

**COUR D'APPEL DE PARIS, 21 OCTOBRE 2022 : N° RG 20/15768,
UNION FÉDÉRALE DES CONSOMMATEURS-QUE CHOISIR C/
SOCIÉTÉ VALVE CORPORATION ET S.A.R.L. VALVE**

MOTS CLEFS : épuisement, propriété intellectuelle, droit de la consommation, jeux vidéo.

Dans cette décision rendue par la Cour d'appel en date du 21 octobre 2022, la Cour répond au litige qui oppose depuis 2014 la société VALVE et l'Union fédérale des consommateurs - Que choisir, en infirmant le jugement qui avait été rendu en première instance. Les réponses aux interrogations portées par ce litige étaient très attendues car impliquant d'importantes conséquences économiques dans le secteur du jeu vidéo. La Cour considère en effet comme licite l'impossibilité de « revendre » des jeux vidéo dématérialisés acquis sur la plateforme STEAM, détenue par la société VALVE. La Cour axe son raisonnement autour de l'absence d'épuisement du droit de distribution en matière de jeux vidéo dématérialisés et de la non application du formalisme contractuel aux licences.

FAITS : La plateforme « STEAM », détenue par la Société VALVE CORPORATION agissant comme filiale de la société SARL VALVE, propose la distribution de contenu en ligne notamment orienté vers les jeux vidéo. Ce service permet aux utilisateurs d'accéder à des contenus numériques en contrepartie de la souscription aux CGU et permet à la société VALVE CORPORATION de s'opposer à la revente ou aux transferts de compte et abonnement par les utilisateurs. Estimant la différence de traitement entre support physique et dématérialisé comme injustifiée, l'association de consommateur UFC-Que choisir agit en justice.

PROCEDURE : L'association UFC-Que choisir assigne la société S.A.R.L. VALVE et VALVE CORPORATION en justice le 28 décembre 2014 pour faire constater le caractère abusif des dites clauses et CGU. Le Tribunal de grande instance de Paris s'est positionné en date du 17 septembre 2019 en faveur de l'association de consommateurs. La Société VALVE CORPORATION a ainsi interjeté appel.

PROBLÈME DE DROIT : L'épuisement d'un droit de distribution peut-il être retenu en matière de vente de contenus dématérialisés de jeux vidéo ? Dès lors, serait-il possible, dans l'hypothèse d'une licence non exclusive, de permettre à la plateforme une appropriation des contenus susceptibles d'être générés par les utilisateurs .

SOLUTION : La Cour d'appel infirme le jugement rendu en première instance et apprécie les clauses figurant dans les CGU de la plateforme « STEAM » comme licites. Elle considère par corollaire que l'épuisement du droit de distribution ne peut s'appliquer aux copies dématérialisées de jeux vidéo. De même, la Cour considère comme licite la clause relative aux contenus susceptibles d'être générés par les utilisateurs qui s'assimile à une licence non exclusive au profit de la société VALVE.

SOURCES :

Cour d'appel de Paris - Pôle 5 - Chambre 2 - 21 octobre 2022 / n° 20/15768
CJUE 3 juillet 2012 UsedSoft C128/11

NOTE :

Dans cet arrêt d'appel rendu en date du 21 octobre 2022, la Cour infirme la décision de première instance en allant dans le sens de la Société américaine VALVE, détentrice de la plateforme STEAM. En effet, celle-ci considère comme licite l'interdiction faite par la plateforme à ses clients par le biais de ses CGU, de « revendre » les jeux vidéo dématérialisés mis à disposition par cette même plateforme. Cette décision a un impact important car elle concerne une industrie qui se dématérialise de plus en plus. La Cour base son raisonnement autour de l'épuisement du droit qui ne pourrait dès lors, pas être invocable relativement aux copies de jeux vidéo dématérialisés.

L'épuisement du droit de distribution ne pouvant être invoqué en matière de copies dématérialisées de jeux vidéo

L'épuisement des droits de distributions, qui prévoit une limitation des droits exclusifs d'une œuvre à partir du moment où celle-ci est mise en circulation sur un marché, trouve sa limite dans le domaine des jeux vidéo, un secteur où le support matériel s'efface peu à peu au profit du support immatériel. En ce sens, il est possible de constater que l'inapplicabilité de ce droit s'inscrit dans le courant de la jurisprudence européenne. Celle-ci s'était notamment positionnée dans un arrêt central, *CJUE 3 juillet 2012 UsedSoft C128/11*, dans lequel la Cour de justice avait reconnu la théorie du droit de l'épuisement des droits de distribution en matière de programmes d'ordinateurs. La question des copies dématérialisées en matière de programme d'ordinateur était ainsi tranchée sous le prisme de la directive 2001/24/CE. Cependant, il convenait d'appliquer aux jeux vidéo un régime de droits d'auteur concordant au fait qu'il s'agisse comme le rappelle la Cour, d'une œuvre de création complexe, ou l'œuvre logicielle n'apparaît qu'accessoire et répondant ainsi à la directive 2001/29/CE. L'application de cette directive écarte

l'épuisement du droit de distribution. La Cour opère de cette façon d'une part une différenciation entre la propriété d'un support physique d'une œuvre et d'une licence d'utilisation, tout en reconnaissant d'autre part que les jeux vidéo ne peuvent être réduits, de par leur contenu, à une œuvre logicielle, car faisant intervenir une pluralité de créations.

Un arrêt en faveur de la protection du marché et des ayants droits aux détriments des utilisateurs

Sur le terrain du droit d'auteur, il reste cependant à constater une lésion des potentielles créations émanant des acheteurs des jeux, concernant notamment les « mods ». En effet, la question avait été débattue par rapport à la clause qui attribuait à VALVE le droit non-exclusif d'utiliser les contenus susceptibles d'être créés par des utilisateurs. Considérée licite par la Cour, au motif que la société VALVE dispose d'une licence non exclusive et non d'une cession des droits vis-à-vis de ces créations, cette clause peut néanmoins susciter des interrogations au regard du droit d'auteur. L'articulation qui retenue au profit d'une licence et non d'une cession peut être contestable vis-à-vis de ces mêmes créateurs. La Cour constate elle-même l'absence de rémunération concernant les utilisateurs auteurs de ces créations. Cependant, la Cour ne perd pas de vue dans son analyse les réalités matérielles et économiques du marché des jeux vidéo. Elle reconnaît notamment le fait que l'ouverture des supports dématérialisés sur le marché de l'occasion ne peut être assimilée au marché matériel par la vente de supports de jeux vidéo. Les risques économiques de la revente de copies immatériels étant bien présents, cette ouverture pourrait affecter les titulaires de droits d'auteur de façon considérable au détriment du marché de l'occasion.

Arthur Di Girolamo

Master 2 Droit de la Création Artistique et numérique
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS - IREDIC 2023

ARRET :

**Cour d'appel de Paris, 21 octobre 2022,
n° RG 20/15768, UFC-QUE CHOISIR c/
VALVE SARL et VALVE CORPORATION.**

[...]

« Le jeu vidéo dématérialisé ne peut donc être limité à un programme d'ordinateur, son contenu allant au-delà du logiciel qui apparaît accessoire par rapport aux nombreuses créations composant le contenu du jeu vidéo qui sont essentielles et participent à l'originalité de l'œuvre. Ces créations doivent donc être protégées, ensemble avec l'œuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29 précitée dont le législateur de l'Union européenne n'a pas souhaité l'assimilation des copies matérielles et des copies immatérielles d'œuvres protégées aux fins des dispositions pertinentes de cette directive »

[...]

« Au vu des considérations qui précèdent, c'est à tort que les premiers juges ont considéré la clause n°1-C 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 propriété intellectuelle. »

[...]

« Comme la Cour l'a fait dans l'affaire [F] [J] (point 58) pour le livre, il ne peut être considéré que la fourniture d'un jeu vidéo sur un support matériel et la fourniture d'un jeu vidéo dématérialisé sont équivalentes d'un point de vue économique et fonctionnel, le marché des copies immatérielles d'occasion des jeux vidéo risquant d'affecter beaucoup plus fortement les intérêts des titulaires de droit d'auteur que le marché d'occasion des programmes d'ordinateur. »

[...]

« Néanmoins, ainsi que relevé par le tribunal, cette clause 6A et B ne mentionne aucune rémunération de l'auteur du 'contenu généré par l'utilisateur' notamment lorsque ce contenu est incorporé dans une œuvre dérivée, et ne mentionne pas de manière suffisamment claire les droits qui lui sont conférés et n'est donc pas conforme aux dispositions du code de la propriété intellectuelle prévoyant la rémunération de l'auteur.

[...]

« PAR CES MOTIFS

La Cour dans les limites de l'appel,

Infirmes le jugement entrepris sauf en sa disposition ayant déclaré recevable l'ensemble des demandes formées par l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir à l'encontre des sociétés Valve Corp et Valve Sarl et condamné la société Valve Corp et la société Valve Sarl à payer à l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir la somme de 20.000 euros à titre de dommages et intérêts en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs, à payer la somme de 10.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile et aux dépens, »

[...] « Rejette la demande de l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir de transmission d'une question préjudicielle à la Cour de justice de l'Union européenne,

Déclare réputée non-écrite en raison de son caractère abusif la clause 6 A et B de l'accord de souscription Steam, dans sa dernière version ».