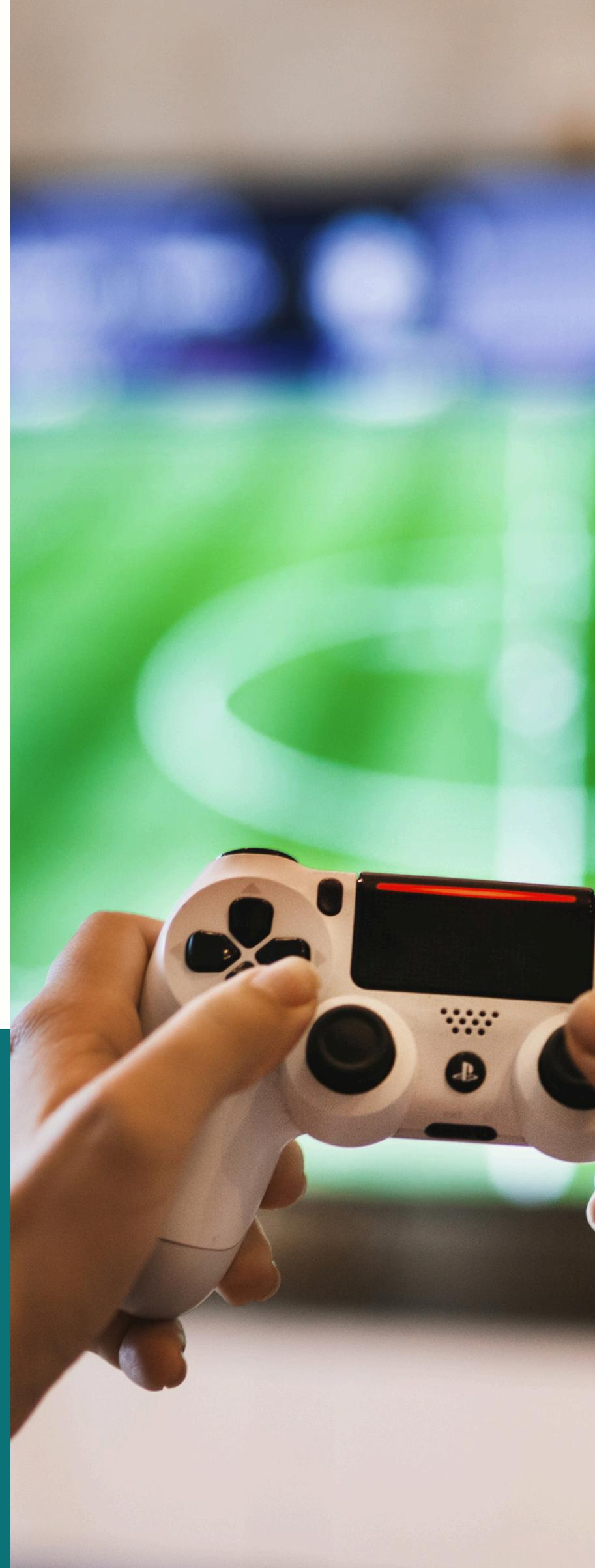


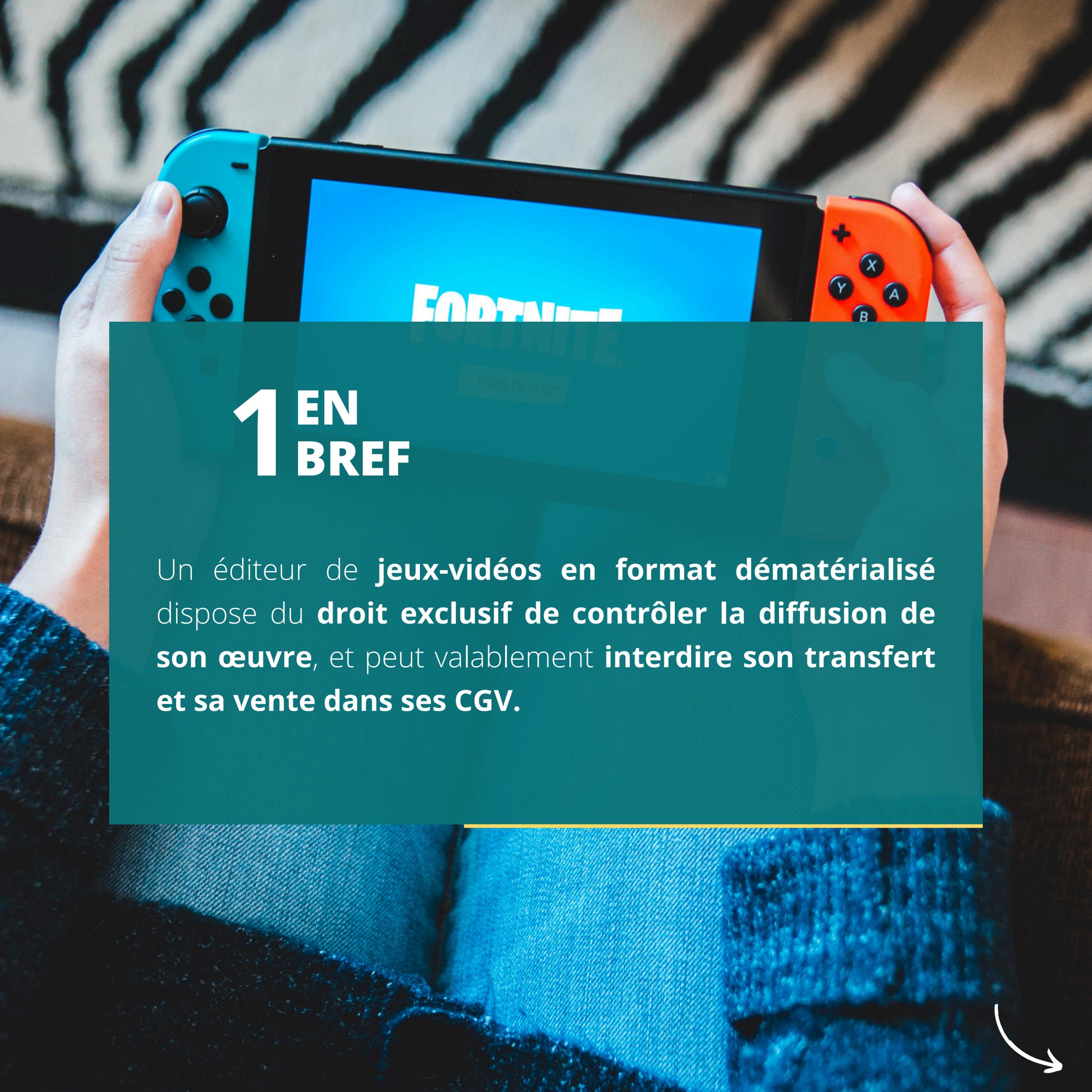
# **LA VALIDITÉ DE L'INTERDICTION DE DON ET DE REVENTE DES JEUX-VIDÉOS DÉMATÉRIALISÉS**

Décision de la Cour d'appel de Paris

21 octobre 2022 - n° 20/15768

UFC-Que Choisir c/ Valve Corporation





# 1 EN BREF

Un éditeur de **jeux-vidéos en format dématérialisé** dispose du **droit exclusif de contrôler la diffusion de son œuvre**, et peut valablement **interdire son transfert et sa vente dans ses CGV**.

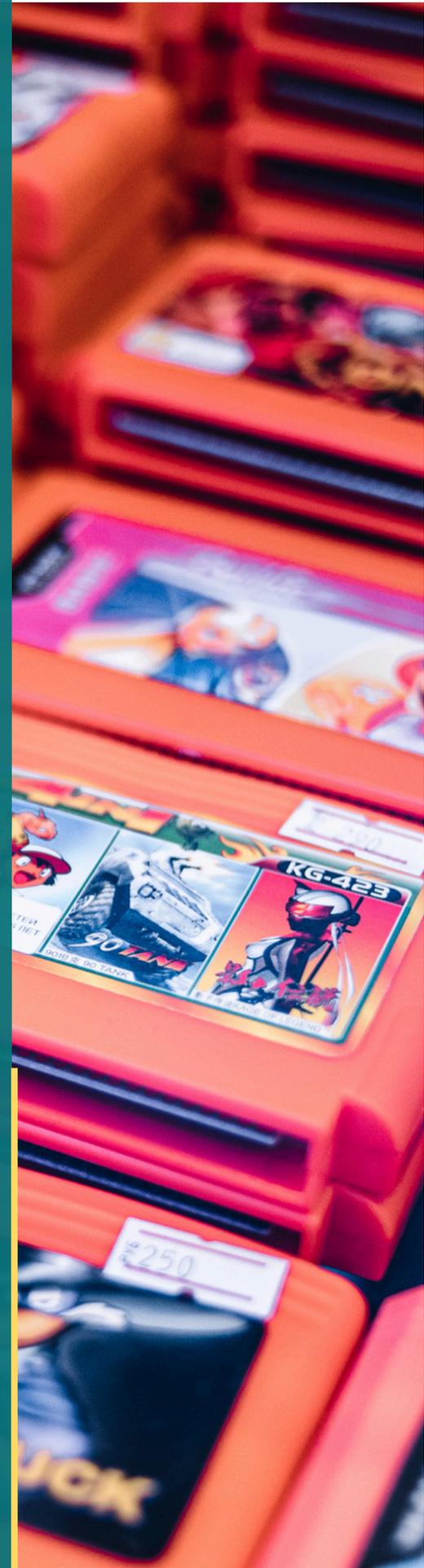


## 2 LA CHRONOLOGIE DE L'AFFAIRE

**2015** L'UFC-Que-Choisir assigne la société Valve LLC (*éditeur et distributeur de jeux-vidéos, développeur de la plateforme Steam*) afin notamment de faire déclarer abusive la clause selon laquelle un jeu-vidéo dématérialisé ne peut être revendu ou transféré librement

**2019** Le tribunal de grande instance de Paris déclare la clause abusive sur le fondement de l'épuisement des droits

**2022** Suite à l'appel de Valve, la Cour d'appel de Paris rend un arrêt et déclare la clause non abusive



# 3 LES FONDEMENTS JURIDIQUES DE L'UFC QUE CHOISIR

- **Clause abusive et illicite** au regard de la directive 2001/29/CE (droit d'auteur de la société d'information) & de la directive 2009/24/CE (programme informatique)
- Atteinte à la libre circulation des marchandises au sein de l'UE permise par l'épuisement du droit de distribution
- Possibilité de **vendre en seconde-main** les copies tangibles de jeux-vidéos



# 4 LES ENJEUX DU SUJET

Quelle est la réglementation applicable aux jeux-vidéos dématérialisés ?

**SOIT**

Application de la directive 2009/21 sur les programmes informatiques et de la jurisprudence Usedsoft

Epuisement du droit de distribution dès vente de la copie, peu importe le format

**SOIT**

Application de la directive 2001/29 sur le droit d'auteur

Contrôle de la distribution de l'œuvre communiquée au public

**SOIT**

Application distributive des 2 directives selon les éléments du jeu-vidéo (logiciel ou éléments originaux)

Définir une articulation entre les différents régimes





# 5 RAISONNEMENT DE LA COUR D'APPEL DE PARIS

La Cour d'appel considère que les jeux vidéos dématérialisés se composent :

- Essentiellement d'œuvres originales (bande sonore, personnages, histoire, gameplay, etc.), protégées au titre du droit d'auteur
- A titre accessoire d'un programme informatique, ne constituant que le format du jeu

L'œuvre contenant des éléments originaux, le droit d'auteur s'applique à l'ensemble de l'œuvre et exclut les autres régimes de distribution, peu importe son support informatique / dématérialisé (*CJUE, 23 janv. 2014, C- 355/12, aff. Nintendo*)

La Cour d'appel s'inspire également de la solution rendue en matière de livres électroniques (*Cf. CJUE, 19 déc. 2019, C- 263/18, aff. [F] [J]*)





# 6 LA DÉCISION DE LA COUR D'APPEL DE PARIS

- Exclusion de l'application de la directive 2009/24 (*programme informatique*) et de l'arrêt Usedsoft
- Application exclusive de la directive 2001/29 (*droit d'auteur*) : **droit exclusif d'autoriser ou d'interdire toute forme de communication au public**, des copies de l'œuvre, peu importe son format dématérialisé

**Un éditeur peut donc interdire la vente et le transfert d'un jeu vidéo en format dématérialisé, dès lors que des éléments relevant du droit d'auteur y sont incorporés.**