

MOTS CLEFS : Propriété intellectuelle- Droit de la concurrence- Article 101 TFUE- Géoblocage- Commission européenne- Anti-trust– Jeux vidéo

Depuis quelques années maintenant, le Tribunal de l'Union européenne est intraitable quant aux questions des pratiques anti-concurrentielles. Que ce soit Meta, Orange, ou encore Microsoft, toutes les grandes entreprises ayant essayé d'évincer la concurrence se sont vu mises à l'amende par le Tribunal.

Cependant, certaines entreprises tentent de s'exempter de ce droit en prônant le déséquilibre qu'il y aurait avec d'autres droits. Et c'est le cas de l'entreprise d'exploitation de jeux vidéo « Valve », qui a tenté d'échapper à sa responsabilité en invoquant la protection du droit d'auteur et des droits voisins comme exception au droit de la concurrence.

L'arrêt du 27 septembre 2023 vient condamner la société et précise que les techniques de géoblocage utilisées par la société n'ont pas pour but de protéger le droit d'auteur mais bien d'évincer la concurrence.

FAITS : En l'espèce, Une entreprise d'exploitation de jeux vidéo pour PC permet de bloquer territorialement le jeu d'un éditeur à l'aide d'une clé d'activation du jeu, reçue en cas d'achat du dit jeu chez un revendeur. Grâce à cette fonction de géoblocage, l'entreprise peut soit bloquer l'activation de la clé sur un territoire voulu, soit bloquer l'accès au jeu après activation sur la plateforme du jeu. 5 éditeurs ont utilisé cet outil avec l'objectif de bloquer les jeux-vidéos dans certains pays où les prix des jeux étaient en dessous de ceux du marché des autres pays. C'est dans ce contexte que la Commission européenne a enquêté sur une pratique anti-concurrentielle venant de 5 éditeurs différents et de la plateforme elle-même concernant ces géoblocages.

PROCÉDURE : Après enquête, la commission européenne a ouvert une procédure contre l'entreprise et les 5 éditeurs concernés au motif qu'ils auraient pratiqué des ententes au sens de l'article 101 du TFUE et 53 de l'EEE visant à restreindre la concurrence.

À la suite de cette procédure, les éditeurs ont reconnu les infractions à la concurrence et la Commission adopte finalement une décision condamnant l'entreprise et les éditeurs pour pratique anti-concurrentielle.

C'est ainsi que l'entreprise mise en cause ouvre une procédure de recours contre cette décision.

MOYENS : Au soutien de sa demande, l'entreprise d'exploitation explique d'abord qu'elle n'avait pas connaissance des pratiques mises en cause, et qu'elle ne s'était pas concertée avec les éditeurs pour une quelconque entente. Aussi, elle insiste sur le fait que ce système de géoblocage des jeux faisant l'objet de ces pratiques était un moyen de protéger les droits d'auteur des éditeurs des jeux, qui conservent leurs droits sur ces derniers. Elle affirme finalement que la Commission aurait ignoré l'article 6 de la directive sur le droit d'auteur dans cette affaire.



PROBLÈME DE DROIT : les pratiques d'une entreprise permettant de protéger le droit d'auteur et les droits voisins d'un éditeur peuvent-elles être exemptées de la qualification de pratique anti-concurrentielle et des sanctions qu'elle emporte ?

SOLUTION : Le Tribunal rejette la demande et condamne l'entreprise au motif que la Commission aurait justifié avec brio la pratique anti-concurrentielle mise en cause et que l'exercice des droits d'auteur ne permet de s'exempter de sa responsabilité envers le droit de la concurrence seulement lorsque le but principal est de protéger le droit d'auteur et les droits voisins.

SOURCES :

Arrêt TUE 27 septembre 2023 n°T-172/21

Article 101 TFUE



NOTE :

L'étude de l'arrêt ne se portera que sur le rejet de la demande sur la question des droits d'auteur. Si la recherche d'une infraction au droit de la concurrence est évoquée, ce ne sera que pour contextualiser le reste de l'analyse.

L'application stricte par le Tribunal des règles du droit de la concurrence face au droit d'auteur

Effectivement, le Tribunal donne raison à la Commission quant à la recherche d'une infraction au droit de la Concurrence. Pour rappel, pour justifier une atteinte au droit de la concurrence, et le Tribunal le rappelle, il faut : une entente entre plusieurs entreprises concurrentes et une restriction de la concurrence. Pour ce qui est de l'entente, le Tribunal la reconnaît sous la forme « d'accord » au vu des comportements des entreprises entre elles, même si cet accord serait passif.

Pour la question de la restriction de la concurrence, c'est ici que se pose un vrai problème. La Commission souhaite reconnaître une restriction de la concurrence par l'objet. C'est-à-dire une restriction de la concurrence tellement grave qu'il n'y a même pas besoin de regarder les effets de cette restriction, puisqu'ils sont évidents.

Pour le faire, la Commission a utilisé avec brio le test qu'avait mis en place la CJUE dans sa jurisprudence (CJUE, 27 avril 2017, FSL, C-469/15). Ce test prévoit que le demandeur doit prendre en compte plusieurs conditions :

- La teneur des dispositions, c'est à dire que l'entente entre les entreprises révèle un degré suffisant de nocivité.
- Le contexte économique et juridique, qui ne doit pas permettre la justification d'une telle pratique
- L'objectif de la pratique, qui doit être d'évincer la concurrence sur le marché

L'entreprise soulève dès lors sur ces deux derniers points qu'il existe un contexte particulier et un objectif clair : la protection des droits d'auteur des éditeurs. Mais par application stricte de la notion de restriction par l'objet, le tribunal rejette sa demande après débat sur l'articulation entre droit d'auteur et droit de la concurrence.

Un arrêt précisant les conditions d'articulation entre droit d'auteur et droit de la concurrence

Effectivement, l'articulation entre ces deux droits semblait avoir déjà été trouvée auparavant dans la jurisprudence de la Cour de justice qu'elle a rappelé dans l'arrêt du 4 octobre 2011, Football Association Premier League e.a. : une raison impérieuse de protection de la propriété intellectuelle peut justifier une restriction de la concurrence.

Cependant, c'est le point soulevé par l'entreprise : l'objectif de la pratique de géoblocage était de protéger les droits d'auteur des éditeurs des jeux, car le contexte juridique et économique dans les pays où les jeux étaient vendus posait un problème : les jeux étaient vendus moins cher que dans les pays des éditeurs ce qui constituerait ainsi une atteinte au droit d'auteur des éditeurs.

Cependant, et le tribunal l'explique, bien que la protection du droit d'auteur permette de justifier une restriction au droit de la concurrence, l'objectif principal ici n'était pas de protéger ces droits, mais bien d'évincer la concurrence sur le marché. La justification est simple : il est de jurisprudence constante de reconnaître que le droit d'auteur et droits voisins ne permettent pas de demander la rémunération voulue. Ainsi, la protection de ces droits est discutable, puisqu'il n'y a pas d'atteinte de base à ces droits, seulement une « atteinte » à la rémunération voulu des entreprises.



C'est donc finalement pourquoi le Tribunal est en accord avec la jurisprudence de la CJUE précédentes en les précisant en la matière : s'il est possible de justifier une restriction de la concurrence à cause d'un contexte juridique particulier, il faut que l'objectif principal de cette restriction soit la protection du droit bafoué.

Une décision logique et en accord avec la pensée de la CJUE quant à l'articulation entre droit d'auteur et droit de la concurrence

C'est finalement ce qui peut être tiré de cette décision. Au premier abord, elle peut paraître en total désaccord avec sa jurisprudence antérieure. En effet, la jurisprudence de la Cour est constante en ce point : la restriction de la concurrence peut être justifiée par la protection des droits d'auteur. Pourtant, l'arrêt condamne quand même Valve, qui cherchait pourtant à justifier un tel motif.

Pourtant, cette décision est logique. Dans un premier temps, la Cour a rappelé de nombreuses fois dans sa jurisprudence (CJUE, décision du 11 septembre 2014 « *Groupement des cartes bancaires* ») que la notion de restriction par l'objet devait être analysée de manière restrictive. En n'analysant pas l'objectif et le contexte juridique en l'espèce de manière large, le Tribunal justifie très logiquement sa décision à la vue de ce rappel. Dans un second temps, le Tribunal n'est pas en désaccord avec la jurisprudence, ce n'est pas un retournement, mais simplement une application plus resserrée de cette notion, qui est nécessaire par rapport à la volonté de cette Cour d'avoir une qualification stricte de la notion de restriction par l'objet. Dans un dernier temps, on pourrait voir cet arrêt comme un affaiblissement de la protection individualiste des droits d'auteur, et donc a contrario, un renforcement d'une protection plus utilitariste. Pourtant, le Tribunal ici ne vient pas explicitement dire que les droits d'auteur sont moins importants à protéger que le droit de la concurrence, il le rappelle même : il reconnaît le principe de l'existence des

droits d'auteur mais reconnaît la possibilité d'en supprimer les effets dans un cas où la protection de ces droits n'est ni l'objectif principal de la restriction, ni une réalité en l'espèce.

JACOULET Pierre

Master 2 Droit des médias électroniques,
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-
IREDIC 2023.



Arrêt :

TUE– 2ème ch. 27 septembre 2023 / n° T-172/21

204 [Tel que rectifié par ordonnance du 24 octobre 2023] Enfin, il y a lieu de relever que la Cour a souligné, dans l'arrêt du 4 octobre 2011, Football Association Premier League e.a. (C-403/08 et C-429/08, EU:C:2011:631, points 108 à 115), que le droit d'auteur vise seulement à assurer aux titulaires des droits concernés la faculté d'exploiter commercialement la mise en circulation ou la mise à disposition des objets protégés en accordant des licences moyennant le paiement d'une rémunération et qu'il ne garantit pas aux titulaires des droits concernés la possibilité de revendiquer la rémunération la plus élevée possible, ni d'adopter un comportement de nature à aboutir à des différences de prix artificielles entre les marchés nationaux cloisonnés. En effet, un tel cloisonnement et la différence artificielle de prix qui en est le résultat sont inconciliables avec le but essentiel du traité, qui est la réalisation du marché intérieur (arrêt du 4 octobre 2011, Football Association Premier League e.a., C-403/08 et C-429/08, EU:C:2011:631, points 108 à 115 et 145). Or, ainsi que cela est exposé au point 202 ci-dessus, le géoblocage des clés Steam ne poursuivait pas un objectif de protection des droits d'auteur des éditeurs, mais était clairement utilisé aux fins de supprimer totalement les importations parallèles et ainsi de protéger le niveau élevé des redevances perçues par les éditeurs, voire par la requérante, en ce qui concerne le Steam Store, dans certains pays de l'EEE.

205 Compte tenu de ce qui précède, il y a lieu de constater que la Commission n'a pas commis d'erreur en considérant que les droits d'auteur des éditeurs sur les jeux vidéo en cause ne faisaient pas obstacle à l'application de l'article 101 TFUE au comportement en cause ni à sa qualification de restriction par objet. Partant, la Commission a correctement considéré, au regard du contexte juridique

pertinent, que la mise en place, par le biais des clés Steam géobloquées, d'une impossibilité matérielle d'activer ou d'utiliser les jeux vidéo en cause sur d'autres territoires de l'EEE, et ainsi de les importer sur d'autres territoires de l'EEE, constituait une restriction par objet de la concurrence.

