

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.