



## Information sur activité de jeux vidéo

-----  
Par Visiteur

Bonjour,

Je suis dans la phase terminale de mon projet de création d'entreprise dans le secteur du jeu avec un concept assez unique. La rotation de jeux vidéo étant pas interdite, mon concept repose sur le même principe mais en magasin.

Mon principe étant assez proche, je devrai donc fournir des jeux que je vais acheter pour les mettre ensuite à disposition.

Dès le début du projet, j'ai notamment contacté l'Agence Française du Jeu Vidéo - AFJV qui m'a confirmé la pertinence du projet et qu'aucune interdiction sur ce procédé était en vigueur.

Les éditeurs représentés en France par le S.E.L.L ne répondent pas aux mails, et pas de contact par téléphone.

Il est impossible à ce jour d'obtenir l'aval de tous les éditeurs pour de l'éventuelle location.

Les magasins qui font de la reprise de jeux pour les revendre appliquent un système identique à la rotation en considérant que l'éditeur ne touche aucune rémunération supplémentaire par utilisation de jeu.

On me dit aujourd'hui que cette activité est uniquement possible sur internet grâce au délai de retractation des 7 jours et que cette "légalité" est défendable sur ce principe uniquement.

J'avoue être perdu car les conditions de vente de ces sociétés ne stipulent pas de retour de jeu tous les 7 jours mais sur des fréquences mensuelles.

Je suis conscient que cette activité très marginale dans le mode de consommation du jeu vidéo ne risque pas de bouleverser le système actuel, et que même l'activité sur internet comporte un risque potentiel.

Par contre, la pratiquer en magasin augmente t-elle vraiment cette part de risques ?

D'avance merci pour votre objectivité car je dois démarrer mes démarches au CFE dès la semaine prochaine.

-----  
Par Visiteur

Cher monsieur,

Il est impossible à ce jour d'obtenir l'aval de tous les éditeurs pour de l'éventuelle location.

Les magasins qui font de la reprise de jeux pour les revendre appliquent un système identique à la rotation en considérant que l'éditeur ne touche aucune rémunération supplémentaire par utilisation de jeu.

On me dit aujourd'hui que cette activité est uniquement possible sur internet grâce au délai de retractation des 7 jours et que cette "légalité" est défendable sur ce principe uniquement.

Je suis pour ma favorable à la légalité d'un tel concept.

En effet, depuis quelques années, la Cour de cassation a soumis les jeux vidéos à la protection intellectuelle des logiciels et non celle relative aux droits d'auteurs.

Or, en matière de logiciel, l'article L122-6 du Code de la propriété intellectuelle prévoit que:

Article L122-6

Modifié par Loi n°94-361 du 10 mai 1994 - art. 4 JORF 11 mai 1994

Sous réserve des dispositions de l'article L. 122-6-1, le droit d'exploitation appartenant à l'auteur d'un logiciel comprend le droit d'effectuer et d'autoriser :

1° La reproduction permanente ou provisoire d'un logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme. Dans la mesure où le chargement, l'affichage, l'exécution, la transmission ou le stockage de ce logiciel nécessitent une reproduction, ces actes ne sont possibles qu'avec l'autorisation de l'auteur ;

2° La traduction, l'adaptation, l'arrangement ou toute autre modification d'un logiciel et la reproduction du logiciel en résultant ;

3° 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.

C'est ce que l'on appelle le droit de distribution et comme il est dit dans cet article, ce droit est épuisé dès la première vente ou mise sur le marché.

Cela signifie qu'en matière de jeux-vidéo, à partir du moment où le premier jeu a été légalement acheté auprès de l'éditeur du jeu, alors vous êtes en principe libre de le revendre, de louer, bref, "de le mettre sur le marché.

Cette autorisation vaut pour la vente en magasin comme sur internet.

A mon humble avis, il serait sage de votre part que de confier votre projet (et conditions générales) à un avocat spécialisé en propriété intellectuelle afin d'une part de confirmer la légalité de l'opération (vu le contexte, mieux vaut avoir un deuxième avis impartial et favorable) et d'autre part, de vérifier la bonne rédaction de vos conditions générales et de vos contrats.

Très cordialement.

-----  
Par Visiteur

Merci pour votre réponse, mais depuis 1994 les choses ont évoluées :

[http://afjv.com/juridique/040524\\_location\\_jeux\\_video.htm](http://afjv.com/juridique/040524_location_jeux_video.htm)

La location, c'est un fait est strictement interdite et le procédé en question c'est de la rotation.

Je me suis rapproché de plusieurs avocats notamment pour la rédaction des conditions de vente pour éviter l'assimilation du procédé à de la location.

Il apparaît que personne n'arrive à être clair à ce sujet, et l'on me pose la question suivante :

"si personne ne fait de la rotation en magasin et que sur internet c'est qu'il y a une raison"

sans m'expliquer le pourquoi du comment...

Je reste dans le flou.

Cordialement

-----  
Par Visiteur

Cher monsieur,

Merci pour votre réponse, mais depuis 1994 les choses ont évoluées :

[http://afjv.com/juridique/040524\\_location\\_jeux\\_video.htm](http://afjv.com/juridique/040524_location_jeux_video.htm)

Cet arrêt me donne raison puisque de fait, il place bien les jeux vidéos sous la protection des logiciels, chose que j'affirmais dans mon premier message. Cet arrêt ne fait qu'interdire la location ce qui est logique puisque l'article L122-6 prévoit expressément que la location n'est pas comprise dans l'épuisement du droit de distribution mentionné dans mon premier message.

"si personne ne fait de la rotation en magasin et que sur internet c'est qu'il y a une raison"

sans m'expliquer le pourquoi du comment...

Effectivement, c'est une réponse qui n'a aucun sens.. Êtes-vous sûr d'avoir consulté un avocat spécialisé sur ce point?

Je suis surpris que personne ne soit en mesure d'avancer au moins un fondement textuel même s'il est vrai qu'il est difficile d'être sûr vu l'incertitude de ces dernières années.

Très cordialement.

-----  
Par Visiteur

Merci pour votre réponse.

Les avocats spécialisés dans les nouvelles technologies / droit de la propriété me demandent près de 2500 Euros pour me mener cette étude sans pour autant savoir si je vais pouvoir mener mon projet à terme ou pas au regard de la légalité.

Cordialement,

-----  
Par Visiteur

Cher monsieur,

Les avocats spécialisés dans les nouvelles technologies / droit de la propriété me demandent près de 2500 Euros pour me mener cette étude sans pour autant savoir si je vais pouvoir mener mon projet à terme ou pas au regard de la légalité.

C'est onéreux mais cela en vaut la peine puisque tout votre système repose précisément sur un point de droit qui est délicat et il est à mon humble avis hors de question de construire un projet et d'implanter un magasin en ayant un doute sur ce point.

Je pense que votre système est tout à fait légal, mais il faut absolument une étude complète vu le caractère très particulier des jeux vidéos en matière de propriété intellectuelle.

Très cordialement.