TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS

[redacted]

1/4 social

N° RG 16/01008
N° Portalis 352J-W-B7A-CHASA

N° MINUTE :

Assignation du :
21 Décembre 2015

CONDAMNE
MCS

JUGEMENT
rendu le 17 Septembre 2019

DEMANDERESSE

UNION FÉDÉRALE DES CONSOMMATEURS - QUE CHOISIR
233 boulevard Voltaire
75011 PARIS

représentée par Me Ronan HARDOUIN, avocat au barreau de PARIS, vestiaire #R0296

DÉFENDERESSES

S.A.R.L. VALVE
26 boulevard Royal
L2449 LUXEMBOURG

représentée par Me Erwan POISSON, avocat au barreau de PARIS, vestiaire #J0022

Société VALVE CORPORATION
10900 NE 4th St Bellevue
WA 98004
WASHINGTON

représentée par Me Alexandre RUDONI, avocat au barreau de PARIS, vestiaire #J0022

Expéditions exécutoires délivrées le :

COMPOSITION DU TRIBUNAL

Philippe VALLEIX, Premier Vice-Président
Géraldine DETIENNE, Vice-Présidente
Martine CHARRE SERVEAU, Juge

assistés de Juliette JARRY, Greffier lors des débats et de Marie FAREY, Greffier lors de la mise à disposition au greffe

DÉBATS

A l'audience du 02 Avril 2019, tenue en audience publique, avis a été donné aux avocats que le délibéré serait rendu le 17 septembre 2019.

JUGEMENT

Prononcé publiquement par mise à disposition au greffe
Contradictoire
En premier ressort

La société VALVE CORPORATION (CORP.). 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 VALVE CORP 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 multijoueur des jeux et d'autres services numériques. 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 Incorporation, a été repris par la maison mère VALVE CORP depuis le mois de janvier 2016. Cette société est, depuis cette date, l'unique cocontractant des souscripteurs de la plateforme Steam.

L'"*Accord de Souscription Steam*" ("*Steam Subscriber Agreement*"), produit au débat dans ses versions successives des 2 juin 2015, 10 septembre et 6 décembre 2016, 1er janvier et 31 août 2017, 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.). 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.

Par assignation du 28 décembre 2015 l'association UNION FÉDÉRALE DES CONSOMMATEURS - QUE CHOISIR (ci-après UFC - QUE CHOISIR) a fait citer les sociétés VALVE SARL et VALVE CORP. devant le Tribunal de grande instance 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.

Aux termes de ses dernières écritures signifiées par la voie électronique par le Réseau privé virtuel avocats (RPVA) le 7 septembre 2018 au visa des articles L.621-1, L.621-2, L.621-7 et L.621-8 du code de la consommation, du règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et à la liberté, des directives 2001/21/CE et 2009/24/CE et de la loi n° 575-2004 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, **l'UFC - QUE CHOISIR** a demandé de :

-DIRE ET JUGER que l'Accord de Souscription Steam doit être régi par le droit français lorsqu'il implique des utilisateurs disposant d'une résidence sur le territoire français ;
- CONSTATER la fragmentation des conditions contractuelles fournies par VALVE aux utilisateurs, et le caractère abusif de ces conditions contractuelles résultant de cette fragmentation ;
- DIRE ET JUGER que les conditions contractuelles fournies par la société VALVE doivent être fournies aux utilisateurs situés sur le territoire français en langue française, et en conséquence,
- ENJOINDRE à VALVE de fournir ces conditions contractuelles en langue française pour ces utilisateurs ;
- ENJOINDRE à la VALVE de mettre en place une offre de médiation destinée à ses utilisateurs consommateurs ;
- ENJOINDRE à VALVE de respecter les obligations d'informations prévues par l'article 6-III de la loi n°575-2004 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique en sa qualité d'éditeur de service de communication au public en ligne ;

SUR LA VIOLATION DES RÈGLES PROTECTRICES DU CONSOMMATEUR

- DIRE ET JUGER abusive la clause relative à la compétence juridictionnelle (article 10 de l'Accord de Souscription Steam) ;
- DIRE ET JUGER illicite et abusive la clause de choix de loi applicable dans la version du 2 juin 2015 de l'Accord de Souscription Steam ;
- DIRE ET JUGER abusive la clause de choix de loi dans la version du 31 août 2017 de l'Accord de Souscription Steam ;
- DIRE ET JUGER illicites et abusives les clauses d'exonération ou de limitation de responsabilité contenues dans la version du 2 juin 2015 des articles 1 et 4 de l'Accord de Souscription Steam, dans les versions du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 des articles 3.D et 7 de l'Accord de Souscription Steam, et dans les versions du 2 juin 2015 et 1er janvier 2017 de l'article 2.B de l'Accord de Souscription Steam ;
- DIRE ET JUGER illicite et abusive la clause d'exclusion de garanties dans les versions du 2 juin 2015 et du 1er janvier 2017 de l'article 7 de l'Accord de Souscription Steam ;

- DIRE ET JUGER illicite et abusive la clause relative à l'utilisation du Porte-Monnaie Steam dans les versions du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 de l'article 3.C de l'Accord de Souscription Steam ;
- DIRE ET JUGER illicite et abusive la clause relative au comportement des utilisateurs dans les versions du 2 juin 2015, du 1er janvier et du 31 août 2017 de l'article 4 de l'Accord de Souscription Steam ;

SUR LA VIOLATION DES RÈGLES DE PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

A TITRE PRINCIPAL :

- DIRE ET JUGER qu'en mettant en œuvre des traitements de données à caractère personnel relatives à ses utilisateurs sans fournir préalablement une information complète et transparente à ces derniers, VALVE commet des agissements illicites au sens des dispositions visées du code de la consommation ;
En conséquence, ORDONNER à VALVE de mettre en conformité l'Accord sur la protection de la vie privée au regard des obligations d'information et du principe de transparence prévus par le règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données et par la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés ;

OU, A TITRE SUBSIDIAIRE :

- DIRE ET JUGER illicites et abusifs les articles 2, 4, 5 et 6 de l'Accord sur la protection de la vie privée, en ce qu'ils ne contiennent pas de façon transparente à l'intention des utilisateurs l'ensemble des informations obligatoirement prévues par le règlement et la loi précités ;

ET, EN TOUTE HYPOTHÈSE :

- DIRE ET JUGER illicites et abusifs les articles 3.6, 3.7, 8 et 9 de l'Accord sur la protection de la vie privée, et abusif l'article 3.8 de l'Accord sur la protection de la vie privée ;

SUR LA VIOLATION DES RÈGLES GOUVERNANT LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE :

A TITRE PRINCIPAL,

- DIRE ET JUGER recevable la demande de l'UFC-QUE CHOISIR concernant les clauses de l'article 1.C de l'Accord de Souscription Steam interdisant la revente et le transfert des Souscriptions ;
- DIRE ET JUGER illicite et abusif l'article 1.C de l'Accord de Souscription Steam ;

OU, A TITRE SUBSIDIAIRE,

- TRANSMETTRE à la Cour de Justice de l'Union Européenne les deux questions préjudicielles suivantes :
0 *Question préjudicielle n°1* : « L'article 4, paragraphe 2, de la directive 2001/29/CE et l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2009/24/CE doivent-il être interprétés en ce sens que peut être formée au principal, par toute personne justifiant d'un intérêt à agir ou de la qualité pour agir en contestation de la licéité de stipulations contractuelles données, une demande en justice visant à l'annulation, la suppression et/ou la réputation non écrite de telles stipulations contractuelles ayant pour objet ou pour effet d'interdire la revente de l'original ou d'une copie de l'œuvre ou du programme d'ordinateur au-delà de la première vente ou du premier transfert de propriété de cet original ou de cette copie par le titulaire du droit ou avec son consentement ? »
1 *Question préjudicielle n°2* : « L'article 4, paragraphe 2, de la directive 2009/24 et l'article 4, paragraphe 2, de la directive 2001/29 doivent-ils être interprétés en ce sens que le droit de distribution de la copie numérique d'un jeu vidéo est épuisé lorsque l'acquéreur a réalisé cette copie, avec l'autorisation du titulaire du droit et moyennant une rémunération correspondant à la valeur économique de cette copie, en téléchargeant une copie du programme informatique permettant d'utiliser le jeu vidéo sur un support informatique au moyen d'Internet ? »
- En conséquence, SURSEOIR A STATUER sur la demande de l'UFC-QUE CHOISIR concernant les clauses de l'article 1.C de l'Accord de Souscription Steam interdisant la revente et le transfert des Souscriptions, jusqu'à ce que la Cour de Justice de l'Union Européenne ait statué sur ces questions préjudicielles.

ET, EN TOUTE HYPOTHÈSE :

- DIRE ET JUGER illicite et abusif l'article 6.A de l'Accord de Souscription Steam ;

ET, EN CONSEQUENCE de :

- ORDONNER à VALVE de supprimer, dans un délai de deux (2) mois à compter du jugement à intervenir, et sous astreinte de 2000 euros par jour à l'expiration de ce délai, toutes les clauses jugées illicites et/ou abusives qui seraient encore contenues dans les contrats proposés aux consommateurs à la date de ce jugement ;
- DIRE ET JUGER que ces clauses seront réputées non écrites - dans tous contrats en cours entre VALVE et ses utilisateurs ;
- INTERDIRE l'usage de ces clauses pour l'avenir ;
- ORDONNER à VALVE d'informer par tous moyens efficaces les utilisateurs concernés des effets de la décision à rendre, moyens incluant a minima la publication du dispositif de la décision à rendre sur la page d'accueil de la plateforme www.steampowered.com ;
- CONDAMNER VALVE à verser à l'UFC-QUE CHOISIR à titre de dommages et intérêts pour le préjudice collectif des consommateurs la somme de 500 000 euros ;
- CONDAMNER VALVE à verser à l'UFC-QUE CHOISIR à titre de dommages et intérêts pour le préjudice associatif la somme de 150 000 euros ;
- ORDONNER l'exécution provisoire du jugement à intervenir ;

- AUTORISER l'UFC-QUE CHOISIR, conformément à l'article L. 421-9 du code de la consommation, à publier le jugement par extrait inventoriant les clauses concernées, sur trois sites internet spécialisés en jeux vidéo, et ce aux frais de la défenderesse, à concurrence de 15 000 euros par insertion ;
- ORDONNER à VALVE de procéder à la publication, en tête de la page d'accueil du site internet www.steampowered.com, d'extraits du jugement à intervenir reprenant la liste des clauses jugées illicites et/ou abusives, dans des caractères parfaitement lisibles, à la charge de celle-ci, et pour une durée de trois (3) mois ;
- CONDAMNER VALVE à verser à UFC-QUE CHOISIR la somme de 30 000 euros au titre des frais irrépétibles de l'article 700 ;
- CONDAMNER VALVE aux entiers dépens dont distraction au profit de Maître Hardouin, avocat.

Par dernières conclusions notifiées au RPVA le 4 février 2019 au visa des articles L.621-1 et L.621-2 du code de la consommation et de l'article 1353 du code civil, la **société VALVE SARL** a demandé de :

- déclarer l'association UFC - QUE CHOISIR mal fondée dans l'ensemble de ses demandes au titre de l'épuisement pour défaut d'intérêt à agir ;
- constater le caractère licite de l'ensemble des stipulations de l'Accord de souscription STEAM dans sa version du 2 juin 2015 ; en conséquence ;
- débouter l'association UFC - QUE CHOISIR de l'ensemble de ses demandes ;
- condamner l'association UFC - QUE CHOISIR à lui payer une indemnité de 85.000 € sur le fondement de l'article 700 du cde procédure civile ;
- ordonner l'exécution provisoire de la décision à intervenir ;
- condamner l'association UFC - QUE CHOISIR aux entiers dépens de l'instance.

Par dernières conclusions notifiées au RPVA le 4 février 2019, au visa des articles L.621-1 et L.621-2 du code de la consommation, de l'article 1353 du code civil, des articles 2, 12, 13,15 à 21,79, 80 et 82 du RGPD, des articles 32-II, 38 et 43 quater de la Loi Informatique et Libertés, des articles 14 et 15 de la LCEN et de l'article 7(e) ainsi que de l'Annexe I du EU-US Privacy Shield (« Bouclier de protection des données »), la **société VALVE CORP.** a demandé de :

- à titre principal ;
- déclarer l'association UFC - QUE CHOISIR irrecevable dans l'ensemble de ses demandes visant la Politique de protection de la vie privée ;
- déclarer l'association UFC - QUE CHOISIR mal fondée dans ses demandes au titre de l'épuisement pour défaut d'intérêt à agir ;
- constater le caractère licite de l'ensemble des stipulations de l'Accord de souscription STEAM dans ses versions du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;
- en conséquence, débouter l'association UFC - QUE CHOISIR de l'ensemble de ses demandes ;
- à titre subsidiaire ;
- constater le caractère licite de l'ensemble des stipulations de

l'Accord de souscription STEAM dans ses versions du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 ;
- constater le caractère licite de la Politique de protection de la vie privée ;
- débouter en conséquence l'association UFC - QUE CHOISIR de l'ensemble de ses demandes ;
- en tout état de cause ;
- condamner l'association UFC - QUE CHOISIR à lui payer une indemnité de 65.000 € sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile ;
- ordonner l'exécution provisoire de la décision à intervenir ;
condamner l'association UFC - QUE CHOISIR aux entiers dépens de l'instance.

Conformément aux dispositions de l'article 455 du code de procédure civile, les moyens développés par chacune des parties à l'appui de leurs prétentions respectives sont directement énoncés dans la partie DISCUSSION de la présente décision.

Après clôture des débats par ordonnance du 12 mars 2019 du Juge de la mise en état et évocation de cette affaire lors de l'audience civile collégiale du 2 avril 2019 à 14h15, au cours de laquelle chacun des conseils des parties a réitéré et développé ses précédentes écritures, la décision a été mise en délibéré au 17 septembre 2019.

DISCUSSION :

L'association UFC QUE-CHOISIR sollicite de la juridiction, par application des articles L. 621-7 du code de la consommation et des articles L.621-1 et L. 621-2 du même code, la suppression des clauses abusives et/ou illicites présentes dans les "Conditions Générales d'Utilisation" de la plate-forme Steam mise en place par la société VALVE, ainsi que la réparation du préjudice qui en est résulté.

Dans le présent débat, l'association UFC QUE-CHOISIR a développé son argumentaire critique en trois parties :
- une première partie porte sur le prétendu caractère abusif et/ou illicite des clauses des conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM ;
- une seconde sur la violation alléguée des règles de protection des données à caractère personnel ;
- la troisième partie concerne l'absence d'application des règles gouvernant la propriété intellectuelle.

Deux moyens d'irrecevabilité constituant des demandes de fin de non-recevoir sont opposés par les sociétés VALVE SARL et VALVE CORP. :
- un moyen porté par la seule société VALVE CORP., visant la Politique de protection de la vie privée (partie II) ;
- un moyen commun aux deux sociétés VALVE SARL et VALVE CORP. au titre de l'épuisement des droits pour défaut d'intérêt à agir (partie III).

En conséquence, chaque moyen d'irrecevabilité précité ne concernant

qu'une partie de la décision sera examiné par le Tribunal avant d'aborder la partie concernée, étant observé que la société VALVE ne conteste pas la recevabilité de l'action de l'UFC-QUE CHOISIR en vue de faire constater le caractère abusif ou illicite des clauses qu'elle dénonce et d'en voir ordonner la suppression sur le fondement de l'article L. 621-7 et L. 621-8 du code de la consommation.

Pour l'ensemble des dispositions contractuelles critiquées, l'association UFC QUE-CHOISIR opte pour la qualification d'"article", la société VALVE préférant le terme de "Section". Le Tribunal adoptera le vocable générique de "clause", en conformité avec la législation applicable aux clauses abusives ou illicites, fondement de l'action de l'association sus nommée.

Par ailleurs, les deux sociétés VALVE SARL et VALVE CORP. seront communément appelées Société VALVE dans la partie DISCUSSION de la présente décision.

I. SUR LE CARACTÈRE ABUSIF ET/OU ILLICITE DES CLAUSES DES CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION DE LA PLATE-FORME STEAM :

L'article L. 212-1 du code de la consommation dispose 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.
Un décret en Conseil d'État, pris après avis de la commission des clauses abusives, détermine des types de clauses qui, eu égard à la gravité des atteintes qu'elles portent à l'équilibre du contrat, doivent être regardées, de manière irréfragable, comme abusives au sens du premier alinéa.
Un décret pris dans les mêmes conditions, détermine une liste de clauses présumées abusives ; en cas de litige concernant un contrat comportant une telle clause, le professionnel doit apporter la preuve du caractère non abusif de la clause litigieuse.
Ces dispositions sont applicables quels que soient la forme ou le support du contrat. Il en est ainsi notamment des bons de commande, factures, bons de garantie, bordereaux ou bons de livraison, billets ou tickets, contenant des stipulations négociées librement ou non ou des références à des conditions générales préétablies."

L'article R. 212-1 du code de la consommation, comme résultant du

décret n°2016-884 du 29 juin 2016, prévoit que :
"Dans les contrats conclus entre des professionnels et des consommateurs, sont de manière irréfragable présumées abusives, au sens des dispositions des premier et quatrième alinéas de l'article L. 212-1 et dès lors interdites, les clauses ayant pour objet ou pour effet de :
1) Constater l'adhésion du consommateur à des clauses qui ne figurent pas dans l'écrit qu'il accepte ou qui sont reprises dans un autre document auquel il n'est pas fait expressément référence lors de la conclusion du contrat et dont il n'a pas eu connaissance avant sa conclusion ;
2) Restreindre l'obligation pour le professionnel de respecter les engagements pris par ses préposés ou ses mandataires ;
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 ;
4) Accorder au seul professionnel le droit de déterminer si la chose livrée ou les services fournis sont conformes ou non aux stipulations du contrat ou lui conférer le droit exclusif d'interpréter une quelconque clause du contrat ;
5) Contraindre le consommateur à exécuter ses obligations alors que, réciproquement, le professionnel n'exécuterait pas ses obligations de délivrance ou de garantie d'un bien ou son obligation de fourniture d'un service ;
6) Supprimer ou réduire le droit à réparation du préjudice subi par le consommateur en cas de manquement par le professionnel à l'une quelconque de ses obligations ;
7) Interdire au consommateur le droit de demander la résolution ou la résiliation du contrat en cas d'inexécution par le professionnel de ses obligations de délivrance ou de garantie d'un bien ou de son obligation de fourniture d'un service ;
8) Reconnaître au professionnel le droit de résilier discrétionnairement le contrat, sans reconnaître le même droit au consommateur ;
9) Permettre au professionnel de retenir les sommes versées au titre de prestations non réalisées par lui, lorsque celui-ci résilie lui-même discrétionnairement le contrat ;
10) Soumettre, dans les contrats à durée indéterminée, la résiliation à un délai de préavis plus long pour le consommateur que pour le professionnel ;
11) Subordonner, dans les contrats à durée indéterminée, la résiliation par le consommateur au versement d'une indemnité au profit du professionnel ;
12) Imposer au consommateur la charge de la preuve, qui, en application du droit applicable, devrait incomber normalement à l'autre partie au contrat.".

L'article R. 212-2 du code de la consommation énonce que :
"Dans les contrats conclus entre des professionnels et des consommateurs, sont de présumées abusives, au sens des dispositions des premier et cinquième alinéas de l'article L. 212-1, sauf au professionnel à rapporter la preuve contraire, les clauses ayant pour objet ou pour effet de :
1) Prévoir un engagement ferme du consommateur, alors que l'exécution des prestations du professionnel est assujettie à une condition dont la réalisation dépend de sa seule volonté ;
2) Autoriser le professionnel à conserver des sommes versées par le

consommateur lorsque celui-ci renonce à conclure ou à exécuter le contrat, sans prévoir réciproquement le droit pour le consommateur de percevoir une indemnité d'un montant équivalent, ou égale au double en cas de versement d'arrhes au sens de l'article L. 214-1 si c'est le professionnel qui renonce ;
3) Imposer au consommateur qui n'exécute pas ses obligations une indemnité d'un montant manifestement disproportionné ;
4) Reconnaître au professionnel la faculté de résilier le contrat sans préavis d'une durée raisonnable ;
5) Permettre au professionnel de procéder à la cession de son contrat sans l'accord du consommateur et lorsque cette cession est susceptible d'engendrer une diminution des droits du consommateur ;
6) Réserver au professionnel le droit de modifier unilatéralement les clauses du contrat relatives aux droits et obligations des parties, autres que celles prévues au 3° de l'article R.212-1 ;
7° Stipuler une date indicative d'exécution du contrat, hors les cas où la loi l'autorise ;
8° Soumettre la résolution ou la résiliation du contrat à des conditions ou modalités plus rigoureuses pour le consommateur que pour le professionnel ;
9° Limiter indûment les moyens de preuve à la disposition du consommateur ;
10° Supprimer ou entraver l'exercice d'actions en justice ou des voies de recours par le consommateur, notamment en obligeant le consommateur à saisir exclusivement une juridiction d'arbitrage non couverte par des dispositions légales ou à passer exclusivement par un mode alternatif de règlement des litiges."

A. Sur la clause n° 10 de l'Accord de souscription :

10. DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPETENTE
version en vigueur au 2 juin 2015 :

" Pour les Souscripteurs hors de l'Union européenne :

Vous acceptez que le présent Accord soit réputé avoir été conclu et signé dans l'Etat de Washington (Etats-Unis) et que tout litige en découlant doive être résolu conformément au droit dudit Etat. En vertu de la Section 12 (Résolution des litiges, arbitrage obligatoire, renonciation aux recours collectifs) ci-dessous, vous acceptez que toute réclamation exercée dans le cadre d'une procédure juridique à l'encontre de Valve soit présentée et exercée exclusivement auprès d'un tribunal d'état ou fédéral de King County, dans l'Etat de Washington, qui sera la juridiction compétente concernant le litige entre les parties, et par le présent Accord, vous reconnaissez la compétence exclusive desdits tribunaux. En cas de litige découlant du présent Accord, la partie obtenant gain de cause sera indemnisée de ses frais d'avocat et de justice.

Pour les Souscripteurs de l'Union européenne :

Vous acceptez que le présent Accord soit réputé avoir été conclu et signé dans le Grand-Duché de Luxembourg et qu'il est régi par le droit du Luxembourg, à l'exception de ses dispositions de droit international privé et de ses références à la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises. Toutefois, lorsque le droit du Luxembourg offre un degré de protection du consommateur inférieur par rapport au droit de votre pays de résidence, les lois sur la protection du consommateur du droit de votre pays de résidence prévalent. En cas de litige découlant du présent Accord, la partie obtenant gain de cause sera indemnisée de ses frais d'avocat et de justice."

10 DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPETENTE version en vigueur 1er janvier et 31 août 2017 :

" Pour tous les clients hors de l'Union européenne :

Vous acceptez que le présent Accord soit réputé avoir été conclu et signé dans l'Etat de Washington (Etats-Unis) et que tout litige en découlant doive être résolu conformément au droit dudit Etat, à l'exception de ses dispositions de droit international privé et de ses références à la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises. En vertu de la Section 11 (Résolution des litiges, arbitrage obligatoire, renonciation aux recours collectifs) ci-dessous, vous acceptez que toute réclamation exercée dans le cadre d'une procédure juridique à l'encontre de Valve soit présentée et exercée exclusivement auprès d'un tribunal d'état ou fédéral de King County, dans l'Etat de Washington, qui sera la juridiction compétente concernant le litige entre les parties, et par le présent Accord, vous reconnaissez la compétence exclusive desdits tribunaux. En cas de litige découlant du présent Accord, la partie obtenant gain de cause sera indemnisée de ses frais d'avocat et de justice.

Pour les clients de l'UE :

En cas de litige découlant de l'interprétation, de l'exécution ou de la validité de l'Accord de souscription, une solution amiable sera recherchée avant toute action en justice. Vous pouvez déposer une requête sur le site http://help.steampowered.com. Si aucune solution amiable n'a été trouvée dans un délai d'un an à compter du dépôt de la requête, vous pouvez déposer une requête en ligne sur le site Web de Règlement en ligne des litiges de la Commission européenne : https://webgate.ec.europa.eu/odr/main/index.cfm?event=main.home.chooseLanguage ou sur le site Web du Centre Européen des Consommateurs : http://www.europe-consommateurs.eu/index.php?id=2514. Si le règlement extrajudiciaire du litige échoue, le litige pourra être porté devant les juridictions compétentes."

Pour l'association UFC QUE-CHOISIR, la clause n° 10 de l'Accord de

souscription dans ses versions de 2015 et 2017 est illicite comme contraire au droit de la consommation du fait de l'absence de désignation à la fois de la loi applicable et d'une juridiction compétente. Elle ajoute qu'elle ne prévoit aucune option au consommateur, dès lors que VALVE CORP. est domiciliée en dehors du territoire de l'Union Européenne.

Selon la société VALVE, la section n° 10 fait référence au litige opposant un consommateur européen à la société VALVE CORP. et à la possibilité d'engager pour les souscripteurs de l'Union Européenne un processus de médiation de la consommation, conformément aux articles L. 611-1 et suivants du code de la consommation. Elle prétend qu'en cas d'échec de cette médiation la section 10 renvoie au droit commun pour la détermination du droit applicable et des juridictions compétentes et fait valoir que l'article R. 111-2 du code de la consommation ne prévoit à la charge du professionnel aucune obligation d'opérer un choix de loi ou de désigner des juridictions compétentes dans ses conditions générales.

1. Sur l'obligation générale d'information précontractuelle :

La clause n° 10, dénommée "Section 10", dans ses versions du 2 juin 2015, du 1er janvier et 31 août 2017, porte sur les modalités de règlement de l'ensemble des différends ("*tout litige*" ..."*toute réclamation*"), susceptibles d'opposer les clients de la société VALVE, utilisateurs de la plate-forme STEAM, dans leur action exercée dans le cadre d'une "*procédure juridique à l'encontre* (de la société)".

Cette clause de différend distingue les clients situés "*hors UE*" des clients "*de l'UE*". Chacune des deux versions de la clause critiquée (2015 et 2017) est divisée en deux paragraphes.

Le premier paragraphe de la clause s'attache à traiter des demandes en justice initiées par les utilisateurs de la plate-forme des clients situés "***hors UE***". Elle précise que la loi applicable à ces litiges est celle de l'Etat de Washington - à l'exception de "*ses dispositions de droit international privé et de ses références à la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises*". Elle attribue compétence exclusive aux tribunaux dans l'Etat de Washington ("*tribunal d'état ou fédéral de King County*").

Le deuxième paragraphe de la clause dans ses versions de 2015 et 2017 envisage les contentieux portés par les clients de l'UE à l'encontre de la société VALVE SARL, société de droit luxembourgeois d'une part (**version 2015**) et de VALVE CORP., société de droit américain d'autre part (**version 2017**).

La version de 2015 de la clause critiquée affirme que le contrat est soumis au droit du Luxembourg ("*à l'exception de ses dispositions de droit international privé et de ses références à la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises*"), sauf si le droit du Luxembourg offre un niveau de protection du consommateur inférieur à celui "*du pays de sa résidence*" de l'utilisateur ; le droit sur la protection du consommateur de son pays de résidence prévalant alors sur le droit luxembourgeois. Cependant la version 2015 de la clause ne donne aucune information sur la compétence des juridictions

susceptibles d'être saisies par le consommateur concerné.

La version de 2017 envisage les mêmes contentieux initiés par les clients de l'UE à l'encontre de la société VALVE CORP. La quasi-totalité de la clause est consacrée à la description très précise du parcours fléché (via de nombreux hyperliens) devant être suivi par l'utilisateur avant la saisine éventuelle d'une "*juridiction compétente*". En revanche, aucune précision n'est donnée en cas d'échec de la procédure du règlement amiable et extra-judiciaire du litige quant aux juridictions devant être saisies par l'utilisateur, la clause se limitant à énoncer que le litige pourra "être porté devant les juridictions compétentes".

L'article R. 111-2 du code de la consommation, pris en application des dispositions de l'article L. 111-2 du même code, prévoit que le professionnel prestataire de services, est tenu d'une obligation générale d'information précontractuelle, comprenant, outre les informations mentionnées à l'article R. 111-1 du code de la consommation, "*la communication des conditions générales, s'il en utilise*" (article R. 111-2-7°), et, "*le cas échéant, les clauses contractuelles relatives à la législation applicable et la juridiction compétente*" (article R. 111-2-8°), sachant que les clauses concernant la législation applicable et la juridiction compétente ne peuvent déroger, s'agissant de litiges intracommunautaires, aux dispositions impératives du Règlement Européen n°1215/2012 du 12 décembre 2012 (Règlement Bruxelles I bis) en matière de compétence juridictionnelle et du Règlement Européen n°593/2008 du 17 juin 2008 en matière de la loi applicable.

En conséquence, l'article R. 111-2 du code de la consommation s'applique lorsque le litige oppose un consommateur à un prestataire de services, le service étant fourni par une entité française sur le territoire français à des consommateurs français ou, dans le cas des litiges transfrontaliers intracommunautaires, le service étant fourni par un professionnel qui est établi dans un état membre de l'UE.

Tel n'est cependant pas le cas des litiges internationaux pour lesquels, en raison d'une domiciliation du prestataire de service situé en dehors de l'UE, les règles de compétence juridictionnelle dites *"de droit commun"* ont vocation à s'appliquer.

Or, contrairement à ce que prétend la société VALVE dans ses écritures (conclusions VALVE CORP. p 17), rien n'indique dans la clause n° 10 critiquée, que le consommateur doive se référer au "*droit commun*" en matière de compétence juridictionnelle et de droit applicable.

De sorte que, s'agissant de "*la législation applicable et* (de) *la juridiction compétente*" évoquées dans l'article R. 111-2 8°), l'expression "*le cas échéant*" présente dans l'article précité doit s'entendre du caractère rendu "*nécessaire*" par les circonstances et non pas, comme la société VALVE le prétend, d'une exception au caractère obligatoire de la fourniture d'informations pesant sur le prestataire de services.

En effet, bien au contraire, lorsque le consommateur français (ou plus généralement le consommateur domicilié dans l'UE) est susceptible de s'interroger sur les juridictions compétentes, en raison d'une

domiciliation du prestataire de service hors UE, l'expression *"le cas échéant"* prend tout son sens et oblige par conséquent, le prestataire de service à éclairer le consommateur sur les règles de compétence juridictionnelle et de loi applicable.

D'où il suit que la clause n° 10 de l'Accord de souscription de la plate-forme STEAM est illicite au regard de l'article R. 111-2 8°) du code de la consommation. Elle sera donc réputée non écrite de ce chef.

2. Sur la licéité de la clause :

(1) Sur la licéité de la clause en matière de compétence juridictionnelle :

(a) Quant au règlement des litiges intracommunautaires (version du 2 juin 2015) :

La version de 2015 de la clause critiquée affirme que le contrat est soumis au droit du Luxembourg (*"à l'exception de ses dispositions de droit international privé et de ses références à la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises"*), sauf si le droit du Luxembourg offre un niveau de protection du consommateur inférieur à celui *"du pays de sa résidence"* de l'utilisateur ; le droit sur la protection du consommateur de son pays de résidence prévalant alors sur le droit luxembourgeois.

Le Règlement UE n° 1215/2012 du Parlement européen et du conseil du 12 décembre 2012 prévoit, aux termes de son article 18.1, que le consommateur qui intente une action à l'encontre de son cocontractant établi sur le territoire européen mais dans un autre Etat membre que celui dans lequel il a sa résidence habituelle, dispose d'une option pour assigner l'autre partie au contrat *"soit devant les juridictions de l'Etat membre sur le territoire duquel est domiciliée cette partie, soit, quel que soit le domicile de l'autre partie, devant la juridiction du lieu où le consommateur est domicilié* ", lorsque le contrat a été conclu par ce consommateur avec une personne (un professionnel) qui, par tous moyens, dirige ses activités vers cet Etat membre ou vers plusieurs Etats, dont cet Etat membre, ledit contrat entrant dans le cadre de ces activités (article 17-1-c du même règlement).

Or, il n'est pas contesté que le contrat de fourniture de contenu numérique qui lie l'utilisateur consommateur à la société VALVE, professionnel, est un contrat soumis aux dispositions du code de la consommation, notamment à la législation sur les clauses abusives, laquelle est d'ordre public.

(b) Quant au règlement des litiges internationaux (version du 1er janvier et du 31 août 2017) :

La compétence internationale du juge français se détermine par extension aux différends internationaux des règles de compétence territoriale interne, lesquelles figurent aux articles 42 et suivants du code de procédure civile.

L'article 46 du code de procédure civile premier tiret permet au demandeur de saisir (*outre le tribunal du domicile du défendeur lorsqu'il est domicilié en France*) les tribunaux français si la livraison effective de la chose ou l'exécution de la prestation de services est effectuée en France.

Ainsi, lorsque le défendeur à l'action est établi hors UE, les règles de compétence issues du droit français sont applicables.

De la même manière, l'article R. 631-3 du code de la consommation prévoit que le consommateur peut saisir la juridiction du lieu où il demeurait au moment de la conclusion du contrat ou de la survenance du fait dommageable.

Par ailleurs, l'article 18 § 1 du Règlement Bruxelles I bis permet au consommateur domicilié dans un État membre d'agir devant le juge de son propre domicile alors même que le professionnel défendeur serait domicilié dans un État non-membre de l'Union européenne.

De sorte que le demandeur consommateur agissant contre un professionnel domicilié dans un État tiers peut saisir le juge français, s'il demeurait en France lors de la conclusion du contrat, lors de l'exécution du contrat ou de la survenance du fait dommageable.

En mentionnant que "*le litige pourra être porté devant les juridictions compétentes*" la clause critiquée n'informe pas l'utilisateur consommateur de ce qu'il peut, en tout état de cause, saisir la juridiction du lieu où il est domicilié.

(2) Sur la licéité de la clause en matière de loi applicable :

Aux termes de l'article 6.1 du Règlement européen n° 593/2008 du 17 juin 2008 dit "Rome I", un *" contrat conclu par une personne physique, pour un usage pouvant être considéré comme étranger à son activité professionnelle, avec une autre personne, agissant dans l'exercice de son activité professionnelle est régi par la loi du pays où le consommateur a sa résidence habituelle, à condition que le professionnel exerce son activité professionnelle dans le pays dans lequel le consommateur a sa résidence habituelle, ou par tout moyen, dirige cette activité vers ce pays ou vers plusieurs pays, dont celui-ci, et que le contrat rentre dans le cadre de cette activité ".*

L'article 6.2 du même règlement permet de déroger à ce principe *"les parties peuvent choisir la loi applicable à un contrat de consommation (satisfaisant aux conditions du paragraphe 1), sous réserve que ce choix n'ait pas pour résultat de priver le consommateur de la protection que lui assurent les dispositions auxquelles il ne peut être dérogé par accord en vertu de la loi qui aurait été applicable ".*

A ce titre, l'article 232-1 du code de la consommation prévoit, nonobstant toute stipulation contraire, que le consommateur ne peut être privé de la protection que lui assurent les dispositions prises par un Etat membre de l'Union européenne en application de la directive 93/13/CEE du Conseil du 5 avril 1993 concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs, lorsque le contrat présente avec le territoire d'un Etat membre un lien étroit, lequel est réputé établi, au sens de l'article L. 231-1 du code de la consommation, dès lors que le contrat a été conclu dans l'Etat membre du lieu de résidence habituelle du consommateur, alors que le professionnel dirige son activité vers le territoire de l'Etat membre où réside le consommateur.

Tel est le cas de la société VALVE qui en proposant un contrat de service de fourniture de contenus numériques en langue française, destiné aux utilisateurs ou futurs utilisateurs de la plate-forme STEAM manifeste sa volonté d'entrer en relation contractuelle avec ces derniers.

De sorte que la clause est illicite au regard de l'article R. 111-2 du code de la consommation, en ce qu'elle n'informe pas le consommateur utilisateur de la plate-forme des juridictions compétentes et de la loi applicable aux contentieux opposant les utilisateurs à la société VALVE.

Cette absence d'information doit s'apprécier tant au regard de l'article L. 212-1 du code de la consommation, en ce qu'il créé un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au contrat au détriment du consommateur, qu'au regard de l'article R. 132-2 10°) devenu l'article R. 212-2 10°) du code de la consommation, car elle constitue une entrave à l'exercice par un utilisateur français d'actions en justice ou de voies de recours contre le professionnel.

3. Sur la licéité et le caractère abusif des dispositions relatives à la "médiation" obligatoire préalable :

La clause n° 10, soumise à la critique, décrit en préalable et très précisément le parcours devant être suivi par l'utilisateur européen de la plate-forme pour le traitement des litiges l'opposant à la société VALVE CORP. durant la phase amiable (*"une solution amiable sera recherchée"*) et extrajudiciaire ainsi que les modalités devant être observées au moyen de nombreux liens hypertextes.

Il en est ainsi du dépôt d'une requête sur le site de la plate-forme STEAM (http://help.steampowered.com), puis, à défaut d'une solution amiable trouvée dans le délai d'un an à compter du dépôt de la requête, du dépôt d'une requête en ligne sur le site Web de Règlement en ligne des litiges de la Commission européenne https://webgate.ec.europa.eu/odr/main/index.cfm?event=main.home.chooseLanguage ou du Centre Européen des Consommateurs : http://www.europe-consommateurs.eu/index.php?id=2514.

L'article L. 612-4 du code de la consommation prévoit qu'"*est interdite toute clause ou convention obligeant le consommateur, en cas de litige, à recourir obligatoirement à une médiation préalablement à la saisine du juge.*"

L'article R. 212-2 10°) du code de la consommation, prévoit que les clauses insérées dans les contrats conclus entre des professionnels et des consommateurs et qui ont pour objet ou pour effet d'entraver l'exercice d'actions en justice ou des voies de recours par le consommateur, notamment en obligeant le consommateur à saisir exclusivement une juridiction d'arbitrage non couverte par des dispositions légales ou à passer exclusivement par un mode alternatif de règlement des litiges, sont présumées abusives au sens des dispositions des premier et cinquième alinéas de l'article L. 212-1 du même code, sauf au professionnel à rapporter la preuve contraire.

Tel est le cas de la clause n° 10 des conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM, qui affirme qu'"(E)*n cas de litige découlant de l'interprétation, de l'exécution ou de la validité de l'Accord de souscription, une solution amiable sera recherchée*", tout en prévoyant un délai de réponse de la société VALVE - anormalement long au regard de l'ensemble des moyens techniques mis en œuvre par le site - à la réclamation déposée par l'utilisateur ("*un délai d'un an à compter du dépôt de la requête*"), et en multipliant les liens hypertextes relatifs aux modalités devant être observées par l'utilisateur pour régler le litige de manière extrajudiciaire. En revanche, la clause, prolixe en détails sur les règlements amiable et extrajudiciaire du différend, reste toutefois silencieuse quant aux juridictions compétentes que l'utilisateur pourrait envisager de saisir.

De sorte que la clause n°10, en ne ménageant aucune liberté à l'utilisateur d'acceptation ou de refus du préalable de la conciliation, laisse également croire au consommateur, que sa soumission aux modalités de règlement amiable et extra judiciaire prévues dans la clause critiquée constitue un préalable obligatoire à l'exercice de son action en justice.

Elle contraint ainsi l'utilisateur, en cas de litige, à recourir obligatoirement à une "médiation" avant la saisine du juge, ce qui constitue de fait une entrave à l'exercice d'action en justice, car retarde l'accès au juge.

En conséquence la clause n° 10 de l'Accord de souscription, illicite au regard de l'article R. 111-2 8°) et de l'article L. 612-4 de la consommation, est également abusive au sens de l'article R. 212-2 10°), en ce qu'elle entrave l'action en justice du consommateur.

Elle sera donc réputée non écrite.

B. Sur les clauses n° 1, 3.D, 4 et 7 de l'Accord de souscription Steam :

1. Sur les clauses n° 1 et 4 de l'Accord de souscription STEAM dans la version du 2 juin 2015 :

1. INSCRIPTION EN TANT QUE SOUSCRIPTEUR, APPLICATION DES CONDITIONS ET VOTRE COMPTE (version du 2 juin 2015) :

(...)

"Toute utilisation de votre Compte avec vos identifiants est réputée être de votre fait et vous en êtes responsable, ainsi que de la sécurité de votre système informatique. VALVE n'est pas responsable de l'utilisation qui est faite de votre mot de passe et de votre Compte et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de l'utilisation de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe (...)"

4 COMPORTEMENT SUR INTERNET, FRAUDE ET CONDUITE REPREHENSIBLE (version du 2 juin 2015) :

(...)

"Vous convenez que vous assumez l'entière responsabilité de toute utilisation de votre Compte avec vos identifiants et/ou mot de passe, et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de ladite utilisation sur votre compte et sur le site Steam, et que VALVE n'est pas responsable de l'utilisation qui est faite de votre Compte et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de l'utilisation de votre Compte".

L'association UFC QUE CHOISIR indique que les clauses n° 1 et 4 de l'Accord de souscription du 2 juin 2005 ont été supprimées dans les versions ultérieures. Elle fait valoir toutefois qu'elles posaient une présomption de responsabilité de l'utilisateur pour toutes utilisations, communications et activités exercées sur le compte STEAM et, corrélativement, un principe d'irresponsabilité pour VALVE, alors que le prestataire de services à distance supporte une responsabilité de plein droit.

Pour la société VALVE, les clauses ne contenaient (en 2015) pas la moindre exonération de responsabilité au bénéfice de VALVE SARL. Car, lorsque le consommateur subit un préjudice en relation avec les services proposés par un professionnel, ce dernier n'est pas considéré comme responsable automatiquement et systématiquement. Il peut s'exonérer en démontrant que ce préjudice est consécutif à la faute du consommateur, ou la survenance d'un cas de force majeure.

L'article L. 221-15 du code de la consommation institue à la charge du professionnel une responsabilité plein droit à l'égard du consommateur quant à la bonne exécution des obligations résultant du contrat conclu à distance, que ces obligations soient exécutées par le professionnel qui

a conclu ce contrat ou par d'autres prestataires de services, sans préjudice de son droit de recours contre ceux-ci.

Il résulte des clauses critiquées qu'elles imputent à l'utilisateur toute "*Toute utilisation de* (son) *Compte avec* (ses) *identifiants*" (clause n° 1), l'utilisateur "*convenant*" qu'il assume *"l'entière responsabilité de toute utilisation de* (son) *Compte avec* (ses) *identifiants et/ou mot de passe, et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de ladite utilisation sur* (son) *compte et sur le site Steam, (...)"* (clause n° 4).

En prévoyant que la société VALVE "*n'est pas responsable de l'utilisation qui est faite d*(u) *mot de passe et d*(u) *Compte* (de l'utilisateur) *et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de l'utilisation de* (son) *nom d'utilisateur et de* (son) *mot de passe* (...)" ou qu'elle "*n'est pas responsable de l'utilisation qui est faite de* (son) Compte et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de l'utilisation de (son) *Compte*", les clauses évoquent la seule hypothèse de l'utilisation du compte de l'utilisateur par l'utilisateur lui-même et non celle de l'utilisation frauduleuse du compte par un tiers.

En affirmant que la responsabilité sera supportée uniquement par l'utilisateur, en exonérant en conséquence totalement le professionnel, fournisseur de prestation de services à distance, les clauses n° 1 et n° 4 dans leur version du 2 juin 2015 sont irréfragablement présumées abusives au regard de l'article R. 212-1 6°) du code de la consommation, en ce qu'elles ont pour effet d'exonérer le professionnel de son éventuelle responsabilité et de supprimer ou de réduire le droit à réparation du préjudice subi par le consommateur en cas de manquement par le professionnel à l'une de ses obligations.

D'où il suit que les clauses n° 1 et 4 de l'Accord de souscription illicites au sens de l'article L. 221-15 du code de la consommation sont abusives au regard de l'article R. 212-1 6°) du code de la consommation. Elles seront donc réputées non-écrites.

2. Sur la clause n° 3.D de l'Accord de Souscription Steam (versions des 2 juin 2015, 1er janvier et 31 août 2017) :

3.D : Echange et vente de Souscriptions entre Souscripteurs (Versions des 2 juin 2015, 1er janvier et 31 août 2017) :

(...)

" VALVE décline toute responsabilité en cas d'impossibilité de votre part à échanger, vendre ou acheter des Souscriptions sur un Marché de Souscriptions, y compris en raison de l'arrêt ou de changements des conditions, fonctions ou critères d'admissibilité d'un Marché de Souscriptions."

Selon l'association la clause 3.D exclut la responsabilité de la société VALVE en cas d'impossibilité pour l'utilisateur d'échanger, de vendre ou d'acheter des Souscriptions sur un Marché de Souscriptions. Cette clause est donc illicite car elle vise à faire échec à sa responsabilité de plein droit de la société.

La société VALVE rappelle que la Plateforme Steam permet aux souscripteurs d'échanger certains objets numériques sur le Marché de la Communauté.

Elle prétend que la Section 3.D avait donc uniquement pour objet d'informer les souscripteurs que la société VALVE SARL se réservait la faculté de fermer un marché de souscriptions ; que les souscripteurs ne pouvaient donc pas engager la responsabilité de cette dernière de ce fait. Plus généralement, la société VALVE allègue que la société peut être amenée à fermer un "Marché de souscriptions" du fait de l'obsolescence d'un jeu vidéo, pour lequel il serait inutile de maintenir un service d'échanges d'objets virtuels, ou du fait de la décision d'un développeur tiers, choisissant de ne plus proposer un jeu sur la Plateforme Steam.

Elle fait valoir que, de la même manière qu'un commerçant peut retirer certains produits de ses rayons, une société commerciale a le droit d'adapter son offre de services. Elle affirme que les marchés de souscriptions ne sont pas des abonnements auxquels souscrivent les utilisateurs de la Plateforme Steam, mais un service additionnel mis à la disposition des joueurs par la défenderesse.

Elle soutient que, dans cette hypothèse, une telle fermeture ne pourrait causer aucun préjudice aux souscripteurs, qui ont la possibilité d'utiliser leurs objets virtuels dans les jeux vidéo auxquels ils sont abonnés ; la seule conséquence pour eux consiste à être dans l'impossibilité d'échanger ces objets sur un marché de souscription dédié.

En l'espèce, il ressort des documents produits au débat que le "*Souscripteur*" bénéficie de "**Contenus et Services**" qui sont composés de "*services*", de "*logiciels*" (logiciels client STEAM et autres logiciels) et de "*contenus*". Les droits d'accès à ces "**Contenus et Services**" sont nommés "***Souscriptions***", aux termes des conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM qui ne reconnaissent aucun transfert de "*souscription*" effectué en dehors de la plate-forme STEAM, "*y compris par fait de loi*".

Cependant la société VALVE organise sur la plate-forme STEAM des "***Marchés de souscription***", sur lesquels les souscripteurs peuvent, entre eux, acheter, vendre ou échanger des "**Souscriptions**", entendus comme étant des droits d'utilisation notamment d'"*objets virtuels*". À cette occasion, la société VALVE facture à l'acheteur des frais qu'elle impute tout en se chargeant des transferts et des ventes effectués.

Aux termes de l'article L. 221-15 du code de la consommation, pèse sur

le professionnel à l'égard du consommateur une responsabilité de plein droit quant à la bonne exécution des obligations résultant d'un contrat conclu à distance. Le professionnel peut toutefois s'exonérer de tout ou partie de sa responsabilité en apportant la preuve que l'inexécution ou la mauvaise exécution du contrat est imputable soit au consommateur, soit au fait, imprévisible et insurmontable, d'un tiers soit à un cas de force majeure.

En l'espèce, la clause 3.D dans les versions des 2 juin 2015, 1er janvier et 31 août 2017, affirme que la société VALVE peut décider de modifier les frais et les conditions, "*y compris en raison de l'arrêt ou de changements des conditions, fonctions ou critères d'admissibilité d'un Marché de Souscriptions*" ; qu'elle peut cesser les opérations précitées sur un marché de souscription tout en prévoyant l'exonération de sa responsabilité ("*décline toute responsabilité*"), lorsque l'utilisateur est dans l'impossibilité d'échanger, de vendre ou d'acheter des souscriptions sur un Marché de Souscriptions.

En conséquence la clause critiquée est illicite au regard de l'article L. 221-15 du code de la consommation en ce qu'elle fait échec à la responsabilité de plein droit du professionnel du fait de l'interruption ou de l'arrêt du service initialement proposé dans les conditions générales d'utilisation de la plate-forme, lorsque l'utilisateur est dans l'impossibilité d'échanger, de vendre ou d'acheter des souscriptions sur un Marché de Souscriptions créé par la société VALVE, sans distinguer les causes susceptibles de conduire à cette "*impossibilité*" (défaillance technique imputable à la société VALVE, faute de l'abonné, cause étrangère présentant les caractéristiques de la force majeure) et sans prévoir d'information préalable à l'interruption ou de l'arrêt du service.

La clause est également abusive tant au sens de l'article R. 212-1 5°) du code de la consommation, car elle a pour effet de contraindre le consommateur à exécuter ses obligations, alors que réciproquement, le professionnel ne serait pas tenu de respecter les siennes, qu'au sens de l'article R.212-1 6°) du même code, qui prohibe les clauses ayant pour effet de supprimer ou de réduire le droit à réparation du préjudice subi par le consommateur en cas de manquement par le professionnel à l'une quelconque de ses obligations.

En conséquence, la clause n° 3.D des 2 juin 2015, 1er janvier et 31 août 2017, illicite au regard de l'article L. 221-15 du code de la consommation, est abusive au sens des articles R. 212-1 5°) et R. 212-1 6°) du code de la consommation. Elle sera donc réputée non écrites.

3. Sur la clause n° 7 de l'Accord de souscription Steam (versions des 2 juin 2015 et 1er janvier 2017) :

L'association UFC QUE-CHOISIR affirme que cette clause prévoit des

exclusions de responsabilité de la société VALVE concernant les "*dommages indirects, accessoires, spéciaux, punitifs, exemplaires ou autres*" ; qu'elle est à ce titre abusive au regard de l'article R. 212-1 5°) du code de la consommation.

Toutefois, il ressort de la lecture de l'entête de la clause qu'elle ne concerne pas les utilisateurs de l'U.E.

D'où il suit que l'association UFC QUE CHOISIR sera déboutée de sa demande.

4. Sur la clause n° 2.B ("logiciels bêta") :

2.B Licence d'utilisation de Logiciels bêta (versions du 2 juin 2015 et 1er janvier 2017) :

Valve peut à tout moment mettre à votre disposition via Steam des logiciels pas encore commercialisés (des « Logiciels bêta »). Vous n'êtes pas tenu d'utiliser les Logiciels bêta, mais si Valve vous en propose, vous pouvez choisir de les utiliser conformément aux conditions ci-après. Les Logiciels bêta sont assimilés à des Contenus et Services et chaque copie d'un Logiciel bêta fournie est réputée constituer une Souscription audit Logiciel, les dispositions suivantes étant spécifiques aux Logiciels bêta :

Votre droit d'utilisation d'un Logiciel bêta peut être limité dans le temps et soumis à des Conditions de Souscription supplémentaires ;

Valve et les sociétés affiliées à Valve peuvent vous demander ou exiger que vous fournissiez des suggestions, commentaires ou informations concernant votre utilisation d'un Logiciel bêta, qui seront considérées comme du Contenu généré par l'utilisateur conformément à la Section 6 (Contenu généré par l'utilisateur) ci-dessous ; et

Outre les renonciations et limitations de responsabilité relatives à tous les Logiciels conformément à la Section 7 (Décharges, limitations de responsabilité, absence de garanties et garantie limitée) ci-dessous si elle s'applique à vous, vous reconnaissez en particulier que les Logiciels bêta sont diffusés aux seules fins de test et d'amélioration, et en particulier pour fournir à Valve vos retours à propos de la qualité et de la facilité d'utilisation desdits Logiciels bêta, et que, par conséquent, ils contiennent des erreurs, ne sont pas des versions définitives et peuvent entraîner des incompatibilités ou endommager votre ordinateur, vos données et/ou vos logiciels. Si vous décidez d'installer et/ou d'utiliser les Logiciels bêta, vous vous engagez à ne les utiliser qu'en conformité avec les finalités pour lesquelles ils sont mis à votre disposition par Valve, c'est-à-dire à des fins d'essai et d'amélioration et en tout état de cause à ne pas les utiliser sur un système sur lequel ou pour des finalités pour lesquelles un dysfonctionnement du Logiciel bêta pourrait causer un quelconque dommage. En particulier, conservez des sauvegardes complètes de tout système sur lequel vous choisissez d'installer le Logiciel.

L'association UFC QUE-CHOISIR critique la clause n° 2-B en ce qu'elle impose à l'utilisateur de n'installer le logiciel bêta que sur un système sur lequel le dysfonctionnement dudit logiciel ne causerait aucun dommage. Elle ajoute que selon la clause la faute de l'utilisateur est caractérisée dès qu'il télécharge la version bêta d'un jeu et qu'il n'a pas respecté la configuration requise. Cette disposition écarte en toute hypothèse la responsabilité de la société Valve, alors que seule une faute de l'abonné ou une défaillance ayant les caractéristiques de la force majeure peuvent exonérer la société VALVE de sa responsabilité de plein droit en cas d'endommagement de l'appareil d'un utilisateur. L'association prétend que cette clause, qui exclut ainsi *de facto* la responsabilité de Valve est illicite, car elle vise à faire échec à la responsabilité de plein droit prévue par l'article L. 221-15 du code de la consommation, applicable aux contrats conclus à distance.

La société VALVE réplique que les "Souscripteurs", adeptes de jeux vidéo, sont parfaitement informés de ce qu'est un logiciel "bêta". Ils sont donc conscients des risques qu'ils encourent lorsqu'ils téléchargent des logiciels "inachevés", qui peuvent ne pas fonctionner correctement, ou provoquer un "bogue" ou un "*plantage*" de l'ordinateur. La société observe que certains utilisateurs sont tout de même disposés à prendre le risque, pour contribuer à la finalisation du logiciel ou pour bénéficier de l'exclusivité du jeu vidéo. Elle ajoute que la clause informe complètement le Souscripteur en lui suggérant de conserver des sauvegardes complètes de tout système sur lequel les souscripteurs choisissent d'installer le logiciel bêta. Elle fait valoir que la société VALVE ne peut être tenue responsable des dommages occasionnés lorsque le Souscripteur a volontairement pris ce risque en connaissance de cause.

En l'espèce, la clause soumise à la critique expose que la société

VALVE met à la disposition des utilisateurs de la plate-forme STEAM des logiciels "*pas encore commercialisés*", dénommés "*logiciels bêta*", que l'utilisateur peut utiliser sous réserve du respect d'un certain nombre de conditions.
En affirmant dans la clause n° 1 de l'Accord de Souscription STEAM (toutes versions confondues) que "*Steam est un service en ligne proposé par Valve*", la société VALVE manifeste qu'elle commercialise à distance des contenus numériques dématérialisés et fournit des prestations de services en ligne ("*certains services, logiciels et contenus*" – Clause I-B).

Elle propose ainsi à l'utilisateur de la plate-forme (le Souscripteur) "*un contrat à distance conclu entre un professionnel et un consommateur, dans le cadre d'un système organisé de vente ou de prestation de services à distance, sans la présence physique simultanée du professionnel et du consommateur, par le recours exclusif à une ou plusieurs techniques de communication à distance jusqu'à la conclusion du contrat*" au sens de l'article L. 221-1 du code de la consommation.

En cette qualité la société VALVE est responsable de plein droit aux termes de l'article L. 221-15 du même code, selon lequel "*Le professionnel est responsable de plein droit à l'égard du consommateur de la bonne exécution des obligations résultant du contrat conclu à distance, que ces obligations soient exécutées par le professionnel qui a conclu ce contrat ou par d'autres prestataires de services, sans préjudice de son droit de recours contre ceux-ci. Toutefois, il peut s'exonérer de tout ou partie de sa responsabilité en apportant la preuve que l'inexécution ou la mauvaise exécution du contrat est imputable soit au consommateur, soit au fait, imprévisible et insurmontable, d'un tiers au contrat, soit à un cas de force majeure.*"

Ainsi, par application de l'article précité, la société VALVE est responsable de plein droit à l'égard de l'utilisateur, de la bonne exécution des obligations résultant du contrat conclu à distance, seuls peuvent l'exonérer la faute de l'utilisateur, le fait d'un tiers ou un évènement ayant les caractéristiques de la force majeure.

En l'espèce, l'analyse de la clause n° 2.B révèle qu'elle s'inscrit dans un ensemble de clauses exonératoires de responsabilité mises en place dans les conditions générales d'utilisation par la société VALVE (cf. "*Outre les renonciations et limitations de responsabilité relatives à tous les Logiciels*") ; qu'elle impose à l'utilisateur d'admettre (cf. "*vous reconnaissez*") que les "logiciels bêta" ne sont pas des versions définitives ; qu'(*ils*) contiennent "*des erreurs*" et sont susceptibles d'"*entraîner des incompatibilités*" (?) ou "*d'endommager*" l'ordinateur de l'utilisateur, ses données et ses logiciels. Elle contraint également le souscripteur d'utiliser les logiciels uniquement dans des conditions déterminées c'est-à-dire à des fins d'essai et d'amélioration, conformément aux finalités pour lesquelles ces logiciels sont mis à sa disposition par Valve. Elle l'enjoint également de s'abstenir de les

mettre en œuvre sur un système sur lequel un dysfonctionnement du logiciel bêta "*pourrait causer un quelconque dommage*" à l'ordinateur, aux logiciels de l'utilisateur et plus généralement à ses données.

De sorte qu'à suivre le raisonnement utilisé par la clause critiquée, tous "*dysfonctionnements*" à l'origine de dommages causés à l'ordinateur ainsi qu'aux logiciels aux données de l'utilisateur à l'occasion de l'utilisation des logiciels bêta relèverait de la seule responsabilité de l'utilisateur, qui aurait pris sciemment le risque de télécharger le logiciel expérimental sans avoir respecté la configuration requise.
Ce faisant, la clause, qui n'évoque aucune autre cause de dysfonctionnement, susceptible de générer des dommages, écarte de ce fait la responsabilité de la société VALVE dans toute autre hypothèse.

Toutefois, si l'on peut comprendre que des erreurs, des bugs ("*bogues*") ou des défaillances d'un logiciel bêta puissent affecter l'utilisation du souscripteur d'un logiciel en cours de finalisation - dommages susceptibles d'entrer dans la catégorie des dommages qui ont été prévus ou qui pouvaient être prévus dans le cadre du contrat (article 1150 devenu l'article 1231-3 du code civil) et dont l'utilisateur est parfaitement conscient - il en va tout autrement des dommages causés à l'ordinateur lui-même, aux logiciels qui y sont installés et aux données de l'utilisateur, lesquels relèvent de la responsabilité délictuelle de son auteur, soit en l'espèce le fournisseur de services. Or, le caractère d'ordre public des articles 1382 et 1383, devenus les articles 1240 et 1241 du code civil imposent que leur application ne puisse être neutralisée contractuellement par anticipation, de sorte que les clauses d'exonération ou de limitation de responsabilité en matière délictuelle soient nulles.

En laissant croire à l'utilisateur qu'elle ne pourrait voir sa responsabilité engagée à l'occasion d'une inexécution ou d'une exécution défectueuse du service qu'elle propose, alors qu'en sa qualité de fournisseur d'une prestation de services à distance la société VALVE est tenue à une obligation de résultat, les clauses critiquées sont illicites au regard l'article L. 221-15 du code de la consommation.

Par ailleurs, il résulte de l'analyse des termes de l'Accord de souscription dans ses différentes versions que les "*logiciels bêta*" (ou logiciels "*bêta version*") sont des pré/versions de logiciels, qui ne sont pas encore entrés dans leur phase de commercialisation. Ces logiciels inachevés nécessitent avant la commercialisation d'être testés pour être améliorés. La mise à disposition par la plate-forme de ces logiciels sert uniquement à "*déboguer*" et à améliorer le produit par utilisateurs finaux (des "Bêta-testeurs"), ainsi que l'indique la clause n° 2-B en ces termes : "*les logiciels* (bêta) (sont) *diffusés aux seules fins d'essai et d'amélioration*". La société VALVE indique dans ses conclusions que "*les logiciels bêta* (...) *sont communément mis en ligne à titre gratuit par les éditeurs, afin que* (les souscripteurs) *puissent découvrir des logiciels "en avant-première*".

Or, l'analyse de la clause révèle que les "*logiciels bêta*" sont assimilés à des "*Contenus et Services*" distribués par la plate-forme, chaque copie d'un logiciel bêta fournie étant réputée constituer une "*Souscription*" audit logiciel, les "*Souscriptions*" étant, aux termes de l'article 1.B de l'Accord de souscription, des droits d'accès et/ou d'utilisation des "*Contenus et Services*" comprenant *"certains services, des logiciels et des contenus"* accessibles via la plateforme Steam. Le droit d'utilisation d'un logiciel bêta est soumis à des *"Conditions de Souscription"* supplémentaires, c'est-à-dire à des sommes additionnelles que le Souscripteur doit payer, ainsi que l'atteste la référence à *"des procédures de paiement et de facturation"*, mentionnée dans la clause n° 1 de l'Accord de souscription (version du 2 juin 2015).

Ainsi, la clause n° 2.B doit être lue en combinaison avec la clause n° 6 de l'Accord de souscription (***"Contenu généré par l'utilisateur"***). Elle met en évidence le fait qu'à l'occasion de l'utilisation de "logiciels bêta", la société Valve et les sociétés affiliées à la société VALVE peuvent ***demander*** voire ***exiger*** que l'utilisateur fournisse des suggestions, commentaires ou informations concernant son utilisation d'un Logiciel bêta, lesquelles sont alors considérées comme du "***Contenu généré***" par l'utilisateur, c'est-à-dire du "***contenu***", que l'utilisateur "*devenu auteur*" aura créé sur la Plateforme Steam à destination de la "Communauté Steam", selon l'expression utilisée par la société VALVE dans ses conclusions VALVE page 60 paragraphe 118.

La clause n° 6 intitulée "CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR" pour sa part indique que ce "contenu" (valorisé par l'utilisateur), mis à la disposition de Valve ou de ses sociétés affiliées, l'est sans contrepartie financière. En effet aux termes de ladite clause l'utilisateur à cette occasion "(accorde) *à Valve et à ses sociétés affiliées, pour le monde entier, le droit non exclusif d'utiliser, reproduire, modifier, distribuer, transmettre, transcoder, traduire, diffuser, communiquer de toute autre manière, et afficher et représenter en public, et de créer des œuvres dérivées à partir de celui-ci, aux fins des activités, de la distribution et de la promotion du service Steam, des jeux Steam et des autres offres Steam.*"

Cependant la clause critiquée ne fait pas mention du caractère gratuit ou onéreux de la "mise à disposition" de ces logiciels imparfaits.

En mettant à la disposition de l'utilisateur à titre onéreux, (bien que la société VALVE affirme - sans toutefois le justifier - que ces logiciels sont communément mis en ligne à titre gratuit par les éditeurs (conclusions VALVE page 21 paragraphe 39)), des logiciels bêta non finalisés contenant des erreurs (des "bogues") susceptibles d'endommager l'ordinateur, les logiciels qui y sont installés et les données de l'utilisateur, tandis que peuvent être générés dans ces circonstances des frais dont l'utilisateur devra s'acquitter, la clause critiquée doit être considérée comme abusive au sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation, en ce qu'elle crée un déséquilibre

significatif entre les droits et obligations des parties au contrat au détriment des consommateurs.

Elle est également abusive au titre de l'article R. 212-1 6°) du code de la consommation qui présume, de manière irréfragable, abusive toute clause qui aurait pour effet de supprimer ou de réduire le droit à réparation du préjudice subi par le consommateur en cas de manquement par le professionnel à l'une quelconque de ses obligations.

La clause n° 2.B de l'Accord de souscription, illicite au regard de l'article L. 221-15 du code de la consommation est abusive au sens des articles L. 221-1 et R. 212-1 6°) du même code. Elle sera donc réputée non écrite.

5. Sur la clause n° 3.C de l'Accord de Souscription relative au Porte-Monnaie Steam :

Clause n° 3.C : Porte-monnaie Steam

Steam peut mettre à disposition un système de solde associé à votre Compte (le « Porte-monnaie Steam »). Le Portemonnaie 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 informés 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 ladite modification. La poursuite d'utilisation de votre Compte Steam plus de trente (30) jours après l'entrée en vigueur de ces modifications signifiera que vous acceptez 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 ingame compatibles avec les transactions du Porte-monnaie Steam, et du Matériel. 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.

L'association UFC QUE-CHOISIR considère que la clause 3.C de l'Accord de Souscription Steam, dans les versions du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 (Pièces n°2, 3 et 4), est illicite puisqu'elle permet une dépossession indue des fonds versés contraire à la règlementation relative à la l'émission de monnaie électronique et qu'elle autorise la société VALVE de s'abstenir de restituer les crédits restants dans le Porte-Monnaie Steam lorsque le Souscripteur décide de refuser les nouvelles modifications mises en place par VALVE CORP. De plus La clause admet la modification unilatérale et discrétionnaire par la société VALVE à l'Accord de Souscription Steam.

La société VALVE réplique que le "Porte-Monnaie Steam" est "un système de solde créditeur" associé au compte de l'utilisateur que celui-ci peut créditer jusqu'à un plafond maximal déterminé par la société. Les fonds n'ont aucune valeur fiduciaire ; ils ne peuvent être échangés contre de l'argent et ne peuvent être employés par l'utilisateur que sur la Plateforme Steam afin d'acheter des Souscriptions ou du Matériel.

(1) Sur le rattachement du Porte-monnaie Steam à la réglementation relative à la monnaie électronique :

Il ressort de l'analyse des clauses 3.A et 3.C de l'Accord de souscription qu'au moment de l'inscription l'utilisateur communique ses informations de paiement à Valve (carte bancaire, compte associé, etc.) et l'autorise à débiter sa carte bancaire ou à traiter son paiement avec l'organisme de traitement de paiement tiers choisi pour une Souscription, des fonds du Porte-monnaie Steam, du Matériel ou d'autres frais engagés par l'utilisateur. Il en est ainsi des "paiements récurrents" lorsque l'utilisateur continue d'utiliser une "Souscription récurrente". Dans un tel cas Valve est réputé autorisé (*"vous acceptez et réaffirmez"*) "à débiter (*sa*) carte bancaire (ou (*son*) Porte-monnaie Steam, s'il est crédité, ou à traiter (*son*) paiement avec tout autre organisme de traitement de paiement tiers applicable, pour le règlement des montants récurrents applicables". L'utilisateur est d'ailleurs tenu d'informer rapidement la société Valve de tout changement de numéro

de compte associé à sa carte bancaire, de date d'expiration de celle-ci et/ou d'adresse de facturation, ou de son compte PayPal ou tout autre compte de paiement, ou si sa carte bancaire, compte PayPal ou autre compte de paiement expire ou est annulé pour une raison quelconque.

Ainsi les sommes transférées par l'utilisateur sur son Porte-monnaie via sa carte bancaire reliée à son compte bancaire ont une valeur monétaire, car elles sont utilisées pour effectuer des achats comme des "*jeux vidéo et contenus Valve ou tiers, ainsi que les objets virtuels achetés sur un Marché de Souscription Steam*" (cf. clause 1.B de l'Accord de Souscription Steam), les "Marchés de Souscription" permettant "*aux souscripteurs de s'échanger, de se vendre ou s'acheter certains types de Souscriptions*" (cf. clause 3.D de l'Accord de Souscription Steam).

Aux termes de l'article L. 315-1 du code monétaire et financier, issu de la loi no 2013-100 du 28 janvier 2013, la monnaie électronique est une valeur monétaire, stockée sous une forme électronique, y compris magnétique, représentant une créance sur l'émetteur. Elle est émise contre la remise de fonds aux fins d'opérations de paiement définies à l'article L. 133-3 du même code. Elle est acceptée par une personne physique ou morale autre que l'émetteur de monnaie électronique et peut aussi bien être stockée sur un support physique que sur un serveur. La définition de la monnaie électronique comprend à la fois la monnaie électronique ayant pour support un dispositif de paiement que le détenteur de monnaie électronique a en sa possession et celle qui est stockée à distance sur un serveur et gérée par le détenteur de monnaie électronique par l'intermédiaire d'un compte spécifique de monnaie électronique (considérant 8 de la directive 2009/110/CE du Parlement et du Conseil européen du 16 septembre 2009, transposée par la loi n° 2013-100 du 28 janvier 2013).

En conséquence, contrairement à ce qu'allègue la société VALVE qui prétend (conclusions VALVE page 26) que le compte de l'utilisateur fonctionne comme une carte prépayée, la réception de fonds en euros remis par l'utilisateur et le prélèvement sur son compte des sommes en euros pour alimenter le "Porte-monnaie électronique Steam", révèle que la société VALVE, émetteur de monnaie électronique, met en place un "*substitut électronique*" (au sens du considérant 13 de la directive 2009/110/CE) de la monnaie fiduciaire, pour une valeur nominale égale à celle des fonds qui lui ont été remis en contrepartie, selon les articles L. 315-2 et L. 315-3 du code monétaire et financier. Cette substitution provisoire fait naître une créance de remboursement au profit du détenteur/utilisateur.

Par ailleurs, la société VALVE ne justifie pas qu'elle bénéficie d'une exemption en sa qualité d'émetteur de monnaie électronique pour la fourniture de moyens de paiement utilisés au sein d'un réseau limité d'accepteurs ou pour l'acquisition d'un éventail limité de biens ou de services, telle que prévue aux articles L. 521-3, L. 525-5 et L. 525-6 du code monétaire et financier (cf. Position 2017-P-01 de l'ACPR (Autorité de contrôle prudentiel et de résolution) relative aux notions

de "réseau limité d'accepteurs" et d'"éventail limité de biens et services", document produit au débat (conclusions UFC page 24).

De sorte qu'en prévoyant pour la société VALVE le dispositif suivant lequel *"les fonds versés au Porte-monnaie Steam ne sont ni remboursables ni transférables"*, **la clause n° 3.C relative au "Porte-monnaie Steam" est 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 du code monétaire financier précités.**

Elle sera donc réputée non écrite.

(2) Sur la modification unilatérale des conditions de souscription :

La clause critiquée indique que l'utilisateur sera informé par e-mail de toute modification (limites de solde et d'utilisation du Porte-Monnaie Steam) dans les soixante jours avant l'entrée en vigueur de ladite modification. Elle indique que la poursuite d'utilisation de son compte Steam plus de trente jours après l'entrée en vigueur des modifications signifiera qu'il accepte l'intégralité de ces modifications. Elle précise que si l'utilisateur n'accepte pas ces modifications, il n'aura pas d'autre choix que résilier son compte Steam. Dans ce cas, la société Valve ne sera pas tenue de rembourser les crédits restant dans son "Porte-Monnaie".

L'article R. 212-1 3°) du code de la consommation présume abusives de manière irréfragable, au sens des dispositions de l'article L. 212-1 1°) et 4°), les clauses ayant pour objet ou pour effet de réserver au professionnel le droit de modifier unilatéralement les clauses du contrat relatives à sa durée et aux caractéristiques du service à rendre.

En prévoyant un délai de préavis de 60 jours avant la mise en place de modifications unilatérales, tout en dissuadant l'utilisateur de résilier son compte Steam par la mise en jeu de cette clause suivant laquelle la société Valve ne remboursera pas dans une telle hypothèse les crédits restant dans son "Porte-Monnaie", en présumant par ailleurs acquis le consentement de l'utilisateur aux nouvelles dispositions du seul fait de son utilisation des services plus de trente jours après l'entrée en vigueur des modifications, la clause n° 3.C est irréfragablement abusive au sens de l'article R. 212-1 3°) du code de la consommation.

Elle sera donc réputée non écrite.

6. Sur la clause n° 4 portant sur les règles relatives au comportement de l'utilisateur (versions des 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017) :

Clause n° 4 (version du 2 juin 2015)

4. COMPORTEMENT SUR INTERNET, FRAUDE ET CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE

Vous convenez que vous assumez l'entière responsabilité de toute utilisation de votre Compte avec vos identifiants et/ou mot de passe, et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de ladite utilisation sur votre compte et sur le site Steam, et que Valve n'est pas responsable de l'utilisation qui est faite de votre Compte et de toutes les communications et activités sur Steam résultant de l'utilisation de votre Compte. Si vous pensez que la confidentialité de votre nom d'utilisateur et/ou mot de passe peut avoir été compromise, vous devez en avertir Valve dans les meilleurs délais via le formulaire de support (https://support.steampowered.com/newticket.php).

Votre conduite en ligne et vos rapports avec les autres Souscripteurs doivent être guidés par le bon sens et suivre les règles de base en matière de comportement. Vous trouverez également des indications spécifiques dans les Règles de comportement sur Internet de Steam à l'adresse http://steampowered.com/index.php?area=online_conduct, ainsi que dans d'autres Règles d'utilisation, dans les Conditions de Souscription ou dans les conditions d'utilisation stipulées par les tiers hébergeant certains jeux ou d'autres services.

Steam et les Contenus et Services peuvent comporter des fonctionnalités conçues pour identifier les processus logiciels ou matériels qui confèrent à un joueur un avantage compétitif injuste lorsqu'il joue aux versions multijoueurs d'un Contenu ou Service ou d'une modification de celui-ci (des « Cheats »). Vous vous engagez à ne pas créer de Cheats ni à aider les autres à en créer ou à en utiliser. Vous vous engagez à ne pas désactiver, contourner ou modifier, directement ou indirectement et de quelque manière que ce soit, le fonctionnement du logiciel conçu pour empêcher ou signaler l'utilisation de Cheats. Vous reconnaissez et acceptez que Valve ou tout autre hôte multijoueur en ligne est habilité à refuser votre participation à certains jeux multijoueurs en ligne si vous utilisez des Cheats avec Steam ou un Contenu ou Service.

Par ailleurs, vous reconnaissez et acceptez qu'un hôte multijoueur en ligne puisse informer Valve du fait que vous avez eu recours à des Cheats et que Valve puisse communiquer votre historique de recours aux Cheats à d'autres hôtes multijoueurs en ligne. Valve est habilité à fermer votre Compte ou à annuler une Souscription donnée en cas de conduite ou d'activité que Valve estimerait illégale, de nature frauduleuse ou ayant un effet négatif sur l'utilisation de Steam par les autres Souscripteurs. Vous reconnaissez que Valve n'est pas tenu de vous prévenir avant de fermer votre Compte ou d'annuler vos Souscriptions, mais peut décider de le faire.

L'utilisation de Cheats, logiciels d'automatisation (bots), mods, piratages ou autres logiciels tiers non autorisés pour modifier ou automatiser les processus d'un Marché de Souscriptions est strictement interdite.

Clause n° 4 (version du 1er janvier 2017)

4. COMPORTEMENT SUR INTERNET, FRAUDE ET CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE

Votre conduite en ligne et vos rapports avec les autres Souscripteurs doivent être guidés par le bon sens et suivre les règles de base en matière de comportement. Vous trouverez également des indications spécifiques dans les Règles de comportement sur Internet de Steam à l'adresse http://steampowered.com/index.php?area=online_conduct, ainsi que dans d'autres Règles d'utilisation, dans les Conditions de Souscription ou dans les conditions d'utilisation stipulées par les tiers hébergeant certains jeux ou d'autres services.

Steam et les Contenus et Services peuvent comporter des fonctionnalités conçues pour identifier les processus logiciels ou matériels qui confèrent à un joueur un avantage compétitif injuste lorsqu'il joue aux versions multijoueurs d'un Contenu ou Service ou d'une modification de celui-ci (des « Cheats »). Vous vous engagez à ne pas créer de Cheats ni à aider les autres à en créer ou à en utiliser. Vous vous engagez à ne pas désactiver, contourner ou modifier, directement ou indirectement et de quelque manière que ce soit, le fonctionnement du logiciel conçu pour empêcher ou signaler l'utilisation de Cheats. Vous reconnaissez et acceptez que Valve ou tout autre hôte multijoueur en ligne est habilité à refuser votre participation à certains jeux multijoueurs en ligne si vous utilisez des Cheats avec Steam ou un Contenu ou Service. Par ailleurs, vous reconnaissez et acceptez qu'un hôte multijoueur en ligne puisse informer Valve du fait que vous avez eu recours à des Cheats et que Valve puisse communiquer votre historique de recours aux Cheats à d'autres hôtes multijoueurs en ligne. Valve est habilité à fermer votre Compte ou à annuler une Souscription donnée en cas de conduite ou d'activité que Valve estimerait illégale, de nature frauduleuse ou ayant un effet négatif sur l'utilisation de Steam par les autres Souscripteurs.

Vous reconnaissez que Valve n'est pas tenu de vous prévenir avant de fermer votre Compte ou d'annuler vos Souscriptions, mais peut décider de le faire.

L'utilisation de Cheats, logiciels d'automatisation (bots), mods, piratages ou autres logiciels tiers non autorisés pour modifier ou automatiser les processus d'un Marché de Souscriptions est strictement interdite.

Clause n° 4 (version 31 août 2017)

4. COMPORTEMENT SUR INTERNET, TRICHE ET CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE

Votre conduite en ligne et vos rapports avec les autres Souscripteurs doivent être raisonnables, respectueux et guidés par le bon sens.

Ils doivent notamment être conformes aux Règles de bonne conduite en ligne Steam, disponibles à l'adresse suivante : http://steampowered.com/index.php?area=online_conduct. En fonction des conditions d'utilisation stipulées par les tiers hébergeant certains jeux ou d'autres services, des règles supplémentaires peuvent être stipulées par les Conditions de Souscription applicables à certaines Souscriptions.

Steam et les Contenus et Services peuvent comporter des fonctionnalités conçues pour identifier les processus, logiciels ou matériels qui confèrent à un joueur un avantage compétitif injuste lorsqu'il joue aux versions multijoueurs d'un Contenu ou Service ou d'une modification de celui-ci (des « Cheats »). Vous vous engagez à ne pas créer de Cheats ni à aider les autres à en créer ou à en utiliser. Vous vous engagez à ne pas désactiver, contourner ou modifier, directement ou indirectement et de quelque manière que ce soit, le fonctionnement du logiciel conçu pour empêcher ou signaler l'utilisation de Cheats. Vous reconnaissez et acceptez que Valve ou tout autre hôte multijoueur en ligne est habilité à refuser votre participation à certains jeux multijoueurs en ligne si vous utilisez des Cheats avec Steam ou un Contenu ou Service. Par ailleurs, vous reconnaissez et acceptez qu'un hôte multijoueur en ligne puisse informer Valve du fait que vous avez eu recours à des Cheats et que Valve puisse communiquer votre historique de recours aux Cheats à d'autres hôtes multijoueurs en ligne. Valve est habilité à fermer votre Compte ou à annuler une Souscription en cas de conduite ou d'activité illégale, de nature frauduleuse ou préjudiciable aux autres Souscripteurs. Vous reconnaissez que Valve n'est pas tenu de vous prévenir avant de fermer votre Compte ou d'annuler vos Souscriptions.

L'utilisation de Cheats, logiciels d'automatisation (bots), mods, piratages ou autres logiciels tiers non autorisés pour modifier ou automatiser les processus d'un Marché de Souscriptions est strictement interdite.

L'association UFC QUE CHOISIR reproche à la clause n° 4 son

manque de clarté, du fait de l'utilisation de termes tels que "*bon sens*" et "*règles de base en matière de comportement*" qui souffrent d'imprécision et ne permettent pas à l'utilisateur de savoir si son comportement sera ou non considéré comme acceptable par la société VALVE lors de l'utilisation de son compte. En outre, par l'utilisation de termes généraux, la société VALVE s'octroie un droit d'interprétation extensif et pourra discrétionnairement décider du caractère acceptable ou non du comportement des utilisateurs. Selon l'association la clause serait donc abusive au sens de l'article R. 212-1 4°) du code de la consommation.

Elle ajoute qu'aux termes de la clause 10.C de l'Accord de Souscription Steam, la société VALVE peut en cas d'infraction aux règles de "bon sens" ou les "règles de base en matière de comportement" résilier l'abonnement et clôturer le compte de l'utilisateur qui ne pourra plus utiliser les jeux ou les objets virtuels légalement acquis pendant la durée d'utilisation de son compte sur Steam.

Par ailleurs l'association reproche à la clause de renvoyer à des règles de conduite par lien hypertexte, qui ne répond pas aux exigences du support durable.

La société VALVE explique qu'au cours de la procédure l'expression " *règles de base en matière de comportement*" de la version 2015 a été remplacée dans les versions de 2017 par le mot "*raisonnable*", afin de renvoyer au standard de la "*personne raisonnable*" du code civil.

Elle fait valoir que certains joueurs trichent, insultent, menacent ou harcèlent ou s'inscrivent sur la Plateforme Steam avec l'intention de déposséder d'autres joueurs de leurs abonnements ou cherchent à s'approprier leurs données personnelles. C'est pourquoi la société VALVE a édicté certaines règles de comportements, une sorte de « *règlement intérieur* », que les Souscripteurs s'engagent à respecter, comparable à celui de n'importe quel lieu accueillant du public.

Elle précise que la Section n° 4 est complétée par les "Règles de bonne conduite en ligne Steam" auxquelles les Souscripteurs peuvent accéder en cliquant sur un lien hypertexte figurant au premier alinéa de la Section, et le cas échéant par les règles d'utilisation édictées par des hébergeurs et développeurs tiers, qui proposent leurs jeux sur la Plateforme Steam, l'usage de liens hypertextes au sein de conditions générales ne fait pas l'objet d'une réglementation particulière et n'est donc pas répréhensible.

Elle ajoute que le professionnel est en droit d'édicter des normes de comportement et de se réserver une faculté de résiliation unilatérale si celles-ci ne sont pas respectées, afin de garantir à ses clients la possibilité de jouir paisiblement de ses services. Elle conclue qu'il serait de toute façon impossible d'édicter des normes exhaustives.

Elle fait valoir que chaque nouveau souscripteur reçoit

automatiquement par e-mail l'Accord de Souscription Steam, qu'il peut donc enregistrer ou imprimer afin d'en conserver une copie.

(1) Absence de clarté et de compréhensibilité de la clause n° 4 :

Aux termes de l'article L. 211-1 du code de la consommation, les clauses des contrats proposés par les professionnels aux consommateurs doivent être présentées et rédigées de façon claire et compréhensible.

En l'espèce, contrairement à ce que soutient UFC QUE-CHOISIR les versions du 2 juin 2015, du 1er janvier 2017 et du 31 août 2017 de la clause n° 4 de l'Accord de souscription ne sont pas "identiques".

Toutefois la clause n° 4 (dans l'ensemble de versions) doit être lue en combinaison avec la clause n° 9.C (DURÉE ET RÉSILIATION – Résiliation par Valve) de l'Accord de souscription.

La clause n° 4, intitulée "COMPORTEMENT SUR INTERNET, FRAUDE ET CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE" (version 2 juin 2015 et 1er janvier 2017), puis "COMPORTEMENT SUR INTERNET, TRICHE ET CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE" (version du 31 août 2017), se réfère au(x) comportement(s) attendu(s) des utilisateurs de la plate-forme, sous forme d'édiction de "normes de comportement", telles que "*la conduite en ligne et vos rapports avec les autres Souscripteurs doivent être guidés par le bon sens et suivre les règles de base en matière de comportement*" (version 2015) ou de "*conduite en ligne et* (de) *rapports avec les autres Souscripteurs*", "*raisonnables, respectueux et guidés par le bon sens*" (version du 31 août 2017).

Elle fait référence également à la prohibition de l'utilisation de "*cheats*" (c'est-à-dire de "*codes ou logiciel de triche*", de l'anglais "*to cheat on someone*" : tromper quelqu'un, tricher, susceptible de conférer à un participant d'une partie multijoueur un avantage indu (cf. conclusions VALVE, page 8, paragraphe 12)), de "*bots*" (logiciels d'automatisation donnant un avantage sur les autres concurrents), de "*mods*" (à savoir de modifications d'un jeu vidéo qui se "greffe" sur le jeu original qui le transforment complètement en créant un nouveau jeu, (cf. Pièce VALVE n° 53), de *piratages ou autres logiciels tiers non autorisés pour modifier ou automatiser les processus d'un Marché de Souscriptions*.

La clause n° 4 dans ses versions des 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017 prévoit également que la société VALVE est "*habilité(e)*" à fermer le compte de l'utilisateur ou à "*annuler une Souscription donnée*" (un jeu, par exemple) "*en cas de conduite ou d'activité que Valve estimerait illégale, de nature frauduleuse ou ayant un effet négatif sur l'utilisation de Steam par les autres Souscripteurs*". La société VALVE estime en conclusion qu'elle "*n'est pas tenue prévenir l'utilisateur avant de fermer son compte ou d'annuler ses souscriptions*", "*mais* (qu'elle) *peut décider de le faire.*"

La clause n° 9.C (et non la clause n° 10.C, comme le mentionne les conclusions d'UFC) parachève le contenu des dispositions de la clause n° 4 en prévoyant qu'en cas "*d'infraction*" des dispositions de l'Accord la société VALVE peut "*clôturer le compte de l'utilisateur ou annuler vos Souscriptions à tout moment*". Dans l'hypothèse où le compte de l'utilisateur ou une Souscription donnée "*est résilié ou annulé par Valve pour violation du présent Accord ou activité inappropriée ou frauduleuse*", la même clause n°9 prévoit qu'"*aucun remboursement ne sera accordé, pas même des frais de Souscription ou les fonds non utilisés de votre Porte-monnaie Steam*" (version du 2 juin 2015, 1er janvier 2017 et 31 août 2017).

Outre la profusion des termes anglais employés dans la clause (non soumis à la critique du présent débat), l'imprécision et le caractère équivoque des termes et expressions employés dans la clause relatifs aux comportements "*guidés par le bon sens et suivre les règles de base en matière de comportement*" devant être observés par l'utilisateur (version du 2 juin 2015) ou être "*raisonnables, respectueux et guidés par le bon sens*" s'agissant des "*conduite en ligne et* (les) *rapports avec les autres Souscripteurs*" (version des 1er janvier et 31 août 2017), dont la société VALVE "*estimerait* (qu'ils seraient) *illégale(s), de nature frauduleuse ou ayant un effet négatif sur l'utilisation de Steam par les autres Souscripteurs*", ne permettent pas au consommateur de déterminer les cas où son comportement (sa conduite en ligne) serait jugé(e) inadéquat(e), au regard des règles de conduite édictées par la société VALVE et son compte résilié, sans préavis ni justification.

La clause critiquée est donc illicite au regard de l'article L. 211-1 du code de la consommation.

Au vu de ce qui précède, la clause n° 4, toutes versions confondues, est également abusive en ce qu'elle créée un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties au détriment du consommateur au sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation et irréfragablement présumée abusive au sens de l'article R. 212-1 4°) du même code, lequel prohibe les clauses ayant pour objet ou pour effet d'accorder au seul professionnel le droit exclusif d'interpréter une quelconque clause du contrat.

(2) Sur l'accès à des documents contractuels par lien hypertexte :

L'article L. 221-11 du code de la consommation dispose que lorsque le contrat est conclu à distance, le professionnel fournit au consommateur, de manière lisible et compréhensible, les informations prévues à l'article L. 221-15 ou les met à sa disposition par tout moyen adapté à la technique de communication à distance utilisée.

En l'espèce la clause n° 4 fait état de "Règles", qui en cas d'inobservation, constatées et appréciées par la société VALVE,

entraînent l'annulation des transactions de l'utilisateur sur le site (achat de jeux ou autres souscriptions) ou la résiliation de son compte. Ces règles font partie intégrante des conditions générales d'utilisation de la plate-forme.

La clause critiquée renvoie par lien hypertexte à des "*Règles de comportement sur Internet*" (version du 2 juin 2015) ou des "*Règles de bonne conduite en ligne*" (versions du 1er janvier et du 31 août 2017), qui ne sont accessibles que sur le site de la plate-forme Steam.

Toutefois, la société VALVE justifie que les conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM, dont les "Règles" de comportement en ligne sont jointes à un e-mail envoyé à chaque nouveau souscripteur (Pièce VALVE n° 25), de sorte que cet envoi d'e-mail constitue un support durable, la pièce jointe à cet e-mail pouvant être enregistrée ou imprimée afin que l'utilisateur puisse en conserver une copie.

La demande de l'UFC QUE-CHOISIR sera rejetée de ce chef.

En conséquence, la clause n° 4, illicite au regard de l'article L. 211-1 du code de la consommation est abusive au sens des articles L. 212-1, R. 212-1 4°) du code de la consommation. Elle sera donc réputée non écrite.

II. SUR LA VIOLATION DES RÈGLES DE PROTECTION DES DONNÉES A CARACTÈRE PERSONNEL :

A titre liminaire, il sera observé que les clauses critiquées sont toutes issues d'un document intitulé "*Privacy Policy*", que l'association UFC QUE-CHOISIR nomme "*Accord sur la protection de la vie privée*", en raison du fait qu'elle considère que ce document fait partie du socle contractuel des conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM, la société VALVE utilisant pour nommer le même document le vocable "*Politique de protection de la vie privée*", car elle estime au contraire qu'il s'agit d'un document simplement informatif.

La question sera tranchée dans la partie du jugement qui suit.

L'association UFC QUE-CHOISIR sollicite de la juridiction par application des articles L. 621-7, L. 621-1 et L. 621-2 du code de la consommation, la suppression des clauses abusives et/ou illicites présentes dans les "Conditions Générales d'Utilisation" de la société VALVE pour sa plate-forme de jeux en ligne STEAM, ainsi que la réparation du préjudice qui en est résulté pour l'intérêt collectif des consommateurs.

La société VALVE conteste, s'agissant de l'application du RGPD et de la Loi Informatique et Libertés, la recevabilité de la demande d'UFC –

QUE CHOISIR sur le fondement des articles L.621-1 et L.621-2 et L. 621-7 du code de la consommation, en l'absence de préjudice résultant d'infractions pénalement sanctionnées. Elle conteste également que la "Politique de protection de la vie privée" (Privacy policy) soit un "contrat" et affirme qu'il s'agit d'un document informatif.

A. Sur la fin de non-recevoir tirée de l'absence de qualité pour agir :

Aux termes de l'article L. 621-2 du code de la consommation, les associations de consommateurs mentionnées à l'article L. 621-1 du code de la consommation et agissant dans les conditions précisées à cet article peuvent demander à la juridiction civile ou à la juridiction répressive, statuant sur l'action civile, d'ordonner au défendeur ou au prévenu, le cas échéant sous astreinte, toute mesure destinée à faire cesser des agissements illicites ou à supprimer dans le contrat ou le type de contrat en cours ou non, proposé aux consommateurs une clause illicite et peuvent également demander, selon le cas, à la juridiction civile ou à la juridiction répressive de déclarer que cette clause est réputée non écrite dans tous les contrats identiques conclus par le défendeur ou le prévenu avec des consommateurs et de lui ordonner d'en informer à ses frais les consommateurs concernés par tous moyens appropriés.

L'article L. 621-7 du code de la consommation, prévoit que les associations mentionnées à l'article L. 621.1 du code de la consommation et les organismes justifiant de leur inscription sur la liste publiée au Journal officiel de l'Union européenne en application de l'article 4 de la directive 2009/22/ CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 modifiée, relative aux actions en cessation en matière de protection des intérêts des consommateurs, peuvent agir devant la juridiction civile pour faire cesser ou interdire tout agissement illicite au regard des dispositions transposant les directives mentionnées à l'article 1er de la directive précitée.

L'article L. 811-1 du code de la consommation prévoit que les associations de défense des consommateurs peuvent être agréées après avis du ministère public, les conditions dans lesquelles ces associations peuvent être agréées compte tenu de leur représentativité sur le plan national ou local ainsi que les conditions de retrait de cet agrément, étant fixées par décret.

L'association UFC - QUE CHOISIR justifie qu'elle remplit la condition préalable d'agrément prévue par l'article L. 421-2 devenu l'article L. 621-1 du code de la consommation en produisant à l'appui de sa demande le décret du 4 août 2016 (J.O du 11 août 2016) portant renouvellement de son agrément pour cinq ans à compter du 22 septembre 2016.

Les articles L. 621-1 et 621-7 du code de la consommation autorisent

les associations de consommateurs agréées à solliciter en justice la cessation d'agissements illicites et à demander la suppression de clauses abusives et/ou illicites dans tout contrat ou type de contrat proposé ou destiné à un consommateur, l'agissement illicite, au sens des articles précités, n'étant pas nécessairement constitutif d'une infraction pénale.

Au surplus, l'article 43 2°) de la Loi informatique et Liberté créé par la loi n°2016-1547 du 18 novembre 2016 prévoit, lorsqu'un préjudice a pour cause un manquement aux dispositions de la loi précitée, par un responsable de traitement de données à caractère personnel ou un sous-traitant, que l'action tendant à la cessation de ce manquement peut être exercée par les associations de défense des consommateurs représentatives au niveau national et agréées en application de l'article L. 811-1 du code de la consommation, dès lors que le traitement de données à caractère personnel affecte des consommateurs, sans que soit exigée l'existence d'une infraction pénalement sanctionnée.

D'où il suit que UFC QUE CHOISIR est recevable dans son action en cessation ou interdiction des agissements illicites mentionnée aux articles L. 621-1 et L. 621-7 et suivants du code de la consommation, visant la suppression des clauses abusives ou illicites présentes dans les "Conditions Générales d'Utilisation" de la plate-forme STEAM détenu par la société VALVE, ainsi que la réparation du préjudice résultant de ces agissements illicites pour l'intérêt collectif des consommateurs. Etant précisé que l'action susvisée embrasse à la fois la suppression des clauses abusives mais également celles qui sont illicites. Tel est le cas des clauses qui enfreindraient les dispositions du RGPD et de la Loi Informatique et Libertés.

B. Sur le caractère contractuel de l'"Accord sur la protection de la vie privée" :

La société VALVE affirme que la "Politique de protection de la vie privée" n'est pas un contrat mais une notice d'information et non un contrat d'adhésion (Conclusions VALVE page 35).

L'association répond que l'"Accord sur la protection de la vie privée" constitue un contrat conclu entre la société VALVE et les utilisateurs, qui n'ont pas d'autre choix que de l'accepter en bloc avec l'"Accord de souscription".

Aux termes de l'article 1101 du code civil, le contrat est un accord de volontés, exprimé entre deux ou plusieurs personnes en vue de faire naître, transmettre ou éteindre des obligations. Il se distingue de l'engagement unilatéral, qui repose sur la seule volonté de son auteur.

En l'espèce, l'article 1.B de l'"Accord de souscription" (toutes versions confondues) indique que "Les Conditions de Souscription, Règles d'utilisation et la Politique de protection de la vie privée de Valve (disponible à l'adresse http://www.valvesoftware.com/privacy.htm)

engagent l'utilisateur dès lors qu'il a **manifesté son accord** vis-à-vis de ces documents ou du présent "Accord", ou qu'il devient lié à ces documents comme décrit à la Section 8 (Amendements au présent Accord).

De sorte que, contrairement aux allégations de la société VALVE, la "Politique de protection de la vie privée" (l'"Accord sur la protection de la vie privée") fait partie intégrante des Conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM.

C. Sur l'absence d'information "complète et lisible" :

L'association UFC QUE-CHOISIR, après avoir reproduit de larges extraits du RGPD et de la Loi Informatique et Libertés, se prête, dans ses conclusions, à une lecture transversale de quelques extraits de clauses (n°4 et 5) relatives à la protection des données personnelles des utilisateurs de la plate-forme STEAM, mêlées de ses propres commentaires. Elle reproche aux dispositions de la Politique de protection de la vie privée d'être non seulement incomplètes, mais également difficilement lisibles.

A ce titre, l'association sollicite du Tribunal d'ordonner *à titre principal* à la société VALVE de modifier les clauses litigieuses de l'"Accord sur la protection de la vie privée", afin d'assurer une information complète et lisible des utilisateurs conformément aux dispositions pertinentes du RGPD et de la Loi Informatique et Libertés ou *à titre subsidiaire* de constater le caractère illicite et abusif des articles 2, 4, 5, 6 de l'"Accord sur la protection de la vie privée", en ce qu'ils ne contiennent pas l'ensemble des informations prévues par le règlement et la loi précités.

1. Sur la demande de "mise en conformité" des dispositions de l'"Accord sur la protection de la vie privée" :

Aux termes de l'article L. 621-7 du code de la consommation, les associations mentionnées à l'article L. 621-1 du même code (...) peuvent agir devant la juridiction civile pour faire cesser ou interdire tout agissement illicite au regard des dispositions transposant les directives mentionnées à l'article 1er de la directive 2009/22/ CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 modifiée.

L'article L. 621-8 du code de la consommation prévoit que le juge saisi en application de l'article L. 621-7 précité, peut ordonner, le cas échéant sous astreinte, la suppression d'une clause illicite ou abusive dans tout contrat ou type de contrat proposé ou destiné au consommateur ou dans tout contrat en cours d'exécution.

Les associations et les organismes mentionnés à l'article L. 621-7 peuvent également demander au juge de déclarer que cette clause est

réputée non écrite dans tous les contrats identiques conclus par le même professionnel avec des consommateurs, et de lui ordonner d'en informer à ses frais les consommateurs concernés par tous moyens appropriés.

De sorte que, s'agissant d'une action en suppression de clauses illicite ou abusive, la "mise en conformité" des dispositions d'un contrat conclu entre un professionnel et un consommateur ne figure pas au rang des sanctions susceptibles d'être invoquées sur le fondement des articles précités.

D'où il suit que l'association UFC QUE CHOISIR sera déboutée de ce chef.

2. Sur le caractère illicite ou abusif des clauses litigieuses n° 2, 4, 5 et 6 :

Selon l'association, l'article 6 n'informerait pas les utilisateurs quant à leur droit à la portabilité, leur droit à la limitation du traitement et leur droit de prévoir des directives relatives au sort de leurs données à caractère personnel après leur mort.

Elle conteste la rédaction de l'article 2 qui ne permettrait pas aux utilisateurs d'identifier la base légale applicable à chaque traitement de leurs données et par conséquent d'exercer leurs droits.

Elle reproche à l'article 4 de ne pas informer de façon claire et complète les utilisateurs, dont les simples visiteurs non-inscrits de la plateforme www.steampowered.com sur la durée de conservation de leurs données à caractère personnel.

Elle critique l'article 5 car il ne permettrait pas aux utilisateurs d'identifier les véritables destinataires de leurs données à caractère personnel, et ne contiendrait aucune indication sur les transferts de ces données hors de l'Union Européenne, en violation des obligations d'information.

Cependant, l'association ne reproduit dans ses conclusions aucune des clauses critiquées ni ne précisent le fondement exact sur lesquels les clauses critiquées seraient illicites, de sorte qu'il est impossible de s'assurer du contenu des clauses soumises à la critique et d'examiner le bien-fondé des critiques émises.

La demande de l'association UFC QUE-CHOISIR sera donc rejetée.

3. Sur le caractère abusif de la clause n° 3.8, relative à la prospection commerciale :

3.8 Recommandations de contenu :

(...)

Sous réserve de votre consentement distinct ou si cela est explicitement autorisé en vertu des lois applicables sur le marketing par e-mail, Valve peut envoyer des messages à teneur marketing à votre adresse e-mail au sujet de ses produits et services proposés. Dans ce cas, nous pouvons aussi utiliser vos informations recueillies afin de personnaliser ces messages à teneur marketing, et nous pouvons également recueillir des informations indiquant si vous avez ouvert ces messages et quels liens de leur texte vous avez suivis.

Vous pouvez refuser ou revenir sur votre consentement à recevoir des e-mails à teneur marketing à tout moment soit en revenant sur votre consentement sur la page où vous l'aviez précédemment accordé, soit en cliquant sur le lien "Annuler abonnement" fourni dans chaque e-mail à teneur marketing.

Selon l'association, il est impossible pour l'utilisateur moyen, qui n'a pas de compétences juridiques, de comprendre la référence faite dans la clause aux "*lois applicables sur le marketing par e-mail* ". Il ne peut donc déterminer dans quels cas ses données à caractère personnel pourront être utilisées licitement, ou non, à des fins de prospection commerciale.

Cette asymétrie d'information conduirait, selon l'association, à ce que la société VALVE soit seule en capacité d'interpréter cette clause, qui crée un déséquilibre significatif entre les droits et obligations de VALVE et des utilisateurs. La clause serait donc abusive.

Pour la société VALVE, l'association UFC QUE-CHOISIR ne fait référence à aucune base légale à l'appui de ses critiques. Elle indique que la référence aux "*lois applicables sur le marketing par e-mail*", sous-entend qu'elle renvoie "*de manière plus détaillée*" (sic) à l'article L. 34-5 du code des postes et des communications électroniques et reproduit in extenso cet article en page 48 de ses conclusions. Elle prétend que la lecture de l'article 3.8 de la Politique de protection de la vie privée précise la base légale, qui est le consentement du Souscripteur, la finalité à teneur marketing et la possibilité pour un Souscripteur de retirer son consentement à tout moment et le moyen de le faire simplement, conformément à l'article précité.

En l'espèce, la simple lecture de la clause critiquée, qui fait référence aux "*lois applicables sur le marketing par e-mail*", montre qu'à l'évidence la clause n'est ni claire ni compréhensible. Elle sous-entend que l'utilisateur connaît parfaitement le code des postes et des communications électroniques et plus précisément son article L. 34-5, ce qui non seulement n'est pas le cas d'un "utilisateur moyen" voire d'un "juriste moyen".

D'où il suit qu'en feignant de délivrer de manière peu claire et peu compréhensible ("*lois applicables sur le marketing par e-mail*") une information relative aux bases légales de la diffusion de messages publicitaires ciblés ("*messages à teneur marketing à votre adresse e-mail au sujet de ses produits et services proposés*") ainsi que de la collecte d'informations à des fins de "prospection commerciale" ("*utiliser vos informations recueillies afin de personnaliser ces messages à teneur marketing, et nous pouvons également recueillir des informations indiquant si vous avez ouvert ces messages et quels liens de leur texte vous avez suivis*"), en usant d'expressions inadéquates et imprécises, la clause, illicite au regard de l'article L. 211-1 du code de la consommation est également irréfragablement abusive au sens de l'article R. 212-1 4°) du code de la consommation, en reconnaissant au professionnel un droit exclusif d'interprétation dans le sens qui lui serait le plus favorable. Elle doit à ce titre être réputée non écrite.

En conséquence, la clause n° 3.8, abusive au sens de l'article R. 212-1 4°) du code de la consommation sera réputée non écrite.

4. Sur l'illicéité, le caractère abusif et le caractère exonératoire de responsabilité de la clause n° 9 de l'"Accord sur la protection de la vie privée" :

9. Informations supplémentaires pour les utilisateurs de l'Espace économique européen :

Valve se conforme au cadre du bouclier de protection des données entre l'Union européenne et les États-Unis et au cadre du bouclier de protection des données entre la Suisse et les États-Unis, tel que stipulé par le Ministère américain du Commerce concernant la collecte, l'utilisation et la conservation des informations personnelles transférées de l'Union européenne et de la Suisse vers les États-Unis. Valve a certifié au Ministère du commerce adhérer aux principes du bouclier de protection des données. En cas de conflit entre les conditions de la présente politique de protection de la vie privée et les principes du bouclier de protection des données, ce sont les principes du bouclier de protection des données qui prévalent. Pour en savoir plus sur le programme de bouclier de protection des données et pour consulter notre certification, rendez-vous sur le site http://www.privacyshield.gov.

Conformément aux principes du bouclier de protection des données, Valve s'engage à traiter les réclamations concernant notre collecte ou notre utilisation de vos informations personnelles. Les ressortissants de l'Union européenne et de la Suisse souhaitant déposer une demande ou une réclamation concernant notre politique relative au bouclier de protection des données doivent d'abord contacter Valve ici. Pour toute question non résolue concernant la vie privée ou l'utilisation des données que nous n'aurions pas traitée de façon satisfaisante, contactez (gratuitement) notre fournisseur tiers de services de règlement des différends à l'adresse https://feedback-form.truste.com/watchdog/request. Comme l'explique la documentation relative au bouclier de protection des données (https://www.privacyshield.gov/article?id=ANNEX-I-introduction), les réclamations non résolues d'autre façon peuvent faire l'objet d'un arbitrage obligatoire. Le cas échéant, une option d'arbitrage vous sera proposée.

(...)

La conformité de Valve vis-à-vis du bouclier de protection des données relève de la compétence de la Commission fédérale du commerce.

Pour l'association, cette clause vise à soumettre à la juridiction et aux procédures américaines (incluant un arbitrage obligatoire) les contestations qui pourraient naître du non-respect par la société VALVE des engagements pris au titre du "bouclier de protection des données", lesquels font partie de ses engagements stipulés dans l'"Accord sur la protection de la vie privée". Elle observe qu'en matière de contrôle et de sanction des manquements au RGPD et à la Loi Informatique et Libertés, les deux textes attribuent compétence aux autorités de contrôle de la protection des données à caractère personnel dans l'Union Européenne (en France la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés)). Le non-respect par la société VALVE des engagements pris au titre du "bouclier de protection des données " constituerait une violation des dispositions du RGPD (articles 44 et suivants) et de la Loi Informatique et Libertés (articles 68 et 69) relatives aux transferts de données à caractère personnel hors de l'Union Européenne.

La société VALVE rétorque que l'article 9 de la Politique de protection de la vie privée a été intégré par la société VALVE CORP afin de se conformer à ses obligations en tant que société américaine. Elle précise qu'une entreprise établie aux États-Unis doit être soumise aux pouvoirs de contrôle et d'exécution de la Commission Fédérale du Commerce ou du Département des Transports américain et que cette clause est reprise d'un modèle du Département du Commerce des Etats-Unis. Elle fait valoir que la clause n'est pas applicable aux manquements à des obligations tirées du RGPD ou de la Loi Informatique et Libertés mais aux manquements au Bouclier de protection des données, mécanisme d'auto-certification destiné aux sociétés établies aux Etats-Unis et reconnu par la Commission Européenne comme offrant un niveau de

protection adéquat aux données à caractère personnel transférées depuis une entité européenne vers des sociétés établies aux Etats-Unis. Elle précise que ces dispositions visent uniquement des manquements aux obligations tirées du Bouclier de protection des données et non les manquements aux RGPD et à la Loi Informatique et Libertés et que la clause n° 6 de la Politique de protection de la vie privée *intitulée "Vos droits et mécanismes de contrôle"*, prévoit pour l'utilisateur le droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle.

(1) Sur l'attribution de compétence au profit de la commission fédérale du commerce américaine :

L'article 13. 1 (f) du RGPD 2016/679 du 27 avril 2016 (Règlement relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données), intitulé "**Informations à fournir lorsque des données à caractère personnel sont collectées auprès de la personne concernée**" précise que lorsque des données à caractère personnel relatives à une personne concernée sont collectées auprès de cette personne, le responsable du traitement lui fournit, au moment où les données en question sont obtenues (...) le cas échéant, le fait que le responsable du traitement a l'intention d'effectuer un transfert de données à caractère personnel vers un pays tiers ou à une organisation internationale, et l'existence ou l'absence d'une décision d'adéquation rendue par la Commission ou, dans le cas des transferts visés à l'article 46 ou 47, ou à l'article 49 paragraphe 1, deuxième alinéa, la référence aux garanties appropriées ou adaptées et les moyens d'en obtenir une copie ou l'endroit où elles ont été mises à disposition.

L'article 55.1 du RGPD prévoit que *"chaque autorité de contrôle est compétente pour exercer les missions et les pouvoirs dont elle est investie conformément au présent règlement sur le territoire de l'État membre dont elle relève"*.

L'article 13.2 (d) du RGPD dispose que le responsable de traitement doit informer les personnes concernées "*du droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle*".

Les articles 46. 1 et 2 du même règlement intitulé "**Transferts moyennant des garanties appropriées**" (...) prévoit que le responsable du traitement ou le sous-traitant ne peut transférer des données à caractère personnel vers un pays tiers ou à une organisation internationale que s'il a prévu des garanties appropriées et à la condition que les personnes concernées disposent de droits opposables et de voies de droit effectives. Les garanties appropriées visées au paragraphe 1 peuvent être fournies, sans que cela ne nécessite une autorisation particulière d'une autorité de contrôle, par (...) un mécanisme de certification approuvé conformément à l'article 42 (consentement explicite), assorti de l'engagement contraignant et exécutoire pris par le responsable du traitement ou le sous-traitant dans le pays tiers

d'appliquer les garanties appropriées, y compris en ce qui concerne les droits des personnes concernées.

De la même manière l'article 32-I 7°) de la Loi Informatique et Libertés, dans la version applicable aux contrats visés impose au responsable du traitement d'informer la personne concernée par la collecte de ses données personnelles, le cas échéant, des transferts de ces données envisagés à destination d'un Etat non membre de la Communauté européenne, l'article 68 de la même loi prévoyant que "*le responsable d'un traitement ne peut transférer des données à caractère personnel vers un Etat n'appartenant pas à la Communauté européenne que si cet Etat assure un niveau de protection suffisant de la vie privée et des libertés et droits fondamentaux des personnes à l'égard du traitement dont ces données font l'objet ou peuvent faire l'objet.*"

Ainsi, s'agissant du transfert de données hors Union européenne, l'article 68 de la Loi Informatique et Libertés interdit, pour des motifs tenant à la protection des droits fondamentaux des personnes physiques, les transferts de données des Européens vers des États tiers n'assurant pas un "niveau de protection adéquat".

Toutefois par application des dispositions précitées, le mécanisme d'auto certification Privacy Shield assure une protection des données qui reste limitée aux transferts à destination des Etats-Unis.

A l'appui de son argumentation, s'agissant des réclamations portées par un résident européen contre une entreprise ayant adhéré au "Privacy shield", la société VALVE produit deux documents.

Le premier document édité par la CNIL et daté du 24 mai 2017 intitulé "Le Privacy shield", s'adresse aux entreprises européennes ; il informe des démarches à entreprendre avant de transférer des données à caractère personnel vers une société établie aux États-Unis qui a adhéré ou déclare avoir adhéré au Bouclier de Protection des Données, lequel document renvoie à un document rédigé en anglais (Pièce VALVE n° 112).

Le second document, intitulé "*Privacy Policy FAQs 1-5*", est intégralement rédigé en anglais (Pièce VALVE n° 113).

Or, l'article 55.1 du RGPD prévoit que "*chaque autorité de contrôle est compétente pour exercer les missions et les pouvoirs dont elle est investie conformément au présent règlement sur le territoire de l'État membre dont elle relève*".

Tandis que l'article 13.2 (d) du RGPD dispose que le responsable de traitement doit informer les personnes concernées "*du droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle*", en l'espèce la CNIL pour les résidents français.

D'où il suit que les réclamations concernant le dispositif du bouclier de protection des données (Privacy shield) initiées par un résident français peuvent faire l'objet d'une plainte déposée auprès de la CNIL, qui prendra en charge le traitement de cette plainte.

De sorte qu'en prévoyant que le résident français devra obligatoirement porter les réclamations relatives au bouclier de protection d'abord auprès de la société VALVE, puis en cas d'échec, auprès d'un "*fournisseur tiers de services de règlement des différends*", choisi par la société VALVE ("*notre fournisseur*"), ou faire *"l'objet d'un arbitrage obligatoire*", tout en affirmant que ce type de litiges relève en définitive de la compétence de la "*Commission fédérale du commerce*", sans mentionner que l'utilisateur peut tout simplement saisir la CNIL en cas d'échec de sa réclamation auprès de la société concernée par le transfert de ses données personnelles vers les Etats-Unis, la clause n° 9 est illicite au regard des articles 68 de la Loi Informatique et Libertés et des articles 13.2 (d) et 55.1 du RGPD.

Au surplus, contrairement aux allégations de la société VALVE, qui se prévaut en page 52 de ses conclusions, de ce que la clause n° 9 de l'"Accord de protection de la vie privée" actuellement critiquée renverrait à la clause n° 6 du même document, alors qu'il n'en est rien, aucun renvoi - serait-ce textuel ou par lien hypertexte - à la clause n° 6 précitée n'y étant mentionné. D'ailleurs, la référence à la clause n° 6 de l'"Accord de protection de la vie privée" serait en l'occurrence bien inutile puisque la clause n° 6 vise exclusivement les droits d'accès, de rectification, d'effacement et d'opposition au traitement des données personnelles de la "personne concernée par le traitement", à savoir l'utilisateur ; elle n'intéresse en rien le droit dont dispose l'utilisateur à l'occasion d'infractions aux "*principes*", c'est-à-dire aux dispositions du Privacy Shield, objet du présent débat.

Au vu de ce qui précède, la clause n° 9 de l'"Accord sur la protection de la vie privée" des conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM, qui attribue compétence, dans l'éventualité d'un litige opposant l'utilisateur à la société VALVE, à la *"Commission fédérale du commerce*" située aux Etats-Unis, dont l'éloignement est de nature à dissuader l'utilisateur, en raison des difficultés pratiques et du coût relatifs à leur accès, d'exercer toute action et de le priver de fait de tout recours de nature judiciaire à l'encontre du fournisseur du service.

D'où il suit que la clause critiquée est également abusive au sens des articles L. 212-1 et R. 212-2 10°) du code de la consommation, en ce qu'elle crée un déséquilibre significatif entre les droits et les obligations des parties au détriment du consommateur et qu'elle est de nature à supprimer ou entraver l'exercice d'actions en justice ou des voies de recours par le consommateur.

En conséquence, la clause n° 9 de l'"Accord sur la protection de la vie privée", illicite au regard des articles 13.2 (d) et 55.1 du RGPD, 68 de la Loi Informatique et Libertés, est abusive au sens des

articles L. 212-1 et R. 212-2 10°) du code de la consommation. Elle sera donc réputée non écrite.

(2) Sur la limitation de responsabilité du fait des agents tiers :

9. Informations supplémentaires pour les utilisateurs de l'Espace économique européen : (...) *Les principes du bouclier de protection des données décrivent la responsabilité de Valve à l'égard des Données personnelles transférées ensuite à un 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.*

L'association critique la clause n° 9 car elle vise, selon elle, à limiter la responsabilité de la société VALVE quant à la bonne exécution de ses engagements en matière de transferts de données à caractère personnel hors de l'Union Européenne dans le cadre des services de la plateforme STEAM. Le traitement non conforme des données serait, selon elle, en réalité imputable à un « *agent tiers* ». Or, aux termes de l'article L. 221-15 du code de la consommation, le professionnel, fournisseur de services à distance, demeure responsable à l'égard du consommateur, notamment du fait de ses sous-traitants, de la bonne exécution du contrat, nonobstant toute clause contraire. Il ne peut s'exonérer de sa responsabilité qu'en apportant la preuve de ce que le manquement est imputable au consommateur lui-même, à un cas de force majeure ou au fait, imprévisible et insurmontable, d'un tiers au contrat. Le régime de responsabilité de plein droit du fait de ses sous-traitants s'applique à double titre au visa du code de la consommation et à celui de la LCEN (Loi sur la confiance dans l'économie numérique), par application de ses articles 14 et 15.

Pour la société VALVE, l'association UFC QUE-CHOISIR s'appuie sur des textes qui n'ont aucun rapport avec le régime de responsabilité applicable au traitement de données à caractère personnel et les relations entre un responsable de traitements de données et une personne concernée par un tel traitement. Ces textes sont donc, selon la société, inapplicables à la Politique de protection de la vie privée, document qui concerne les relations entre la société VALVE en sa qualité de responsable d'un traitement de données et les Souscripteurs, en tant que personnes concernées par ce traitement. Au contraire, selon la société, la licéité de l'article 9 doit être considérée au regard du RGPD et de la Loi Informatique et Libertés. Elle ajoute que l'article 9 ne fait que "paraphraser" l'article 82 du RGPD, en informant les Souscripteurs que VALVE CORP demeure responsable des traitements des données des Souscripteurs, alors même que ces traitements seraient effectués par des agents tiers, sauf dans les cas où elle peut s'exonérer

en démontrant que le fait qui a provoqué un dommage ne lui est pas imputable.

Aux termes de l'article L. 221-15 du code de la consommation le professionnel est responsable de plein droit à l'égard du consommateur de la bonne exécution des obligations résultant du contrat conclu à distance, que ces obligations soient exécutées par le professionnel qui a conclu ce contrat ou par d'autres prestataires de services, sans préjudice de son droit de recours contre ceux-ci.

En l'espèce, la clause traite du transfert et du traitement des données personnelles des utilisateurs à un sous-traitant ("agent tiers") et de la responsabilité encourue par la société VALVE lorsque ce sous-traitant traite ces informations personnelles d'une manière qui ne serait pas conforme aux principes du bouclier de protection (Privacy shield).

L'association ne convainc pas dans son argumentation selon laquelle l'article L. 221-15 du code de la consommation serait applicable en l'espèce.

Sa demande sera donc rejetée.

5. Sur la licéité et le caractère abusif de la clause n° 8 de l'Accord sur la protection de la vie privée :

8. Informations de contact :

Même si nous examinons toute demande envoyée par courrier, sachez que pour lutter contre la fraude, le harcèlement et le vol d'identité, la seule façon d'accéder à vos données, de les rectifier ou de les supprimer est de vous connecter à votre compte utilisateur Steam sur httD://helD.steamDowered.com et de choisir l'option de menu -> Mon compte -> Afficher les données du compte.

L'association UFC QUE-CHOISIR critique la clause n° 8 qui, selon elle, impose aux utilisateurs d'exercer leurs droits via un « tableau de bord » sur le compte utilisateur sur la plateforme ; elle laisse de côté les données des utilisateurs ne disposant pas d'un compte sur cette plateforme, tels que les simples visiteurs dont les informations de navigation sont collectées via les cookies Google Analytics. Pour ces utilisateurs aucune solution concrète pour l'exercice de leurs droits n'est offerte en violation des obligations d'information prévues par l'article 13 du RGPD, de l'article 32.II de la Loi Informatique et Libertés et du principe de transparence prévu par l'article 12 du RGPD. La clause serait ainsi illicite et abusive.

La société VALVE répond que l'article 8 ne s'applique pas aux cookies des utilisateurs n'ayant pas de Compte Steam. L'UFC confond les

simples internautes, qui ne disposent pas d'un Compte Steam mais se contentent de consulter le site internet www.steampowered.com et les Souscripteurs, qui disposent d'un Compte Steam. Pour les simples visiteurs, la société VALVE utilise des cookies afin de faire fonctionner correctement ce site, comme le fait n'importe quel éditeur d'un site Internet. Pour les Souscripteurs, l'article 8 de la Politique de protection de la vie privée les informe des modalités d'accès à leurs données personnelles en se connectant à leur Compte Steam. Elle ajoute que l'article 3.7 de la Politique de protection de la vie privée intitulé « Google Analytics » précise que le site utilise Google Analytics, qui utilise des « cookies » (fichiers texte placés sur l'ordinateur des visiteurs), pour aider les exploitants de sites Web à analyser l'utilisation du site par les visiteurs. Elle conclue que les utilisateurs peuvent empêcher la collecte de données concernant leur utilisation du site Web (y compris leur adresse IP) générée par le cookie, ainsi que le traitement des données par Google, en téléchargeant et en installant le plug-in du navigateur via le lien : https://tools.google.com/dlpage/gaoptout?hl=fr, qui permet pour les utilisateurs de s'opposer à ces cookies et de changer les paramètres du navigateur, et ce, conformément à l'article 32-II de la Loi Informatique et Libertés.

L'article 1er de la Loi Informatique et Libertés affirme que l'informatique doit être au service de chaque citoyen, qu'elle ne doit porter atteinte ni à l'identité humaine, ni aux droits de l'homme, ni à la vie privée, ni aux libertés individuelles ou publiques. Toute personne dispose du droit de décider et de contrôler les usages qui sont faits des données à caractère personnel la concernant, dans les conditions fixées par la présente loi.

L'article 2 de la même loi dispose que toute information relative à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, par référence à un numéro d'identification ou à un ou plusieurs éléments qui lui sont propres constitue une donnée à caractère personnel. Pour déterminer si une personne est identifiable, il convient de considérer l'ensemble des moyens en vue de permettre son identification dont dispose ou auxquels peut avoir accès le responsable du traitement ou toute autre personne.

Aux termes de ce même article, toute opération ou tout ensemble d'opérations portant sur de telles données, quel que soit le procédé utilisé, et notamment la collecte, l'enregistrement, l'organisation, la conservation, l'adaptation ou la modification, l'extraction, la consultation, l'utilisation, la communication par transmission, diffusion ou toute autre forme de mise à disposition, le rapprochement ou l'interconnexion, ainsi que le verrouillage, l'effacement ou la destruction, constitue un traitement de données à caractère personnel, la personne concernée par un traitement de données à caractère personnel étant celle à laquelle se rapportent les données qui font l'objet du traitement.

Par ailleurs, l'article 5.1 du RGPD dispose que les données à caractère

personnel doivent être traitées de manière licite, loyale et transparente au regard de la personne concernée (licéité, loyauté, transparence) ; collectées pour des finalités déterminées, explicites et légitimes, et ne pas être traitées ultérieurement d'une manière incompatible avec ces finalités ; le traitement ultérieur à des fins archivistiques dans l'intérêt public, à des fins de recherche scientifique ou historique ou à des fins statistiques n'est pas considéré, conformément à l'article 89, paragraphe 1, comme incompatible avec les finalités initiales (...).

L'article 32.II de la Loi Informatique et Libertés dispose que tout abonné ou utilisateur d'un service de communications électroniques doit être informé de manière claire et complète, sauf s'il l'a été au préalable, par le responsable du traitement ou son représentant de la finalité de toute action tendant à accéder, par voie de transmission électronique à des informations déjà stockées dans son équipement terminal de communications électroniques, ou à inscrire des informations dans cet équipement ; des moyens dont il dispose pour s'y opposer.

Ces accès ou inscriptions ne peuvent avoir lieu qu'à condition que l'abonné ou la personne utilisatrice ait exprimé, après avoir reçu cette information, son accord qui peut résulter de paramètres appropriés de son dispositif de connexion ou de tout autre dispositif placé sous son contrôle.

Ces dispositions ne sont pas applicables si l'accès aux informations stockées dans l'équipement terminal de l'utilisateur ou l'inscription d'informations dans l'équipement terminal de l'utilisateur soit a pour finalité exclusive de permettre ou faciliter la communication par voie électronique soit est strictement nécessaire à la fourniture d'un service de communication en ligne à la demande expresse de l'utilisateur.

L'article 39 de la loi précitée prévoit que toute personne physique justifiant de son identité a le droit d'interroger le responsable d'un traitement de données à caractère personnel en vue d'obtenir la confirmation que des données à caractère personnel la concernant font ou ne font pas l'objet de ce traitement, d'être informée sur les finalités de ce traitement, sur les catégories de données à caractère personnel traitées, sur les destinataires ou aux catégories de destinataires auxquels les données sont communiquées ainsi que sur les informations relatives aux transferts de données à caractère personnel envisagés à destination d'un État non membre de la Communauté européenne. Elle peut également obtenir communication, sous une forme accessible, des données à caractère personnel la concernant ainsi que de toute information disponible quant à l'origine de celles-ci.

Il résulte de ce qui précède que le Souscripteur disposant d'un compte comme le "visiteur non abonné à la plate-forme" (soit l'utilisateur "passif") bénéficient de la protection de leurs données personnelles instituée par la Loi Informatique et Libertés.

À ce titre, l'un et l'autre disposent des mêmes droits qu'ils tiennent de

leur qualité de "personne concernée par un traitement" au sens de l'article 2 de la loi précitée, laquelle n'opère aucune distinction en la matière.

De sorte que les utilisateurs "passifs" disposent auprès du responsable du traitement d'un droit d'accès, de correction, de suppression, ou de modification des données personnelles collectées auprès de lui via des cookies, cette situation étant évoquée dans les clauses n° 12 et n° 13 devenues clauses n° 13 et n° 14 de la Politique de confidentialité, qui ne prévoient pas le recueil à cette occasion d'un consentement résultant d'une action positive de la part de l'utilisateur (inscrit ou non), ni le(s) moyen(s) pour s'opposer à cette collecte, contrairement à ce que la société VALVE prétend.

Ainsi les droits d'accès et de rectification des utilisateurs ne sont pas limités aux utilisateurs du service ; ils sont étendus à toute personne physique dont les données sont traitées.

En limitant le droit d'accès, de correction, de suppression, ou de modification des données à caractère personnel collectées aux seuls utilisateurs du site sans prévoir l'exercice de ces droits aux utilisateurs passifs, dont les données à caractère personnel ont cependant été collectées via des cookies, ce que la société VALVE ne conteste matériellement pas, la clause critiquée contrevient aux dispositions des articles 1, 2 et 39 de la Loi Informatique et Libertés.

En conséquence, la clause n° 8 de l'Accord sur la protection de la vie privée est illicite au regard des articles 1, 2, 32.II, 39 de la Loi Informatique et Libertés. Elle sera donc réputée non écrite.

6. Sur l'illicéité des clauses n° 3.6 et 3.7, relatives aux cookies :

3.6 Suivi des données et cookies :

Nous utilisons des « Cookies », qui sont des fichiers texte placés sur votre ordinateur, pour nous aider à analyser comment les utilisateurs utilisent nos services, et des technologies similaires (par exemple, balises Web, pixels, balises publicitaires et identificateurs d'appareils) pour vous reconnaître et/ou votre ou vos appareils sur, hors et à travers différents appareils et nos services, ainsi que pour améliorer les services que nous offrons, pour améliorer le marketing, l'analyse ou la fonctionnalité du site Web. L'utilisation de cookies est standard sur Internet. Bien que la plupart des navigateurs Web acceptent automatiquement les cookies, la décision d'accepter ou non vous appartient. Vous pouvez ajuster les paramètres de votre navigateur pour empêcher la réception de cookies ou pour vous avertir chaque fois qu'un cookie vous est envoyé. Vous pouvez refuser l'utilisation de cookies en sélectionnant les paramètres appropriés dans votre navigateur.

Cependant, veuillez noter que si vous le faites, il se peut que vous ne puissiez pas accéder à toutes les fonctionnalités de nos sites Web. Lorsque vous visitez l'un de nos services, nos serveurs enregistrent votre adresse IP globale, qui est un numéro automatiquement attribué au réseau dont votre ordinateur fait partie.

3.7 Google Analytics :

Ce site Web utilise Google Analytics, un service d'analyse Web fourni par Google, Inc. (« Google »). Google Analytics utilise des « cookies », qui sont des fichiers texte placés sur l'ordinateur des visiteurs, pour aider les exploitants de sites Web à analyser l'utilisation du site par les visiteurs. Les informations générées par les cookies concernant l'utilisation du site Web par les visiteurs seront généralement transmises et stockées par Google sur des serveurs situés aux États-Unis. Sur ce site Web, l'anonymisation de l'IP a été activée. Les adresses IP des utilisateurs visitant Steam seront raccourcies. Ce n'est que dans des cas exceptionnels qu'une adresse IP complète sera transférée à un serveur Google aux États-Unis et raccourcie. Au nom de l'exploitant du site Web, Google utilisera ces informations dans le but d'évaluer le site Web pour ses utilisateurs, afin de compiler des rapports sur l'activité du site Web et de fournir d'autres services relatifs à l'activité du site Web et à l'utilisation d'Internet pour les exploitants du site Web.

Google n'associera pas l'adresse IP transférée dans le cadre de Google Analytics avec d'autres données détenues par Google. Vous pouvez refuser l'utilisation de cookies en sélectionnant les paramètres appropriés dans votre navigateur. Cependant, veuillez noter que dans ce cas, il se peut que vous ne puissiez pas accéder à toutes les fonctionnalités de ce site Web.

En outre, les utilisateurs peuvent empêcher la collecte de données concernant leur utilisation du site Web (y compris leur adresse IP) générée par le cookie, ainsi que le traitement des données par Google, en téléchargeant et en installant le plug-in du navigateur via le lien suivant : https://tools.google.com/dlpage/gaoptout?hl=fr.

L'association UFC QUE-CHOISIR reproche aux clauses n° 3.6 et 3.7 relatives à la collecte de données personnelles de l'utilisateur de la plate-forme via des cookies déposés sur leurs terminaux (clause n° 3.6) et les modalités de traitement des données à caractère personnel collectées par l'intermédiaire de ces cookies (clause n° 3.7) d'être illicites et abusives. Elle affirme qu'en dehors du cas où les cookies remplissent une fonction purement technique ou nécessaire à l'affichage ou l'utilisation du site Internet, leur utilisation nécessite un consentement éclairé, spécifique, univoque, qui ne peut notamment résulter d'une simple adhésion globale à des conditions générales. Elle ajoute que les cookies générant un traitement de données à caractère personnel, ce traitement doit répondre aux principes de loyauté, de transparence et de limitation des finalités. Ainsi, les utilisateurs

concernés doivent être informés des finalités poursuivies par la collecte de leurs données via les cookies. Ce qui n'est pas le cas des clauses critiquées. Elle reproche à l'information fournie à l'utilisateur son caractère lacunaire, très technique voire incompréhensible pour un utilisateur moyen, la société VALVE se bornant à évoquer des "*informations*" ou des "*données*", en omettant de se référer à la qualification de données à caractère personnel recueillies via les cookies, tout en prétendant que les données traitées sont anonymisées, les adresses IP étant "*raccourcies*".

La société VALVE prétend que les articles 3.6 et 3.7 sont clairs, précis et accessibles, les clauses allant jusqu'à définir la notion de cookies, alors que ce n'est pas requis par la réglementation.

Elle ajoute que les finalités de l'utilisation des cookies et des données à caractère personnel qui en résultent sont déterminées, explicites et spécifiques, les clauses précisant l'usage de cookies tiers. Elle fait valoir que les visiteurs des sites de jeux vidéo ne sont pas des utilisateurs moyens mais des utilisateurs très informés sur le sujet. Elle précise que la version du 4 février 2019 de la Politique de protection de la vie privée est parfaitement conforme au RGPD, mais affirme qu'elle n'a pas à développer de mécanisme de l'obtention du consentement dans sa Politique de protection de la vie privée. Elle soutient qu'elle informe les utilisateurs qu'ils peuvent régler leurs navigateurs pour accepter ou refuser les cookies conformément au RGPD.

En l'espèce la clause n° 3.6 indique que les serveurs de la société VALVE enregistrent l'"*adresse IP globale*" de l'ordinateur de l'utilisateur lorsqu'il visite l'un de (ses) services. Elle enseigne également que des "*cookies*" et *"des technologies similaires, par exemple balises Web, pixels, balises publicitaires et identificateurs d'appareils*" sont déposés sur l'ordinateur de l'utilisateur par la société VALVE, pour (l')*aider à analyser comment les utilisateurs utilisent* (les) *services* (de la plate-forme), sans qu'aucune mention au sein de la clause critiquée n'indique à l'utilisateur que c'est le dépôt de cookies qui permet la collecte des données à caractère personnel sur les appareils de l'utilisateur, les clauses se contentant d'indiquer que la société VALVE s'en sert pour "*améliorer les services (...) améliorer le marketing, l'analyse ou la fonctionnalité du site web*".

L'analyse de la clause n° 3.7, qui concerne les "visiteurs " du site (ce qui inclut à la fois les abonnés (Souscripteurs) et les visiteurs non-inscrits sur le site), révèle que la plate-forme utilise les services de "Google Analytics", qui place des "cookies" sur les ordinateurs des "visiteurs", afin d'aider l'exploitant (la société VALVE) à analyser son utilisation. Les données à caractère personnel, sobrement dénommées par la clause "*informations générées par les cookies*", sont transmises et stockées par Google sur des serveurs situés aux États-Unis.

Les clauses soumises à la critique prévoient que l'utilisateur peut accepter ou refuser la "*réception*" (c'est-à-dire le placement) de cookies

sur son ordinateur, en sélectionnant les paramètres appropriés dans son navigateur. Dans cette dernière hypothèse, la clause met en garde l'utilisateur de ce qu'il pourrait ne pas bénéficier de l'intégralité des fonctionnalités du site (clause n° 3.6).

S'agissant de l'intervention de "Google Analytics" dans la collecte de données personnelles (dont l'adresse IP) via cookies déposés sur l'ordinateur de l'utilisateur, la clause n° 3.7 mentionne que "*l'IP*" (l'adresse IP de l'ordinateur de l'utilisateur) est anonymisée ("*l'anonymisation (...) a été activée*") et que les adresses IP des utilisateurs visitant la plate-forme STEAM sont "*raccourcies*", tout en concédant néanmoins que, dans des "*cas exceptionnels*", "*l'adresse IP complète*" puisse être transférée à un serveur Google aux États-Unis, sans que l'utilisateur soit informé de ce que recouvre la notion de "*cas exceptionnels*" ni au sein de la clause critiquée ni dans aucune des autres clauses composant les conditions générales d'utilisation de la plate-forme STEAM.

Selon cette même clause, les finalités du traitement des données collectées par Google, dont des données à caractère personnel, qualifiées d'"*informations*" par la clause, consistent en l'évaluation du site, la compilation de rapports d'activité ainsi que la fourniture "*d'autres services relatifs à l'activité du site* (STEAM) *et à l'utilisation d'Internet pour les exploitants du site* (STEAM)", sans qu'aucune autre précision ne soient données sur ces "*autres services*".

(1) Sur le caractère clair et compréhensible des clauses n° 3.6 et 3.7 de l'accord sur la protection de la vie privée :

L'article L. 211-1 du code de la consommation, impose aux professionnels dans les contrats qu'ils proposent aux consommateurs que les clauses desdits contrats soient présentées et rédigées de façon claire et compréhensible.

En mentionnant que les "*cookies*" et les "*technologies similaires* (par exemple, balises Web, pixels, balises publicitaires et identificateurs d'appareils)" aident la société VALVE à analyser "*comment les utilisateurs utilisent nos services*" (c'est-à-dire l'analyse du comportement des utilisateurs de la plate-forme), pour (...) reconnaître l'utilisateur ***et/ou*** (son) ***ou*** (ses) appareils ***sur, hors et à travers différents appareils et nos services***, et "*pour améliorer les services* (offerts)", "*pour améliorer le marketing* (?), *l'analyse ou la fonctionnalité du site Web*", sans mentionner qu'à l'occasion du dépôt de cookies par la société VALVE des données à caractère personnel sont collectées à l'insu de l'utilisateur à l'occasion notamment de la navigation (d'une "*visite*") sur le site, la clause n° 3.6 est illicite au regard de l'article L. 211-1 du code de la consommation.

(2) Sur l'illicéité des clauses n° 3.6 et 3.7 au regard de la Loi Informatique et Libertés et du RGP :

Au sens de l'article 4 du RGPD, les "données à caractère personnel" sont constituées de toute information se rapportant à une personne physique identifiée ou identifiable c'est-à-dire une personne physique qui peut être identifiée, directement ou indirectement, notamment par référence à un identifiant, tel qu'un nom, un numéro d'identification, des données de localisation, un identifiant en ligne, ou à un ou plusieurs éléments spécifiques propres à son identité physique, physiologique, génétique, psychique, économique, culturelle ou sociale ;

L'article 32-II de la Loi Informatique et Libertés prévoit que tout abonné ou utilisateur d'un service de communications électroniques doit être informé de manière claire et complète, sauf s'il l'a été au préalable, par le responsable du traitement ou son représentant, de la finalité de toute action tendant à accéder, par voie de transmission électronique, à des informations déjà stockées dans son équipement terminal de communications électroniques. Il doit être également informé de toute action tendant à inscrire des informations dans cet équipement. Ces accès ou inscriptions ne peuvent avoir lieu qu'à condition que l'abonné ou la personne utilisatrice ait exprimé, après avoir reçu cette information, son accord, lequel peut résulter de paramètres appropriés de son dispositif de connexion ou de tout autre dispositif placé sous son contrôle. Toutefois, ces dispositions ne sont applicables que si l'accès aux informations stockées dans l'équipement terminal de l'utilisateur ou l'inscription d'informations dans l'équipement terminal de l'utilisateur ont pour finalité exclusive de permettre ou faciliter la communication par voie électronique ou sont strictement nécessaire à la fourniture d'un service de communication en ligne et ce à la demande expresse de l'utilisateur.

L'article 4.11 du RGPD définit le consentement de la personne concernée, comme toute manifestation de volonté, libre, spécifique, éclairée et univoque par laquelle la personne concernée accepte, par une déclaration ou par un acte positif clair, que des données à caractère personnel la concernant fassent l'objet d'un traitement.

Aux termes de l'article 6 de la Loi Informatique et Libertés, les données à caractère personnel doivent être collectées et traitées de manière loyale et licite (article 6 1°)), pour des finalités déterminées, explicites et légitimes et ne sont pas traitées ultérieurement de manière incompatible avec ces finalités (article 6 2°)). Elles sont adéquates, pertinentes et non excessives au regard des finalités pour lesquelles elles sont collectées et de leurs traitements ultérieurs (article 6 3°)).

Il en est de même de l'article 5.1 (a) du RGPD, lequel prévoit que les données à caractère personnel doivent être traitées de manière licite, loyale et transparente au regard de la personne concernée.
Ainsi, l'utilisateur doit donner son accord préalablement à l'accès à des informations dans l'appareil qu'il utilise, après avoir reçu une

information claire et complète sur les finalités d'un tel accès et des moyens dont il dispose pour s'y opposer.

Dès lors, le recueil du consentement de la personne concernée est nécessaire avant le dépôt de cookies, qui ne peuvent donc pas être déposés ou lus sur le terminal de l'utilisateur, tant que ce dernier n'a pas donné son consentement, lequel doit résulter d'une manifestation de volonté libre, spécifique et informée, notamment sur les conséquences négatives qui pourraient lui être opposées en cas de refus de donner son consentement, comme l'impossibilité pour elle d'accès au service.

De sorte que les clauses n° 3.6 et 3.7 de l'Accord de protection de la vie privée sont illicites au regard l'article 6 et 32-II de la Loi Informatique et Libertés, des articles 4 et 5.1 du RGPD, en ce qu'elles prévoient la collecte, via des cookies déposés sur l'ordinateur de la personne concernée (l'utilisateur de la plate-forme), de données de nature à permettre directement ou indirectement son identification, notamment au moyen de l'adresse IP de son ordinateur, sans l'avoir informée préalablement de cette collecte, sans avoir recueilli son consentement, lequel doit être entendu comme la manifestation de volonté, libre, spécifique, éclairée et univoque par laquelle la personne concernée accepte, par une déclaration ou par un acte positif clair, que des données à caractère personnel la concernant font l'objet d'un traitement au sens au sens de l'article 4.11 du RGPD.

(3) Sur le caractère déterminé, explicite et légitime des finalités de traitement :

Aux termes de l'article 32-I 2°) et 5°) de la Loi Informatique et Libertés, la personne auprès de laquelle sont recueillies des données à caractère personnel la concernant est informée, sauf si elle l'a été au préalable par le responsable de traitement ou son représentant, de la finalité du traitement et des destinataires ou catégories de destinataires des données.

L'article 5.1 (b) et (c) du RGPD prévoit que les données à caractère personnel doivent être collectées pour des finalités déterminées, explicites et légitimes, et ne pas être traitées ultérieurement d'une manière incompatible avec ces finalités (b), être adéquates, pertinentes et limitées à ce qui est nécessaire au regard des finalités pour lesquelles elles sont traitées (minimisation des données) (c) (...).

Il résulte de l'application des dispositions précitées que la personne concernée par le traitement doit être informée des finalités de traitement de ses données à caractère personnel ainsi collectées, afin qu'elle soit en mesure d'exprimer son consentement à chacune de ces finalités, pour lesquelles ces données ("*les informations générées par les cookies*", selon la clause) sont traitées.

Or, il ressort de l'analyse des clauses n° 2 et n° 3.7 ("**Valve collecte et**

traite les Données personnelles pour les raisons suivantes") de l'Accord sur la protection de la vie privée, qu'hormis la nécessité *"de collecte pour l'exécution* (du) *contrat*", à savoir la fourniture "*d'un service de jeu complet*" et de "*Contenu et de Services associés*", que ne répondent pas à l'exigence formulée par l'article 5.1 du RGPD de finalités déterminées, explicites et légitimes, les finalités évoquées dans la clause n° 2, comme le respect "*d'obligations légales, les intérêts légitimes et légaux de Valve ou d'un tiers, comme les intérêts de* (ses) *autres clients* (les entreprises associées)", sauf si, selon les termes de la clause, ces "*intérêts* (sont) *lésés par vos intérêts et droits légitimes dominants, ou lorsque l'utilisateur y a consenti*".

De sorte qu'au sein de ces clauses, la société VALVE ne s'explique sur le caractère légitime des finalités exposées ni dans la clause n° 2 ni dans la clause n° 3.7, laquelle évoque au titre des finalités poursuivies par le traitement "(l'évaluation) *du site Web pour ses utilisateurs,* (la compilation) *de rapports sur l'activité du site Web et* (...) (la fourniture) *d'autres services relatifs à l'activité du site Web et à l'utilisation d'Internet pour les exploitants du site Web* ", sachant qu'aux termes de l'article 5.1 du RGPD précité les données collectées ne doivent pas être ultérieurement traitées d'une manière incompatible avec ces finalités.

Ainsi, en s'abstenant d'informer l'utilisateur de la collecte de données à caractère personnel lors de la création et de la gestion de son compte - collecte dont il ignore l'existence et à laquelle il n'a pas expressément consenti - les clauses litigieuses placent l'utilisateur dans l'impossibilité d'appréhender et de contrôler l'usage qui sera fait de ses données à caractère personnel.

De sorte que les clauses précitées sont illicites au regard des dispositions des articles 32-I 8°) et 32-II de la Loi Informatique et Libertés, le "*raccourcissement*" des adresses IP collectées, présenté dans la clause n° 3.7 comme une "anonymisation" des données collectées, l'anonymisation des données à caractère personnel collectées ne pouvant légitimer un traitement qui ne l'est pas.

7. Sur le caractère abusif des clauses n° 3.6 et 3.7 de l'Accord de protection de la vie privée :

Au vu de ce qui précède, en présumant une adhésion préalable et globale de l'utilisateur à toute collecte communication ou divulgation des données à caractère personnel à l'égard des tiers, les clauses n° 3.6 et 3.7 de l'Accord de protection de la vie privée créent un déséquilibre significatif, leur conférant un caractère abusif, au sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation, au détriment des droits du consommateur utilisateur.

En conséquence les clauses n° 3.6 et 3.7 de l'Accord de protection de la vie privée illicites au regard l'article L. 211-1 du code de la

consommation, des articles 6, 32-I 8°), 32-II de la Loi Informatique et Libertés, des articles 4 et 5.1 du RGPD, sont abusives sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation.

Elles seront réputées non écrites.

III. SUR LA VIOLATION DES REGLES GOUVERNANT LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE :

A. Sur la clause de cession des droits d'auteur relatifs aux contenus générés 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.*

Quand 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, reproduire, modifier, distribuer, transmettre, transcoder, traduire, diffuser, communiquer de toute autre manière, et afficher et représenter en public votre Contenu généré par l'utilisateur, et de créer des œuvres dérivées à partir de celui-ci, aux fins des activités, de la distribution et de la promotion du service Steam, des jeux Steam et des autres offres Steam. 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 et pour le monde entier. 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 œuvres dérivées créées par Valve à partir de votre Contenu, et est par conséquent autorisé à consentir des licences sur ces œuvres 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 ou services de Valve, Valve a la possibilité de s'en servir librement, sans obligation de vous en avertir.

L'association UFC QUE-CHOISIR reproche à la clause n° 6 de l'accord de souscription d'être illicite, car elle impose à l'utilisateur à travers une définition extrêmement large de la notion de "*Contenu généré par l'utilisateur* ", de consentir au profit de VALVE par avance et pour l'avenir à la cession des droits d'auteur portant sur l'intégralité de ses créations futures sur la plateforme, et ce, dès son adhésion à l'Accord de Souscription Steam, adhésion qu'il ne peut par définition pas refuser s'il souhaite utiliser la plateforme au profit de VALVE.

La société VALVE réplique que la Section 6 de l'Accord de Souscription Steam est conforme aux exigences de l'article L. 131-1 du code de la propriété intellectuelle. Elle rappelle que la plateforme Steam crée un environnement interactif permettant aux joueurs d'accéder à des jeux en ligne et d'intégrer la "Communauté STEAM" pour pouvoir interagir avec d'autres joueurs, via des commentaires, avis ou notation ou participer à l'évolution des jeux vidéo. Ainsi le souscripteur, devenu auteur, dispose d'outils pour créer de nouveaux objets virtuels pouvant varier d'une modification mineure à l'ajout de nouveaux personnages, niveaux, cartes ou missions. Elle ajoute que dans cette hypothèse la société VALVE se voit octroyer une licence non-exclusive par le souscripteur afin de faire fonctionner la plateforme et éventuellement offrir aux souscripteurs d'être rémunérés en conséquence. Elle précise que les œuvres concédées en licence sont limitées au contenu généré par le souscripteur grâce aux interfaces et outils disponibles sur la Plateforme Steam mis à la disposition de la société VALVE ou d'autres joueurs. Elle fait valoir que la licence s'opère lorsque le contenu est téléchargé sur la Plateforme Steam par le Souscripteur et non lorsqu'il accepte l'Accord de Souscription Steam, de telle sorte que la licence n'est pas « future ».

L'article L. 131-1 du code de la propriété intellectuelle prévoient que "*la cession globale des œuvres futures est nulle*".

Aux termes des articles L. 131-2 et L. 131-3 du même code, les contrats par lesquels sont transmis des droits d'auteur doivent être constatés par écrit, la transmission étant 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 la durée.

Aux termes de l'article L. 211-1 du code de la consommation, les clauses des contrats proposés par les professionnels aux consommateurs doivent être présentées et rédigées de façon claire et compréhensible.

En l'espèce, il résulte de l'analyse de la clause critiquée que les "*contenus générés*" par l'utilisateur sont des contenus que l'utilisateur met à la disposition d'autres joueurs (dans le cadre de fonctions multi-joueurs), de la société VALVE ou de ses sociétés affiliées.

Aux termes des conclusions produites par la société VALVE (page 60), les "*contenus générés*" par l'utilisateur - qualifié à cette occasion de

"*créateur*" d'un contenu - constituent des "*création*(s) *virtuelle*(s)" (conclusions VALVE, même page), susceptibles de faire l'objet d'une protection par le droit d'auteur, la société allant jusqu'à indiquer au sein de ses conclusions (page précitée), que l'utilisateur devenait à cette occasion "*auteur*" d'une "*création virtuelle*".

Il ressort également de la clause critiquée et de l'article n° 1 de l'Accord de souscription que l'utilisateur "*devient souscripteur de Steam (« Souscripteur ») en créant un compte d'utilisateur Steam via la procédure d'inscription.* (L') *Accord entr*(ant) *en vigueur dès l'acceptation des présentes conditions*".

Or, contrairement aux allégations de la société VALVE, selon laquelle le "*contenu généré*" par l'utilisateur serait rémunéré par la société VALVE lorsque le "*créateur de contenu*" met sa création à disposition de la "communauté STEAM" (en chargeant le contenu sur la plate-forme), la clause critiquée ne mentionne aucun mécanisme de rétribution de l'auteur du contenu généré, lequel est dès lors réputé mis à disposition de la société VALVE à titre gratuit.

De plus, le document produit par la société VALVE (Pièce n° 53 intitulée "**Mods sur Steam**") apprend que "*des mods*" (c'est-à-dire les "*modification*(s) *d'un jeu ou d'un logiciel, réalisée*(s) *par un joueur*") sont disponibles sur "*STEAM WORKSHOP*" ou sur "Mod créé par la communauté" ou sont également "*distribués via le magasin Steam*" ; ces derniers "*mods*" "*sont de manière générale des mods offrant des modifications complètes du jeu d'origine en étendant l'histoire de celui-ci.*"

Selon le document produit, "*Le mod en lui-même peut varier d'une modification mineure (...) à l'ajout (...) d'un jeu à part entière développé à partir du jeu d'origine*". Les " mods " "*peuvent apporter de petits changements (...)*" ou "*ajouter un contenu gigantesque*". "*Beaucoup de mods sont gratuits* " (ce qui implique que d'autres mods sont payants), "*les mods distribués via le magasin Steam sont de manière générale des mods offrant des modifications complètes du jeu d'origine en étendant l'histoire de celui-ci. La plupart sont hébergés directement sur Steam tandis que d'autres* (renvoient) *au site officiel du mod*".

Aux termes du document précité, ces "mods" "*sont créés par des fans d'un jeu, pour les autres joueurs de la communauté*" ("*créé*(s) *par la communauté* (des utilisateurs)"). Ils "*peuvent ajouter du "Contenu" équivalant à plusieurs heures de jeu et d'aventure ou même encore un jeu bâti de zéro*". "*Certains mods peuvent même se développer au point de devenir des jeux à part entière*". Le même paragraphe, qui cite les jeux : "*Counter strike, Dota 2 et Team Fortress* (qui) *étaient* (à l'origine ?) *tous des mods* " fait valoir à l'utilisateur qu'"*il se pourrait qu'*(il) *crois*(e) *un jeu à succès en devenir et participe à le faire grandir*", à condition toutefois de "*posséder* (sic) *le jeu dans la bibliothèque Steam pour les utiliser.*"

En conférant au fournisseur d'un service un droit "*non exclusif*" "*mondial*" et "*pendant toute la durée de validité des droits de propriété intellectuelle*" "*d'utiliser, reproduire, modifier, distribuer, transmettre, transcoder, traduire, diffuser, communiquer de toute autre manière, et afficher et représenter en public* (le) *Contenu généré par l'utilisateur, et de créer des œuvres dérivées à partir de celui-ci, aux fins des activités, de la distribution et de la promotion du service Steam, des jeux Steam et des autres offres Steam*" sur tous les "*contenus générés*" par l'utilisateur, susceptibles d'être protégés par le droit d'auteur, et ce, à titre gratuit - la clause ne mentionnant aucune modalité de rémunération du créateur de contenu virtuel - sans préciser de manière suffisante la nature des droits conférés et les exploitations autorisées, la clause n° 6 de l'Accord de souscription est contraire aux prescriptions de l'article L. 131-1, L. 131-2, L. 131-3 du code de la propriété intellectuelle, lesquelles imposent au bénéficiaire de la cession, de préciser le contenu visé, les droits conférés ainsi que les exploitations autorisées par l'auteur du contenu protégé.

Cette clause, illicite au regard des dispositions précitées, sera donc réputée non écrite.

Au vu de ce qui précède, la clause critiquée est également abusive au sens 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.

En conséquence la clause n° 6 de l'Accord de souscription, illicite au regard des dispositions l'article L. 131-1, L. 131-2 L. 131-3 du code de la propriété intellectuelle, de l'article L. 211-1 du code de la consommation, est abusive au sens de l'article L. 212-1 du code de la consommation. Elle sera donc réputée non écrite.

B. Sur la licéité de la clause n° 1.C de l'Accord de Souscription Steam interdisant la revente et le transfert des Souscriptions :

1.C
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 'est 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.

L'association UFC-QUE CHOISIR soutient que cette clause est illicite en ce qu'elle interdit aux utilisateurs de revendre ou transférer d'une quelconque manière leurs droits d'accès et d'utilisation des jeux vidéo

qu'ils ont acquis via la plateforme. Selon l'association, cette clause s'oppose au principe fondamental de l'Union Européenne de liberté de circulation des marchandises, dont le plein effet est garanti, en matière de droit d'auteur, par la règle de l'épuisement des droits. Elle précise que cette règle est posée, pour le droit commun du droit d'auteur, par l'article 4.2 de la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 (Directive Droit d'Auteur) sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information et par l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle.

La société VALVE prétend que la règle de l'épuisement des droits constitue une exception au droit d'auteur, qui ne constitue d'un point de vue procédural qu'un moyen de défense à une action en contrefaçon ; elle ne peut donc être invoquée de manière autonome dans un procès. Elle ajoute que le principe de l'épuisement n'a pas vocation à s'appliquer aux œuvres dématérialisées mais aux seuls objets tangibles supports de l'œuvre mis en circulation par le titulaire de droit ou avec son accord. Elle fait valoir que l'article 4 paragraphe 2 de la Directive 2001/29/EC qui contient la règle de l'épuisement renvoie au seul support physique de l'œuvre.

1. Sur la recevabilité de la demande de l'UFC :

Pour la société VALVE, la règle de l'épuisement ne peut être invoquée "de manière autonome" dans un procès, seul le défendeur à une action en contrefaçon peut invoquer l'épuisement du droit de propriété intellectuelle, toute demande exercée par une autre personne est irrecevable pour défaut d'intérêt à agir.

L'association UFC QUE-CHOISIR sollicite de la juridiction par application des articles L. 621-1, L. 621-2, L. 621-7 et L. 621-8 du code de la consommation la suppression des clauses abusives et/ou illicites présentes dans les "*Conditions Générales d'Utilisation*" de la plate-forme STEAM détenue par la société VALVE, ainsi que la réparation du préjudice qui en est résulté.

A ce titre elle demande que soit ordonnée par le Tribunal la suppression de la clause n° 1.C de l'Accord de souscription en ce qu'elle serait illicite d'une part au regard de l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE du Parlement européen 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 et d'autre part de l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle.

D'où il suit que UFC QUE CHOISIR est recevable dans son action en cessation des agissements illicites mentionnée aux articles L. 621-1, L. 621-2, L. 621-7 et L. 621-8 du code de la consommation, visant la suppression de la clause n° 1.C de l'Accord de souscription mis en place par la société VALVE pour la plate-forme STEAM.

2. Sur l'application à la clause n° 1.C de la règle de l'épuisement des droits de distribution :

Pour l'association, la clause 1.C interdit la cession par le souscripteur utilisateur des droits d'accès et d'utilisation des jeux vidéo qu'ils ont acquis via la plateforme. Elle serait, selon elle, contraire au principe d'épuisement du droit de distribution consacré par l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001, portant sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information, l'article 4 paragraphe 2 de la directive 2009/ 24/CE portant sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information et l'article L. 122-3-1 du code de propriété intellectuelle. Elle serait de ce fait illicite au regard de ces mêmes textes.

Elle soutient que le titulaire des droits d'auteur voit ce droit de distribution s'exercer sous réserve de l'application du principe de l'épuisement des droits. Elle conclut que l'acheteur initial doit pouvoir revendre "d'occasion" les logiciels légitimement acquis sur la plate-forme. Elle précise que la Cour de justice européenne a déjà eu l'occasion de s'exprimer en ce sens dans l'arrêt Usedsoft c Oracle du 3 juillet 2012.

La société VALVE conteste l'application à la clause critiquée de la directive 2009/24/CE concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur et le caractère illicite de la clause au regard des dispositions de la directive 2001/29/CE sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information.

Selon la société, la directive 2001/29/CE concernerait exclusivement les "*ventes*" d'œuvres sur des supports matériels, ce qui n'est pas le cas en l'espèce. En effet, il n'y aurait, selon elle, pas de "*vente*" dans le fait de mettre à la disposition d'utilisateurs des jeux vidéo en ligne. Elle fait valoir que le considérant 28 de la directive précitée ainsi que l'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle incluent pour le premier le droit exclusif de contrôler la distribution d'une œuvre incorporée à un bien matériel et pour le second les supports tangibles d'une œuvre ; ils seraient donc inapplicables en l'espèce à des œuvres dématérialisées.

(1) Sur les fondements textuels du principe communautaire d'épuisement du droit de distribution :

La société VALVE conteste l'application en l'espèce de la directive 2009/24/CE et soutient qu'en droit européen comme en droit français, le jeu vidéo constitue une œuvre complexe protégée par la loi relative au droit d'auteur et non celle applicable au logiciel. Elle fait valoir que l'arrêt Usedsoft dont se prévaut l'association UFC QUE-CHOISIR a été

rendu sur le fondement de la directive logiciel (2009/24/CE), "non transposable" à la présente affaire.

(a) Sur l'application en l'espèce des directives 2001/29/CE et 2009/24/CE :

Aux termes du considérant 7 et de l'article 1er de la directive 2009/24/CE (dite directive "programme" ou directive "logiciel"), tous les programmes d'ordinateur, sous quelque forme que ce soit, y compris ceux qui sont incorporés au matériel, sont protégés par le droit d'auteur en tant qu'œuvres littéraires au sens de la convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques.

Au sens de son considérant 20 et de son article 1er paragraphe 2 sous b), la directive 2001/29/CE portant sur les droits d'auteurs et droits voisins dans la société de l'information (directive dite "Société de l'information") précise que ses dispositions s'appliquent sans préjudice des directives communautaires existantes au moment de sa publication, notamment celles portant sur la protection juridique des programmes d'ordinateur (directive 91/250/CEE du Conseil du 14 mai 1991), laquelle a été abrogée puis codifiée par la directive 2009/24/CE, précisément visée par l'association UFC QUE-CHOISIR dans la présente procédure.

De sorte que trouvent application à la présente espèce les dispositions des directives 2001/29/CE et 2009/24/CE, la seconde directive constituant une lex specialis par rapport à la première.

(b) Sur le principe d'épuisement au sens des directives 2001/29/CE et 2009/24/CE :

Le considérant 28 de la directive 2001/29/CE, qui n'exclut pas l'application de ses dispositions aux œuvres immatérielles, prévoit que la protection du droit d'auteur inclut le droit exclusif de contrôler la distribution d'une œuvre incorporée à un bien matériel, la première vente dans la Communauté de l'original d'une œuvre ou des copies de celle-ci par le titulaire du droit ou avec son consentement épuisant le droit de contrôler la revente de cet objet dans la Communauté, selon le principe communautaire d'épuisement du droit de distribution.

L'article 4 paragraphe 2 la directive 2009/24/CE reprend le même principe d'épuisement du droit de distribution en énonçant que les Etats membres prévoient pour les auteurs le droit exclusif d'autoriser ou d'interdire toute forme de distribution au public, par la vente ou autrement, de l'original de leurs œuvres ou de copies de celles-ci, en affirmant que le droit de distribution dans la Communauté relatif à l'original ou à des copies d'une œuvre n'est épuisé qu'en cas de première vente ou premier autre transfert de propriété dans la Communauté de cet objet par le titulaire du droit ou avec son consentement.

Par conséquent, les articles 4 paragraphe 2 des directives 2001/29/CE

et 2009/24/CE proscrivent l'éventuelle entrave que pourrait constituer la protection du droit d'auteur en reconnaissant le principe d'épuisement du droit de distribution, lequel "interdit d'interdire", serait-ce par le jeu de dispositions contractuelles, la libre circulation des marchandises au sein de l'Union.

Aucune des deux directives précitées ne distinguant, quant à leur régime, les œuvres matérielles des œuvres immatérielles, la première vente de la copie d'une œuvre ou d'un exemplaire d'un programme d'ordinateur, doit pouvoir donner lieu à épuisement du droit de distribution de cette copie (ou de cet exemplaire), étant observé que le téléchargement d'un fichier de jeu sur l'ordinateur de l'utilisateur constitue au sens de ces deux directives une copie ou un exemplaire de cette œuvre.

Ainsi, au regard des directives concernées, la mise à disposition (ou la mise sur le marché) par le titulaire du droit ou avec son consentement d'une œuvre matérielle ou immatérielle protégée par un droit de propriété intellectuelle doit avoir pour conséquence la perte du contrôle qu'il exerce sur la distribution de l'œuvre.

(2) Sur l'application des articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la propriété intellectuelle :

L'article L. 122-3-1 du code de la propriété intellectuelle, transposition de la directive 2001/29/CE consacre le principe de l'épuisement du droit de distribution, en énonçant que la première vente d'un ou des exemplaires matériels d'une œuvre autorisée par l'auteur ou ses ayants droit sur le territoire d'un Etat membre de la Communauté européenne ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen épuise son droit à distribution.

Au sens de cet article, la vente des "exemplaires" de l'œuvre ne peut donc plus dans ce cas être interdite dans les Etats membres de la Communauté européenne et les Etats parties à l'accord sur l'Espace économique européen.

De la même manière, l'article L. 122-6 3°) du code précité, résultant de la transposition de la directive 2009/24/CE, dispose que le droit d'exploitation appartenant à l'auteur d'un logiciel comprend le droit d'effectuer et d'autoriser la mise sur le marché à titre onéreux ou gratuit, y compris la location, du ou des exemplaires d'un logiciel par tout procédé. Toutefois, la première vente d'un exemplaire d'un logiciel dans le territoire d'un Etat membre de la Communauté européenne ou d'un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen par l'auteur ou avec son consentement épuise le droit de mise sur le marché de cet exemplaire dans tous les Etats membres à l'exception du droit d'autoriser la location ultérieure d'un exemplaire.

Il résulte des termes explicites de l'article 4 paragraphe 2 de la directive

2001/29/CE, lus en combinaison avec le considérant 28 de cette même directive, que l'existence d'un droit de distribution ne laisse aucunement aux États membres la faculté de prévoir une règle d'épuisement autre que celle de l'épuisement communautaire.

En conséquence, les articles L. 122-3-1 et L. 122-6 3°) du code de la propriété intellectuelle transposant l'un et l'autre le principe de l'épuisement des droits de distribution dans le code de la propriété intellectuelle, doivent être lus en combinaison avec les directives précitées.

De sorte que l'"*exemplaire matériel*" de l'article L. 122-6 3°) du code de la propriété intellectuelle et l'"*exemplaire*" de l'article L. 122-3-1 ne doivent pas être assimilés au seul support physique du logiciel, mais doivent s'entendre du téléchargement du logiciel à partir du site internet et de son installation sur l'ordinateur de l'utilisateur, conformément au principe posé par l'article L. 111-3 du même code, qui, en énonçant que "*la propriété incorporelle est indépendante de la propriété de l'objet matériel*", distingue l'œuvre de l'objet matériel dans laquelle l'œuvre est incorporée.

(3) Sur l'application des textes européens et nationaux à la clause n° 1.C :

Selon la société VALVE, la clause soumise à la critique est relative à l'impossibilité de cession par l'utilisateur de son compte personnel qui comprend de nombreux services, lesquels ne sont pas concernés par l'application de la directive 2001/29/CE.

En l'espèce, l'analyse de la clause 1.C de l'"Accord de souscription" montre qu'elle est divisée en deux parties, comportant deux séries d'interdictions faites à l'utilisateur.

La première partie de la clause prohibe la vente, la facturation du droit d'utilisation ou le transfert du compte à des tiers.

La lecture de l'"Accord de souscription" produit au débat dans ses différentes versions montre qu'aucune définition précise de la notion de "compte" de l'utilisateur n'est offerte.

Cependant l'analyse de la clause critiquée et la lecture attentive de l'"Accord de souscription" apprend que le "*compte*" de l'utilisateur " et *les informations qui s'y rattachent*" comprennent des informations - la liste n'étant pas exhaustive - telles que :

- Les "*coordonnées*" (de l'utilisateur), lesquelles constituent autant de données à caractère personnel soumises à protection ;
- Les "*informations de facturation*", dont on sait à la lecture assidue des clauses n° 3.A et n° 1.C (paragraphe non soumis à la critique) de l'Accord de souscription, qu'elles recouvrent les coordonnées bancaires de l'utilisateur ;

- L'"*historique du Compte*" (c'est-à-dire des "activités" de l'utilisateur) ;
- Les "*Souscriptions*".

Sur ce dernier point, s'agissant des "*Souscriptions*", l'analyse de l'"Accord" enseigne, qu'il s'agit de "*droits d'accès*" aux "*Contenus et Services*", lesquels sont constitués, aux termes de la clause n° 1, de "*services*", de "*logiciels*" (sic) et de "*contenus*".

Aux termes de la clause critiquée, ces "*Souscriptions*" concernent donc des jeux vidéo et les "*contenus*" des jeux, dont la société VALVE est soit l'éditeur soit le gestionnaire des droits d'éditeurs tiers ("Accord de souscription", clause n° 2.F).

L'"Accord" révèle également que le compte de l'utilisateur comprend aussi les objets virtuels et matériels que les utilisateurs peuvent se procurer sur la plate-forme.

Ainsi, alors que chacun de ces éléments est clairement identifié dans l'"Accord", le "*Compte*" est présenté par la société VALVE comme un tout indissociable mêlant données à caractère personnel (nom, adresse IP, coordonnées bancaires, etc.), données sur l'activité du joueur, données concernant les achats numériques effectués (les "Souscriptions"), au rang desquels figurent des achats de logiciels, d'objets virtuels en complément des jeux achetés, d'objets matériels (comme des manettes de jeux) ainsi que des services.

L'amalgame des données ainsi réalisé rend en pratique impossible la cession du compte à un tiers, compte tenu du caractère inextricable des informations contenues dans ce compte.

La seconde partie de la clause, qui précise le sort réservé aux "*Souscriptions*" de l'utilisateur, déjà citées dans la première partie de la clause comme faisant l'objet d'une prohibition de cession, interdit la vente, la facturation le transfert à des tiers du droit d'utilisation des "Souscriptions", "*sauf autorisation expresse dans le présent Accord (y compris les Conditions de Souscription et Règles d'utilisation) ou autorisation spécifique de Valve*". Toutefois, on ne trouve nulle trace dans les documents visés par la procédure d'une quelconque autorisation de vente, facturation ou transfert du "*droit d'utilisation*" allégué.

La société VALVE affirme néanmoins que la plateforme Steam est "*leader dans la distribution de jeux vidéo*" (conclusions VALVE page 73, paragraphe 163) et distingue la vente de logiciel, des services qui lui sont associés, en affirmant que "*la Plateforme STEAM ne saurait se réduire à une plateforme de vente* (sic)*, de jeux vidéo*", puisqu'elle "*propose une multitude de services en ligne liés aux jeux vidéo*" (conclusions VALVE page 76, paragraphe 176).

Or, contrairement aux allégations de la société VALVE (clause

critiquée et conclusions), qui assimile les jeux vidéo, acquis sur la plate-forme par l'utilisateur aux services qui leur sont associés, le jeu vidéo ne relève pas d'une "*prestation de service en ligne*", qui échapperait, si elle était établie, à l'application des directives précitées.

D'abord parce que la "distribution" d'un jeu vidéo constitue une "mise sur le marché" (ou une "mise à disposition") au sens des directives 2001/29/CE et 2009/24/CE.

Ensuite parce que les services offerts par la plate-forme, distincts des jeux vidéo, auxquels ils sont "liés", ne sauraient être offerts à l'utilisateur en l'absence d'achat préalable par ses soins d'un jeu vidéo.

Enfin, l'"*abonnement*" à la "*souscription*" (d'un jeu) effectué par l'utilisateur, dont il est fait état dans les conclusions de la société VALVE (page 76, paraphe n° 176) et dans la clause 1.B de l'"Accord", consiste en réalité en un achat, le jeu étant mis à la disposition dudit utilisateur pour une durée illimitée. Il ne peut donc s'agir d'un "*abonnement*" - au sens usuel du terme - mais de la vente d'un exemplaire d'un jeu vidéo, réalisé moyennant un prix déterminé à l'avance et versé en une seule fois par l'utilisateur.

De sorte qu'il ressort des textes précités et de la décision CJUE UsedSoft GmbH / Oracle International Corp. (Affaire C-128/11 du 3 juillet 2012, qu'il importe peu que l'œuvre soit ou non incorporée dans un support matériel ; qu'elle ait été transférée par une vente une autre modalité que la vente, l'épuisement du droit de distribution s'applique quel que soit le mode de distribution du jeu vidéo, comme celle consistant en la mise sur le marché par téléchargement.

En conséquence, le titulaire du droit concerné ne peut plus s'opposer à la revente de cette copie (ou exemplaire) même si l'achat initial est réalisé par voie de téléchargement. L'éditeur du logiciel (ou ses ayants-droit) ne peut plus s'opposer à la revente de cette copie ou exemplaire, nonobstant l'existence de dispositions contractuelles interdisant une cession ultérieure.

D'où il suit que le principe de l'épuisement invoqué par l'association à l'appui de sa demande visant la suppression d'une clause en raison de son illicéité au regard desdits textes, s'applique à la fourniture de contenus numériques dématérialisés telle que la fourniture de jeux vidéo en ligne, lesquels sont accessibles à distance via internet et téléchargés sur l'ordinateur de celui qui l'utilise.

Par conséquent la clause n° 1.C est 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 protection intellectuelle.

Elle sera donc réputée non écrite.

IV. SUR LA SUPPRESSION OU LA RÉPUTATION NON

ÉCRITE DES CLAUSES ABUSIVES OU ILLICITE DES CLAUSES CRITIQUÉES :

A. Sur les demandes non justifiées par l'association mais présentes dans le dispositif :

Aux termes du dispositif de ses conclusions, l'association UFC QUE-CHOISIR sollicite du Tribunal de :

- "CONSTATER la fragmentation des conditions contractuelles fournies par VALVE aux utilisateurs, et le caractère abusif de ces conditions contractuelles résultant de leur fragmentation ;
- DIRE ET JUGER que les conditions contractuelles fournies par la société VALVE doivent être fournies aux utilisateurs situés sur le territoire français en langue française, et en conséquence ;
- ENJOINDRE à VALVE de fournir ces conditions contractuelles en langue française pour ces utilisateurs ;
- ENJOINDRE à VALVE de mettre en place une offre de médiation destinées à ses utilisateurs consommateurs ;
- ENJOINDRE à VALVE de respecter les obligations d'informations prévues par l'article 6-III de la loi n°575-2004 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique en sa qualité d'éditeur de service de communication au public en ligne".

L'association UFC QUE-CHOSIR ne justifie, dans ses conclusions, d'aucune des demandes précitées dans le dispositif.

En conséquence, le Tribunal ne pouvant statuer sur aucune de ces demandes, celles-ci seront rejetées.

B. Sur le caractère abusif des clauses critiquées :

Sont abusives ou illicites et comme telles réputées non écrites :
- Les clauses n° 10, 2.B, 3.C, 6, 1.C de l'"Accord de souscription" ;
- Les clauses n° 3.8, 8, 3.6 et 3.7 de l'"Accord sur la protection sur la vie privée".

V. SUR LES AUTRES DEMANDES :

1/ Sur les demandes d'astreintes

Il n'apparaît pas nécessaire d'assortir les mesures de suppressions des clauses susmentionnées réputées non-écrites de mesures d'astreintes.

L'ensemble de ces postes de demande sera en conséquence rejeté.

2/ Sur la réparation des préjudices moral et matériel

Le préjudice moral occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs du fait des clauses ayant dû être déclarées réputées non-écrites sera arbitré à la somme 20.000 € (vingt mille euros).

L'association UFC - QUE CHOISIR n'apportant pas la preuve de l'existence d'un préjudice matériel distinct du préjudice moral subi par l'intérêt collectif des consommateurs, ce second poste de demande de dommages-intérêts en allégation de préjudice associatif sera rejeté.

3/ Sur les demandes de publicité

Il n'apparaît pas utile de faire droit aux demandes de l'association UFC - QUE CHOISIR aux fins de publication du présent jugement sur la page d'accueil de son site "steampowered.com" et sur trois sites Internet spécialisés en matière de jeux vidéo.

Il convient toutefois de faire droit au principe de cette demande en ordonnant à la société 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 "steampowered.com" 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 sur ces pages d'accueil dans un délai d'un mois à compter de la signification de la présente décision.

La mesure qui précède sera mise en place dans les conditions directement énoncées au dispositif de la présente décision. Il apparaît par ailleurs utile d'assortir l'exécution de cette obligation d'information d'une mesure d'astreinte, dans les conditions également directement énoncées au dispositif de la présente décision.

En revanche, il n'apparaît pas nécessaire d'assortir la mise à exécution de cette mesure d'un dispositif de contrôle par le concours d'un huissier de justice.

4/ Sur l'exécution provisoire

Aucune situation d'urgence particulière ne justifie que la présente décision soit assortie de l'exécution provisoire.

5/ Sur les demandes subsidiaires de question préjudicielle

Eu égard aux motifs qui précèdent concernant l'annulation de l'article 1.C de l'Accord de souscription Steam, les deux demandes de questions préjudicielles formées à titre subsidiaire par l'association UFC - QUE CHOISIR sur ce même poste de discussion, ainsi que la demande corollaire de sursis à statuer, deviennent sans objet et seront donc rejetées.

6/ Sur les frais et dépens

Il serait effectivement inéquitable, au sens des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile, de laisser à la charge de l'association UFC - QUE CHOISIR les frais irrépétibles qu'elle a été contrainte d'engager à l'occasion de cette instance et qu'il convient d'arbitrer à la somme de 10.000 € (dix mille euros) dans les conditions générales et d'astreinte directement énoncées au dispositif de la présente décision.

Compte tenu des motifs qui précèdent au titre des annulations de clauses réputées non-écrite, la société VALVE sera purement et simplement déboutée de sa demande de défraiement au visa de l'article 700 du code de procédure civile.

Enfin, succombant à l'instance, la société VALVE en supportera les entiers dépens.

PAR CES MOTIFS,

Le Tribunal de grande instance, statuant publiquement, par jugement mis à disposition au greffe, contradictoire et en premier ressort.

RAPPELLE que l'ensemble des offres contractuelles formées par la société de droit américain VALVE CORPORATION (CORP.) 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.

DÉCLARE 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.

DÉCLARE 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 entraînée 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 ;

ORDONNE 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.

CONDAMNE la société VALVE CORP. et la société VALVE SARL à payer au profit de l'association UFC - QUE CHOISIR la somme de 20.000 € (vingt mille euros) à titre de dommages-intérêts en réparation du préjudice occasionné à l'intérêt collectif des consommateurs.

ORDONNE à la société VALVE CORP. et à la société 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 la présente décision et sous astreinte provisoire de 3.000,00 € (trois mille euros) par jour de retard à l'expiration de ce délai, cette mesure d'astreinte ne pouvant courir que pendant six mois consécutifs.

CONDAMNE la société VALVE CORP. et la société VALVE SARL à payer au profit de l'association UFC - QUE CHOISIR une indemnité de 10.000 € (dix mille euros) sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile.

DÉBOUTE les parties de leurs demandes plus amples ou contraires.

CONDAMNE la société VALVE CORP. et la société VALVE SARL aux entiers dépens de l'instance et ordonne 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.

Fait et jugé à Paris le 17 Septembre 2019

Le Greffier Le Président