

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS – JUGEMENT, 17 SEPTEMBRE 2019,
UNION FÉDÉRAL DES CONSOMMATEURS, QUE CHOISIR CONTRE SARL VALVE
ET VALVE CORPORATION

MOTS CLEFS : clause abusive – UFC-que choisir – Valve – Steam – revente – occasion – dématérialisé – immatériel

Le droit de propriété intellectuelle entre souvent en contradiction avec le principe de liberté de circulation des biens et des services. Il en revient donc au juge de déterminer qu'elle droit prime sur l'autre. Dans sa décision rendue ce 17 septembre, le TGI de Paris annule plusieurs clauses que la société Valve imposaient dans ses contrats à ses clients. Parmi elle, la clause qui prohibe la revente des licences de jeux vidéo. Cette décision est un véritable séisme juridique puisque cette décision pourra s'appliquer à n'importe quelles plateformes de jeux dématérialisés qui prohibent ce genre d'opération. Mais de manière plus générale à toutes les plateformes proposant des biens culturels dématérialisés.

FAITS : La société Valve est une société qui propose via la plate-forme "STEAM" un service de distribution en ligne de jeux vidéo. Ces derniers sont téléchargeables sur l'ordinateur de l'utilisateur, qui est nommé dans les conditions générales d'utilisation comme étant l'abonné, le souscripteur. L'association de consommateur UFC-que choisir a remarqué qu'une dizaine de clause, l'une de ces clauses (1.C) consiste à interdire la revente et le transfert d'une souscription.

PROCEDURE : Le 28 Décembre 2015 l'association de consommateur UFC que choisir assigne la société Valve devant le tribunal de grande instance de Paris. Pour l'association cette clause s'oppose au principe fondamental de l'Union Européenne de liberté de circulation des marchandises, notamment par la règle de l'épuisement des droits. En se basant sur deux textes européens la directive 2001/29/CE et la directive 2009/24/CE et les articles du code de la propriété intellectuelle transposant ces dernières en droit national français.

PROBLEME DE DROIT : Les juges devaient répondre à la question de savoir, si, la clause interdisant au consommateur la revente et le transfert d'une souscription d'un jeu vidéo dématérialisé étaient abusives ?

SOLUTION : Le TGI a déclaré dans son jugement nulle et non écrite la clause qui interdit au consommateur la revente d'un jeu vidéo dématérialisé, rendant la clause inopposable aux utilisateurs du service.

Pour le TGI les deux directives précitées mentionnent la règle de l'épuisement, sans distinction entre les œuvres matérielles ou immatérielles. Certes, l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle, transposant la directive de 2001 évoque un « exemplaire matériel », mais cette disposition doit être interprétée à la lumière du considérant 28 de cette même directive qui énonce que les États membres n'ont pas « la faculté de prévoir une règle d'épuisement autre que celle de l'épuisement communautaire » explique le jugement. De même le tribunal a considéré que ces licences étaient achetées, et non fournies sur abonnement. Donnant ainsi la possibilité aux utilisateurs de revendre leur licence.



NOTE :

Le TGI devait utiliser la balance des intérêts puisque deux droits sont en conflit. La liberté de circulation des marchandises, ou les droits de propriétés intellectuelles. Ce jugement démontre les difficultés d'établir un juste équilibre entre différent droit fondamentaux

L'épuisement du droit de distribution

D'un côté l'association demandait au juge français de s'inscrire dans la jurisprudence de la CJUE (C-128/11 du 3 juillet 2012) confirmant l'épuisement du droit de distribution appliqué au téléchargement de logiciel. De l'autre côté Valve rejetait l'application de la jurisprudence précitée, en se basant notamment sur la jurisprudence Cryo de 2009 qui affirme qu'un jeu vidéo est « une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle » et doit donc être protégé sous toutes ses formes. Selon eux, la directive 2009/24/CE établissant la doctrine de l'épuisement du droit a été conçue pour faciliter la circulation de supports physiques d'œuvres et éviter le cloisonnement des marchés. Ainsi l'auteur d'une œuvre n'épuise pas ses droits relatifs à l'œuvre immatérielle, comme celui d'autoriser ou d'interdire de nouvelles reproductions de l'œuvre et leur distribution ou sa représentation.

Le tribunal a suivi aveuglément la jurisprudence de 2012 et en a déduit que l'épuisement du droit de distribution s'applique quel que soit le mode de distribution du jeu vidéo, que ce soit sur un support matériel (CD, Blu-ray) ou, immatériel comme celui du cas d'espèce, consistant en la mise sur le marché par téléchargement.

Le Rejet de la qualification d'abonnement

Pour que le consommateur puisse revendre les jeux liés à son compte, il faut qu'il en soit le propriétaire. Dans ses clauses la société Valve reniait pourtant ce droit au titulaire du compte. En effet, l'argumentaire de Valve suit la logique suivante. Sur la plateforme Steam, les utilisateurs n'achètent pas le jeu. Steam leur octroie en échange du prix une licence d'usage et d'utilisation. C'est un « abonnement à la souscription », il ne s'agit donc pas d'une vente. Le juge, n'étant pas lié par le titre du contrat ou le vocabulaire utilisé par les parties, a remarqué à juste titre que le jeu est mis à la

disposition de l'utilisateur pour une durée illimitée. De ce fait « 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. » Le juge a donc déterminé, sur cet argument, à raison, qu'en tant que tel, le produit appartient à l'utilisateur final qui devrait également être autorisé à revendre ce produit. De plus ce droit est en vigueur quel que soit la méthode utilisée pour livrer le produit, et ce droit ne peut pas être retiré par le biais d'un accord d'utilisation.

Vers un marché de l'occasion dématérialisé ?

L'absence de support physique enlève l'effet de dégradation que suppose le marché de l'occasion, cet arrêt n'entre donc dans aucune réalité économique.

Si le consommateur peut revendre un jeu vidéo dématérialisé, à quel prix peut-il le vendre et à qui ? Une solution serait que le prix de revente soit fixé par le développeur/éditeur ou Valve, et non par le marché. Dans le but de maintenir la valeur du jeu. Puis que le bénéfice soit réparti entre le développeur/éditeur, Valve et l'utilisateur.

Si le juge français à étonnamment dans cette affaire fait primer la liberté de circulation vis-à-vis des droits de propriété intellectuelle, la CJUE, elle, ne semble pas du même avis. En effet cette dernière a dans un l'arrêt (C-263/18 du 19 décembre 2019) affirmé l'interdiction de revente concernant la vente de livre dématérialisé (ebook) d'occasion. Puisque ne subissant aucune détérioration par l'usage, ces copies numériques mis sur un éventuel marché de l'occasion serait des substituts parfaits de copie neuve. Etant donné que la revente d'occasion ne s'applique pas pour les livres numériques dématérialisés, il n'y a aucune raison qu'elle s'applique pour les jeux vidéo dématérialisés.

Ce Jugement du TGI est donc théoriquement rendue caduque par cet arrêt de la CJUE, qui indique de fait au juge de la cour d'appel, saisi par Valve, le chemin à suivre.

Guillaume DUVERT

Master 2 Droit des médias électroniques
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-IREDIC 2019



ARRET :

Tribunal de grande instance de Paris – jugement, 17 septembre 2019, Union Fédéral des Consommateurs, Que choisir contre SARL Valve et Valve corporation

Selon l'association, cette clause s'oppose au principe fondamental de l'Union Européenne de liberté de circulation des marchandises, dont le plein effet est garanti, en matière de droit d'auteur, par la règle de l'épuisement des droits. [...]

La société VALVE prétend que la règle de l'épuisement des droits constitue une exception au droit d'auteur, qui ne constitue d'un point de vue procédural qu'un moyen de défense à une action en contrefaçon ; elle ne peut donc être invoquée de manière autonome dans un procès. Elle ajoute que le principe de l'épuisement n'a pas vocation à s'appliquer aux œuvres dématérialisées mais aux seuls objets tangibles supports de l'œuvre mis en circulation par le titulaire de droit ou avec son accord. Elle fait valoir que l'article 4 paragraphe 2 de la Directive 2001/29/EC qui contient la règle de l'épuisement renvoie au seul support physique de l'œuvre. [...]

La société VALVE conteste l'application en l'espèce de la directive 2009/24/CE et soutient qu'en droit européen comme en droit français, le jeu vidéo constitue une œuvre complexe protégée par la loi relative au droit d'auteur et non celle applicable au logiciel [...]

Ainsi, au regard des directives concernées, la mise à disposition (ou la mise sur le marché) par le titulaire du droit ou avec son consentement d'une œuvre matérielle ou immatérielle protégée par un droit de propriété intellectuelle doit avoir pour conséquence la perte du contrôle qu'il exerce sur la distribution de l'œuvre. [...]

Il résulte des termes explicites de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, lus en combinaison avec le considérant 28 de cette même directive, que l'existence d'un droit de distribution ne laisse aucunement aux États membres la faculté de prévoir une règle d'épuisement autre que celle de l'épuisement communautaire. [...]

L'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle, transposition de la directive

2001/29/CE consacre le principe de l'épuisement du droit de distribution, en énonçant que la première vente d'un ou des exemplaires matériels d'une œuvre autorisée par l'auteur ou ses ayants droit sur le territoire d'un Etat membre de la Communauté européenne ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen épuise son droit à distribution.

Au sens de cet article, la vente des "exemplaires" de l'œuvre ne peut donc plus dans ce cas être interdite dans les Etats membres de la Communauté européenne et les Etats parties à l'accord sur l'Espace économique européen. [...]

D'abord parce que la "distribution" d'un jeu vidéo constitue une "mise sur le marché" (ou une "mise à disposition") au sens des directives 2001/29/CE et 2009/24/CE. Ensuite parce que les services offerts par la plate-forme, distincts des jeux vidéo, auxquels ils sont "liés", ne sauraient être offerts à l'utilisateur en l'absence d'achat préalable par ses soins d'un jeu vidéo. Enfin, l'"abonnement" à la "souscription" (d'un jeu) effectué par l'utilisateur, dont il est fait état dans les conclusions de la société VALVE (page 76, parape n° 176) et dans la clause 1.B de l'"Accord", 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. [...]

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. Elle sera donc réputée non écrite.

