

Cour d'appel de Douai, 5 juin 2025, n° 23/04154

MOTS-CLÉS : prescription – contrefaçon – ignorance légitime – jeu vidéo – article 2224 Code civil – article L.716-4-2 Code de la propriété intellectuelle – droit d’auteur – droit de la propriété intellectuelle.

RÉSUMÉ:

Aujourd’hui, le jeu vidéo s’impose comme un pilier central de la création culturelle contemporaine. En droit français, la jurisprudence issue de l’arrêt *Cryo*¹ a consacré sa qualification en tant qu’œuvre de l’esprit, ouvrant ainsi la voie à sa protection au titre du droit d’auteur.

Dès lors, cette œuvre est sujet à de nombreux litiges comme cela a été illustré récemment par l’arrêt rendu le 5 juin 2025 par la Cour d’appel de Douai², dans l’affaire *Ankama*. La cour a jugé que le délai de prescription ne court qu’à compter du moment où le titulaire du droit connaît l’identité des contrefacteurs. Cet arrêt consacre une approche protectrice du point de départ de la prescription, adaptée aux atteintes numériques dissimulées.

Les faits : Le studio *Ankama*, créateur du jeu vidéo *Dofus*, découvre dès 2015-2016 l’existence de serveurs privés illégaux reproduisant le jeu. Deux individus sont rapidement suspectés d’en assurer la gestion. Toutefois, malgré les premières investigations menées dès 2016, leur identification demeure impossible en raison de l’utilisation de pseudonymes destinés à masquer leur véritable identité. Ce n’est qu’à la suite d’un rapport d’enquête du 6 avril 2021, communiqué le 3 janvier 2022, qu’*Ankama* obtient des preuves établissant clairement l’implication des auteurs allégués.

La procédure : En janvier 2023, *Ankama* assigne les individus identifiés pour contrefaçon. Les défendeurs affirment qu’étant donné que la société *Ankama* connaissait leur identité dès 2016, l’action serait prescrite. En effet, l’action en réparation des atteintes aux droits d’auteur se prescrit par cinq ans à compter du jour où le titulaire a connu ou aurait dû connaître les faits lui permettant d’agir. Le juge rejette l’exception de prescription et déclare l’action recevable. Les défendeurs ont donc décidé de contester cette décision par la voie de l’appel.

La problématique juridique : Dans quelle mesure l’ignorance légitime de l’identité des contrefacteurs permet-elle de retarder le *dies a quo* de la prescription ?

¹ Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387

² Cour d’appel de Douai 2 juin 2025 RG n° 23/04154 CHAMBRE 1 SECTION 2



La solution : La Cour d’appel de Douai considère que la prescription ne commence pas au jour des simples soupçons (autrement dit en 2016), mais au jour où *Ankama* a obtenu des preuves solides permettant d’identifier les auteurs (c'est-à-dire à partir de janvier 2022). Par ailleurs, elle applique cette solution aussi bien à la contrefaçon de droit d’auteur qu’à la contrefaçon de marque. Elle déclare donc l’action recevable car introduite en janvier 2023 et condamne les appelants.



NOTE :

L'une des difficultés de la prescription est la détermination de son point de départ (le *dies a quo*). En retenant que la prescription de l'action en contrefaçon de marque ne commence à courir qu'à compter de la connaissance certaine et effective des faits et de leurs auteurs, la Cour d'appel de Douai adopte une position protectrice du titulaire de droits, tout en s'inscrivant dans le mouvement général du droit commun de la prescription et dans l'évolution récente du droit des marques.

I. L'évolution du droit commun du droit d'auteur : de la connaissance abstraite à la connaissance utile

La loi du 17 juin 2008³ a instauré un délai unique de cinq ans pour les actions personnelles ou mobilières. L'article 2224 du Code civil dispose que « le délai court à compter du jour où le titulaire d'un droit a connu ou aurait dû connaître les faits lui permettant d'agir ». Ce qui laisse aux victimes plus de temps pour agir.

Toutefois, cette réforme ne définit pas la notion de connaissance, laissant aux juridictions une marge d'appréciation considérable. Elle a cependant été précisée dans un arrêt du 6 avril 2022⁴, selon lequel la prescription ne commence à courir qu'à partir du moment où le titulaire a effectivement disposé des éléments probants lui permettant d'agir utilement en justice. Cette distinction entre connaissance abstraite d'un fait et possession de preuves suffisantes structure aujourd'hui l'analyse du point de départ du délai.

³ Loi n° 2008-561 du 17 juin 2008 portant réforme de la prescription en matière civile

⁴ Cour de cassation, 1^{re} civ., 6 avril 2022, n° 20-19.034

C'est dans cette dynamique que s'inscrit l'arrêt de la Cour d'appel de Douai. Les simples soupçons de 2016 ne constituaient pas une « connaissance utile », l'identité des contrefacteurs demeurant incertaine et les éléments disponibles étant insuffisants pour engager une action pertinente. Lorsque le titulaire ignore légitimement et de bonne foi l'identité des auteurs de l'atteinte, cette ignorance s'apparente à une impossibilité d'agir, au sens de l'article 2234 du Code civil.

Cette évolution jurisprudentielle, confirmée par plusieurs arrêts récents⁵, renforce une conception concrète de la prescription, centrée sur la capacité effective d'agir du titulaire. Elle a ensuite irrigué les régimes spéciaux, notamment celui de la propriété industrielle, et en particulier le droit des marques.

II. La spécificité de la contrefaçon de marque : un report du délai articulé avec le droit commun

Il convient ici de rappeler que l'affaire relève du droit des marques, branche de la propriété industrielle, et non du droit d'auteur relevant de la propriété littéraire et artistique. Les règles spéciales applicables ne sont donc pas celles du droit d'auteur, mais celles du droit des marques.

Avant 2019, le Code de propriété intellectuelle ne comportait aucune disposition spécifique relative à la prescription de l'action civile en contrefaçon. Les juridictions appliquaient par analogie les principes du droit

⁵ Cour de cassation 9 juillet 2024 Pourvoi n° 20-23.527 Chambre mixte et Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 5 janvier 2022, 19-24.436



commun. La loi PACTE du 22 mai 2019⁶, transposant la directive européenne 2015/2436, est venue combler cette lacune en introduisant l'article L.716-4-2 dans le Code de propriété intellectuelle. En matière de droit des marques, le texte prévoit désormais que l'action en contrefaçon se prescrit par un délai de cinq ans à compter du jour où le titulaire de la marque a eu connaissance, ou aurait dû avoir connaissance du dernier fait lui permettant d'engager une action.

L'arrêt de la Cour d'appel de Douai s'inscrit dans cette logique en considérant que, lorsque la contrefaçon résulte d'actes répétés de reproduction ou de diffusion du signe, chaque acte est susceptible de faire courir un délai de prescription propre, dans le respect du cadre posé par le Code civil et le Code de la propriété intellectuelle. La cour prend soin de rappeler que les contrefacteurs s'étaient délibérément anonymisés afin d'échapper à toute action judiciaire, ce qui justifie un report du point de départ du délai tant que le titulaire ne dispose pas d'informations fiables sur l'identité des responsables.

Cette orientation a été confortée par la Cour de cassation dans un arrêt rendu le 3 septembre 2025⁷. Elle a précisé que, lorsqu'une contrefaçon résulte d'actes répétés de reproduction ou de diffusion, chaque acte fait courir un délai de prescription propre. Cette position s'inscrit dans la continuité de la ligne protectrice amorcée par la cour d'appel de Douai.

Par cet arrêt, la Cour d'appel de Douai adopte une interprétation harmonisée de la prescription en matière de contrefaçon de marque : la prescription ne débute que lorsque le titulaire détient des preuves suffisantes pour

agir efficacement, et non de simples indices ou présomptions. On retrouve ici un mouvement proche de celui observé en matière de droit d'auteur, où la jurisprudence retient également une « connaissance utile » des faits de contrefaçon, mais sans que les règles propres au droit d'auteur soient directement appliquées à la marque.

En confirmant la recevabilité de l'action d'Ankama, la Cour consacre ainsi une conception concrète et protectrice de la prescription en droit des marques, adaptée aux réalités numériques et aux atteintes dissimulées en ligne. Cette approche favorable au titulaire peut toutefois susciter des incertitudes sur la charge et la preuve de la « connaissance utile », et interroger la sécurité juridique des défendeurs, qui voient le point de départ du délai potentiellement repoussé dans le temps.

Gosmain Suzanne
M2 Droits des Industries Culturelles et
Créatives
Aix-Marseille Université
Faculté de droit
Année 2025-2026
LID2MS-IREDIC

⁶ Loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises

⁷Cour de cassation 3 septembre 2025 n° 23-18.669 Première chambre civile - Formation de section



ARRÊT :

La société Ankama et sa filiale Ankama Games (les sociétés Ankama), spécialisées dans le domaine de la création numérique et artistique, ont développé, puis commercialisé à partir de 2004, le jeu vidéo DOFUS.

La société Ankama est propriétaire de la marque française verbale DOFUS n°3969153 enregistrée le 12 décembre 2012, pour désigner des produits et services en classes 9, 16, 18, 21, 24, 25, 28, 38 et 41, ainsi que de la marque française semi-figurative DOFUS déposée en couleurs le 23 octobre 2012, visant les produits et services en classes 9, 16, 18, 21, 24, 25, 28, 26, 38 et 41.

Les sociétés Ankama indiquent avoir constaté l'apparition de serveurs privés, concurrents et non autorisés par elles, permettant aux joueurs d'accéder au jeu DOFUS, sans passer par le serveur officiel, et rendant les règles du jeu plus faciles pour le joueur, tout en monnayant certains services.

Le 6 juillet 2015, les sociétés Ankama ont déposé plainte contre X auprès de M. Le Procureur de la République du chef notamment de contrefaçon de droits d'auteur et de marque. Un rapport de synthèse a été établie 6 avril 2021 dans lequel M. [S] [D] et M. [C] [X] sont nommés.

Par actes de commissaire de justice des 4 janvier 2023, les sociétés Ankama SAS et Ankama Games ont fait assigner M. [S] [D] et M. [C] [X] devant le tribunal judiciaire de Lille aux fins de :

juger que les sociétés Ankama SAS et Ankama Games sont bien-fondées à obtenir réparation de leurs préjudices subis du fait de l'atteinte à leur système de traitement automatisé de données et des actes de contrefaçon de droit d'auteur et de droit des marques commis par Monsieur [C] [X], au titre du manque à gagner, de l'enrichissement personnel des défendeurs de l'économie d'investissements de ces derniers, du préjudice moral et d'image ;

Condamner conjointement et solidairement M. [S] [D] et M. [C] [X] à payer à la société Ankama SAS la somme de 822 000 euros à titre de dommages et intérêts, tous chefs de préjudices confondus ;

Condamner conjointement et solidairement M. [S] [D] et M. [C] [X] à payer à la société Ankama Games la somme de 822 000 euros à titre de dommages et intérêts, tous chefs de préjudices confondus ;

Condamner M. [S] [D] à payer aux sociétés Ankama SAS et Ankama Games chacune la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile ;

Condamner M. [C] [X] à payer aux sociétés Ankama SAS et Ankama Games chacune la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile ; Condamner solidairement M. [S] [D] et M. [C] [X] aux entiers dépens.

M. [S] [D] et M. [C] [X] ont saisi le juge de la mise en état aux fins de déclarer l'action en responsabilité et l'action civile en contrefaçon



des droits d'auteurs des sociétés Ankama et Ankama prescrites à leur rencontre.

Par ordonnance du 4 septembre 2023, le juge de la mise en état du tribunal judiciaire de Lille a :

Débouté M. [S] [D] et M. [C] [X] de leur fin de non-recevoir tirée de la prescription de l'action en contrefaçon de droit d'auteur et en contrefaçon de marques.

Déclaré recevable l'action de la SAS Ankama Games et de la SAS Ankama en contrefaçon de droit d'auteur et en contrefaçon de marques,

Ordonné le renvoi de l'affaire à l'audience de mise en état,

Condamné M. [C] [X] à payer à la SAS Ankama Games et à la SA Ankama la somme globale de 3 000 euros au titre des frais irrépétibles,

Condamné M. [S] [D] à payer à la SAS Ankama Games et à la SA Ankama la somme globale de 3 000 euros au titre des frais irrépétibles,

Condamné M. [S] [D] et M. [C] [X] aux dépens de l'incident, qui seront supportés par moitié entre eux.

Par déclarations reçues au greffe de la cour d'appel de Douai les 19 septembre 2023 et 12 octobre 2023, M. [S] [D] et M. [C] [X] ont interjeté appel de l'ordonnance.

Par ordonnance du 21 décembre 2023, la jonction a été ordonnée sous le n°RG 23-4154.

Aux termes de ses dernières conclusions notifiées par RPVA le 12 mai 2024, M. [S] [D] demande à la cour de :

infirmier en toutes ses dispositions l'ordonnance du 4 septembre 2023, rendue par le juge de la mise en état du tribunal judiciaire de Lille ;

Statuant à nouveau,

déclarer irrecevable comme étant prescrite l'action en responsabilité et l'action civile en contrefaçon de droits d'auteur des sociétés Ankama et Ankama Games à l'encontre de M. [S] [D] ;

déclarer irrecevable comme étant prescrite l'action en responsabilité et l'action civile en contrefaçon de marques des sociétés Ankama et Ankama Games à l'encontre de M. [S] [D] ;

Par conséquent,

rejeter toutes les demandes des sociétés Ankama et Ankama Games dirigées contre M. [S] [D] aux termes de l'assignation du 4 janvier 2023 ; les en débouter,

En tout état de cause,

condamner solidairement les sociétés Ankama et Ankama Games à verser à M. [S] [D] la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile ;

condamner les sociétés Ankama et Ankama Games aux entiers dépens.



Aux termes de ses dernières conclusions notifiées par RPVA le 21 mars 2024, M. [C] [X] demande à la cour, au visa de l'article 122 du code de procédure civile, de l'article 2224 du code civil et de l'article 420-1 du code de procédure pénale, de :

- Infirmer l'ordonnance du juge de la mise en état du tribunal judiciaire de Lille en date du 4 septembre 2023 en ce qu'elle a écarté la fin de non-recevoir tirée de la prescription de l'action en contrefaçon de droit d'auteur et de marque,

Statuant à nouveau,

- Juger prescrites les demandes de la société Ankama et de la société Ankama Games fondées sur la contrefaçon de droit d'auteur et de marque, - Juger irrecevables les demandes de la société Ankama et la société Ankama Games fondées sur la contrefaçon de droit d'auteur et de marque, - Débouter la société Ankama et la société Ankama Games de l'intégralité de leurs fins, prétentions et conclusions,

- Condamner conjointement et solidairement la société Ankama et la société Ankama Games payer à M. [C] [X] somme de 8 000 euros en application des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile, - Condamner conjointement et solidairement la société Ankama et la société Ankama Games aux entiers frais et dépens de l'instance, en ce compris les frais de première instance.

Aux termes de leurs dernières conclusions notifiées par RPVA le 26 avril 2024, les sociétés ANKAMA et ANKAMA GAMES demandent à la cour, au visa des articles L. 112-2, L. 113-2, L. 113-5, L. 113-9, L. 122-2, L. 122-3, L.122-4, L.122-6, L. 335-2, L. 335-2-1, L. 335-3, L. 335-3-1, L. 335-6, L.

713-2, L.716-4, L. 716-4-10, L. 716-9 du code de la propriété intellectuelle, des articles 3, 4, 10, 323-1 et 323-2 du code pénal, des articles 2224 et 2234 du code civil et des articles 122 et 700 code de procédure civile, de :

- juger que l'action en contrefaçon de droits d'auteur et contrefaçon de marques et réparation du préjudice subi du fait de l'atteinte à un système automatisé de données initiée par les sociétés Ankama et Ankama Games à l'encontre de M. [S] [D] et M. [C] [X] n'était pas prescrite au jour de l'assignation devant le tribunal judiciaire de Lille et est en conséquence recevable ;

- débouter M. [S] [D] et M. [C] [X] de l'ensemble de leurs demandes, fins et prétentions ;

- confirmer en toutes ses dispositions l'ordonnance rendue par le juge de la mise en état du tribunal judiciaire de Lille en date du 4 septembre 2023 ;

En toute hypothèse,

- condamner M. [S] [D] à payer aux sociétés Ankama SAS et Ankama Games la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile,

- condamner M. [C] [X] à payer aux sociétés Ankama SAS et Ankama Games la somme de 10 000 euros au titre de l'article 700 du code de procédure civile,

- condamner M. [S] [D] et M. [C] [X] entiers dépens, dont distraction au profit de Maître Marie-Hélène Laurent, avocat au Barreau de Douai, conformément à l'article 699 du code de procédure civile.



Pour un plus ample exposé des moyens et prétentions des parties, conformément à l'article 455 du code de procédure civile, il est renvoyé aux conclusions déposées et rappelées ci-dessus.

La clôture a été prononcée le 10 décembre 2024.

Sur la fin de non-recevoir tirée de la prescription de l'action en contrefaçon de droit d'auteur

M. [S] [D] soutient que l'action en contrefaçon des sociétés Ankama et Ankama Games est prescrite en ce que l'assignation a été délivrée le 4 janvier 2023, soit plus de cinq années après la connaissance effective des faits lui permettant d'exercer son action, à savoir le 26 août 2016, date à laquelle les sociétés Ankama ont remis spontanément aux enquêteurs des pièces relatives à M. [S] [D]. Il affirme qu'à cette date, les sociétés Ankama avaient pu obtenir des informations comme les pseudonymes des gérants de serveurs et auteurs présumés de la contrefaçon alléguée et avaient fait un lien avec celles-ci et M. [S] [D].

M. [S] [D] fait valoir qu'il n'y pas lieu de confondre la connaissance d'un fait permettant de faire courir le délai de prescription et la preuve de ce fait permettant le succès de l'action. Il indique que le classement sans suite à l'égard de M. [S] [D] a été motivé par une insuffisante caractérisation de l'infraction, de sorte qu'aucun élément tangible n'a été mis en évidence par l'enquête et qu'ainsi le rapport de synthèse du 6 avril 2021 ne pouvait pas constituer le point de départ de l'action des sociétés Ankama, d'autant plus qu'il ne reprend que les éléments communiqués par les sociétés Ankama en 2016.

Enfin, ils ajoutent qu'il n'est pas démontré que l'ignorance dont se prévalent les sociétés Ankama était effectivement légitime et de bonne foi et ne résulterait pas de leur propre négligence et qu'elles avaient pour obligation d'assurer le suivi de leur plainte pour obtenir régulièrement des informations leur permettant de diligenter leur action.

Les sociétés Ankama et Ankama Games soutiennent que leur action en contrefaçon de droit d'auteur n'est pas prescrite en ce que la fraude des appelants par la dissimulation de leur identité en vue précisément de se soustraire à toute action judiciaire à leur encontre opère un report du point de départ de la prescription au jour de la connaissance effective de l'identité des auteurs des actes litigieux, soit en l'espèce au 3 janvier 2022, date de la transmission du dossier pénal aux sociétés Ankama. Elles font valoir qu'elles étaient dans l'ignorance légitime de l'identité du défendeur à l'action, qu'elles avaient déposé plainte contre X, de sorte que le délai de prescription n'a pas commencé à courir et qu'en tout état de cause, elles étaient dans l'impossibilité d'agir. Elles soulignent que si elles ont communiqué des informations aux enquêteurs, celles-ci étaient encore très suffisantes et la poursuite des investigations était nécessaire pour notamment conclure à une usurpation d'identité et établir le lien entre Mme [U] [L] et M. [S] [D].

Aux termes de l'article 122 du code de procédure civile, constitue une fin de non-recevoir tout moyen qui tend à faire déclarer l'adversaire irrecevable en sa demande, sans examen au fond, pour défaut de droit d'agir, tel le défaut de qualité, le défaut d'intérêt, la prescription, le délai préfix, la chose jugée.

Aux termes de l'article 2224 du code civil, les actions personnelles ou mobilières se



prescrivent par cinq ans à compter du jour où le titulaire d'un droit a connu ou aurait dû connaître les faits lui permettant de l'exercer.

L'action en réparation des atteintes portées aux droits de l'auteur se prescrit par cinq ans à compter du jour où le titulaire de ceux-ci a connu ou aurait dû connaître les faits lui permettant de l'exercer.

La cour de cassation admet que l'ignorance d'un droit ou des éléments nécessaires à l'exercice de l'action caractérise une impossibilité d'agir lorsque cette ignorance est légitime et raisonnable. Ainsi, la cour de cassation a pu décider que le tiers lésé qui ignore l'identité du véritable assureur du responsable peut invoquer contre cet assureur, lorsqu'il l'a enfin identifié, une suspension de la prescription à raison de l'impossibilité d'agir plus tôt contre lui (Civ. 1ère, 7 octobre 1992, n° 89-13.461). Il appartient au juge du fond d'apprécier souverainement l'existence de l'obstacle invoqué et de vérifier s'il suffit à caractériser une véritable impossibilité d'agir.

En l'espèce, les sociétés ANKAMA ont fait dresser un procès-verbal le 24 février 2015 pour constater l'existence de serveurs distincts des siens, permettant d'accéder de manière non autorisée par elles au jeu Dofus. A ce stade, aucun élément ne permettait aux sociétés d'identifier les auteurs des contrefaçons soupçonnées.

Le 6 juillet 2016, elles ont déposé plainte contre X auprès du Procureur de la République. Le 26 août 2016, elles ont transmis des informations aux enquêteurs et notamment celle selon laquelle un informateur leur a désigné M. [S] [D] et M. [C] [X] comme des personnes exerçant sous les pseudonymes Shex et Himalaya et étant les créateurs et bénéficiaires des serveurs privés du jeu Dofus.

Si les sociétés Ankama connaissaient les noms de M. [S] [D] et M. [C] [X], ces seuls renseignements fournis par leur informateur étaient insuffisants pour assigner utilement les auteurs de la contrefaçon présumée. En effet, ces éléments non corroborés par d'autres ne permettent pas à eux seuls d'identifier de manière certaine les auteurs de la contrefaçon présumée. Par ailleurs, rechercher l'identité certaine de ces personnes, auteurs du serveur privé et donc des défenseurs à l'action civile, n'impliquent pas nécessairement la caractérisation de la contrefaçon et donc le succès de l'action.

Ainsi, c'est à juste titre que le juge de la mise en état a affirmé que ce n'est qu'à l'issue de quatre années d'enquête après transmission du rapport de synthèse du 6 avril 2021 et du dossier pénal, au mois de janvier 2022, que les sociétés ANKAMA ont disposé des éléments leur permettant d'initier leur action, après identification des auteurs des actes supposés délictueux. En effet, les éléments en leur possession n'étaient pas suffisants pour s'assurer de l'identité des défenseurs à l'action. Il ressort de ce rapport d'enquête que les investigations ont permis de désigner M. [S] [D] comme le responsable du serveur Arkalys, mis en cause par M. [O] [T] et M. [C] [X], M. [C] [F] ou encore M. [G] [V] [K] lors de leur audition. Les investigations ont permis de constater que M. [S] [D] avait usurpé l'identité de Mme [U] [L], mentionnée comme propriétaire du domaine « Arkalys.com ». De même si M. [C] [X] a été mis en cause par M. [O] [T] lors de son entretien avec la société Ankama, le rapport d'enquête rappelle qu'il a reconnu, lors de sa garde à vue, avoir monté des serveurs de jeux dont celui de Dofus.

Dès lors que le rapport d'enquête a été transmis aux sociétés Ankama en janvier 2022 et que l'assignation a été délivrée le 4 janvier 2023,



l'action en contrefaçon de droits d'auteur n'est pas prescrite.

Sur la fin de non-recevoir tirée de la prescription de l'action en contrefaçon de marque

M. [S] [D] et M. [C] [X] soutiennent que la prescription de cette action, soumise aux dispositions de l'article L. 716-5 alinéa 3 du code de la propriété intellectuelle, a commencé à courir dès 2016, date de la cessation de l'acte de contrefaçon (désactivation des serveurs hébergeant le jeu) et date de la révélation de la contrefaçon de marque, de sorte que l'assignation du 4 janvier 2023 a été délivrée après le délai de cinq ans. Ils font valoir que les sociétés Ankama ont été négligentes car elles pouvaient dès 2016 se constituer partie civile si besoin contre X pour s'assurer de l'interruption du délai de prescription. Ils affirment que l'action devant les juridictions civiles n'était empêchée par aucun élément et qu'aucun cas de force majeure n'est démontré durant une période de cinq années après 2016. A ce titre, ils précisent que la décision de classer l'affaire sans suite à l'égard de M. [S] [D] a été prise le 26 avril 2021 et qu'ainsi l'empêchement invoqué, à savoir la non identification des auteurs, a cessé, les sociétés Ankama disposaient de temps nécessaire pour agir.

Enfin, ils affirment qu'aucune preuve d'une quelconque man'uvre frauduleuse de la part de M. [S] [D] n'est apportée.

Les sociétés Ankama et Ankama Games font valoir que le délai de prescription n'a pas commencé à courir en 2016, faute pour elles d'avoir disposé des informations indispensables pour agir, à savoir l'identité des auteurs des actes litigieux, lesquels auteurs ont délibérément organisé leur anonymat et mis en

l'uvre un réseau frauduleux pour permettre la poursuite de leurs activités illicites. Elles soulignent qu'elles n'avaient pas pu obtenir préalablement d'informations concernant l'enquête et n'avaient pas été informées du classement sans suite relatif à M. [S] [D] avant l'audience pénale relative à M. [C] [X] du 7 décembre 2021. Ainsi, aucune négligence ne peut être invoquée à l'encontre des sociétés Ankama.

La prescription de l'action en contrefaçon de marque est soumise successivement aux dispositions de l'article L. 716-5 alinéa 3 du code de la propriété intellectuelle, selon lequel « l'action se prescrit par cinq ans », puis après l'entrée en vigueur de la loi du 22 mai 2019, à l'article L. 716-4-2 alinéa 6 du même code, aux termes duquel : « l'action en contrefaçon se prescrit par cinq ans à compter du jour où le titulaire d'un droit a connu ou aurait dû connaître le dernier fait lui permettant de l'exercer ».

Le point de départ de l'action se situe soit à compter de la révélation des faits, soit à compter du dernier acte de contrefaçon s'agissant d'un délai continu.

Par ailleurs, il y a lieu de rappeler qu'une constitution de partie civile devant la juridiction répressive, faite aux seules fins de corroborer l'action publique et non accompagnée d'une demande de réparation d'un préjudice, ne saurait suffire à interrompre la prescription (Civ.1re. 25 janvier 2000, n° 97-22.658).

En l'espèce, comme l'a justement rappelé le premier juge, si les serveurs supposés illicites ont été désactivés en octobre 2016, les sociétés ANKAMA ne disposaient pas à cette date des éléments permettant d'identifier nommément les auteurs. Contrairement aux affirmations



des appelants, la constitution de partie civile des sociétés ANKAMA n'auraient pas permis d'interrompre ou suspendre le délai de prescription puisqu'elles ignoraient contre qui formuler une prétention. De plus, s'il y a eu un classement sans suite à l'égard de M. [S] [D] en avril 2021, les sociétés Ankama n'en ont pas été avisées immédiatement et surtout, c'est bien lors de la transmission du rapport d'enquête le 3 janvier 2022 qu'elles ont pu identifier de manière certaine leurs défendeurs à l'action civile.

En conséquence, l'ordonnance est confirmée en ce que l'action en contrefaçon de marque n'est pas prescrite.

Sur les demandes accessoires

L'ordonnance est confirmée de ces chefs.

M. [S] [D] et M. [C] [X] sont condamnés aux dépens, dont distraction au profit de Maître Marie-Hélène Laurent, avocat au Barreau de Douai, conformément à l'article 699 du code de procédure civile.

M. [S] [D] et M. [C] [X] sont condamnés à payer chacun la somme de 2 000 euros aux sociétés Ankama et Ankama Games, au titre des frais irrépétibles engagés en appel.

PAR CES MOTIFS

La Cour,

CONFIRME l'ordonnance rendue le 4 septembre 2023 par le juge de la mise en état du tribunal judiciaire de Lille en toutes ses dispositions,

Y ajoutant,

CONDAMNE M. [S] [D] et M. [C] [X] aux dépens engagés en appel, dont distraction au profit de Maître Marie-Hélène Laurent, avocat au Barreau de Douai, conformément à l'article 699 du code de procédure civile

CONDAMNE M. [S] [D] et M. [C] [X] à payer chacun la somme de 2 000 euros aux sociétés Ankama et Ankama Games, au titre des frais irrépétibles engagés en appel.

