

**TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS, 17 SEPTEMBRE 2019, RG : 16/01008,
UNION FÉDÉRALE DES CONSOMMATEURS – QUE CHOISIR
c/ SOCIÉTÉ VALVE CORPORATION ET S.A.R.L. VALVE**

MOTS CLEFS : jeu vidéo dématérialisé – épuisement des droits – clause abusive – plateforme en ligne – interdiction de cession – droit de la consommation

Par une décision du 17 septembre 2019, le Tribunal de Grande Instance de Paris (ci-après TGI de Paris) s'est prononcé sur la validité de plusieurs clauses des « Conditions Générales d'Utilisation » (ci-après CGU) de la plateforme en ligne « Steam » de la société VALVE, leader du marché dans la vente de jeux vidéo dématérialisés.

Cette décision fait suite à l'assignation de l'association Union Fédérale des Consommateurs – Que choisir (ci-après UFC - Que Choisir) en date du 28 décembre 2014.

Parmi les clauses litigieuses invoquées, le tribunal a dû se prononcer sur la licéité de la clause 1.C interdisant aux utilisateurs de revendre les jeux vidéo dématérialisés acquis. C'est après la requalification juridique des faits et en interprétant de manière extensive la portée de l'arrêt « UsedSoft GmbH contre Oracle International Corp. » (ci-après arrêt Usedsoft) aux jeux vidéo, que les juges ont conclu que cette clause est illicite et donc réputée non écrite. Cette décision de justice soulève la question de la création future d'un marché d'occasion des jeux vidéo dématérialisés.

FAITS : La société VALVE CORPORATION (ci-après VALVE CORP.) et sa filiale S.A.R.L. VALVE proposent avec leur plate-forme « Steam » un service de distribution en ligne de contenus numériques téléchargeables sur l'ordinateur de l'utilisateur en contrepartie d'un « abonnement » aux « souscriptions » (exemple : des jeux vidéo) et du respect des CGU.

PROCEDURE : Le 28 décembre 2014, sur les fondements de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, de la directive 2009/24/CE, des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la protection intellectuelle, UFC - Que Choisir assigne les sociétés S.A.R.L. VALVE et VALVE CORP. devant le TGI de Paris pour faire constater le caractère abusif et/ou illicite de la clause 1.C des CGU et la faire supprimer et/ou modifier ou réputée non écrite.

PROBLEME DE DROIT : Le principe de l'épuisement du droit de distribution s'applique-t-il à la fourniture de contenus numériques dématérialisés tel que les jeux vidéo en ligne ?
Si oui, une clause interdisant la revente de jeux vidéo dématérialisés achetés par des utilisateurs sur une plateforme de distribution en ligne est-elle licite ?

SOLUTION : Premièrement, le tribunal requalifie les termes de la clause selon les faits où « l'abonnement » aux « souscriptions » de la plateforme en ligne consiste « en réalité en un achat, le jeu étant mis à la disposition dudit utilisateur pour une durée illimitée. »

Secondement, en étendant la portée de l'arrêt *Usedsoft* aux jeux vidéo, le tribunal considère que « l'épuisement du droit de distribution s'applique quel que soit le mode de distribution du jeu vidéo, comme celle consistant en la mise sur le marché par téléchargement. »
La clause 1.C des CGU interdisant aux utilisateurs de revendre les jeux vidéo dématérialisés achetés par les utilisateurs est considérée comme illicite et donc réputée non écrite.

SOURCES :

Tribunal de Grande Instance de Paris, 17 septembre 2019, N° RG : 16/1008, *Union Fédérale des Consommateurs – Que choisir c/ SARL VALVE et SOCIÉTÉ VALVE CORPORATION*
CJUE, gde.ch., 3 juillet 2012, N° C-128/11, *UsedSoft GmbH contre Oracle International Corp.*



NOTE :

Cette décision du TGI de Paris est principalement motivée par le principe de l'épuisement du droit de distribution, principe issu de la directive européenne 2001/29/CE du 22 mai 2001, signifiant qu'une fois que l'œuvre a déjà été vendue une première fois par son auteur, ce dernier ne peut pas s'opposer aux reventes de celle-ci.

Une décision saluée par les joueurs

Le tribunal de Paris a dans un premier temps requalifier les termes de la clause litigieuse 1.C des CGU en détaillant que « l'abonnement » aux « souscriptions » (soit les jeux vidéo) effectué par l'utilisateur consiste « en réalité en un achat, le jeu étant mis à la disposition dudit utilisateur pour une durée illimitée ».

Dans un second temps, les juges ont rappelé la jurisprudence européenne de l'arrêt *Usedsoft*, où en l'espèce, un créateur de logiciels s'opposait à la revente d'occasion de ses licences téléchargeables par les utilisateurs. Les juges européens avait considéré que peu importe que le logiciel soit stocké sur un support matériel ou téléchargé lors de son acquisition, il s'agissait dans tous les cas d'une vente ; et que la règle d'épuisement du droit de distribution s'appliquait.

Les juges français, en interprétant de manière extensive le champ d'application de l'arrêt *Usedsoft* aux jeux vidéo, ont considéré que les utilisateurs de « Steam » sont propriétaires des jeux achetés sur la plateforme et doivent pouvoir en disposer pleinement. Cette motivation a balayé l'argumentation de la société VALVE qui considère que le principe d'épuisement du droit de distribution s'applique uniquement pour les jeux tangibles, et non pour les licences en ligne.

Le tribunal a donc déclaré la clause comme « *illicite* » et « *réputée non écrite* », signifiant juridiquement que cette clause n'a aucun effet et qu'il est impossible de s'en prévaloir.

Cette décision est saluée par la communauté des joueurs, où son application permettrait à ces derniers de pouvoir revendre leurs jeux vidéo dématérialisés dont ils sont propriétaires à des particuliers et créer ainsi un marché d'occasion des jeux vidéo dématérialisés.

Une décision redoutée par les éditeurs

Décision lourde de conséquences pour les plateformes de distribution de jeux vidéo dématérialisés, puisqu'elle les forcerait à permettre à ses utilisateurs de pouvoir revendre leurs jeux vidéo acquis, créant ainsi un important manque à gagner pour les plateformes et éditeurs.

De même, les petites et moyennes entreprises productrices de jeux vidéo se verraient léser puisque leurs ventes chuteraient drastiquement avec un marché d'occasion de leurs jeux en parallèle.

Enfin, l'existence d'un marché d'occasion des jeux vidéo dématérialisés pourrait entraîner une hausse des prix de vente des jeux vidéo par les éditeurs et distributeurs, où le consommateur-joueur en serait au final la partie la plus touchée.

Les enjeux économiques sont si importants que même le gouvernement français est réticent à la création d'un tel système¹.

Pour l'heure, un appel a été formé par la société VALVE, suspendant les effets de cette décision sur cette clause² et sur la dizaine de clauses sanctionnées des CGU de la plateforme « Steam »³.

Jonathan Lautrec

Master 2 Droit de la Création Artistique et numérique
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-IREDIC 2019

¹ QE n° 87643 de M. Jean-Louis Gagnaire, AN, xIV, JOAN Q., 1^{er} sept.2015, p.6575, Rep. Min. Culture et Communication, AN, xIV, JOAN Q., 17 janv. 2017, p342.

² PAÛR J., Note de jurisprudence sur cette décision, Site IREDIC

³ REES (M.), *UFC-Que Choisir vs Valve : la justice consacre la vente d'occasion des jeux dématérialisés !*, <https://www.nextinpact.com/>, 19 septembre 2019



JUGEMENT :

TGI Paris, 17 septembre 2019, N° RG 16/01008, *UFC - QUE CHOISIR* c/ *VALVE SARL et VALVE CORP.*

[...] Par assignation du 28 décembre 2015 l'association UNION FÉDÉRALE DES CONSOMMATEURS - QUE CHOISIR (ci-après UFC - QUE CHOISIR) a fait citer les sociétés VALVE SARL et VALVE CORP. devant le Tribunal de grande instance de Paris aux fins de faire constater le caractère abusif et/ou illicite des clauses des " Conditions Générales d'Utilisation" de la plate-forme "STEAM" [...] dans leurs versions de 2015, 2017 et 2018, de les faire supprimer et/ou modifier ou de les faire réputées non écrites [...]

B. Sur la licéité de la clause n° 1.C de l'Accord de Souscription Steam interdisant la revente et le transfert des Souscriptions : « 1.C *Votre Compte et les informations qui s'y rattachent (par exemple : coordonnées, informations de facturation, historique du Compte et Souscriptions, etc.) sont strictement personnels. Vous n'êtes par conséquent pas autorisé à vendre ou facturer le droit d'utilisation de votre Compte à des tiers, ni à le transférer. De la même manière, vous n'êtes pas autorisé à vendre ou facturer le droit d'utiliser des Souscriptions, ni à les transférer, sauf autorisation expresse dans le présent Accord (y compris les Conditions de Souscription et Règles d'utilisation) ou autorisation spécifique de Valve.* »

[...]

Enfin, l'« abonnement » à la « souscription » (d'un jeu) effectué par l'utilisateur, [...] consiste en réalité en un achat, le jeu étant mis à la disposition dudit utilisateur pour une durée illimitée. Il ne peut donc s'agir d'un "abonnement" - au sens usuel du terme - mais de la vente d'un exemplaire d'un jeu vidéo, réalisé moyennant un prix déterminé à l'avance et versé en une seule fois par l'utilisateur.

De sorte qu'il ressort des textes précités et de la décision CJUE UsedSoft GmbH / Oracle International Corp. (Affaire C-128/11 du 3 juillet 2012, qu'il importe peu que l'œuvre soit ou non incorporée dans un support matériel ; qu'elle ait été transférée par une vente une autre modalité que la vente, l'épuisement du droit de distribution s'applique quel que soit le mode de distribution du jeu vidéo, comme celle consistant en la mise sur le marché par téléchargement.

En conséquence, le titulaire du droit concerné ne peut plus s'opposer à la revente de cette copie (ou exemplaire) même si l'achat initial est réalisé par voie de téléchargement. [...]

D'où il suit que le principe de l'épuisement invoqué par l'association à l'appui de sa demande visant la suppression d'une clause en raison de son illicéité au regard desdits textes, s'applique à la fourniture de contenus numériques dématérialisés telle que la fourniture de jeux vidéo en ligne, lesquels sont accessibles à distance via internet et téléchargés sur l'ordinateur de celui qui l'utilise.

Par conséquent la clause n° 1.C est illicite au regard de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, de la directive 2009/24/CE, des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la protection intellectuelle. [...]

PAR CES MOTIFS,

Le Tribunal de grande instance, statuant publiquement, par jugement mis à disposition au greffe, contradictoire et en premier ressort. [...]

DÉCLARE réputées non-écrites, en raison de leur caractère illicite ou abusif, [...] la clause n° 1.C de l'Accord de souscription Steam interdisant la revente et le transfert des souscriptions (application de la règle de l'épuisement des droits de distribution), dans sa dernière version ; [...]

