

La cour d'appel de Paris statue sur la revente des jeux vidéos en ligne

[linforme.com/tech-telecom/article/la-cour-d-appel-de-paris-statue-sur-la-revente-des-jeux-videos-en-ligne_70.html](https://www.linforme.com/tech-telecom/article/la-cour-d-appel-de-paris-statue-sur-la-revente-des-jeux-videos-en-ligne_70.html)

Publié : 24/10/2022 - Mis à jour : 24/10/2022

Peut-on revendre d'occasion un jeu dématérialisé ? La cour d'appel de Paris vient de se prononcer à l'occasion du litige opposant l'UFC-Que choisir à Steam.



Alistair Berg / Getty Images

Le premier jugement rendu 17 septembre 2019 avait eu un certain retentissement médiatique. Il faut dire que les juges parisiens avaient déclaré illicites quatorze clauses du contrat de Steam, la principale plateforme de distribution de jeux vidéos en ligne. Était notamment retoquée l'interdiction générale de revendre des jeux. L'UFC-Que Choisir en déduisait une décision très favorable aux « *gamers* », caressant l'espoir du rétablissement du marché de l'occasion d'avant la dématérialisation des jeux vidéo. Trois ans plus tard, la justice, saisie par Steam contre cette décision, barre la route à ce scénario : non, on ne peut pas revendre un jeu vidéo dématérialisé. L'Informé dévoile l'arrêt de la cour d'appel de Paris du 21 octobre 2022.

Dans la vingtaine de pages de la décision, la règle dite de « *l'épuisement des droits* » a été centrale. Avec elle, l'acheteur d'un CD audio, d'un DVD ou d'un logiciel sur support peut revendre ce produit sur le marché de l'occasion. Valve, maison-mère de Steam

n'envisageait pas son extension aux abonnements de sa plateforme, quand l'UFC Que Choisir invitait les juges français à saisir la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) compte tenu des difficultés d'interprétation.

Lire aussi : Streaming illicite : la liste des sites dont Canal+ et la Ligue de foot ont obtenu le blocage

Préalablement, la CJUE avait déjà autorisé la revente des licences de logiciels tout en refusant celle des ebooks. Et pour cause, si la directive de 2009 sur la protection juridique des logiciels autorise ces reventes, celle sur le droit d'auteur de 2001 ne les accepte que si le contenu est incorporé à un bien matériel comme un DVD-Rom ou une cartouche.

Quid du jeu vidéo dématérialisé, un bien complexe où des briques logicielles côtoient des œuvres protégées par le droit d'auteur, comme des graphismes ou des musiques ? Les magistrats d'appel n'ont pas vraiment fait dans la dentelle. Ils ont relégué le volet logiciel à un rôle accessoire, privilégiant la place du droit d'auteur. Par dessus tout, ils ont refusé de saisir la CJUE.

« Le jeu vidéo dématérialisé, écrivent-ils, ne peut (...) être limité à un programme d'ordinateur, son contenu allant au-delà du logiciel qui apparaît accessoire par rapport aux nombreuses créations composant le contenu du jeu vidéo qui sont essentielles et participent à l'originalité de l'œuvre ». Aux yeux de la cour d'appel, en décider autrement aurait été un peu trop dévastateur : *« le marché des copies immatérielles d'occasion des jeux vidéos risquant d'affecter beaucoup plus fortement les intérêts des titulaires de droit d'auteur que le marché d'occasion des programmes d'ordinateur ».* Elle a donc validé les positions de la plateforme : la clause d'interdiction des reventes de jeux Steam est licite.

Le portemonnaie Steam n'est pas une monnaie électronique

Autre pierre d'achoppement, le portemonnaie Steam. L'UFC était persuadée que les fonds chargés sur la plateforme s'apparentaient à de la monnaie électronique, ce que contestait vigoureusement Valve. Pour l'éditeur, ce n'est en effet qu'une sorte de solde prépayé, permettant aux joueurs d'acheter par exemple des contenus *in games*. Le débat est loin d'être anodin puisque le code monétaire et financier prévoit que le détenteur d'une monnaie électronique peut en demander le remboursement auprès de l'émetteur.

Las pour l'association, qui dénonçait une véritable « économie circulaire » au seul profit de la société Valve, l'arrêt a encore validé ce montage : le propriétaire de la plateforme « *n'agit pas en tant qu'intermédiaire entre le souscripteur et un autre prestataire de service* ». Conséquence mécanique, Steam n'a pas à rembourser l'abonné, pas même celui qui refuserait une modification des conditions générales d'utilisation et souhaiterait retransformer en vrais euros son portemonnaie virtuel.

D'autres points du jugement de 2019 étaient contestés par Valve. Par exemple, Steam permet aux abonnés de générer des contenus à partir des jeux en ligne. Le joueur peut alors les partager avec la communauté dans des commentaires, captures de séquences et

autres « *mods* » (modification des personnages et de scènes de jeux). Suivant cette fois les premiers juges, la cour a dénoncé les faiblesses du contrat de la plateforme, trop flou sur les droits conférés aux auteurs de ces contenus, trop silencieux sur le volet des rémunérations.

La décision est défavorable pour l'UFC-Que Choisir. Toutefois, Valve n'avait contesté en appel que 3 des 14 clauses considérées comme illicites ou abusives par le tribunal de grande instance. Les 11 restantes demeurent donc toujours *persona non grata* sur Steam. Elles concernent d'autres pans du droit de la consommation ou le sujet des données à caractère personnel.

Lire aussi : Squeezie : les chiffres secrets de son empire du web