



UFC-QUE CHOISIR
233 bd Voltaire
75555 PARIS CEDEX 11

Le 10/09/2019

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Condamnation de Steam : L'UFC Que Choisir fait reconnaître le droit de revente de jeux vidéo

L'UFC-Que Choisir se félicite de sa victoire au profit des gamers utilisateurs de la plateforme de jeux vidéo Steam. Par sa décision du 17 septembre 2019 (susceptible d'appel), le tribunal de Grande Instance de Paris a reconnu aux consommateurs le droit de revendre leurs jeux achetés via la plateforme éditée par Valve. Après quatre années de bataille, c'est une véritable conquête de droits dans l'univers numérique pour les « Gamers ».

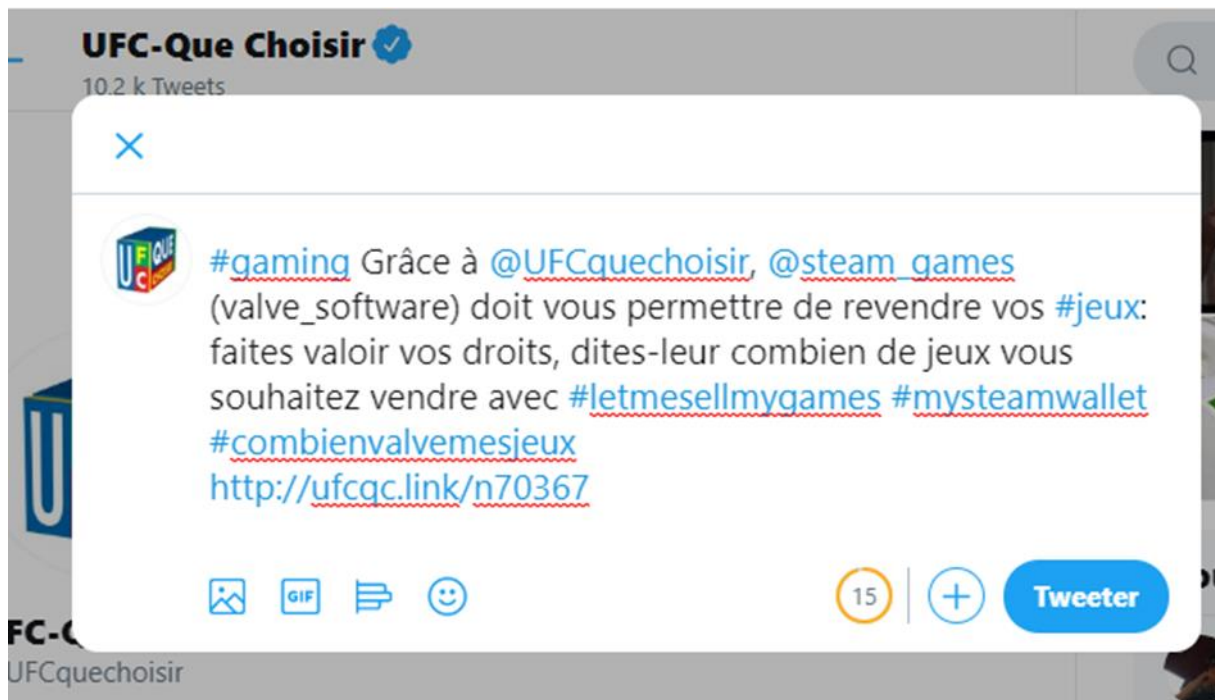
Une victoire marquante

Alors que la question de la revente des jeux dématérialisés n'était pas encore tranchée, le Tribunal de Grande Instance de Paris a rendu une décision déterminante pour les utilisateurs de la plateforme Steam.

Jusqu'ici, les jeux dématérialisés, c'est-à-dire sans support physique (tel qu'un CD ou une cartouche), ne pouvaient être revendus d'occasion contrairement aux jeux en boîtes. Estimant que cette différence de traitement n'était pas justifiée, l'UFC-Que Choisir a demandé aux juges, il y a quatre ans, de déclarer abusive la clause interdisant la revente de jeux Steam.

C'est chose faite, puisque le jugement indique clairement que Valve « ne peut plus s'opposer à la revente de cette copie (ou exemplaire) même si l'achat initial est réalisé par voie de téléchargement (...) ».

Valve devra repenser sa plateforme pour permettre à ses utilisateurs de revendre leurs contenus. Si cette décision parvient à faire jurisprudence, c'est le droit de revendre des jeux dématérialisés qui sera offert aux gamers, quelle que soit la plateforme sur laquelle le jeu a été téléchargé. Mais Valve peut faire appel. L'UFC-Que Choisir invite les gamers qui veulent pouvoir vendre leurs jeux à relayer ce message sur les réseaux sociaux.





UFC-QUE CHOISIR
233 bd Voltaire
75555 PARIS CEDEX 11

Le 10/09/2019

Le contrat conclu entre Valve et ses utilisateurs nettoyé

L'UFC-Que Choisir avait relevé la présence d'autres clauses illégales dans le contrat que Valve imposait à ses utilisateurs. Le juge a donné raison à notre association, en déclarant quatorze clauses comme étant abusives.

Jusqu'ici Valve s'octroyait le droit de conserver les fonds de ses utilisateurs lorsque ces derniers quittaient la plateforme. Le juge rappelle la société à ses obligations. Valve doit rembourser les fonds du portemonnaie Steam aux utilisateurs qui en font la demande.

Valve ne pourra plus s'approprier et exploiter tous les contenus et « mods » créés par ses utilisateurs.

La société devra assumer sa responsabilité lorsque ses utilisateurs subissent des dommages du fait de l'utilisation de la plateforme ou de ses contenus, même en cas de téléchargement d'une version Béta.

Une victoire dans le combat de l'UFC-Que Choisir pour les droits des gamers

En 2018, 74 % des français jouaient, au moins occasionnellement, aux jeux vidéo et 46 % d'entre eux ont acheté des jeux au moins au format digital. Le marché français des jeux dématérialisés est estimé à plus d'1,8 milliards d'euros en 2018¹.

L'UFC-Que Choisir entend continuer ce combat pour offrir aux consommateurs davantage de droits sur les contenus qu'ils peuvent acheter, quel que soit le support. Notre association compte faire respecter cette décision et l'élargir à d'autres plateformes.

¹ Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - L'essentiel du jeu vidéo 2018 : marché – consommation – usages
https://drive.google.com/file/d/1aPampgp-ivrt_-nv5kJaNllrGxzlJSgC/view