plusieurs réserves quant au contenu et à la ligne graphique du jeu vidéo Wake up the Djinn;

Considérant que la liberté des parties pendant la phase des négociations précontractuelles est la règle, que cette liberté est limitée par la règle selon laquelle tout abus dans l'exercice d'un droit peut être sanctionné, qu'il appartient donc à la société POHLM STUDIO d'établir que la rupture a été fautive pour entraîner réparation par l'allocation de dommages et intérêts sur le fondement des articles 1382 et 1383 du code civil, dans leur rédaction applicable à la cause; ;

Considérant qu'en l'espèce, les pourparlers ont démarré en septembre 2012 et se sont interrompus le 14 février 2013 à l'initiative de la société ANUMAN INTERACTIVE, qu'il ne résulte pas des éléments communiqués que les pourparlers aient atteint une certaine intensité et un certain degré de précision, la société ANUMAN INTERACTIVE ayant manifesté son désaccord sur le prix dès janvier 2013 et a exprimé ses réserves sur le contenu même du projet, que le financement par la région POITOU-CHARENTES obtenu par la société POHLM STUDIO ne signifie pas qu'il y avait accord entre les parties sur les conditions financières du contrat, que la société POHLM STUDIO ne démontre pas de légèreté dans la rupture dans le comportement de la société ANUMAN INTERACTIVE, qu'ainsi la société POHLM STUDIO ne peut légitimement soutenir qu'elle a pu croire à la conclusion du contrat comme l'établit le courriel du 1er février 2013 qu'elle a envoyée indiquant qu'en cas d'échec, elle pourra récupérer la subvention (de la région) et retrouver un autre éditeur de jeux (la version du jeu étant présumée achevée), qu'en conséquence, la société POHLM STUDIO ayant échoué à établir la rupture fautive des pourparlers, il convient de confirmer le jugement entrepris qui l'a déboutée de sa demande de dommages et intérêts;

Considérant que l'exercice d'une action en justice ne dégénère en abus que s'il constitue un acte de malice ou de mauvaise foi ou s'il s'agit d'une erreur grave équipollente au dol ce que la société ANUMAN INTERACTIVE n'a pas établi, qu'en l'espèce, la société POHLM STUDIO n'a fait qu'user de son droit d'ester en justice, qu'il y a donc lieu à confirmer le jugement entrepris qui a rejeté la demande en dommages et intérêts de ANUMAN INTERACTIVE pour procédure abusive ;

Considérant que l'équité impose de condamner la société POHLM STUDIO à payer à la société ANUMAN INTERACTIVE la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile ;

PAR CES MOTIFS ;

La Cour,

CONFIRME le jugement entrepris en toutes ses dispositions ;

CONDAMNE la société POHLM STUDIO à payer à la société ANUMAN INTERACTIVE la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile ;

LA CONDAMNE aux entiers dépens.
Le greffier Le président