

**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 : clauses abusives – utilisateur – souscription – droit de la consommation – droit d’auteur – logiciel – plateforme en ligne – cession de droit

Le tribunal de grande instance de Paris (TGI de Paris) par sa décision du 17 septembre 2019 invalide plusieurs clauses des « conditions générales d’utilisation » (CGU) de la plateforme « Steam » proposant un service de distribution de contenu en ligne, de gestion des droits et de communication, développée par la société VALVE. Cette décision fait suite à l’assignation de l’association Union fédérale des consommateurs - Que choisir (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 n°6 relative aux contenus générés par les utilisateurs. Le tribunal applique la doctrine de la Commission des clauses administratives, élaborée lors de l’examen des CGU des réseaux sociaux concernant les contenus générés par les utilisateurs pour la plateforme « Steam ». Les juges en concluent que la clause est illicite, et réputée non écrite. Ainsi, le tribunal vient confirmer les droits des utilisateurs sur leur création.

FAITS : La société VALVE CORPORATION et sa filiale S.A.R.L. VALVE proposent avec leur plateforme « Steam » un service de distribution de contenu en ligne. Elle met à disposition des utilisateurs des interfaces et des outils afin de permettre la création de ces contenus. L’accès à la plateforme se fait en contrepartie d’une souscription aux CGU.

PROCEDURE : Le 28 décembre 2014, sur les fondements de l’article L. 131-1, L. 131-2 et L. 131-3 du Code de la protection intellectuelle et de l’article L. 211-1 et L. 212-1 du Code de la consommation, 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 n°6 des CGU et la faire supprimer, modifier ou la réputer non écrite.

PROBLEME DE DROIT : Les contenus générés par les utilisateurs sont-ils susceptibles de faire l’objet d’une protection au droit d’auteur ?

SOLUTION : En premier lieu, le tribunal par le biais du droit de la propriété intellectuelle et le droit de la consommation, vient protéger le créateur. Le tribunal oblige ainsi « Steam » à se conformer aux règles légales de cession de droit d’auteur. En second lieu, le tribunal démontre la possibilité d’une application du droit d’auteur au contenu généré par l’utilisateur pour le domaine du jeu vidéo. La clause n°6 des CGU, permettant la cession d’une licence non exclusive, est considérée comme illicite du fait de sa portée trop large et générique, et du fait qu’elle ne prévoit pas la rémunération des auteurs. Elle est 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
LAUTREC J., note de jurisprudence sur cette décision.
Recommandation N°14-02 Contrats de fourniture de services de réseaux sociaux
TGI de Paris du 7 août 2018 UFC QUE-CHOISIR contre Twitter



NOTE :

La décision du TGI de Paris est venu appliquer pour une plateforme de jeu vidéo la solution de l'arrêt du TGI de Paris du 7 août 2018, *UFC QUE-CHOISIR contre Twitter*, en ce qui concerne la cession du droit d'auteur sur les contenus générés par les utilisateurs. Néanmoins, la décision apporte une originalité en ce qu'elle ouvre la possibilité de protéger les contenus générés par l'utilisateur par le droit d'auteur.

Le droit d'auteur des contenus générés par l'utilisateur

Aux termes des conclusions produite par la société VALVE, le tribunal relève que l'utilisateur, décrit comme le créateur d'une « création virtuelle », devenait à cette occasion « auteur ». Ces créations sont ainsi susceptibles de faire l'objet d'une protection par le droit d'auteur ce qui implique une juste rémunération de l'auteur. Or, malgré les allégations de la société VALVE qui expose le fait que les utilisateurs sont rémunérés dès la mise à disposition de la création sur la plateforme, la clause critiquée ne fait pas mention d'aucun mécanisme de rétribution de l'auteur du contenu généré, ce qui implique dès lors que la société VALVE en dispose à titre gratuit.

D'autre part, dans le document fourni par la société VALVE intitulé « Mods sur Steam », l'on apprend que les mods sont disponibles d'une manière différente, notamment concernant ceux « distribués via le magasin Steam » qui offrent des modifications complètes du jeu d'origine en élargissant l'histoire. Les mods présents sur la plateforme « Steam » peuvent varier et apporter au jeu d'origine diverses modifications allant jusqu'au développement d'un jeu à part entière comme dans le cas de Counter Strike. De plus, le droit « non exclusif » « mondial » accordé par la clause à la société VALVE permettra d'exploiter le jeu issu d'un mod librement car l'utilisateur, par sa souscription à la plateforme, cède ces droits d'auteur, d'où l'importance de protéger leur cession.

Une protection des contenus générés par l'utilisateur

Le droit de la consommation peut parfois venir au secours du droit d'auteur pour protéger le créateur. L'association UFC QUE-CHOISIR reproche que la clause est formulée de manière trop large et, de ce fait, contraire aux prescriptions des articles L. 131-1, L. 131-2 et L. 131-3 du CPI qui imposent de préciser par écrit le contenu visé, les droits conférés ainsi que les exploitations autorisées par l'auteur du contenu protégé. Néanmoins, VALVE rétorque que l'octroi d'une licence « non-exclusive » est limité au contenu généré par le souscripteur grâce aux interfaces et outils disponibles sur la plateforme Steam. Elle ajoute que la licence prend effet lorsque le contenu est téléchargé sur la plateforme par le souscripteur et non lorsqu'il accepte l'accord de souscription Steam, ce qui implique que la licence n'est pas « future ». Cette généralité implique par nature la création d'un déséquilibre entre les droits et obligations des parties au contrat au détriment de l'utilisateur. De plus, la clause est contraire à l'art L. 121-1 du CPI car elle porte atteinte au principe d'ordre public d'inaliénabilité du droit moral de l'auteur. D'autre part, le tribunal, par l'utilisation du droit de la consommation, considère que l'utilisateur n'est pas suffisamment informé sur la portée de son engagement. L'absence d'information claire et compréhensible implique un déséquilibre entre les droits et les obligations des parties au contrat au détriment de l'utilisateur.

En conséquence la clause n°6 de l'accord de souscription est déclarée « illicite » par le tribunal et par conséquent « réputée non écrite ». Cependant, la société VALVE a interjeté appel, suspendant les effets de cette décision sur cette clause et sur la dizaine de clauses CGU de la plateforme « Steam » également sanctionnées.

Jonathan Paur

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



ARRET :

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 [...]

L'association UFC QUE-CHOISIR reproche à la clause n° 6 de l'accord de souscription d'être illicite, car elle impose à l'utilisateur à travers une définition extrêmement large de la notion de "Contenu généré par l'utilisateur ", de consentir au profit de VALVE par avance et pour l'avenir à la cession des droits d'auteur portant sur l'intégralité de ses créations futures sur la plateforme, et ce, dès son adhésion à l'Accord de Souscription Steam, adhésion qu'il ne peut par définition pas refuser s'il souhaite utiliser la plateforme au profit de VALVE.

La société VALVE réplique que la Section 6 de l'Accord de Souscription Steam est conforme aux exigences de l'article L. 131-1 du code de la propriété intellectuelle. [...] Elle fait valoir que la licence s'opère lorsque le contenu est téléchargé sur la Plateforme Steam par le Souscripteur et non lorsqu'il accepte l'Accord de Souscription Steam, de telle sorte que la licence n'est pas « future ».

Aux termes des articles L. 131-2 et L. 131-3 du même code, les contrats par lesquels sont transmis des droits d'auteur doivent être constatés par écrit, la transmission étant subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et

que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.

Aux termes de l'article L. 211-1 du code de la consommation, les clauses des contrats proposés par les professionnels aux consommateurs doivent être présentées et rédigées de façon claire et compréhensible. [...]

Aux termes des conclusions produites par la société VALVE (page 60), les "*contenus générés*" par l'utilisateur - qualifié à cette occasion de "*créateur*" d'un contenu - constituent des "*création(s) virtuelle(s)*" [...], susceptibles de faire l'objet d'une protection par le droit d'auteur, la société allant jusqu'à indiquer au sein de ses conclusions [...], que l'utilisateur devenait à cette occasion "*auteur*" d'une "*création virtuelle*". [...]

Or, contrairement aux allégations de la société VALVE, selon laquelle le "*contenu généré*" par l'utilisateur serait rémunéré par la société VALVE lorsque le "*créateur de contenu*" met sa création à disposition de la "*communauté STEAM*" (en chargeant le contenu sur la plate-forme), la clause critiquée ne mentionne aucun mécanisme de rétribution de l'auteur du contenu généré, lequel est dès lors réputé mis à disposition de la société VALVE à titre gratuit. [...]

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° 6 de l'Accord de souscription, illicite au regard des dispositions générales et notamment des conditions de cession des droits auteurs en matière de contenus générés par les utilisateurs, dans sa dernière version ; [...]

