

TEXTE INTÉGRAL

nac : 64B

updatedByCass : 2022-10-28

Solution : Autre

idCass : 6353887e513cb5adff94371e

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

AU NOM DU PEUPLE FRANÇAIS

Copies exécutoires RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

délivrées aux parties le : AU NOM DU PEUPLE FRANÇAIS

COUR D'APPEL DE PARIS

Pôle 5 - Chambre 2

ARRÊT DU 21 OCTOBRE 2022

(n° 136, 22 pages)

Numéro d'inscription au répertoire général : n° RG 20/15768 - n° Portalis 35L7-V-B7E-CCSV2

Décision déferée à la Cour : jugement du 17 septembre 2019 - Tribunal de grande instance de PARIS -

1/4 social - RG n° 16/01008

APPELANTE AU PRINCIPAL et INTIMÉE INCIDENTE

Société VALVE CORPORATION, agissant en son nom propre et comme venant aux droits de la société VALVE, société de droit américain, prise en la personne de son représentant légal domicilié en cette qualité au siège social situé

[Adresse 1]

[Adresse 1]

[Adresse 1]

[Adresse 1]

ETATS-UNIS D'AMERIQUE

Représentée par Me Frédérique ETEVENARD, avocat au barreau de PARIS, toque K 0065

Assistée de Me Alexandre RUDONI plaçant pour ALLEN & OVERY LLP, avocat au barreau de PARIS, toque J 022, Me Erwan POISSON plaçant pour ALLEN & OVERY LLP, avocat au barreau de PARIS, toque J 022

INTIMEE AU PRINCIPAL et APPELANTE INCIDENTE

Association UNION FEDERALE DES CONSOMMATEURS - QUE CHOISIR (UFC - QUE CHOISIR), prise en la personne de son président, M. [M] [V], domicilié en cette qualité au siège social situé

[Adresse 2]

[Adresse 2]

Représentée par Me Ronan HARDOUIN, avocat au barreau de PARIS, toque B 941

COMPOSITION DE LA COUR :

L'affaire a été débattue le 23 juin 2022, en audience publique, devant la Cour composée de :

Mme Laurence LEHMANN, Conseillère, Faisant Fonction de Présidente

Mme Agnès MARCADE, Conseillère

Mme Déborah BOHEE, Conseillère, désignée pour compléter la Cour

qui en ont délibéré

Un rapport a été présenté à l'audience dans les conditions prévues par l'article 804 du code de procédure civile.

Greffière lors des débats : Mme Carole TREJAUT

ARRET :

Contradictoire

Par mise à disposition de l'arrêt au greffe de la Cour, les parties en ayant été préalablement avisées dans les conditions prévues au deuxième alinéa de l'article 450 du code de procédure civile

Signé par Mme Laurence LEHMANN, Conseillère, Faisant Fonction de Présidente, et par Mme Carole TREJAUT, Greffière, présente lors de la mise à disposition.

Vu le jugement contradictoire rendu le 17 septembre 2019 par le tribunal de grande instance de Paris.

Vu la déclaration d'appel du 3 novembre 2020 de la société Valve Corporation.

Vu les dernières conclusions remises au greffe et notifiées par voie électronique le 24 mai 2022 par la société Valve Corporation, appelante.

Vu les dernières conclusions remises au greffe et notifiées par voie électronique le 10 juin 2022 par l'association UFC Que Choisir, intimée et appelante incidente.

Vu l'ordonnance de clôture du 16 juin 2022.

SUR CE, LA COUR,

Il est expressément renvoyé, pour un exposé complet des faits de la cause et de la procédure à la décision entreprise et aux écritures précédemment visées des parties.

La société Valve Corporation est une société de droit américain fondée en 1996, qui propose via la plate-forme "Steam" un service de distribution en ligne de contenus numériques, comme des jeux vidéo - développés par elle et des éditeurs tiers - des logiciels, du matériel informatique (notamment des manettes de jeux), des films et des séries télévisées, téléchargeables sur l'ordinateur de l'utilisateur (nommé dans les conditions générales d'utilisation comme étant l'abonné, le souscripteur) et des services associés, tels que des fonctions permettant d'échanger avec d'autres internautes, de gérer les parties multijoueurs des jeux et d'autres services numériques.

La plate-forme "Steam" est une plate-forme sociale de divertissement permettant d'accéder à des contenus mais aussi une plate-forme de création de contenus.

Pour utiliser la plate-forme 'Steam' l'utilisateur doit télécharger un logiciel et créer un compte personnel. Au moment de s'inscrire il doit également accepter l'« Accord de Souscription Steam ».

Cet "Accord de Souscription Steam" comprend la "Politique de protection de la vie privée" ("Privacy policy") ou "Accord sur la protection de la vie privée" dans la version du 25 mai 2018.

La mise à disposition en ligne de jeux vidéo et les services associés initialement assurés en Europe par la société Valve Sarl, société de droit luxembourgeois, filiale de la société Valve Corporation, ont été repris par la maison mère Valve Corporation depuis le mois de janvier 2016.

La société Valve Corporation (Valve Corp.) est, depuis cette date, l'unique cocontractant des souscripteurs de la plate-forme Steam.

La société Valve Sarl a été liquidée en 2019.

L'« Accord de Souscription Steam » ("Steam Subscriber Agreement"), est produit au débat dans ses versions successives des 2 juin 2015, 10 septembre et 6 décembre 2016, 1er janvier et 31 août 2017, la société Valve Sarl puis la société Valve Corp. ayant amendé l'accord pour répondre aux critiques de l'association Union Fédérale des Consommateurs- Que Choisir, constitue les conditions générales d'utilisation de la plate-forme Steam, liant les utilisateurs français à la société Valve (sociétés Valve Sarl puis Valve Corp.).

Les souscripteurs peuvent également effectuer un prépaiement au bénéfice de la société Valve afin que celle-ci abonde un porte-monnaie virtuel dit 'porte-monnaie Steam' et utiliser ce solde libellé dans la monnaie locale de l'utilisateur, pour obtenir des souscriptions ou objets virtuels sur la plate-forme Steam. Ce solde est limité et il est impossible d'en demander le remboursement. Les souscriptions sont définies à l'« Accord de Souscription Steam ».

Par acte du 28 décembre 2015, l'association Union Fédérale des Consommateurs- Que Choisir (UFC) a fait assigner la société Valve Sarl et, par acte du 14 mars 2017, la société Valve Corp. en intervention forcée, devant le tribunal de grande instance (devenu tribunal judiciaire) de Paris aux fins de faire constater le caractère abusif et/ou illicite des clauses des "Conditions Générales d'Utilisation" de la plate-forme "Steam" au sein des deux documents précités, dans leurs versions de 2015, 2017 et 2018, de les faire supprimer et/ou modifier ou de les faire réputées non écrites et de réparer le préjudice causé à l'intérêt collectif des consommateurs.

Le jugement dont appel a :

- rappelé que l'ensemble des offres contractuelles formées par la société de droit américain Valve Corporation et la société de droit luxembourgeois Valve Sarl doit être régi par le droit français lorsqu'il concerne des utilisateurs disposant d'une résidence sur le territoire français,
- déclaré recevable l'ensemble des demandes formées par l'association Union Fédérale des Consommateurs (UFC) - Que Choisir à l'encontre des sociétés Valve,
- déclaré réputées non-écrites, en raison de leur caractère illicite ou abusif, les clauses suivantes :

1/ Conditions générales d'utilisation de la plate-forme Steam :

- la clause n° 10 de l'Accord de souscription Steam, relative au droit applicable et à la juridiction compétente, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;
- la clause n° 1 de l'Accord de souscription Steam, relative à l'inscription en tant que souscripteur, dans sa version du 2 juin 2015 ;

- la clause n°4 de l'Accord de souscription Steam, relative au comportement sur Internet en matière de fraude et de conduite répréhensible, dans sa version du 2 juin 2015 ;

- la clause n°3.D de l'Accord de souscription Steam, relative aux échanges et aux ventes de souscriptions entre souscripteurs, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;

- la clause n°2.B de l'Accord de souscription Steam, relative à la licence d'utilisation des Logiciels Bêta, dans ses versions respectives du 2 juin 2015 et du 1er janvier 2017 ;

- la clause n°3.C de l'Accord de souscription Steam, relative au Porte-monnaie Steam, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;

- la clause n°4 de l'Accord de souscription Steam, relative aux règles de comportement de l'utilisateur sur Internet en matière de fraude, de triche et de conduite répréhensible, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;

2/ Règles de protection des données à caractère personnel :

- la clause n°3.8 de l'Accord sur la protection de la vie privée relative aux recommandations de contenus en matière de prospection commerciale, dans sa dernière version ;

- la clause n°9 de l'Accord sur la protection de la vie privée relative aux informations supplémentaires pour les utilisateurs de l'espace économique européen, dans sa dernière version, sauf en ce qui concerne l'alinéa suivant : "Les principes du bouclier de protection des données décrivent la responsabilité de Valve à l'égard des Données personnelles transférées à agent tiers. Si des agents tiers traitent les informations personnelles d'une manière non conforme à ces principes, Valve demeurera responsable, à moins d'apporter la preuve que le fait ayant entraîné le dommage ne lui est pas imputable." ;

- la clause n°8 de l'Accord sur la protection de la vie privée relative aux informations de contact, dans sa dernière version ;

- la clause n° 3.6 de l'Accord sur la protection de la vie privée, relative au suivi des données et cookies, dans sa dernière version ;

- la clause n°3.7 de l'Accord sur la protection de la vie privée, relative au dispositif Google Analytics, dans sa dernière version ;

3/ Règles relatives au droit de la propriété intellectuelle (Accord de souscription Steam) :

- la clause n°6 de l'Accord de souscription Steam contenant des dispositions générales et notamment des conditions de cession des droits d'auteur en matière de contenus générés par les utilisateurs, dans sa dernière version ;

- la clause n°1.C de l'Accord de souscription Steam interdisant la revente et le transfert des souscriptions (application de la règle de l'épuisement des droits de distribution), dans sa dernière version ;

- ordonné en conséquence la suppression de l'ensemble des clauses susmentionnées réputées non-écrites, que celles-ci soient proposées ou non ou en cours d'exécution ou non.

- condamné les sociétés Valve à ' payer au profit de l'association UFC ' Que Choisir la somme de 20.000 euros à titre de dommages-intérêts en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs.

- ordonné aux sociétés Valve de permettre à l'ensemble de ses adhérents français la lecture de l'intégralité du présent jugement par le moyen d'un lien hypertexte devant figurer sur la page d'accueil de son site Internet ainsi que sur celles de ses applications sur tablettes et téléphones pendant une durée de trois mois, ce lien hypertexte devant être mis en place et activable sur ces pages d'accueil.

- dit que la mesure qui précède devra être mise en place dans un délai d'un mois à compter de la signification de la présente décision et sous astreinte provisoire de 3.000 euros par jour de retard à l'expiration de ce délai, cette mesure d'astreinte ne pouvant courir que pendant six mois consécutifs.

- condamné les sociétés Valve à payer au profit de l'association UFC - Que Choisir une indemnité de 10.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile.

- débouté les parties de leurs demandes plus amples ou contraires.

- condamné les sociétés Valve aux entiers dépens de l'instance et ordonné en tant que de besoin l'application des dispositions de l'article 699 du code de procédure civile au profit de Me Hardouin, Avocat au barreau de Paris.

La société Valve Corp. a interjeté un appel limité dudit jugement afin d'en obtenir l'infirmerie sur les points suivants :

- déclaré les demandes de l'UFC recevables ;

- déclaré que les clauses suivantes devaient être réputées non écrites en raison de leur caractère illicite ou abusif :

- la clause n° 1.C de l'Accord de Souscription Steam, interdisant notamment la revente et le transfert de compte Steam et de Souscriptions, dans sa dernière version (la Clause relative à l'interdiction de transfert de comptes et de Souscriptions) ;

- la clause n° 6 de l'Accord de Souscription Steam, relative au Contenu Généré par l'Utilisateur, dans sa dernière version (la Clause relative au Contenu Généré par l'Utilisateur) ;

- la clause n° 3.C de l'Accord de Souscription Steam, relative au Porte-Monnaie Steam, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017 (la Clause relative au Porte-Monnaie Steam) ;

- ordonné à la société Valve Corp et Valve Sarl de régler à l'UFC la somme de 20.000 euros à titre de dommages-intérêts ;

- ordonné à la société Valve Corp et Valve Sarl de faire figurer un lien hypertexte renvoyant au jugement sur la page d'accueil de Steam ;

- ordonné à la société Valve Corp et Valve Sarl de verser à l'UFC la somme de 10.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile.

Par ses dernières conclusions la société Valve Corp. demande à la cour de :

- infirmer le jugement du tribunal de grande instance de Paris du 17 septembre 2019 en ce qu'il a :

- déclaré recevables l'ensemble des demandes formées par l'association Union Fédérale Des Consommateurs (UFC) 'Que Choisir à l'encontre des sociétés Valve Corp et Valve Sarl ;

- déclaré réputées non-écrites en raison de leur caractère illicite ou abusif les clauses suivantes :

- section 1.C de l'Accord de Souscription Steam, interdisant la revente et le transfert de souscriptions (application de la règle de l'épuisement des droits de distribution), dans sa dernière version ;

- section 6 de l'Accord de Souscription Steam, contenant des dispositions générales, et notamment des termes relatifs au transfert du droit d'auteur sur le contenu généré par l'utilisateur, dans sa dernière version ;

- section 3.C de l'Accord de Souscription Steam, relative au Porte-Monnaie Steam, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017 ;

- ordonné par conséquent la suppression des clauses susmentionnées, réputées non écrites, qu'elles soient proposées ou non ou en cours d'exécution ou non ;

- condamné les sociétés Valve Corp et Valve Sarl à payer à l'UFC'Que Choisir la somme de 20.000 euros à titre de dommages-intérêts en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs ;

- ordonné aux sociétés Valve Corp et Valve Sarl de permettre à l'ensemble de ses adhérents français la lecture de l'intégralité du présent jugement par le moyen d'un lien hypertexte devant figurer sur la page d'accueil de son site Internet, ainsi que sur celles de ses applications sur tablettes et téléphones pendant une durée de trois mois, ce lien hypertexte devant être mis en place et activable sur ces pages d'accueil ;

- dit que la mesure qui précède devra être mise en place dans un délai d'un mois à compter de la signification de sa décision et sous astreinte provisoire de 3.000 euros par jour de retard à l'expiration de ce délai, cette mesure d'astreinte ne pouvant courir que pendant six mois consécutifs ;
- condamné les sociétés Valve Corp et Valve Sarl à payer au profit de l'association UFC - Que Choisir une indemnité de 10.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile ;
- condamné les sociétés Valve Corp et Valve Sarl aux entiers dépens de l'instance et ordonné en tant que de besoin l'application des dispositions de l'article 699 du code de procédure civile au profit de Me Hardouin, Avocat au barreau de Paris ;

Jugeant à nouveau,

- déclarer les demandes concernant la Section 1.C de l'Accord de Souscription Steam faites par l'Union Fédérale Des Consommateurs ' Que Choisir irrecevables pour défaut d'intérêt à agir ;
- débouter l'Union Fédérale Des Consommateurs ' Que Choisir de ses demandes à l'encontre des clauses suivantes :
 - section 1.C de l'Accord de Souscription Steam, interdisant la revente et le transfert de souscriptions, dans sa dernière version ;
 - section 6 de l'Accord de Souscription Steam, contenant des dispositions générales, et notamment des termes relatifs au transfert du droit d'auteur sur le contenu généré par l'utilisateur, dans sa dernière version ;
 - section 3.C de l'Accord de Souscription Steam, relative au Porte-Monnaie Steam, dans ses versions respectives du 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017 ;
- débouter l'Union Fédérale Des Consommateurs ' Que Choisir de ses demandes de dommages et intérêts, de publication du jugement (sic) sur le site Internet de Valve Corp, et de ses demandes aux titres des articles 699 et 700 du code de procédure civile ;

A titre subsidiaire, si la cour jugeait qu'une des stipulations de l'Accord de Souscription Steam était abusive et/ou illicite au regard du droit applicable :

- déclarer réputée non écrite en raison de son caractère abusif et/ou illicite uniquement ladite stipulation, à l'exclusion des autres stipulations des Sections 1.C., 6 et 3.C de l'Accord de Souscription Steam ;

En tout état de cause :

- ordonner à l'Union Fédérale Des Consommateurs ' Que Choisir de payer au profit de Valve Corporation une indemnité de 150.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile ;

- condamner l'Union Fédérale Des Consommateurs ' Que Choisir aux entiers dépens.

Par ses dernières conclusions l'association UFC Que Choisir demande à la cour de :

- transmettre à la Cour de Justice de l'Union Européenne la question préjudicielle suivante :

'Au regard notamment de la jurisprudence de la CJUE qui consacre une qualification distributive du jeu vidéo l'épuisement du droit de distribution concernant ces 'uvres de l'esprit est-il régi par le seul article 4 de la directive 2001/29/CE, alors que le caractère logiciel du jeu vidéo revête une de ses caractéristiques principales et nécessaire à son utilisation ;

En cas de réponse négative à la première question, comment articuler les règles relatives à l'épuisement du droit de distribution issues de la directive 2001/29/CE et 2009/24/CE à un jeu vidéo composé principalement d'uvres logicielles ainsi que d'uvres non logicielles identifiables dans leur singularité tout en étant interdépendantes pour permettre la jouissance de l'uvre '

Enfin, existe-il un argument juridique permettant de ne pas appliquer au jeu vidéo une logique de protection par l'intermédiaire de mesures de protections techniques et par conséquent, d'appliquer au jeu vidéo les règles de l'épuisement du droit de distribution prévues par la directive 2009/24/CE "

- surseoir à statuer sur les éléments soulevés par la société Valve sur ces questions jusqu'au rendu de la décision de la Cour de Justice de l'Union Européenne ;

Au fond

- confirmer le jugement dans toutes ses dispositions et notamment de :

- confirmer le caractère non écrit de la clause n°6 de l'Accord de souscription Steam en ce qu'elle contient des dispositions de cession des 'uvres cédées par les utilisateurs de la plate-forme Steam trop générales ;

- confirmer le caractère non écrit de la clause interdisant la revente et le transfert des souscriptions (application de la règle de l'épuisement des droits de distribution), dans sa dernière version ;

- confirmer le caractère non écrit de la clause n°3.C de l'Accord de souscription Steam, relative au porte-monnaie Steam dans ses versions respectives du 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;

Et statuant à nouveau :

- déclarer que la société Valve devra mettre en conformité l'ensemble des documents contractuels en vigueur ou à venir proposé aux consommateurs qui accèdent à la plate-forme Steam depuis le territoire français avec les dispositions de l'arrêt ;

En conséquence :

- condamner la société Valve à lui verser la somme de 150.000 euros en réparation du préjudice occasionnée à l'intérêt collectif des consommateurs ;

- ordonner à la société Valve de permettre à l'ensemble de ses adhérents français la lecture de l'intégralité du présent jugement (sic) par le moyen d'un lien hypertexte devant figurer sur la page d'accueil de son site internet ainsi que sur celles de ses applications sur tablettes et téléphones pendant une durée de trois mois, ce lien hypertexte devant être mis en place et activable sur ces pages d'accueil ;

- ordonner que la mesure qui précède devra être mise en place dans un délai d'un mois à compter de la signification de la présente décision et sous astreinte provisoire de 3.000 euros par jour de retard à l'expiration de ce délai, cette mesure d'astreinte ne pouvant courir que pendant six mois consécutifs ;
- condamner la société Valve à lui payer une indemnité de cent mille euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile ;
- condamner la société Valve aux entiers dépens.

Sur les clauses intéressant les dispositions du code de la propriété intellectuelle

Il s'agit des clauses n° 1.C et 6 de l'Accord de Souscription Steam.

Sur l'épuisement du droit de distribution

Il s'agit de la clause 1.C de l'Accord de souscription Steam qui, quelle que soit sa version prohiberait toute possibilité de céder les souscriptions acquises sur la plate-forme Steam.

La Section 1.C de l'Accord de Souscription Steam prévoit notamment :

«Votre Compte et les informations qui s'y rattachent (par exemple : coordonnées, informations de facturation, historique du Compte et Souscriptions, etc.) sont strictement personnels. Vous n'êtes par conséquent pas autorisé à vendre ou facturer le droit d'utilisation de votre Compte à des tiers, ni à le transférer. De la même manière, vous n'êtes pas autorisé à vendre ou facturer le droit d'utiliser des Souscriptions, ni à les transférer, sauf autorisation expresse dans le présent Accord (y compris les Conditions de Souscription et Règles d'utilisation) ou autorisation spécifique de Valve. »

Il sera rappelé que 'Steam' est une plate-forme de jeux vidéo en lignes et que les 'souscripteurs' souscrivent à des abonnements (souscriptions) leur donnant le droit de jouer à un jeu vidéo en ligne qui est téléchargé depuis la plate-forme et d'utiliser d'autres services via cette plate-forme.

L'association UFC critique cette clause en faisant valoir que celle-ci prohibe toute possibilité de céder les souscriptions acquises sur la plate-forme Steam, souscriptions qui sont composées des services, logiciels et contenus accessibles depuis la plate-forme et incluent des éléments protégés par un droit de

propriété intellectuelle dont la société Valve est titulaire, celle-ci disposant du droit de contrôler la mise sur le marché de l'oeuvre sauf épuisement de ce droit de distribution pour répondre à la libre circulation de ces biens sur le territoire européen. Elle en déduit comme le tribunal qui a réputé cette clause non écrite, que l'épuisement du droit de distribution 'interdit d'interdire, serait-ce par le jeu de dispositions contractuelles, la libre circulation des marchandises au sein de l'Union' et de considérer la clause 1.C est illicite au regard de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, de la directive 2009/24/CE et des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la propriété intellectuelle.

Elle soutient en réponse à la société Valve qui réplique que l'épuisement du droit de distribution s'applique uniquement aux oeuvres fixées sur des supports tangibles, ce qui n'est pas le cas des abonnements à des jeux vidéos offerts sur la plate-forme Steam, que le jeu vidéo est une oeuvre complexe c'est-à-dire composée d'éléments logiciels et non logiciels et fait valoir une application distributive à ces oeuvres, d'une part, des dispositions du droit commun d'auteur qui ne prévoient d'épuisement du droit que sur les supports tangibles et, d'autre part, du droit spécial d'auteur sur l'oeuvre logicielle selon lequel le droit de distribution du titulaire s'épuise par la première mise à disposition du logiciel sur le territoire de l'Union européenne depuis un support matériel ou non.

Elle sollicite à ce titre que soit posée une question préjudicielle à la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) telle que ci-avant rappelée.

Elle soutient que la dématérialisation des jeux vidéos permet à l'industrie du jeu vidéo d'invoquer la règle de l'épuisement du droit de la directive 2001/29/CE pour interdire toute possibilité de revente d'occasion du jeu vidéo acquis de manière dématérialisée ce qui soulève une question nouvelle s'agissant d'une oeuvre complexe sur laquelle la CJUE ne s'est pas prononcée, celle-ci n'ayant eu, dans l'affaire [F] [J], à s'interroger que sur une oeuvre protégée par la directive 2001/29/CE et dans l'affaire Usedsoft que sur une oeuvre protégée par la directive 2009/24/CE.

A titre liminaire, la société Valve oppose à l'association UFC une fin de non-recevoir à agir sur le fondement de l'épuisement du droit aux motifs que ce moyen ne peut être invoqué à titre principal mais seulement comme moyen de défense à une action en contrefaçon.

Néanmoins, l'association UFC n'oppose pas à la société Valve à titre principal la règle de l'épuisement du droit de distribution mais sollicite la suppression de la clause 1.C de l'accord de souscription Steam sur le fondement des dispositions du code de la consommation aux motifs que cette clause est abusive ou illicite en regard des dispositions de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, de la directive 2009/24/CE et des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la propriété intellectuelle car empêchant les consommateurs d'accéder aux jeux vidéos dématérialisés d'occasion.

En conséquence, l'association UFC dont la mission consiste en la défense des droits des consommateurs a un intérêt à agir sur le fondement des dispositions des articles L. 621-1 et suivants du code de la consommation ce quand bien même la cause invoquée pour voir déclarer abusive une clause, est la règle de l'épuisement d'un droit de propriété intellectuelle.

Le jugement déféré sera en conséquence confirmé en ce qu'il a dit recevable la demande de l'association UFC de voir supprimer la clause 1-C de l'accord de souscription Steam sur le fondement du code de la consommation.

S'agissant de la question préjudicielle dont l'association UFC demande à la cour de saisir la CJUE, celle-ci concerne l'interprétation de l'article 4 de la directive 2001/29/CE (directive société de l'information) et de l'article 4-2 de la directive 2009/24 (directive logiciel).

La directive 2001/29/CE du Parlement 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 a pour objectif principal d'instaurer un niveau élevé de protection en faveur des auteurs, permettant à ceux-ci d'obtenir une rémunération appropriée pour l'utilisation de leurs 'uvres, notamment à l'occasion d'une communication au public (considérants 4, 9 et 10).

L'article 4, paragraphe 1, de la directive 2001/29/CE prévoit que les auteurs disposent du droit exclusif d'autoriser ou d'interdire toute forme de distribution au public, par la vente ou autrement, de l'original de leurs 'uvres ou de copies de celles-ci, un tel droit étant, en application de l'article 4, paragraphe 2, de ladite directive, épuisé en cas de première vente ou de premier autre transfert de propriété dans l'Union de l'original de l'uvre ou de sa copie par le titulaire du droit ou avec son consentement. Ces dispositions de l'article 4, paragraphe 2, de la directive sont transposées en droit français à l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle.

Il n'est pas discuté que la règle de l'épuisement du droit prévue à l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2001/29/CE ne s'applique pas aux oeuvres régies par cette directive lorsque celles-ci sont mises sur la marché de manière dématérialisée (CJUE aff. C-263/18 arrêt du 19 décembre 2019 dit [F] [J]).

En effet, dans cette décision, la CJUE a dit pour droit que la fourniture au public par téléchargement, pour un usage permanent, d'un livre électronique, relève de la notion de 'communication au public' et, plus particulièrement, de celle de 'mise à disposition du public de l'uvre de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement' au sens de l'article 3, paragraphe 1, de la directive 2001/29/CE du Parlement 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.

Il résulte de cette décision que le titulaire des droits d'auteur a dès lors le droit d'empêcher cette mise à disposition par la société [F] [J], nonobstant le fait qu'il a lui-même initialement autorisé la mise à disposition du livre électronique sur son site internet ou celui de son licencié, car cette mise à disposition ne constitue par un acte de distribution soumis à la règle de l'épuisement.

L'article 4-2 de la directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil, du 23 avril 2009, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, prévoit que la première vente d'une copie d'un programme d'ordinateur dans la Communauté par le titulaire du droit ou avec son consentement épuise le droit de distribution de cette copie dans la Communauté, à l'exception du droit de contrôler des locations ultérieures du programme d'ordinateur ou d'une copie de celui-ci. La

transposition de ces dispositions en droit français résulte de l'article L. 122-6 3° du code de la propriété intellectuelle.

Par arrêt en date du 3 juillet 2012 (Aff. C-128-11 dite *Usedsoft*), la CJUE a dit pour droit que :

1) L'article 4, paragraphe 2, de la directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil, du 23 avril 2009, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, doit être interprété en ce sens que le droit de distribution de la copie d'un programme d'ordinateur est épuisé si le titulaire du droit d'auteur, qui a autorisé, fût-il à titre gratuit, le téléchargement de cette copie sur un support informatique au moyen d'Internet, a également conféré, moyennant le paiement d'un prix destiné à lui permettre d'obtenir une rémunération correspondant à la valeur économique de la copie de l'œuvre dont il est propriétaire, un droit d'usage de ladite copie, sans limitation de durée.

2) Les articles 4, paragraphe 2, et 5, paragraphe 1, de la directive 2009/24 doivent être

interprétés en ce sens que, en cas de revente d'une licence d'utilisation emportant la revente d'une copie d'un programme d'ordinateur téléchargée à partir du site Internet du titulaire du droit d'auteur, licence qui avait été initialement octroyée au premier acquéreur par ledit titulaire du droit sans limitation de durée et moyennant le paiement d'un prix destiné à permettre à ce dernier d'obtenir une rémunération correspondant à la valeur économique de ladite copie de son œuvre, le second acquéreur de ladite licence ainsi que tout acquéreur ultérieur de cette dernière pourront se prévaloir de l'épuisement du droit de distribution prévu à l'article 4, paragraphe 2, de cette directive et, partant, pourront être considérés comme des acquéreurs légitimes d'une copie d'un programme d'ordinateur, au sens de l'article 5, paragraphe 1, de ladite directive, et bénéficiaires du droit de reproduction prévu à cette dernière disposition.

Il ressort de cette décision, ce qui n'est pas discuté par les parties que, s'agissant des programmes d'ordinateur, l'épuisement du droit de distribution peut être invoqué, que le programme d'ordinateur soit mis à disposition du public sur un support tangible ou dématérialisé.

La question préjudicielle dont l'association UFC sollicite la transmission pose le préalable du caractère complexe de l'oeuvre constituée par le jeu vidéo et de l'application distributive des dispositions de chacune de ces directives à la partie logicielle de l'oeuvre et à sa partie non logicielle, la question posée devant permettre de savoir quelle directive doit être appliquée en matière d'épuisement du droit de distribution des jeux vidéos acquis de manière dématérialisée. L'association UFC précisant qu'appliquée à la règle de l'épuisement du droit cette qualification distributive aboutirait 'à une situation ubuesque' lorsque le jeu est mis sur le marché de manière dématérialisée'(page 30 des conclusions de l'association UFC), les règles applicables de l'épuisement du droit étant différentes.

L'arrêt de la CJUE du 23 janvier 2014 (Aff. C- 355/12 dite arrêt Nintendo), s'il ne statue pas sur l'épuisement du droit mais sur les 'mesure techniques efficaces' utilisées au sens de l'article 6 de la directive 2001/29 qui empêchent l'utilisation de jeux vidéos autres que ceux autorisés par la société Nintendo sur ses consoles de jeux, a néanmoins un intérêt dans la présente affaire et particulièrement ses points 21, 22 et 23 selon lesquels :

21. À cet égard, il convient, à titre liminaire, de relever que la directive 2001/29 porte, ainsi qu'il ressort notamment de son article 1er , paragraphe 1, sur la protection juridique du droit d'auteur et des droits voisins comprenant, pour les auteurs, les droits exclusifs en ce qui concerne leurs 'uvres. Quant aux 'uvres telles que des programmes d'ordinateur, elles sont protégées par le droit d'auteur à condition qu'elles soient originales, c'est-à-dire qu'elles constituent une création intellectuelle propre à leur auteur (voir arrêt du 16 juillet 2009, Infopaq International, C-5/08, Rec. p. I-6569, point 35).

22. En ce qui concerne les parties d'une 'uvre, il y a lieu de constater que rien dans la directive 2001/29 n'indique que ces parties sont soumises à un régime différent de celui de l'uvre entière. Il s'ensuit qu'elles sont protégées par le droit d'auteur dès lors qu'elles participent, comme telles, à l'originalité de l'uvre entière (voir arrêt Infopaq International, précité, point 38).

23. Ce constat n'est pas infirmé par le fait que la directive 2009/24 constitue une *lex specialis* par rapport à la directive 2001/29 (voir arrêt du 3 juillet 2012, UsedSoft, C-128/11, point 56). En effet,

conformément à son article 1er, paragraphe 1, la protection offerte par la directive 2009/24 se limite aux programmes d'ordinateur. Or, ainsi qu'il ressort de la décision de renvoi, les jeux vidéo, tels que ceux en cause au principal, constituent 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. Dans la mesure où les parties d'un jeu vidéo, en l'occurrence ces éléments graphiques et sonores, participent à l'originalité de l'œuvre, elles sont protégées, ensemble avec l'œuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29.

De même, dans l'affaire [F] [J] précitée, la Cour au point 59 relève que 'Même dans l'hypothèse où un livre électronique devrait être considéré comme un matériel complexe (voir, en ce sens, arrêt du 23 janvier 2014, Nintendo e.a., C - 355/12, EU:C:2014:25, point 23), comprenant tant une œuvre protégée qu'un programme d'ordinateur pouvant bénéficier de la protection de la directive 2009/24, il y aurait lieu de considérer qu'un tel programme ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'œuvre contenue dans un tel livre. En effet, ainsi que M. l'avocat général l'a relevé au point 67 de ses conclusions, un livre électronique est protégé en raison de son contenu, qui doit donc être considéré comme l'élément essentiel de celui-ci, de sorte que la circonstance qu'un programme d'ordinateur peut faire partie d'un livre électronique afin d'en permettre la lecture ne saurait entraîner l'application de telles dispositions spécifiques.

Ainsi que le fait valoir la société Valve, non sérieusement démentie sur ce point par l'association UFC, le jeu vidéo n'est pas un programme informatique à part entière mais une œuvre complexe en ce qu'il comprend des composantes logicielles mais également de nombreux autres éléments tels des graphismes, de la musique, des éléments sonores, un scénario et des personnages dont certains deviennent cultes.

Le jeu vidéo dématérialisé ne peut donc 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. Ces créations doivent donc être protégées, ensemble avec l'œuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29 précitée dont le législateur de l'Union européenne n'a pas souhaité l'assimilation des copies matérielles et des copies immatérielles d'œuvres protégées aux fins des dispositions pertinentes de cette directive.

En effet, les considérants 28 et 29 de la directive 2001/29, relatifs au droit de distribution, énoncent, respectivement, que ce droit inclut le droit exclusif de contrôler « la distribution d'une œuvre incorporée à un bien matériel » et que la question de l'épuisement du droit ne se pose pas dans le cas des services, en particulier lorsqu'il s'agit de services en ligne, étant précisé que, contrairement aux CD-ROM ou aux CD-I, pour lesquels la propriété intellectuelle est incorporée dans un support physique, à savoir une marchandise, tout service en ligne constitue en fait un acte devant être soumis à autorisation dès lors que le droit d'auteur ou le droit voisin en dispose ainsi.

En outre, selon les arrêts précités, les dispositions de la directive 2009/24 (*lex specialis*) montrent la volonté du législateur européen d'assimiler, aux fins de la protection prévue par ladite directive, les copies matérielles et immatérielles de tels programmes d'ordinateurs pour des raisons économiques. La Cour a relevé, au point 61 de l'arrêt *Usedsoft* précité que, d'un point de vue économique, la vente d'un programme d'ordinateur sur un support matériel et la vente d'un programme d'ordinateur par téléchargement au moyen d'Internet sont similaires, le mode de transmission en ligne étant l'équivalent fonctionnel de la remise d'un support matériel, de sorte que l'interprétation de l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2009/24 à la lumière du principe d'égalité de traitement justifie que ces deux modes de transmission soient traités de manière comparable.

Or, le jeu vidéo, à la différence du programme d'ordinateur destiné à être utilisé jusqu'à son obsolescence, se retrouve rapidement sur le marché une fois la partie terminée, le jeu vidéo pouvant contrairement au logiciel être encore utilisé par de nouveaux joueurs plusieurs années après sa création.

Comme la Cour l'a fait dans l'affaire [F] [J] (point 58) pour le livre, il ne peut être considéré que la fourniture d'un jeu vidéo sur un support matériel et la fourniture d'un jeu vidéo dématérialisé sont équivalentes d'un point de vue économique et fonctionnel, 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.

Aussi, la directive 2009/24 (lex specialis), ainsi que la jurisprudence Usedsoft précitée, n'apparaissent pas pouvoir être appliquées aux oeuvres que constituent les jeux vidéo, les considérations opposées par l'association UFC fondées sur le contrôle par la société Valve du marché de l'occasion des jeux vidéo dématérialisés et des prix pratiqués étant indifférentes dans la détermination de la directive applicable eu égard à la jurisprudence européenne précitée.

La société Valve soutient donc à raison que seule la directive 2001/29 est applicable aux jeux vidéos et que la règle de l'épuisement du droit ne s'applique pas en l'espèce, la mise à disposition de jeux vidéos dématérialisés relevant de la notion de la communication au public et non du droit de distribution, sans qu'il soit besoin de transmettre à la CJUE la question préjudicielle ci-avant rappelée, l'application correcte du droit communautaire ne laissant place à aucun doute raisonnable.

La demande tendant à voir poser une question préjudicielle à la CJUE est donc rejetée.

Au vu des considérations qui précèdent, c'est à tort que les premiers juges ont considéré la clause n° 1-C illicite au regard de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE, de la directive 2009/24/CE, des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3° du code de la propriété intellectuelle.

Le chef du jugement ayant déclaré non écrite cette clause sera en conséquence infirmé.

Sur la cession du droit d'auteur

Il s'agit de la clause 6.A et B de l'accord de souscription Steam sur le contenu généré par l'utilisateur.

« 6. CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR

A. Dispositions générales

Steam propose des interfaces et des outils qui vous permettent de générer du contenu et de le mettre à disposition des autres utilisateurs et/ou de Valve, à votre entière discrétion. Le « Contenu généré par l'utilisateur » signifie le contenu que vous mettez à la disposition d'autres joueurs dans le cadre de votre utilisation de fonctions multi-utilisateurs de Steam, ou que vous mettez à la disposition de Valve ou de ses sociétés affiliées dans le cadre de votre utilisation des Contenus et Services ou autre.

Lorsque vous chargez votre contenu sur Steam afin de le rendre disponible pour les autres utilisateurs et/ou Valve, vous accordez à Valve et à ses sociétés affiliées, pour le monde entier, le droit non exclusif d'utiliser, de reproduire, de modifier, de créer des 'uvres dérivées sur la base de ce contenu, de distribuer, de transmettre, de transcoder, de traduire, de diffuser, de communiquer de toute autre manière, et d'afficher et représenter en public votre Contenu Généré par l'Utilisateur, ainsi que les 'uvres dérivées de celui-ci, aux fins des activités, de l'exploitation, de la distribution, de l'inclusion dans le cadre du service Steam, des jeux Steam et des autres offres Steam, Souscriptions comprises, et de leur promotion. Cette licence est octroyée à Valve au fur et à mesure du chargement du contenu sur Steam pendant toute la durée de validité des droits de propriété intellectuelle. Elle peut être résiliée si Valve commet un manquement dans le cadre de la licence et n'y remédie pas dans les quatorze (14) jours suivant la réception par le service juridique de Valve de votre mise en demeure, envoyée à l'adresse applicable de Valve indiquée sur la page de notre Politique de protection de la vie privée. La résiliation de ladite licence n'affecte pas les droits des bénéficiaires des éventuelles sous-licences concédées par Valve avant ladite résiliation. Valve est seul propriétaire des 'uvres dérivées créées par Valve à partir de votre Contenu Généré par l'Utilisateur, et est par conséquent autorisé à octroyer des licences sur ces 'uvres dérivées. Si vous utilisez le stockage en cloud de Valve, vous nous accordez une autorisation de stockage de vos informations dans le cadre de ce service. Valve est susceptible d'imposer une limite aux volumes de données que vous êtes autorisé à stocker.

Si vous faites part de commentaires ou suggestions à Valve concernant Steam, les Contenus et Services ou d'autres produits, équipements matériels ou services de Valve, Valve est libre de s'en servir librement, sans obligation de vous en avertir.

B. Contenu chargé sur le Steam Workshop

Certains jeux et applications disponibles sur Steam (les « Applications compatibles avec le Workshop ») vous permettent de créer du Contenu Généré par l'Utilisateur à partir d'une Application compatible avec le Workshop ou à l'aide de celle-ci, et de soumettre ce Contenu Généré par l'Utilisateur (une « Contribution au Workshop ») sur une ou des pages Web Steam Workshop. Les Contributions au Workshop peuvent être consultées par la communauté Steam et, pour certaines catégories de Contributions, les utilisateurs peuvent interagir avec elles, les télécharger ou les acheter. Dans certains cas, les Contributions au Workshop peuvent être étudiées à des fins d'incorporation par Valve ou un développeur tiers à un jeu ou un Marché de Souscriptions.

Vous comprenez et reconnaissez que Valve n'a aucune obligation d'utiliser, de distribuer ou de continuer de distribuer des copies d'une Contribution au Workshop, et se réserve le droit, mais non l'obligation, de restreindre ou de supprimer une Contribution au Workshop pour quelque motif que ce soit.

Certaines Applications compatibles avec le Workshop ou pages Web Workshop peuvent inclure des conditions spéciales (des « Conditions Spécifiques d'une Application ») complétant ou modifiant les conditions énoncées à la présente Section. En particulier, lorsque des Contributions au Workshop sont distribuées à titre payant, les Conditions spécifiques d'une Application définissent comment les revenus peuvent être partagés. Sauf disposition contraire dans les Conditions spécifiques d'une Application (le cas échéant), les règles générales suivantes s'appliquent aux Contributions au Workshop.

Les Contributions au Workshop sont considérées comme des Souscriptions. A ce titre, vous convenez que les Souscripteurs auprès desquels votre Contribution au Workshop est distribuée bénéficieront des mêmes droits d'utilisation de votre Contribution (et seront soumis aux mêmes restrictions) que ceux définis dans le présent Accord pour les autres Souscriptions.

Nonobstant la licence décrite à la Section 6.A., Valve n'a le droit de modifier ou de créer des 'uvres dérivées de votre Contribution au Workshop que dans les cas suivants : (a) Valve peut effectuer des modifications pour rendre votre Contribution compatible avec Steam et les fonctionnalités ou l'interface utilisateur du Workshop, et (b) Valve ou le développeur concerné peut apporter des modifications aux Contributions au Workshop acceptées pour une distribution intégrée à une application lorsqu'il estime qu'elles sont nécessaires ou souhaitables pour améliorer le gameplay.

Vous pouvez, à votre entière discrétion, décider de supprimer une Contribution au Workshop des pages Workshop concernées. Si vous supprimez une Contribution au Workshop, Valve n'aura plus le droit de l'utiliser, la distribuer, la transmettre, la communiquer, l'afficher en public ou effectuer sa représentation publique. Toutefois, (a) Valve pourra continuer d'exercer ces droits pour les Contributions au Workshop acceptées pour une distribution intégrée à un jeu ou distribuées d'une façon leur permettant d'être utilisées dans un jeu, et (b) votre suppression n'affectera pas les droits des Souscripteurs ayant déjà obtenu l'accès à une copie de la Contribution.

Sauf disposition contraire dans les Conditions Spécifiques d'une Application, vous convenez que l'appréciation de Valve vis-à-vis de vos Contributions au Workshop représente votre entière compensation à ce titre, et que vous ne bénéficiez d'aucun autre droit ou compensation dans le cadre des droits accordés à Valve et à d'autres Souscripteurs».

Selon la société Valve la plate-forme Steam permet aux souscripteurs d'accéder à des jeux vidéos en ligne mais également de créer des contenus basés sur des jeux vidéo et de les partager avec la communauté Steam. Elle fait valoir que pour permettre aux utilisateurs de partager du contenu en ligne, il est indispensable de stipuler que les souscripteurs lui concèdent une licence non exclusive afin de stocker et de distribuer les contenus qu'ils créent et partagent avec la communauté sur la plate-forme.

Elle critique le jugement déféré qui a considéré cette clause illicite sur le fondement des articles L. 131-1, L. 131-2 et L. 131-3 du code de la propriété intellectuelle aux motifs que cette clause ne mentionne aucune modalité de rémunération du créateur du contenu virtuel et ne précise pas de manière

suffisante les droits conférés et les exploitations autorisées, et abusive en application de l'article L. 212-1 du code de la consommation en ce qu'elle a pour objet ou pour effet de créer au détriment du consommateur un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat.

Elle soutient que la Section 6 est une clause classique de licence non exclusive de droits de propriété intellectuelle accordée par les utilisateurs de la plate-forme aux seules fins de l'exploitation de cette plate-forme. Elle précise être principalement un distributeur de jeux vidéo et que la clause critiquée ne prévoit qu'une licence non exclusive et non une cession globale des oeuvres futures.

L'association UFC soutient quant à elle que la clause critiquée prévoit bien une cession de droit d'utilisation de contenus et accorde la possibilité de créer une oeuvre dérivée à partir de l'oeuvre cédée par l'utilisateur de la plate-forme. Elle ajoute que les oeuvres cédées ne sont ni identifiées ni individualisées et en déduit que cette clause prévoit une cession de toutes les oeuvres futures sans clairement les identifier dès la conclusion du contrat, et ne répond pas à la règle de prohibition de l'article L.131-1 du code de la propriété intellectuelle.

Elle ajoute que cette clause n'est pas rédigée de manière claire et compréhensible notamment quant au sort des oeuvres dérivées créées par la société Valve à partir des oeuvres cédées par les utilisateurs de la plate-forme et n'est pas conforme aux dispositions de l'article L. 131-3 du code de la propriété intellectuelle. Elle explique ne pas chercher à nuire au système de création par les utilisateurs de la plate-forme Steam ni à empêcher la cession des oeuvres à la société Valve mais souhaiter que les utilisateurs du service soient en mesure de contrôler l'exploitation de leurs oeuvres et de les créer en disposant d'une information conforme à la loi.

Il ressort des éléments fournis au débat et des explications des parties que la plate-forme Steam offre à ses utilisateurs la possibilité de générer des contenus divers allant des commentaires, captures d'écran montrant des séquences de jeu, dessins, captures d'écran retouchées, aux 'mods', abréviation de 'modifications' qui désigne un changement de code d'un jeu vidéo afin qu'il opère différemment de la version originale, en modifiant des personnages ou en introduisant de nouveaux contenus dans le jeu.

Le souscripteur a le choix de partager ou non ce contenu en rapport avec un jeu avec la communauté Steam et peut le retirer ou cesser sa diffusion à tout moment. Il peut également le diffuser sur d'autres plateformes.

Par cette clause, la société Valve recueille l'accord du souscripteur pour stocker le contenu qu'il a décidé de partager et le mettre à disposition d'autres utilisateurs pour les besoins de l'exploitation de la plateforme Steam.

Une licence non exclusive d'utilisation de ces contenus générés par les souscripteurs pour les besoins de la plateforme Steam est ainsi prévue sans mention d'une cession au bénéfice de la société Valve des droits patrimoniaux d'auteur (droits de représentation et de reproduction) éventuellement détenus par les souscripteurs, une telle cession ne pouvant être déduite des clauses 6A et 6B précitées. L'association UFC ne peut donc être suivie lorsqu'elle affirme que la clause critiquée emporte 'cession du droit d'utilisation'.

En effet, il convient de relever avec la société Valve qu'il n'est pas prévu par cette clause qu'elle est cessionnaire des droits patrimoniaux d'auteur et que si l'utilisateur, auteur du contenu, entend exploiter commercialement auprès d'un tiers le contenu dont il est le créateur, il lui appartient de prendre l'initiative de cette exploitation et de solliciter les autorisations nécessaires auprès du titulaire des droits sur l'oeuvre originale.

Il sera en outre retenu par la cour que la société Valve n'est pas titulaire des droits sur l'ensemble des jeux vidéos mis à disposition sur la plateforme Steam, et ne détient des droits d'auteur exclusifs que sur un nombre réduit de jeux. Pour ces derniers, il est prévu que le souscripteur qui a généré un contenu reçoit une licence de la société Valve sur le contenu original sur la base duquel il a réalisé sa création (article 2.D).

Cette clause ne peut donc être considérée comme contrevenant aux dispositions de l'article L 131-1 du code de la propriété intellectuelle prohibant la cession globale des oeuvres futures.

Elle ne peut pas plus être considérée comme contraire aux dispositions de l'article L. 131-2 du code de la propriété intellectuelle selon lesquelles les contrats par lesquels sont transmis des droits d'auteur doivent être constatés par écrit, l'existence de cet écrit ne pouvant être sérieusement contesté.

La non-conformité de cette clause aux dispositions de l'article L. 131-3 du code de la propriété intellectuelle selon lesquelles la transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son, étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à sa durée, n'est pas plus caractérisée s'agissant d'un contrat de licence qui concède un droit d'usage non exclusif de l'oeuvre de l'esprit sans transférer aucun droit.

Il sera néanmoins relevé avec la société Valve que les dispositions de l'article 6A ne peuvent être considérées ainsi que l'a fait le tribunal comme ne précisant pas de manière suffisante les droits cédés et les exploitations autorisées alors que la clause énumère précisément et distinctement les droits accordés soit un 'droit non exclusif d'utiliser, de reproduire, de modifier, de créer des 'uvres dérivées sur la base de ce contenu, de distribuer, de transmettre, de transcoder, de traduire, de diffuser, de communiquer de toute autre manière, et d'afficher et représenter en public le Contenu Généré par l'Utilisateur, ainsi que les 'uvres dérivées de celui-ci'. De même, le champ d'exploitation est précisé, la clause stipulant que cette licence est concédée : 'aux fins des activités, de l'exploitation, de la distribution, de l'inclusion dans le cadre du service Steam, des jeux Steam et des autres offres Steam, Souscriptions comprises, et de leur promotion'. Enfin, le périmètre géographique et temporel existe, la licence étant mondiale et pour toute la durée des droits de propriété intellectuelle.

L'association UFC relève que cette clause prévoit le droit pour la société Valve de modifier ou de créer des oeuvres dérivées à partir du contenu généré par le souscripteur, oeuvres dérivées dont la société Valve est la seule propriétaire et conserve le droit de concéder des licences sur ces oeuvres dérivées, alors même que l'auteur souhaite retirer sa contribution de la plate-forme. Elle considère que si la

société Valve indique ne pas procéder à l'exploitation des contenus de ses utilisateurs, celle-ci ne s'en octroie pas moins en amont les droits sur leur contenu notamment à des fins d'exploitation commerciale.

Pour autant, les dispositions du B de la clause 6 'Contenu chargé sur le Steam Workshop' précisent que 'Nonobstant la licence décrite à la Section 6.A., Valve n'a le droit de modifier ou de créer des 'uvres dérivées de votre Contribution au Workshop que dans les cas suivants : (a) Valve peut effectuer des modifications pour rendre votre Contribution compatible avec Steam et les fonctionnalités ou l'interface utilisateur du Workshop, et (b) Valve ou le développeur concerné peut apporter des modifications aux Contributions au Workshop acceptées pour une distribution intégrée à une application lorsqu'il estime qu'elles sont nécessaires ou souhaitables pour améliorer le gameplay' ce qui informe la personne auteur du contenu sur la portée des modifications aboutissant aux œuvres dites dérivées.

En outre, ces dispositions qui portent sur le fonctionnement du Steam Workshop prévoient que : 'Certains jeux et applications disponibles sur Steam (les « Applications compatibles avec le Workshop ») vous permettent de créer du Contenu Généré par l'Utilisateur à partir d'une Application compatible avec le Workshop ou à l'aide de celle-ci, et de soumettre ce Contenu Généré par l'Utilisateur (une « Contribution au Workshop ») sur une ou des pages Web Steam Workshop. Les Contributions au Workshop peuvent être consultées par la communauté Steam et, pour certaines catégories de Contributions, les utilisateurs peuvent interagir avec elles, les télécharger ou les acheter. Dans certains cas, les Contributions au Workshop peuvent être étudiées à des fins d'incorporation par Valve ou un développeur tiers à un jeu ou un Marché de Souscriptions. Vous comprenez et reconnaissez que Valve n'a aucune obligation d'utiliser, de distribuer ou de continuer de distribuer des copies d'une Contribution au Workshop, et se réserve le droit, mais non l'obligation, de restreindre ou de supprimer une Contribution au Workshop pour quelque motif que ce soit. Certaines Applications compatibles avec le Workshop ou pages Web Workshop peuvent inclure des conditions spéciales (des « Conditions Spécifiques d'une Application ») complétant ou modifiant les conditions énoncées à la présente Section. En particulier, lorsque des Contributions au Workshop sont distribuées à titre payant, les

Conditions spécifiques d'une Application définissent comment les revenus peuvent être partagés. Sauf disposition contraire dans les Conditions spécifiques d'une Application (le cas échéant), les règles générales suivantes s'appliquent aux Contributions au Workshop.'

Néanmoins, ainsi que relevé par le tribunal, cette clause 6A et B ne mentionne aucune rémunération de l'auteur du 'contenu généré par l'utilisateur' notamment lorsque ce contenu est incorporé dans une oeuvre dérivée, et ne mentionne pas de manière suffisamment claire les droits qui lui sont conférés et n'est donc pas conforme aux dispositions du code de la propriété intellectuelle prévoyant la rémunération de l'auteur.

Si la société Valve allègue en page 60 de ses écritures, qu'en aucun cas elle ou les titulaires de droits tiers ne commercialisent aux 'souscripteurs' des 'contenus générés par l'utilisateur' inclus dans un jeu sans que soit versée une rémunération aux créateurs de ceux-ci, ce droit ne résulte pas clairement de la clause critiquée et surtout il ne résulte pas clairement de celle-ci que lorsque la commercialisation d'un 'mods' est souhaitée par son créateur, des conditions spécifiques sont convenues au cas par cas avec celui-ci afin d'en fixer les modalités d'exploitation. La mention selon laquelle 'Certaines Applications compatibles avec le Workshop ou pages Web Workshop peuvent inclure des conditions spéciales (des « Conditions Spécifiques d'une Application ») complétant ou modifiant les conditions énoncées à la présente Section, en particulier, lorsque des Contributions au Workshop sont distribuées à titre payant, les Conditions spécifiques d'une Application définissent comment les revenus peuvent être partagés', ne sont pas suffisamment claires pour informer pleinement le créateur des droits qui lui sont conférés particulièrement en terme de rémunération, ce quand bien même des articles de presse font état de sommes importantes reversées par la société Valve aux contributeurs.

L'article L. 212-1 du code de la consommation prévoit que : 'Dans les contrats conclus entre professionnels et consommateurs, sont abusives les clauses qui ont pour objet ou pour effet de créer, au détriment du consommateur, un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat.

Sans préjudice des règles d'interprétation prévues aux articles 1188, 1189, 1191 et 1192 du code civil, le caractère abusif d'une clause s'apprécie en se référant, au moment de la conclusion du contrat, à toutes les circonstances qui entourent sa conclusion, de même qu'à toutes les autres clauses du contrat. Il s'apprécie également au regard de celles contenues dans un autre contrat lorsque les deux contrats sont juridiquement liés dans leur conclusion ou leur exécution.

L'appréciation du caractère abusif des clauses au sens du premier alinéa ne porte ni sur la définition de l'objet principal du contrat ni sur l'adéquation du prix ou de la rémunération au bien vendu ou au service offert pour autant que les clauses soient rédigées de façon claire et compréhensible.'

Aussi, les considérations précitées de la clause 6 A et B qui n'exposent pas de manière transparente le fonctionnement concret du mécanisme de rémunération de l'auteur de contenus sont de nature à porter une atteinte grave à la situation juridique du consommateur en restreignant le contenu de ses droits ou une entrave à l'exercice de ceux-ci, et sont de nature à créer un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au détriment du consommateur ou du non-professionnel. La clause 6 A et B sera donc réputée non-écrite.

En revanche, seul les paragraphes A et B de la clause 6 étant critiqués et reconnus abusifs, le jugement entrepris devra être infirmé en ce qu'il a réputée non écrite l'ensemble de la clause 6.

Sur la clause intéressant le porte-monnaie Steam

Aux termes de la Section 3.C :

'Steam peut mettre à disposition un système de solde associé à votre Compte (le « Porte-monnaie Steam »). Le Porte-monnaie Steam n'est ni un compte bancaire ni un quelconque instrument de paiement. Il fonctionne comme un solde prépayé permettant d'acquérir du Contenu et des Services. Vous pouvez créditer ce Porte-monnaie Steam jusqu'à une limite maximale déterminée par Valve, par carte bancaire, carte prépayée, code promotionnel ou tout autre mode de paiement accepté par Steam. Le montant total stocké sur votre Porte-monnaie Steam plus le montant total dépensé via votre Porte-monnaie Steam ne doit pas dépasser 2 000 USD (deux mille US Dollars) ou son équivalent en devise locale par

tranche de 24 heures. Toute tentative de dépôt dans votre Porte-monnaie Steam qui dépasse ce plafond ne sera pas créditée tant que votre activité ne redescendra pas en dessous dudit plafond. Valve peut modifier ou imposer différentes limites de solde et d'utilisation du Porte-monnaie Steam à tout moment.

Vous serez informé par e-mail de toute modification des limites de solde et d'utilisation du Porte-Monnaie Steam dans les 60 (soixante) jours avant l'entrée en vigueur de cette modification. La poursuite d'utilisation de votre Compte Steam plus de trente (30) jours après l'entrée en vigueur de ces modifications vaudra acceptation de votre part de l'intégralité de ces modifications. Si vous n'acceptez pas ces modifications, votre seul recours consiste à résilier votre Compte Steam. Dans ce cas, Valve ne sera en aucun cas tenue de rembourser les crédits restant dans votre Porte-Monnaie.

Vous pouvez utiliser le Porte-monnaie Steam pour acheter des Souscriptions, y compris en réalisant des achats in-game compatibles avec les transactions du Porte-monnaie Steam, et du Matériel. En vertu de la Section 3.I, les fonds versés au Porte-monnaie Steam ne sont ni remboursables ni transférables. Ces fonds ne constituent aucun droit de propriété personnelle, n'ont aucune valeur en dehors de Steam et ne peuvent être utilisés que pour acheter des Souscriptions et du contenu associé via Steam (notamment les jeux et autres applications proposés sur le magasin Steam ou sur un Marché de Souscriptions Steam) et du Matériel. Les fonds du Porte-monnaie Steam n'ont aucune valeur fiduciaire et ne peuvent pas être échangés contre de l'argent. Les fonds du Porte-monnaie Steam considérés sans propriétaire peuvent être transférés aux autorités compétentes'.

Les premiers juges ont considéré cette section 3.C illicite au regard des articles L. 133-3, L. 315-1 L. 315-2, L. 315-3 L. 521-3, L. 525-5 et L. 525-6 du code monétaire et financier concernant la réglementation de la monnaie électronique, et de l'article R. 212-1 3° du code de la consommation relatif aux modifications unilatérales des contrats de consommation.

Selon l'association UFC, la section 3.C serait aussi abusive, notamment au regard des articles R. 212-1 11° et L. 215-1 du code de la consommation, l'article 3C ne pouvant permettre à la société Valve de

conserver les fonds crédités par les utilisateurs de la plate-forme Steam et de considérer qu'une fois versés sur le porte-monnaie Steam, il ne sont ni remboursables, ni transférables.

L'association UFC considère que contrairement à ce que tente de démontrer la société Valve, les fonds chargés sur le porte-monnaie Steam sont bien des valeurs qui doivent s'apparenter à de la monnaie électronique. Elle fait valoir que la société Valve indique bien que la première étape permettant de créditer le porte-monnaie Steam est un « prépaiement », que l'utilisateur est ainsi invité à effectuer un paiement depuis son compte bancaire vers le compte de la société Valve par l'intermédiaire d'un prestataire de service et qu'en contrepartie de ce paiement, la société Valve attribue, dans un deuxième temps, une valeur monétaire identique à celle prépayée sur le compte Steam de l'utilisateur qui peut ainsi accéder à un panel de produits et services accessibles depuis la seule boutique Steam : les souscriptions.

Pour la société Valve, les fonds stockés sur le porte-monnaie Steam ne répondraient pas à la définition de la monnaie électronique des articles L.315-1 et suivants du code monétaire et financier dans la mesure où les critères « d'opération de paiement » et « d'acceptation par une personne morale ou physique différente de celle de l'émetteur » ne seraient pas rencontrés. Elle considère qu'elle ne peut donc être qualifiée d'émetteur de monnaie électronique.

Selon les dispositions de l'article L. 315-1, I, du code monétaire et financier, transposition de l'article 2, § 2 de la directive 2009/110/CE du 16 septembre 2009 concernant l'accès à l'activité des établissements de monnaie électronique et son exercice ainsi que la surveillance prudentielle de ces établissements, la monnaie électronique « est une valeur monétaire qui est stockée sous une forme électronique, y compris magnétique, représentant une créance sur l'émetteur, qui est émise contre la remise de fonds aux fins d'opérations de paiement définies à l'article L. 133-3 et qui est acceptée par une personne physique ou morale autre que l'émetteur de monnaie électronique ».

L'article L. 525-1 du même code dispose que les émetteurs de monnaie électronique sont les établissements de crédit et les établissements de monnaie électronique ainsi que la Banque de France, le Trésor public ou la Caisse des dépôts et consignations.

Les établissements de monnaie électronique doivent obtenir un agrément auprès de l'Autorité de contrôle prudentiel et de résolution (ACPR).

L'article L. 133-29 de ce code prévoit un principe de 'remboursabilité' des unités de monnaie électronique quelqu'en soit le montant.

La monnaie électronique se définit donc comme une valeur monétaire qui est stockée sous forme électronique sur un support tel qu'une carte prépayée ou tout autre support informatique, représentant une créance sur l'émetteur, émise contre la remise de fonds aux fins d'opération de paiement. Cette nouvelle monnaie doit être acceptée par le créancier personne physique ou morale autre que l'émetteur de monnaie électronique.

Il résulte des dispositions de la clause critiquée que la plate-forme Steam peut mettre à la disposition du souscripteur 'un système de solde associé à votre Compte' dit 'porte monnaie Steam', qui consiste à verser une somme, par l'intermédiaire d'un prestataire de service de paiement (carte de crédit ou Paypal notamment) dont le montant est plafonné, au bénéfice de la société Valve, cette somme est créditée sur 'un porte-monnaie Steam', crédit qui permettra au souscripteur de la plate-forme d'acquérir du 'Contenu et des Services' (souscriptions, contenus in game, objets virtuels sur le marché de la communauté, matériel) sur la boutique en ligne Steam soit auprès de la société Valve ainsi que celle-ci le démontre. Cette clause stipule clairement qu'"il fonctionne comme un solde prépayé" et que "Le Porte-monnaie Steam n'est ni un compte bancaire ni un quelconque instrument de paiement". Il ressort également des explications des parties que l'utilisateur peut acquérir directement ces contenus et services sans utiliser le porte monnaie Steam, qui est donc un système facultatif.

Ainsi que le fait justement valoir la société Valve, sans être valablement démentie par l'association UFC, les fonds du porte-monnaie Steam sont uniquement acceptés au profit de la société Valve à l'exception de tous tiers.

La circonstance que les fonds sur le porte-monnaie Steam sont stockés en vue d'acquisitions futures, successives et indéterminées est donc inopérante, alors que, comme le reconnaît l'association UFC en page 50 de ses écritures, la société Valve 'au travers de sa plate-forme Steam, crée une véritable économie circulaire toute entière dédiée à son seul profit'.

Aussi, la société Valve n'agit pas en tant qu'intermédiaire entre le souscripteur et un autre prestataire de service. Le fait qu'un établissement bancaire intervienne lors du paiement préalable pour alimenter le porte-monnaie est indifférent puisque ces fonds ne sont pas utilisés aux fins d'opération de paiement au bénéfice de tiers mais uniquement au bénéfice de la société Valve.

En conséquence, les fonds du porte monnaie Steam ne peuvent être qualifiés de monnaie électronique et partant, la société Valve ne peut être considérée comme un émetteur de monnaie électronique. La clause 3C ne peut donc être déclarée illicite au motif que les fonds versés sur le porte-monnaie Steam ne sont pas remboursables.

L'association UFC fait également valoir que les sommes créditées ne sont aucunement restituées à l'utilisateur qui souhaiterait résilier son compte Steam et ne pas dépenser les sommes toujours créditées dans son porte-monnaie et que, lorsqu'il souhaite sortir de l'écosystème de Steam, l'utilisateur n'a d'autre choix que d'abandonner les sommes encore contenues sur son porte-monnaie, voire de les dépenser, par défaut, et de manière inutile en acquérant des objets dont il n'aura pas besoin du fait de la résiliation. Selon l'association UFC, la résiliation apparaît dès lors comme une véritable pénalité consistant, pour le consommateur, au versement d'une indemnité : le solde de son porte-monnaie Steam. Elle en déduit que cette clause doit être considérée abusive de manière irréfutable au sens de l'article R. 212-1, 11° du code de la consommation.

Elle ajoute que cette clause contraignant l'utilisateur à accepter les modifications contractuelles sauf à abandonner les sommes créditées, contrevient surtout aux dispositions de l'article L. 215-1 du même code selon lesquelles : 'les avances effectuées après la dernière date de reconduction ou, s'agissant des contrats à durée indéterminée, après la date de transformation du contrat initial à durée déterminée, sont dans ce cas remboursées dans un délai de trente jours à compter de la date de résiliation, déduction faite des sommes correspondant, jusqu'à celle-ci, à l'exécution du contrat' et que le choix d'un prestataire de paiement en lieu et place d'un prestataire de monnaie électronique par la société Valve représente donc un montage juridique permettant à la société Valve de s'extraire des obligations de remboursement à première demande du détenteur de monnaie électronique et permet de mettre en place une économie circulaire dans laquelle l'ensemble des fonds injectés par les utilisateurs sur le porte-monnaie Steam sont nécessairement à son seul bénéfice.

Selon les dispositions de l'article R. 212-1, du code de la consommation, sont, de manière irréfragable, présumées abusives, les clauses ayant pour objet ou pour effet de :

3° réserver au professionnel le droit de modifier unilatéralement les clauses du contrat relatives à sa durée, aux caractéristiques ou au prix du bien à livrer ou du service à rendre,

11° subordonner, dans les contrats à durée indéterminée, la résiliation par le non-professionnel ou par le consommateur au versement d'une indemnité au profit du professionnel.

La modification unilatérale critiquée prévue à la section 3 C est la suivante : 'Valve peut modifier ou imposer différentes limites de solde et d'utilisation du Porte-monnaie Steam à tout moment. Vous serez informé par e-mail de toute modification des limites de solde et d'utilisation du Porte-Monnaie Steam dans les 60 (soixante) jours avant l'entrée en vigueur de cette modification. La poursuite d'utilisation de votre Compte Steam plus de trente (30) jours après l'entrée en vigueur de ces modifications vaudra acceptation de votre part de l'intégralité de ces modifications. Si vous n'acceptez pas ces modifications, votre seul recours consiste à résilier votre Compte Steam. Dans ce cas, Valve ne sera en aucun cas tenue de rembourser les crédits restant dans votre Porte-Monnaie'.

Cette modification unilatérale vise les limites de solde et d'utilisation du porte-monnaie Steam qui est un service optionnel et accessoire, et non la durée, le prix ou les caractéristiques de l'accord de souscription Steam dont l'objet est de définir les conditions d'accès à la plate-forme Steam et à ses services. Il ne peut en conséquence être considéré que cette clause est irréfragablement abusive au sens de l'article R. 212-1 3° du code de la consommation. Elle ne tombe pas plus sous le coup de l'article R. 212-1 6° du même code selon lesquelles sont présumées abusives de façon réfragable les clauses permettant au professionnel de modifier les autres conditions contractuelles, le contrat étant à durée indéterminée et les dispositions critiquées prévoyant que le consommateur est averti de cette modification 60 jours avant l'entrée en vigueur de la modification soit dans un délai raisonnable, et peut résilier le contrat, ce conformément aux dispositions de l'article R 212-4 de ce code.

Les dispositions de la section 3C prévoyant le non remboursement du solde du porte-monnaie Steam en cas de résiliation du contrat par l'utilisateur notamment parce qu'il ne veut pas accepter la modification unilatérale décidée par la société Valve, constituent ainsi que le montre la société Valve sans être démentie par l'association UFC, l'une des obligations essentielles définissant le fonctionnement du porte-monnaie Steam et est clairement expliquée dans la section critiquée. Elle ne peut donc être considérée comme abusive au sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation l'appréciation du déséquilibre significatif ne portant ni sur l'objet principal du contrat ni sur l'adéquation du prix à la prestation.

Ces dispositions ne peuvent en tout état de cause être assimilées au versement d'une indemnité de résiliation qui n'est ni déterminée ni déterminable en ce qu'il dépend de l'existence de fonds sur le porte-monnaie Steam, l'utilisateur ne versant aucune indemnité lors de la résiliation de l'accord Steam.

Aussi, la clause 3C ne peut être considérée comme irréfragablement abusive sur le fondement de l'article R. 212-1 11° du code de la consommation.

Enfin, l'accord de souscription Steam comme le porte monnaie Steam étant à durée indéterminée, ne sont pas visés par les dispositions de l'article L. 215-1 du code de la consommation qui concernent les

contrats à durée déterminée renouvelables par tacite reconduction, le troisième alinéa de cet article invoqué par l'association UFC vise certes les contrats à durée indéterminée mais concerne les avances effectuées après la date de transformation du contrat initial à durée déterminée.

Le caractère abusif de la clause 3 C ne peut donc être retenu sur le fondement des articles L. 215 1 et R. 212-1 du code de la consommation, seules dispositions de ce code invoquées par l'association UFC.

Le jugement déféré sera en conséquence infirmé en ce qu'il a réputé cette clause non écrite comme contraire aux dispositions précitées du code monétaire et financier et du code de la consommation.

Sur les mesures réparatrices

Pour réclamer l'allocation de la somme de 150.000 euros en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs, l'association UFC fait valoir que les modifications opérées par la société Valve des clauses sanctionnées par le tribunal et présentes dans les versions du 3 mai 2022 des conditions générales de la plate-forme Steam, ne répondent aucunement à la décision du tribunal pourtant exécutoire.

Néanmoins, la cour qui est saisie d'un appel limité concernant trois clauses sur les quatorze réputées non écrites par le tribunal, n'a pas à apprécier la pertinence des modifications des clauses effectuées par la société Valve en exécution du jugement du 17 septembre 2019 et ne peut donc, pour ce seul motif, accorder à l'association UFC la réévaluation de la somme allouée par le tribunal, la persistance et l'intention de nuire de la société Valve à l'intérêt des consommateurs alléguée n'étant nullement démontrée.

Au vu des éléments dont dispose la cour, il apparaît que les premiers juges ont évalué avec pertinence que le préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs serait entièrement réparé par l'allocation à l'association UFC de la somme de 20.000 euros à titre de dommages et intérêts.

Le jugement mérite confirmation de ce chef.

Sur la demande de publication judiciaire

Au vu de l'ancienneté des conditions générales de vente concernées par le litige dont les dernières versions sont de 2017, des modifications apportées par la société Valve aux onze clauses réputées non écrites pour les mettre en conformité avec la décision du tribunal et qui ne sont pas l'objet de l'instance d'appel, les mesures de publication judiciaire sollicitées visant à rendre accessible le jugement via un lien hypertexte sur la page d'accueil de la plate-forme Steam ne sont pas, contrairement à ce que prétend l'association UFC, utiles à l'information du consommateur ou de l'utilisateur, apparaissent non proportionnées et seront rejetées.

La jugement sera également infirmé de ce chef.

Sur les autres demandes

Le sens de l'arrêt conduit à confirmer les dispositions du jugement concernant les dépens et les frais irrépétibles.

Chacune des parties qui succombe partiellement à la procédure d'appel et conservera la charge de ses frais et dépens d'appel.

PAR CES MOTIFS

La Cour dans les limites de l'appel,

Infirmé le jugement entrepris sauf en sa disposition ayant déclaré recevable l'ensemble des demandes formées par l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir à l'encontre des sociétés Valve Corp et Valve Sarl et condamné la société Valve Corp et la société Valve Sarl à payer à l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir la somme de 20.000 euros à titre de dommages et intérêts en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs, à payer la somme de 10.000 euros sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile et aux dépens,

Statuant à nouveau sur les chefs infirmés et y ajoutant,

Rejette la demande de l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir de transmission d'une question préjudicielle à la Cour de justice de l'Union européenne,

Déclare réputée non-écrite en raison de son caractère abusif la clause 6 A et B de l'accord de souscription Steam, dans sa dernière version,

Ordonne en conséquence la suppression de la clause 6 A et B susmentionnée réputée non écrite que celle-ci soit proposée ou non ou en cours d'exécution ou non,

Rejette les demandes de l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir en ce qui concerne les clauses 1-C et 3-C de l'accord de souscription Steam,

Rejette la mesure de publication judiciaire sollicitée par l'association Union fédérale des consommateurs (UFC) - que choisir,

Dit n'y avoir lieu à condamnation au titre des frais irrépétibles,

Dit que chaque partie conservera la charge de ses dépens d'appel.

La Greffière La Conseillère, Faisant Fonction de Présidente