

## 14ème législature

<b>Question N° :</b> 42223	De <b>M. Alain Rodet</b> ( Socialiste, républicain et citoyen - Haute-Vienne )	<b>Question écrite</b>
<b>Ministère interrogé</b> > Culture et communication		<b>Ministère attributaire</b> > Culture et communication
<b>Rubrique</b> > jeux et paris	<b>Tête d'analyse</b> > réglementation	<b>Analyse</b> > jeux vidéo. droits. revente.
Question publiée au JO le : <b>12/11/2013</b> Réponse publiée au JO le : <b>11/08/2015</b> page : <b>6129</b> Date de changement d'attribution : <b>27/08/2014</b>		

### Texte de la question

M. Alain Rodet attire l'attention de Mme la ministre de la culture et de la communication sur les difficultés occasionnées par la généralisation, dans le secteur vidéoludique, de la mise en place de droits de gestion numérique extrêmement contraignants. Le jeu vidéo est la première industrie culturelle en France et dans le monde, avec un chiffre d'affaires de près de 60 milliards d'euros en 2012. Il constitue ainsi un secteur commercial extrêmement dynamique. Or de façon progressive, les principaux éditeurs de jeu vidéo ont mis en place un système d'activation en ligne de leurs logiciels, qui nécessite de l'acheteur la création d'un compte sur internet, *via* une plate-forme spécialisée. À l'issue de cet enregistrement, le logiciel est lié de façon irrévocable au compte de l'utilisateur ce qui interdit en pratique - mais sans que cela ne soit clairement explicité - sa cession ultérieure. À titre de comparaison, si une telle règle était appliquée au secteur automobile, il serait désormais impossible au propriétaire d'un véhicule d'en modifier le certificat d'immatriculation en vue de sa revente. L'opacité entretenue sur ces pratiques a conduit de très nombreux acheteurs à faire l'acquisition de jeux inutilisables, alors même que le vendeur était de bonne foi. Par ailleurs, ce procédé de licence activable a quasiment fait disparaître le marché du jeu d'occasion. Les joueurs sont ainsi contraints d'acheter des produits neufs qui coûtent souvent plus de 50 euros, ou paradoxalement, à se tourner vers le téléchargement illégal. En conséquence, il lui demande si le Gouvernement entend inciter les acteurs de ce secteur d'activité à plus de transparence et à un plus grand respect des droits des consommateurs.

### Texte de la réponse

Le développement considérable du marché de l'occasion et du téléchargement illégal dans le secteur du jeu vidéo a conduit l'industrie à prendre des mesures garantissant une meilleure protection des droits de propriété intellectuelle. Dans le cadre de la lutte contre le piratage, et considérant que l'activité de revente de jeux physiques et du pluri-téléchargement des jeux en ligne est préjudiciable au développement de l'industrie et contrevient aux droits des éditeurs, les pouvoirs publics soutiennent ces initiatives. Ainsi, un jeu physique acheté dans le commerce doit être enregistré sur une plate-forme éditeur pour éviter qu'il ne soit revendu. De même, un jeu en ligne disponible sur une plate-forme de distribution est lié au compte de l'utilisateur afin que ce même jeu ne puisse pas être téléchargé plusieurs fois après une première acquisition. Après plusieurs années de mise en oeuvre, force est de constater que ces mesures ont effectivement permis de changer les habitudes des consommateurs et de faire baisser considérablement le niveau de piratage des jeux vidéo. L'ensemble du secteur du jeu vidéo, et en particulier la création française vidéo-ludique, trouve là une protection indispensable, a fortiori dans le contexte actuel de développement du marché du jeu dématérialisé qui, bien que propice à une plus grande diversité créative, est confronté à une économie plus fragile.

