

MOTS CLEFS : jeu vidéo dématérialisée – droit d’auteur – droit de la consommation – épuisement du droit de distribution – programme informatique - oeuvre complexe

La Cour de cassation a rendu le 23 octobre 2024, un arrêt majeur sur la question de la revente des jeux vidéo dématérialisés. En appel, la cour d’appel de Paris s’est prononcée en faveur du non-épuisement du droit de distribution, faisant ainsi droit à la demande de de la société Valve. En confirmant cet arrêt d’appel, la Cour de cassation exclut définitivement la possibilité pour les consommateurs, de « revendre » leurs jeux vidéo dématérialisés.

FAITS : La société Valve propose via sa plate-forme « Steam », un service de distribution en ligne de contenus numériques comme des jeux vidéo téléchargeables.

Dans son « Accord de souscription Steam » (conditions générales d’utilisation), des clauses sont vivement critiquées, notamment celles interdisant la revente et le transfert des comptes Steam et des souscriptions acquises sur la plate-forme. L’association Union fédérale des consommateurs - Que choisir (UFC - Que choisir) assigne alors la société Valve en justice, sur le terrain de l’illicéité desdites clauses.

PROCÉDURE : En première instance, l’association UFC - Que choisir s’est félicitée de sa « victoire » aux profits des consommateurs. La possibilité de revente de jeux vidéos dématérialisés issus de la plate-forme « Steam » étant reconnu par le Tribunal de Grande Instance de Paris dans son jugement du 17 septembre 2019. Interjetant appel, la société Valve a inversé la tendance. En effet, la cour d’appel de Paris, par son arrêt du 21 octobre 2022 infirme partiellement le jugement du Tribunal de Grande Instance et considère que lesdites clauses n’étaient pas contraires aux dispositions du droit de l’Union européenne. L’association se pourvoi ainsi en cassation et demande la transmission d’une question préjudicielle à la Cour de Justice de l’Union Européenne eu égard du régime applicable aux jeux vidéos, précisément la directive dont ils relèveraient.

PROBLÈME DE DROIT : Ainsi, la Cour de cassation s’est statué sur les questions suivantes :

« Un jeu vidéo dématérialisé est-il un programme informatique à part entière ou une oeuvre complexe protégée par le droit commun d’auteur ? Aussi, la règle de l’épuisement du droit de distribution s’applique t-elle au jeu vidéo dématérialisée ? » Autrement dit, les jeux vidéos dématérialisés relèvent-ils de la directive 2001/29/CE relative aux droits d’auteur et aux droits voisins ou à la directive 2009/24/CE concernant la protection juridique des programmes informatiques ?

SOLUTION : Par cet arrêt, la Cour de cassation a affirmé qu’un jeu vidéo n’est pas un programme informatique à part entière mais une oeuvre complexe en ce qu’il comprend des composantes logicielles ainsi que de nombreux éléments tels des graphismes, de la musique, des éléments sonores, un scénario et des personnages. Ainsi, en tant qu’oeuvre créatrice, elle est soumise à la directive 2001/ 29/CE relative aux droits d’auteur et aux droits voisins et qu’en ce sens, la règle d’épuisement du droit de distribution ne s’y applique pas. In fine, il est loisible aux titulaires des droits de contrôler les transferts ultérieurs et d’interdire sa revente sans son autorisation.



NOTE :

La question prééminente de la qualification juridique des jeux vidéos dématérialisés : distinction ou articulation entre le « programme informatique » et « l'oeuvre complexe » ?

En fait, la question de la qualification juridique des jeux vidéos dématérialisée est primordiale puisqu'elle permet de déterminer le régime de protection applicable.

La multiplicité des éléments constituant le jeu vidéo et la complexité de l'oeuvre dématérialisée, a été propice à un questionnement de fond sur la nature juridique même du jeu vidéo dématérialisé. Avec le développement technologique, il était inévitable que le consommateur se dirige vers le jeu vidéo dématérialisée, plus pratique. Ainsi, cette évolution implique une adaptation juridique et économique.

Mais alors, quelle qualification juridique conférer au jeu vidéo dématérialisée : un programme informatique à part entière ou une oeuvre créatrice complexe ?

Serait-il fondé de réduire le jeu vidéo à une qualification unitaire de logiciel informatique ou serait-il opportun de retenir une qualification distributive en considérant que le jeu vidéo est une oeuvre complexe qui comprend un programme d'ordinateur mais également des éléments sonores, graphiques et de scénario qui dispose d'une valeur créatrice ?

La haute juridiction a fait le choix de l'oeuvre complexe et il est constaté que le juge établit une forme de hiérarchie entre les dimensions logicielles et créatrices du jeu vidéo dont les régimes de protection sont distincts. Dans le cas donc d'une oeuvre comprenant à la fois des éléments relevant du droit d'auteur spécial logiciel et du droit commun d'auteur, la Cour fait le choix de la protection la plus élevée en privilégiant la règle générale, en considérant la dimension logicielle comme étant accessoire. Par son approche rationnelle et protectrice, la solution de la Cour de cassation semble fondé et adéquate au monde du numérique.

L'interprétation de la règle de l'épuisement du droit de distribution, à la lumière de la jurisprudence européenne

Cet arrêt s'inscrit certainement dans une continuité jurisprudentielle établit depuis un peu plus d'une décennie par la Cour de Justice de l'Union Européenne. D'une certaine manière, la confirmation du non épuisement du droit de distribution était assez prévisible eu égard des jurisprudences antérieures. L'épuisement du droit de distribution représente selon les dispositions de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE la première vente ou premier autre transfert de propriété dans la Communauté de l'objet original ou de ses copies.

Dans l'affaire Nintendo du 23 janvier 2014, la CJUE avait d'ores et déjà considéré que les jeux vidéos constituaient un « matériel complexe comprenant non seulement un programme d'ordinateur mais également des éléments graphiques et sonores qui, bien qu'encodés dans le langage informatique, ont une valeur créatrice propre qui ne saurait être réduite audit encodage et que, dans la mesure où les parties d'un jeu vidéo, en l'occurrence ses éléments graphiques et sonores, participent à l'originalité de l'oeuvre, elles sont protégées, ensemble, avec l'oeuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29 ». La CJUE écarte ainsi l'épuisement du droit de distribution.

Ensuite, la jurisprudence Tom Kabinet du 19 décembre 2019, concernant les livres électroniques, la CJUE a précisé que l'épuisement de droit s'applique uniquement à l'objet tangible dans lequel une oeuvre protégée ou sa copie est incorporée. Cette décision a marqué la volonté du juge européen de préciser qu'il est nécessaire de faire une « distinction claire entre la distribution



électronique et la distribution matérielle des contenus protégés. De fait, dès cette décision dont la solution a été reprise en l'espèce par la Cour de cassation, il y a eu une volonté de faire une dichotomie entre les oeuvres dématérialisées relevant de la directive 2001/29/CE et celles relevant de la directive 2009/24/CE.

Force est de constater que les juges de la Cour de cassation, en soulignant le caractère créatif des jeux vidéos les a qualifié d'oeuvres complexes relevant de la directive 2001/29/CE. Un régime protecteur refusant l'application de l'épuisement du droit de distribution.

Une solution sous le prisme d'une lecture économique du marché ?

La confirmation du non-épuisement du droit de distribution s'aligne indéniablement avec l'économie des plateformes numériques, nonobstant la déception de certains consommateurs. In fine, c'est l'émergence potentielle d'un marché secondaire pour les jeux vidéos dématérialisés d'occasion qui est définitivement interrompue.

David Indahy

Master 2 Droit des communications électroniques
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-IREDIC 2025



ARRÊT : Cour de cassation, première chambre civile, 23 octobre 2024, n° 23 - 13.738

[...] Selon l'arrêt attaqué (Paris, 21 octobre 2022), la société de droit américain Valve Corporation propose, via la plate-forme « Steam », un service de distribution en ligne de contenus numériques comme des jeux vidéo, développés par elle ou des tiers, des logiciels, des films et des séries télévisées téléchargeables sur l'ordinateur de l'utilisateur, ainsi que des services associés tels que des fonctions permettant d'échanger avec d'autres internautes, de participer à des jeux avec plusieurs joueurs et d'acquérir du matériel informatique, notamment des manettes de jeux.

Le 28 décembre 2015, l'association Union fédérale des consommateurs - Que choisir (l'association UFC) a assigné les sociétés Valve Sarl et Valve Corporation en constatation du caractère abusif ou illicite et en suppression de plusieurs clauses de l'Accord de souscription Steam, notamment de la clause 1 C interdisant la revente et le transfert de compte Steam et de souscriptions acquises sur la plate-forme, ainsi qu'en indemnisation du préjudice causé à l'intérêt collectif des consommateurs.

[...] Réponse de la Cour

Aux termes de l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle, dès lors que la première vente d'un ou des exemplaires matériels d'une oeuvre a été 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, la vente de ces exemplaires de cette oeuvre ne peut plus être interdite dans les Etats membres de la Communauté européenne et les Etats parties à l'accord sur l'Espace économique européen.

Cet article transpose en droit interne l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information, qui prévoit que le droit de distribution dans la Communauté relatif à l'original ou à des copies d'une oeuvre n'est épuisé qu'en cas de première vente ou premier autre transfert de propriété dans la Communauté de cet objet par le titulaire du droit ou avec son consentement.

[...] Selon la CJUE, l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2001/29 ne laisse pas aux États membres la faculté de prévoir une règle d'épuisement autre que celle qu'elle énonce et cet épuisement s'applique à l'objet tangible dans lequel une oeuvre protégée ou sa copie est incorporée (CJUE, arrêt du 22 janvier 2015, Art & Allposters International, C-419/13 ; CJUE, arrêt du 19 décembre 2019, Tom Kabinet, C-263/18).

[...] Après avoir rappelé les dispositions des directives précitées et la jurisprudence de la Cour de justice de l'Union européenne à ce titre, la cour d'appel a exactement énoncé qu'un jeu vidéo n'est pas un programme informatique à part entière mais une oeuvre complexe en ce qu'il comprend des composantes logicielles ainsi que de nombreux autres éléments tels des graphismes, de la musique, des éléments sonores, un scénario et des personnages et que, à la différence d'un programme d'ordinateur destiné à être utilisé jusqu'à son obsolescence, le jeu vidéo se retrouve rapidement sur le marché une fois la partie terminée et peut, contrairement au logiciel, être encore utilisé par de nouveaux joueurs plusieurs années après sa création.

Elle en a déduit à bon droit que seule la directive 2001/29 est applicable aux jeux vidéo, que la règle de l'épuisement du droit ne s'applique pas en l'espèce et qu'en l'absence de doute raisonnable quant à l'interprétation du droit de l'Union européenne, il n'y a pas lieu de saisir la Cour de justice de l'Union européenne d'une question préjudicielle.

