



Strasbourg, le 16.6.2026
C(2026) 4110 final

COMMUNICATION DE LA COMMISSION

sur l'initiative citoyenne européenne (ICE) «Stop Destroying Videogames» (Stop à la destruction des jeux vidéo)

1. INTRODUCTION: L'INITIATIVE CITOYENNE EUROPÉENNE

«Stop Destroying Videogames» (Stop à la destruction des jeux vidéo) est la 14^e initiative citoyenne européenne (ICE) présentée à la Commission pour examen après avoir atteint les seuils¹ requis par le traité sur l'Union européenne et le règlement (UE) 2019/788² (le «règlement ICE»).

Les organisateurs décrivent leurs objectifs comme suit:

Les jeux vidéo sont devenus un secteur économique comptant plusieurs milliards de clients pour une valeur de centaines de milliards d'euros. Une pratique commerciale particulière est apparue progressivement qui non seulement constitue une atteinte aux droits fondamentaux des consommateurs, mais détruit aussi le média lui-même.

Un nombre croissant d'éditeurs vendent des jeux vidéo qui nécessitent une connexion à l'éditeur par internet – une fonction parfois appelée «phone home». S'il ne s'agit pas d'un problème en soi, lorsque l'assistance fournie pour ces types de jeux se termine, très souvent, les éditeurs coupent tout bonnement la connexion nécessaire au fonctionnement du jeu, détruisent toutes les copies opérationnelles du jeu et prennent des mesures considérables pour empêcher les clients de «réparer» le jeu de quelque manière que ce soit.

Cette pratique revient à priver les clients de leurs achats et rend la remise en état impossible. Non seulement il s'agit d'une atteinte aux droits des consommateurs, mais les jeux vidéo constituent en eux-mêmes des œuvres créatives uniques. À l'instar d'un film ou d'une œuvre musicale, ils ne sont pas interchangeables. Leur destruction représente une perte créative pour tous les acteurs concernés et revient à effacer l'histoire d'une manière qui n'est pas possible avec d'autres médias.

La législation en vigueur et les organisations de défense des consommateurs ne sont pas à même de bien protéger les consommateurs contre cette pratique. Le fait pour une entreprise de pouvoir détruire longtemps après sa vente un article qu'elle a déjà vendu à des clients n'est pas une pratique normale dans d'autres secteurs. L'acceptation obligatoire d'un contrat de licence pour pouvoir ne serait-ce qu'exécuter le jeu permet aux éditeurs de contourner de nombreuses protections dont bénéficient les consommateurs. Cette pratique remet en cause la notion même de propriété, le consommateur se retrouvant sans rien après «l'achat» d'un jeu.

Cette initiative demande d'imposer aux éditeurs qui vendent ou accordent des licences pour des jeux vidéo (ou des fonctionnalités et ressources connexes vendues pour des jeux vidéo qu'ils exploitent) aux consommateurs de l'Union européenne l'obligation de laisser ces jeux vidéo dans un état fonctionnel (jouable).

Plus précisément, l'initiative vise à empêcher le blocage à distance des jeux vidéo par les éditeurs et à fournir ensuite des moyens raisonnables de faire en sorte que ces jeux continuent à fonctionner sans la participation de l'éditeur.

¹ L'article 3 du règlement ICE dispose ce qui suit: «Une initiative est valable si: a) elle a recueilli le soutien d'au moins un million de citoyens de l'Union conformément à l'article 2, paragraphe 1 (ci-après dénommés «signataires»), d'au moins un quart des États membres; et b) dans au moins un quart des États membres, le nombre des signataires est au moins égal au nombre minimal indiqué à l'annexe I, qui correspond au nombre de députés au Parlement européen élus dans chaque État membre, multiplié par le nombre total de députés au Parlement européen, au moment de l'enregistrement de l'initiative.»

² Règlement (UE) 2019/788 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 relatif à l'initiative citoyenne européenne (JO L 130 du 17.5.2019, p. 55).

Elle ne vise pas à acquérir la propriété de ces jeux vidéo, des droits intellectuels associés ou des droits de monétisation, pas plus qu'elle ne s'attend à ce que l'éditeur consacre des ressources aux jeux vidéo qu'il aura abandonnés tout en les laissant dans un état raisonnablement fonctionnel (jouable).

À la suite de la demande présentée par les organisateurs le 4 mai 2024, la Commission a enregistré l'initiative le 19 juin 2024³. Dans sa décision relative à l'enregistrement, la Commission a clairement indiqué que, même si elle «estime qu'aucune partie de l'initiative n'est manifestement en dehors du cadre de ses attributions en vertu desquelles elle peut présenter une proposition d'acte juridique de l'Union aux fins de l'application des traités[,] [c]ette conclusion est sans incidence sur l'appréciation visant à déterminer si les conditions matérielles concrètes requises pour que la Commission agisse, y compris le respect des principes de proportionnalité et de subsidiarité et la compatibilité avec les droits fondamentaux, sont remplies en l'espèce».

Les organisateurs ont recueilli les «déclarations de soutien» (signatures) requises entre le 31 juillet 2024 et le 31 juillet 2025. Le 26 janvier 2026, après que les autorités des États membres ont vérifié les déclarations de soutien, les organisateurs ont présenté l'initiative à la Commission. Le même jour, la Commission a publié un avis confirmant la validité de l'initiative dans le registre ICE.

Les organisateurs ont exposé les objectifs de l'initiative lors d'une réunion avec la Commission, le 23 février 2026, et au cours d'une audition publique organisée par le Parlement européen, le 16 avril 2026. De plus, le Parlement a tenu un débat en plénière sur l'initiative le 21 mai 2026. Par ailleurs, le Comité économique et social européen a organisé une audition le 19 mai 2026. À ces occasions, les organisateurs ont souligné que leur initiative ne ciblait que les jeux qui n'avaient pas encore été conçus, et non ceux qui étaient déjà disponibles dans le commerce.

La présente communication expose les conclusions juridiques et politiques de la Commission sur l'initiative, l'action qu'elle compte entreprendre, les raisons motivant ses choix ainsi que le calendrier prévu, conformément à l'article 15, paragraphe 2, du règlement ICE.

2. CONTEXTE

2.1 Cadre d'action

La Commission est déterminée à garantir un niveau élevé de protection des consommateurs et à promouvoir des pratiques équitables, transparentes et fiables sur les marchés numériques, dans le respect des traités et de la législation de l'UE. Dans ce contexte, elle s'efforce de faire en sorte que les consommateurs soient correctement informés des caractéristiques et des conditions d'utilisation des produits numériques et qu'ils puissent effectivement exercer les droits que leur confère le droit de l'Union. En parallèle, la Commission est également résolue à garantir un niveau élevé de protection de la propriété intellectuelle, dans le respect du droit de l'Union, afin de favoriser l'investissement dans la créativité et l'innovation.

³ Décision d'exécution (UE) 2024/1824 de la Commission du 19 juin 2024 relative à la demande d'enregistrement, en application du règlement (UE) 2019/788 du Parlement européen et du Conseil, de l'initiative citoyenne européenne intitulée «Stop Destroying Videogames» (Stop à la destruction des jeux vidéo), JO L, 2024/1824, 28.6.2024, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:32024D1824>.

L'agenda du consommateur 2030⁴, adopté par la Commission le 19 novembre 2025, définit le cadre stratégique pour la politique de l'UE en matière de protection des consommateurs pour la période 2025-2030. Celui-ci repose sur le postulat selon lequel la confiance des consommateurs est indispensable au bon fonctionnement des marchés et qu'un niveau élevé de protection des consommateurs contribue également à la compétitivité et aux résultats de l'économie. Il a notamment pour priorité de garantir l'équité numérique et la protection des consommateurs en ligne.

Dans sa recommandation sur la protection du consommateur dans le commerce électronique, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) a souligné que la dépendance croissante des contenus numériques à l'égard des infrastructures et services en ligne contrôlés par les professionnels peut poser des problèmes aux consommateurs, notamment en ce qui concerne la transparence, la compréhension des conditions contractuelles et l'exercice effectif de leurs droits dans les environnements numériques⁵.

L'Unesco a souligné l'importance grandissante des technologies numériques pour repenser la création, la distribution et l'accessibilité des contenus culturels, y compris dans des secteurs tels que celui du jeu vidéo⁶. Dans ce contexte, les jeux vidéo sont de plus en plus considérés comme une forme d'expression culturelle et comme une composante de l'économie créative au sens large, contribuant à l'innovation, au développement des compétences et à la transmission de contenus culturels⁷.

La campagne «Stop Killing Games» (Arrêtez de tuer les jeux), dont fait partie l'ICE «Stop Destroying Videogames», a également donné lieu à une réponse du gouvernement du Royaume-Uni en 2025. Dans sa réponse à une pétition, celui-ci a indiqué qu'«[i]l n'est pas prévu de modifier le droit de la consommation du Royaume-Uni pour y intégrer la désactivation des jeux vidéo» et a ajouté: «Les vendeurs de jeux doivent se conformer aux exigences existantes en matière de droit de la consommation et nous continuerons à suivre cette question»⁸.

Les initiatives législatives récentes présentées aux États-Unis illustrent également l'attention croissante accordée aux questions liées aux modèles économiques axés sur les services et le numérique. Une loi adoptée en 2024 vise à améliorer la transparence sur les marchés numériques en exigeant des professionnels qu'ils informent clairement les consommateurs lorsque les achats

⁴ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions, Agenda du consommateur 2030 et plan d'action relatif aux consommateurs dans le marché unique «Une impulsion nouvelle pour la protection des consommateurs, la compétitivité et la croissance durable», COM(2025) 848 final.

⁵ OCDE, recommandation de l'OCDE sur la protection du consommateur dans le commerce électronique (actualisée), et travaux connexes de l'OCDE sur la protection numérique du consommateur, 2016, <https://www.oecd.org/sti/consumer/ECommerce-Recommendation-2016.pdf> https://www.oecd.org/content/dam/oecd/fr/publications/reports/2016/05/oecd-recommendation-of-the-council-on-consumer-protection-in-e-commerce_g1g66e4e/9789264255272-fr.pdf

⁶ Unesco, Repenser les politiques en faveur de la créativité: la culture, un bien public mondial, 2022 (et mises à jour ultérieures), <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380477>.

⁷ En ce sens, voir également Commission européenne: Direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies, ECORYS et KEA, *Understanding the value of a European video games society – Final report* [Compréhension de l'importance d'une société européenne des jeux vidéo – Rapport final], Office des publications de l'Union européenne, 2023, <https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1>

⁸ *Petition to the UK Parliament and UK Government: Prohibit publishers irrevocably disabling video games they have already sold* [Pétition au Parlement et au gouvernement du Royaume-Uni: interdire aux éditeurs de désactiver irrévocablement les jeux vidéo qu'ils ont déjà vendus]

numériques ne confèrent qu'une licence pour accéder au contenu, plutôt que des droits de propriété⁹.

2.2 Cadre juridique de l'UE

- *Principes généraux du droit de l'Union*

Aux termes de l'article 5 du traité sur l'Union européenne (TUE), les principes de subsidiarité et de proportionnalité régissent l'exercice des compétences de l'Union. L'article 16 de la charte des droits fondamentaux de l'UE garantit la liberté d'entreprise.

L'article 169, paragraphe 1, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE) prévoit qu'«[a]fin de promouvoir les intérêts des consommateurs et d'assurer un niveau élevé de protection des consommateurs, l'Union contribue à la protection de la santé, de la sécurité et des intérêts économiques des consommateurs ainsi qu'à la promotion de leur droit à l'information, à l'éducation et à s'organiser afin de préserver leurs intérêts».

En application de l'article 12 du TFUE, les exigences de la protection des consommateurs doivent être prises en considération dans la définition et la mise en œuvre des autres politiques et actions de l'Union. L'article 38 de la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne (la «charte») prévoit également l'obligation que les politiques de l'Union assurent un niveau élevé de protection des consommateurs.

- *Règles en matière de protection des consommateurs*

La législation de l'UE en matière de protection des consommateurs ne fixe pas d'exigences particulières quant à la durée de la fourniture des contenus et services numériques, y compris les jeux vidéo en ligne, et n'impose pas non plus aux professionnels de veiller à ce que les consommateurs puissent continuer à utiliser des contenus et services numériques une fois que leur fourniture commerciale a pris fin.

Les instruments du droit de l'UE en matière de protection des consommateurs visent à donner des moyens d'action à ces derniers grâce à des obligations de transparence. Ils protègent également les consommateurs contre les pratiques commerciales déloyales et les clauses contractuelles abusives et leur offre des voies de recours lorsque les contenus et services numériques ne sont pas conformes au contrat conclu entre le consommateur et le fournisseur.

Plus précisément, la directive 2011/83/UE relative aux droits des consommateurs¹⁰ (la «directive relative aux droits des consommateurs») impose aux professionnels, avant de conclure un contrat, de fournir aux consommateurs des informations claires et compréhensibles sur les principales caractéristiques et fonctionnalités des contenus et des services numériques, ainsi que sur la durée

⁹ California Assembly Bill No 2426 (2024), An act to add Section 17500.6 to the Business and Professions Code, relating to consumer protection [Projet de loi de l'Assemblée de Californie n° 2426 (2024), Loi portant adjonction de l'article 17500.6 au Code des affaires et des professions, relative à la protection des consommateurs], https://leginfo.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB2426. Le Parlement de Californie examine par ailleurs un nouveau projet de loi intitulé «Protect our games act» AB1921 [Loi sur la protection de nos jeux], sur l'arrêt des jeux vidéo [Texte du projet de loi: AB-1921 Digital games: ordinary use](#) [Jeux numériques: usage ordinaire].

¹⁰ Directive 2011/83/UE du Parlement européen et du Conseil du 25 octobre 2011 relative aux droits des consommateurs, modifiant la directive 93/13/CEE du Conseil et la directive 1999/44/CE du Parlement européen et du Conseil et abrogeant la directive 85/577/CEE du Conseil et la directive 97/7/CE du Parlement européen et du Conseil (JO L 304 du 22.11.2011, p. 64).

du contrat et les conditions de sa résiliation.

La directive 2005/29/CE relative aux pratiques commerciales déloyales¹¹ (la «directive sur les pratiques commerciales déloyales») impose aux professionnels de ne pas omettre d'information substantielle dont le consommateur moyen a besoin pour prendre des décisions commerciales en connaissance de cause tant avant que pendant l'utilisation d'un produit tel qu'un jeu vidéo. Cette directive interdit également les pratiques trompeuses susceptibles d'amener le consommateur moyen à prendre des décisions commerciales qu'il ne prendrait pas autrement.

La directive 93/13/CEE concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs¹² interdit les clauses qui, en dépit de l'exigence de bonne foi, créent un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties, au détriment du consommateur.

La directive (UE) 2019/770 relative aux contenus numériques et aux services numériques¹³ (la «directive sur les contrats numériques») établit des règles régissant la conformité des contenus numériques et des services numériques et prévoit des recours pour le consommateur.

L'application de ces instruments du droit de l'UE en matière de protection des consommateurs à l'arrêt des jeux vidéo par leurs fournisseurs est expliquée à la section 3.2.

Par ailleurs, d'autres branches du droit de l'Union peuvent également être pertinentes dans ce domaine, comme le droit de la concurrence. L'article 102 du TFUE interdit aux entreprises d'exploiter de façon abusive une position dominante sur le marché intérieur de l'UE ou dans une partie substantielle de celui-ci, dans la mesure où le commerce entre États membres est susceptible d'en être affecté. Si un éditeur ou un distributeur de jeux vidéo occupe une position dominante sur le marché concerné d'un service de jeux vidéo et met fin à ce service sans justification objective, un recours peut être formé devant les autorités de concurrence et les juridictions nationales en vertu de l'article 102 du TFUE et/ou du droit national de la concurrence.

- *Règles en matière de propriété intellectuelle*

L'article 17 de la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne dispose que toute personne a le droit de jouir de la propriété des biens qu'elle a acquis légalement, de les utiliser, d'en disposer et de les léguer, et garantit la protection de la propriété intellectuelle, y compris le droit d'auteur.

Comme l'a rappelé la Cour de justice de l'Union européenne¹⁴, les jeux vidéo constituent un matériel complexe comprenant non seulement un programme d'ordinateur protégé par la directive 2009/24/CE¹⁵, mais également des éléments graphiques et sonores ayant une valeur créative propre

¹¹ Directive 2005/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mai 2005 relative aux pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur et modifiant la directive 84/450/CEE du Conseil et les directives 97/7/CE, 98/27/CE et 2002/65/CE du Parlement européen et du Conseil et le règlement (CE) n° 2006/2004 du Parlement européen et du Conseil (JO L 149 du 11.6.2005, p. 22).

¹² Directive 93/13/CEE du Conseil du 5 avril 1993 concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs (JO L 95 du 21.4.1993, p. 29).

¹³ Directive (UE) 2019/770 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2019 relative à certains aspects concernant les contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques (JO L 136 du 22.5.2019, p. 1).

¹⁴ Voir, par exemple, l'affaire C-355/12, *Nintendo Co. Ltd e.a.*, ECLI:EU:C:2014:25, point 23.

¹⁵ Directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur (JO L 111 du 5.5.2009, p. 16).

et protégés par la directive 2001/29/CE¹⁶.

En vertu de la législation de l'UE sur le droit d'auteur, les titulaires de droits jouissent de droits exclusifs sur leurs créations. Dans la pratique, ils peuvent autoriser des tiers à exercer certains droits sur leurs œuvres protégées au moyen d'une licence, à moins que ne s'applique une exception, une limitation ou le principe de l'épuisement¹⁷.

Le champ d'application des exceptions et des limitations doit être interprété de manière restrictive et uniquement dans des cas spéciaux qui ne portent pas atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ni ne causent un préjudice injustifié aux intérêts légitimes des titulaires de droits.

Outre le droit d'auteur, d'autres droits de propriété intellectuelle peuvent également être pertinents, car ils peuvent protéger différents aspects visuels et technologiques d'un jeu vidéo. Les titulaires d'autres droits de propriété intellectuelle ont aussi le droit exclusif d'autoriser l'utilisation de leur propriété intellectuelle dans des services et produits physiques ou numériques. Dans l'UE, les marques nationales coexistent avec le système de la marque de l'Union européenne¹⁸. Tant ces marques nationales que celles de l'Union offrent une protection contre l'usage non autorisé dans les produits numériques tels que les jeux vidéo.

De même que pour les marques, les dessins ou modèles nationaux coexistent avec les dessins ou modèles de l'UE dans le marché unique¹⁹.

La directive (UE) 2016/943²⁰ harmonise les législations des États membres de l'UE afin d'offrir une protection contre l'obtention, l'utilisation et la divulgation illicites de secrets d'affaires. Elle introduit une définition uniforme des secrets d'affaires et prévoit des mécanismes de réparation au civil pour protéger le savoir-faire des entreprises.

La directive 2004/48/CE²¹ prévoit un ensemble minimal harmonisé de mesures, procédures et réparations civiles loyales et proportionnées visant à assurer le respect des droits de propriété intellectuelle et applicables à tous les titres de propriété intellectuelle nationaux et européens dans le marché unique.

¹⁶ 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 (JO L 167 du 22.6.2001, p. 10).

¹⁷ Le principe de l'épuisement concerne les limites du contrôle exercé par le titulaire du droit d'auteur sur une œuvre après que cette dernière a été légalement mise sur le marché. En substance, une fois que le titulaire du droit d'auteur a autorisé la vente ou toute autre distribution d'une copie donnée de l'œuvre, il ne peut plus se prévaloir de son droit exclusif de distribution pour contrôler la revente ou la distribution ultérieure de cette copie précise. Le principe de l'épuisement peut s'appliquer dans certaines circonstances à la distribution sous forme électronique ou numérique d'un programme d'ordinateur (voir arrêt dans l'affaire C-128/11, *Usedsoft/Oracle*).

¹⁸ La directive 2015/2436 harmonise les législations nationales en matière de marques dans les États membres de l'UE. Le règlement (UE) 2017/1001 codifie et régit le système de la marque de l'Union européenne, géré par l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle, ce qui garantit une protection uniforme des marques dans l'ensemble du marché unique. Les titulaires de droits de propriété intellectuelle peuvent choisir leur stratégie en matière de propriété intellectuelle en fonction de leur modèle économique et d'autres facteurs.

¹⁹ La directive (UE) 2024/2823 harmonise les législations nationales relatives à la protection des dessins et modèles dans l'ensemble des États membres de l'UE, tandis que le règlement (UE) 2024/2822 encadre le système des dessins ou modèles de l'UE.

²⁰ Directive (UE) 2016/943 du Parlement européen et du Conseil du 8 juin 2016 sur la protection des savoir-faire et des informations commerciales non divulgués (secrets d'affaires) contre l'obtention, l'utilisation et la divulgation illicites (JO L 157 du 15.6.2016, p. 1).

²¹ Directive 2004/48/CE du Parlement européen et du Conseil du 29 avril 2004 relative au respect des droits de propriété intellectuelle (JO L 157 du 30.4.2004, p. 45).

2.3 Exposé du problème

L'industrie des jeux vidéo est le plus grand secteur culturel et créatif au monde sur le plan économique. Elle a connu une croissance rapide dans les années 2010 et pendant la pandémie de COVID-19, avec un chiffre d'affaires mondial de quelque 170 milliards d'EUR en 2023, dont plus de 22 milliards d'EUR pour le marché de l'UE²². Au fil du temps, les technologies des jeux vidéo ont bénéficié à des secteurs économiques plus larges (par exemple, formation, défense et santé), et les jeux eux-mêmes sont devenus des bancs d'essai pour l'innovation technologique (par exemple, technologies de réalité étendue).

Alors qu'elle traverse une crise de l'investissement et de l'emploi, l'industrie européenne des jeux vidéo reste connue pour les styles artistiques distinctifs et la narration caractéristique de ses jeux, ainsi que pour sa scène indépendante dynamique. S'appuyant sur des travaux de recherche consacrés aux jeux vidéo²³, sur un appui financier pour les premières phases de développement²⁴, sur des véhicules d'investissement²⁵ et sur un suivi actif de l'industrie, la Commission européenne œuvre à soutenir la compétitivité du secteur en Europe, lequel emploie environ 100 000 personnes et compte quelque 5 500 studios et éditeurs.

Au-delà des indicateurs économiques, le jeu vidéo s'est imposé comme une activité culturelle et de loisirs de premier plan dans l'Union européenne et dans le monde. Trois Européens sur quatre jouent à des jeux vidéo²⁶. Ces derniers sont de plus en plus nombreux à être déclinés en formats transmédia (séries télévisées et films, par exemple), occupant une place toujours plus importante dans la culture populaire. Enfin, avec le succès grandissant des jeux multijoueurs, y compris ceux qui reposent sur un modèle de service continu²⁷, les jeux vidéo s'imposent de plus en plus comme des espaces d'interaction sociale et d'échanges amicaux propres à favoriser le développement de communautés de joueurs actives.

C'est dans ce contexte que l'initiative citoyenne européenne a trouvé un écho auprès des joueurs.

Les jeux vidéo de la fin des années 1990 et du début des années 2000 fonctionnaient principalement en environnement fermé, qu'ils soient solos ou multijoueurs [par exemple, multijoueur local ou réseaux locaux (LAN), ou serveurs autohébergés], ce qui rendait l'expérience de jeu tributaire de la puissance matérielle et de la latence de connexion du joueur. À cette époque déjà, les jeux vidéo étaient concédés sous licence aux consommateurs, et non vendus.

En revanche, les jeux vidéo modernes (qu'ils soient solos ou multijoueurs) reposent de plus en plus sur des serveurs gérés par l'entreprise dont la fermeture – si fermeture il y a – peut entraîner une perte d'accès à tout ou partie du jeu. Une part croissante de l'infrastructure utilisée pour le jeu est passée du côté client au côté serveur. Si certains jeux, en particulier les jeux solos et ceux aux fonctionnalités moins complexes, comprennent des exigences de présence en ligne permanente aux

²² [Rapport 2025 «The European Media Industry Outlook» \[Perspectives du secteur européen des médias\], Commission européenne](#), septembre 2025

²³ [Pôle 2: Culture, créativité et société inclusive –Recherche et innovation, https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe/cluster-2-culture-creativity-and-inclusive-society_fr](#)

²⁴ Par l'intermédiaire du programme de financement «Europe créative».

²⁵ Tels que MediaInvest, un outil financier financé par les programmes «Europe créative» et InvestEU, [https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/policies/mediainvest](#).

²⁶ [Rapport 2025 «The European Media Industry Outlook» \[Perspectives du secteur européen des médias\], Commission européenne](#), septembre 2025.

²⁷ Le service continu est un modèle commercial et une pratique en matière de développement qui consiste à apporter à un jeu des mises à jour continues et de nouveaux contenus bien après sa sortie.

seules fins d'authentification et de protection du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle au moyen de logiciels de gestion des droits numériques (GDN), de nombreux jeux modernes populaires reposent sur la connexion en ligne pour permettre à un plus grand nombre de joueurs de jouer ensemble, de proposer des événements spéciaux à caractère social ou organisés par les développeurs, ou de mettre le jeu à jour en continu.

La connexion en ligne peut également corriger les bogues au moyen de correctifs ou de mises à jour côté serveur et peut mettre à jour les logiciels et les intergiciels afin de remédier aux vulnérabilités ou de s'adapter aux mises à jour du système d'exploitation²⁸. Elle offre des fonctionnalités améliorées qui sont au cœur des jeux multijoueurs compétitifs (par exemple, en permettant de mettre en relation les joueurs et de tenir à jour des tableaux de classement). Elle traduit également une évolution du secteur, avec notamment l'intégration d'intergiciels tiers et de services externes (par exemple, télémétrie, systèmes anti-triche, fonctionnalités sociales et sauvegardes dans le nuage), lesquels dépendent souvent d'infrastructures en ligne pour leur hébergement ou leur fonctionnement. L'infrastructure serveur est également devenue indispensable pour monétiser les jeux: dans le modèle économique du service continu, les mises à jour régulières du contenu (par exemple, événements et défis quotidiens) fidélisent les joueurs, tandis que les stratégies publicitaires ciblées contribuent également aux recettes.

Comme indiqué dans l'initiative «Stop Destroying Videogames», les éditeurs²⁹ peuvent décider de fermer leurs serveurs. Cette décision résulte souvent d'une analyse coûts-avantages³⁰ réalisée par l'éditeur, par exemple lorsque le jeu est jugé insuffisamment rentable et que les coûts liés au maintien des dépendances en matière de licence (comme des intergiciels ou des ressources telles que des contenus protégés par le droit d'auteur ou des marques déposées) ou des serveurs pour les jeux multijoueurs sont considérés comme trop élevés, ou encore lorsque les équipes de développement doivent être réaffectées à d'autres projets.

Selon le type de jeu et son degré de dépendance vis-à-vis du serveur, l'arrêt du support par l'éditeur peut rendre le jeu partiellement ou totalement inutilisable, ce qui conduit les consommateurs à perdre l'accès à un jeu qu'ils ont acquis moyennant un paiement initial ou dans lequel ils ont investi du temps et de l'argent (par exemple, pour des objets dans le jeu). Cela peut également s'expliquer par la crainte que leur propriété intellectuelle ne soit compromise ou dégradée si le jeu est hébergé sur des serveurs privés faisant l'objet de contrôles de modération et de sécurité moins rigoureux.

La campagne «Stop Killing Games» (Arrêtez de tuer les jeux) a mis en lumière ce phénomène et recensé des centaines de fermetures ces dernières années. Selon les données disponibles, peu d'éditeurs prennent des dispositions pour faire en sorte que les jeux restent jouables (par exemple en les convertissant en une version autonome hors ligne, en autorisant les joueurs à utiliser des serveurs autohébergés ou à se connecter en pair à pair (P2P), ou encore en publiant le code source et les ressources). Ce sont le plus souvent les communautés qui permettent aux jeux de rester jouables, par rétro-ingénierie ou par la mise en place de serveurs privés gérés par des fans. Les données montrent que les jeux issus de petits studios ont tendance à rester jouables, tandis que les jeux-services et de nombreux jeux mobiles sont plus fréquemment touchés par les fermetures³¹.

²⁸ Cela vaut en particulier pour les jeux mobiles.

²⁹ Bien que l'ICE ne fasse référence qu'aux «éditeurs», il convient de noter que les développeurs qui auto-éditent leurs jeux peuvent également recourir à la pratique consistant à fermer leurs jeux.

³⁰ Y compris dans le cas des franchises de jeux vidéo.

³¹ Liste des jeux «morts» – Wiki de la campagne «Stop Killing Games»: https://stopkillinggames.wiki.gg/wiki/Dead_game_list.

2.4 Position des parties prenantes

Afin de mieux évaluer les implications techniques, économiques et juridiques des questions soulevées par l'initiative, la Commission a consulté des représentants du secteur des jeux vidéo, des organisations de consommateurs, des autorités de protection des consommateurs et d'autres parties prenantes.

Les représentants du secteur (Video Games Europe et la Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo) ont exprimé de vives réserves quant à l'instauration d'une obligation légale générale visant à garantir que les jeux vidéo restent jouables après l'arrêt des services associés. Ils ont fait valoir qu'une telle obligation aurait une incidence considérable sur les modèles de développement et de gestion existants (par exemple, la vente de licences de jeux vidéo). Cela pourrait également entraîner des problèmes de cybersécurité et de sécurité pour les joueurs, car les environnements de jeu risqueraient de se détériorer une fois que les entreprises cesseraient d'assurer le support. Selon eux, une refonte technique en profondeur des jeux, comprenant la suppression des dépendances vis-à-vis des serveurs, des systèmes anti-triche et des structures de monétisation, pourrait s'avérer nécessaire. Ils ont également fait part de leurs inquiétudes concernant la propriété intellectuelle, car les jeux peuvent reposer sur des licences de tiers à durée limitée.

Le Bureau européen des unions de consommateurs (BEUC) et son membre français Que Choisir Ensemble (anciennement UFC-Que Choisir) ont souligné le nombre croissant de plaintes liées à l'arrêt de jeux vidéo. Ils ont estimé que les consommateurs cherchaient avant tout à conserver l'accès aux jeux qu'ils avaient achetés plutôt qu'à obtenir une compensation financière pour les jeux qui sont arrêtés et pour lesquels ils avaient payé d'avance. Les représentants des consommateurs ont également souligné que certains jeux, notamment les jeux solos, ne nécessitent une connexion à l'internet et l'intervention du fournisseur de jeu que pour l'authentification du joueur. Ces jeux pourraient donc facilement rester fonctionnels, car ils ne nécessitent aucun support continu de la part de l'éditeur.

Les autorités nationales de protection des consommateurs, au sein du réseau de coopération en matière de protection des consommateurs, ont largement souligné l'importance de garantir la transparence concernant la durée de vie prévue des jeux vidéo et les conditions de leur arrêt, y compris à l'égard des conséquences pour les consommateurs en cas de cessation du service. Lorsque ces informations revêtent de l'importance pour la décision d'achat du consommateur, le cadre juridique en vigueur exige qu'elles soient fournies de manière claire avant la conclusion du contrat. Les autorités ont également souligné la nécessité d'une approche coordonnée au niveau de l'UE pour traiter les cas où des problèmes surviennent.

Ces positions illustrent la complexité des enjeux soulevés par cette initiative et les divergences de points de vue entre les parties prenantes.

3. RÉPONSE À L'INITIATIVE CITOYENNE EUROPÉENNE

3.1 Le droit de la propriété intellectuelle garantit la protection des titulaires de droits sur les jeux vidéo et une grande liberté quant aux choix des conditions de distribution

3.1.1. Législation de l'UE relative au droit d'auteur

La législation de l'UE relative au droit d'auteur assure aux créateurs un niveau élevé de protection de leurs créations intellectuelles en leur accordant des droits exclusifs de reproduction, de communication au public et de distribution de leurs œuvres. C'est aux titulaires des droits qu'il appartient de décider s'ils souhaitent distribuer ou mettre à disposition d'une autre manière une œuvre protégée, telle qu'un jeu vidéo, et selon quelles modalités, dans les limites fixées par le cadre juridique. Si les exceptions et les limitations contribuent à définir les limites de ces droits exclusifs³², il n'appartient pas à la législation sur le droit d'auteur d'imposer une forme ou un mode de distribution spécifiques pour les œuvres protégées.

Les titulaires de droits restent en principe libres de déterminer si et comment leurs œuvres protégées peuvent être utilisées, notamment en imposant des limites temporelles ou d'autres conditions aux utilisations autorisées en vertu de licences accordées à des tiers, conformément à la législation de l'UE en matière de droit d'auteur.

3.1.2 Autres droits de propriété intellectuelle

Les jeux vidéo sont des produits numériques complexes, dans lesquels plusieurs droits de propriété intellectuelle peuvent se recouper et protéger différents aspects du produit final. Ils peuvent comporter des éléments protégés par des marques, des dessins ou modèles, des secrets d'affaires et des accords de licence avec des tiers. Les mesures visant à garantir que les jeux vidéo restent jouables après l'arrêt des services en ligne peuvent donc soulever des questions concernant la portée et l'exercice de ces droits.

Les marques peuvent également jouer un rôle dans le domaine des jeux vidéo. Elles peuvent servir à protéger le titre du jeu, les logos, les noms des personnages ou même des slogans. Par ailleurs, les jeux vidéo peuvent également intégrer des marques de tiers dans le cadre d'accords de licence, par exemple dans les jeux de sport, les jeux de course ou d'autres produits comportant du contenu de marque. Aussi le maintien de l'exploitation ou la modification d'un jeu peut-elle donner lieu à des questions concernant l'utilisation autorisée de la marque. En conséquence, la poursuite de l'utilisation d'éléments protégés dans le but de préserver la jouabilité d'un jeu peut nécessiter une évaluation des droits de propriété intellectuelle concernés.

Par ailleurs, le fonctionnement de nombreux jeux vidéo en ligne repose sur une infrastructure de serveurs, des systèmes d'authentification ou des technologies anti-triche qui ne sont pas transférés aux consommateurs au moment de l'achat. Ces éléments peuvent être protégés par des secrets d'affaires et des restrictions contractuelles. Selon le plan de fin de vie, les obligations de divulgation ou de transfert de ces éléments pourraient donc porter atteinte à la protection des informations commerciales confidentielles et du savoir-faire.

Dès lors, toute mesure réglementaire visant à garantir que les jeux vidéo continuent de fonctionner

³² Dans le cas particulier des programmes d'ordinateur protégés par la directive 2009/24, les acquéreurs légitimes disposent de certains droits d'utilisateurs auxquels il ne peut être dérogé par contrat.

ou soient préservés après l'arrêt des services en ligne devrait être mise en balance avec les droits des consommateurs et ceux du titulaire des droits de propriété intellectuelle concernés, ainsi qu'avec les dispositions contractuelles applicables et les intérêts légitimes des titulaires de droits.

3.2. Le droit en matière de protection des consommateurs offre des garanties aux consommateurs

Le cadre juridique de l'UE en matière de protection des consommateurs ne précise pas pendant combien de temps les contenus ou services numériques doivent être fournis, et ne prévoit pas non plus l'obligation de transférer ces contenus ou services aux utilisateurs dans un état fonctionnel une fois que la fourniture commerciale prend fin. Néanmoins, le cadre juridique existant comprend des règles importantes protégeant les consommateurs en tant qu'utilisateurs de contenus et services numériques, y compris les jeux vidéo. Il s'agit notamment des règles prévues par la directive relative aux droits des consommateurs et la directive sur les pratiques commerciales déloyales en matière de transparence vis-à-vis des consommateurs sur le lieu de vente des contenus et services numériques, ainsi que des règles énoncées dans la directive sur les contrats numériques concernant la conformité au contrat et les recours des consommateurs, et dans la directive CACC pour ce qui est des clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs.

3.2.1 Obligations de transparence

La directive relative aux droits des consommateurs impose aux professionnels de fournir aux consommateurs des informations claires et compréhensibles avant la conclusion d'un contrat portant sur des contenus ou services numériques. Cela inclut des informations concernant la durée du contrat. S'il s'agit d'un contrat à durée indéterminée ou à reconduction automatique, les professionnels doivent également fournir des informations sur les conditions de résiliation du contrat³³. Cela inclut des informations sur les conditions dans lesquelles le consommateur et/ou le professionnel peuvent résilier le contrat, y compris les délais de préavis applicables en cas de résiliation.

De plus, les professionnels sont tenus d'informer les consommateurs sur la capacité du contenu numérique ou du service numérique à remplir ses fonctions³⁴. Les informations relatives à la durée du contrat, aux conditions de résiliation et aux restrictions de fonctionnalité revêtent de l'importance lorsque les consommateurs évaluent la valeur et la possibilité d'utilisation du contenu ou service numérique.

Les fournisseurs de contenus ou services numériques sont également soumis à la directive sur les pratiques commerciales déloyales, qui leur impose de ne pas omettre d'informations dont les consommateurs ont besoin pour prendre des décisions d'achat en connaissance de cause³⁵. Ces exigences découlant de ladite directive s'appliquent également pendant toute la durée du contrat. Par exemple, dès lors qu'un fournisseur a décidé l'arrêt d'un jeu vidéo, la directive sur les pratiques commerciales déloyales lui impose d'en informer les consommateurs, car cette information pourrait influencer leurs décisions d'achat, par exemple en ce qui concerne les achats intégrés au jeu.

³³ Par exemple l'article 6, paragraphe 1, point o), pour les contrats à distance, tels que les contrats en ligne.

³⁴ Article 6, paragraphe 1, point r), et article 2, point 20, de la directive relative aux droits des consommateurs, et article 2, point 11, de la directive sur les contrats numériques.

³⁵ Article 7 de la directive sur les pratiques commerciales déloyales.

3.2.2 Clauses contractuelles équitables

Les clauses contractuelles générales des fournisseurs de jeux prévoyant leur droit d'arrêter les jeux peuvent également soulever des préoccupations au regard de la directive CACC, sous réserve d'une évaluation au cas par cas. Cela pourrait notamment se produire lorsque ces clauses accordent au fournisseur une grande latitude pour mettre fin au service sans justification suffisamment claire et transparente ou sans délai de préavis raisonnable. De telles clauses peuvent créer un déséquilibre significatif entre les droits et les obligations des parties, au détriment du consommateur. Les clauses contractuelles créant un tel déséquilibre significatif ne lient pas le consommateur.

3.2.3 Conformité au contrat

La directive sur les contrats numériques définit les exigences en matière de conformité des contenus et services numériques (tels que les jeux vidéo) au contrat, prévoit des recours pour le consommateur en cas de non-conformité et régit la modification des contenus ou services numériques.

Cette directive dispose que les contenus et services numériques doivent correspondre à la description, à la quantité et à la qualité et présenter la fonctionnalité, la compatibilité, l'interopérabilité et d'autres caractéristiques, comme prévu dans le contrat³⁶. En outre, le contenu ou service numérique doit être adapté aux finalités auxquelles servirait normalement un contenu ou service numérique de même type. Il doit également présenter les qualités et les caractéristiques de performance qui sont normales pour un tel contenu ou service et auxquelles le consommateur peut raisonnablement s'attendre³⁷. Ces caractéristiques de performance comprennent également l'«accessibilité» et la «continuité» du contenu ou service numérique.

Pour évaluer la conformité de toute cessation de la fourniture d'un contenu ou service numérique, il convient de prendre en compte ces deux types de critères. En conséquence, une cessation de la fourniture du contenu ou service numérique peut constituer un défaut de conformité au contrat lorsque le professionnel met fin à la fourniture du contenu ou service numérique plus tôt que ce à quoi le consommateur pouvait raisonnablement s'attendre. L'évaluation de ce à quoi le consommateur pouvait raisonnablement s'attendre en termes de durée de fourniture est propre à chaque contenu ou service numérique.

Les clauses contractuelles spécifiques relatives à la durée de fourniture du contenu ou service numérique, dont le consommateur a été dûment informé et dont il aurait dû raisonnablement avoir connaissance avant la conclusion du contrat, déterminent également ce que le consommateur pouvait raisonnablement attendre au regard des exigences objectives de conformité en matière d'accessibilité et de continuité. De manière générale, les limitations contractuelles affectant la fonctionnalité du contenu ou service numérique peuvent constituer un défaut de conformité lorsqu'elles portent sur des caractéristiques auxquelles les consommateurs peuvent raisonnablement s'attendre, à moins que le consommateur n'ait été spécifiquement informé d'un tel écart et y ait expressément consenti avant la conclusion du contrat³⁸.

Lorsque la cessation de la fourniture du contenu ou service numérique par le fournisseur constitue un défaut de conformité, les consommateurs devraient informer le fournisseur de la résolution du

³⁶ Article 7 de la directive sur les contrats numériques.

³⁷ Article 8 de la directive sur les contrats numériques.

³⁸ Considérant 53 de la directive sur les contrats numériques.

contrat et demander un remboursement. Les consommateurs ont droit, sous certaines conditions, à un remboursement proportionnel du prix payé à l'avance pour le jeu vidéo³⁹. Le droit au remboursement s'applique aussi bien aux contrats à durée indéterminée qu'aux contrats à durée déterminée.

- Lorsque le **contrat est à durée déterminée**, le professionnel doit rembourser au consommateur la partie proportionnelle du prix payé d'avance par celui-ci pour toute période du contrat qui resterait à courir si le contrat n'avait pas été résolu. Par exemple, dans le cas d'un contrat de cinq ans, pour lequel le consommateur effectue un paiement à l'avance, si le fournisseur cesse la fourniture au bout de quatre ans, le consommateur a droit à un remboursement proportionnel du montant versé à l'avance pour la cinquième année du contrat.
- Lorsque le **contrat est à durée indéterminée**, le montant du remboursement dû doit être évalué au cas par cas, en fonction de la durée du contrat à laquelle le consommateur aurait pu raisonnablement s'attendre au regard des critères objectifs de continuité et d'accessibilité. L'évaluation de tout remboursement dû au consommateur dépendrait de facteurs tels que la nature du contenu ou service numérique, la manière dont il a été commercialisé, l'accessibilité et la continuité qui sont normales pour un contenu ou service numérique de même type, ainsi que la période pendant laquelle le contenu ou service numérique est resté disponible.

De plus, l'obligation de remboursement s'applique non seulement au prix payé en vertu du contrat pour le contenu ou service numérique principal, mais également aux paiements effectués au titre de tout contrat accessoire lié au contenu ou service numérique principal, c'est-à-dire aux achats intégrés au jeu qui prennent fin en même temps que le contrat principal. En tout état de cause, le consommateur doit être remboursé de tout montant converti en monnaies de jeu que le fournisseur aurait introduites et qui n'a pas encore été utilisé pour l'achat d'objets virtuels. Étant donné que le consommateur achète des monnaies de jeu dans le but de les utiliser pour acquérir des objets virtuels, ses attentes raisonnables ne seraient pas satisfaites si la cessation de la fourniture du contenu ou service numérique principal l'empêchait d'utiliser ces monnaies virtuelles pour acheter des objets virtuels⁴⁰.

La directive sur les contrats numériques ne s'applique que depuis le 1^{er} janvier 2022. À ce jour, il n'existe aucune décision de la Cour de justice de l'Union européenne fournissant d'interprétation juridiquement contraignante quant à son application⁴¹. La Commission examine actuellement l'application de la directive sur les contrats numériques et prévoit de présenter son rapport d'ici la fin de l'année 2026. Celui-ci portera également sur son application à la cessation de la fourniture de contenus et services numériques.

3.3 Maintenir la jouabilité des futurs jeux vidéo après au terme de leur exploitation

³⁹ Articles 14, 15 et 16 de la directive sur les contrats numériques.

⁴⁰ Dans ce contexte, il convient de noter que les principes clés sur les monnaies virtuelles de jeu du réseau de coopération en matière de protection des consommateurs (CPC) (disponibles à l'adresse suivante: https://commission.europa.eu/document/download/8af13e88-6540-436c-b137-9853e7fe866a_en?filename=Key%20principles%20on%20in-game%20virtual%20currencies.pdf), les autorités chargées de la CPC ont indiqué que les consommateurs ne devaient pas être privés de leur droit de rétractation concernant les monnaies virtuelles de jeu achetables et non utilisées.

⁴¹ Le présent document reflète le point de vue de la Commission et ne préjuge en rien de l'interprétation du droit de l'Union par la Cour de justice de l'Union européenne.

commerciale peut comporter des coûts et des risques

Comme expliqué dans la section 3.1, exiger des éditeurs qu'ils maintiennent les jeux dans un état fonctionnel au terme de leur exploitation commerciale pourrait avoir des répercussions sur les droits de propriété intellectuelle. Cela pourrait également entraîner des coûts (par exemple, temps d'ingénierie, tests, renouvellement des licences, etc.) pour les fournisseurs de jeux vidéo. Il convient de prendre ces éléments en compte dans un contexte où 26 % des développeurs de jeux européens ont déjà été licenciés en l'espace de 12 mois au cours de la période 2024-2025⁴². Une telle exigence pourrait également exposer les éditeurs à des risques de réputation une fois que les jeux vidéo ne relèvent plus de leur contrôle opérationnel⁴³.

3.4 Voie à suivre

Afin de répondre aux préoccupations soulevées par l'initiative, la Commission a l'intention d'étudier avec le secteur la possibilité d'élaborer un code de conduite fondé sur l'autoréglementation visant à promouvoir de meilleures normes en matière de fin de vie des jeux⁴⁴. Un tel cadre permettrait de répondre à la problématique concernée tout en tenant compte de la diversité des jeux vidéo et des pratiques de développement. Ce code pourrait également favoriser un étiquetage plus transparent indiquant le retrait potentiel du jeu des boutiques en ligne, et ouvrir la voie à davantage de partenariats entre les éditeurs et les institutions de gestion du patrimoine culturel en vue de la préservation des jeux vidéo. À cet égard, la Commission estime qu'il est opportun d'associer à ce processus des représentants des consommateurs et d'autres services assurant l'accès aux jeux (par exemple, les distributeurs, les fabricants de matériel informatique). En outre, la Commission examinera la question de la cessation de la fourniture des contenus et services numériques dans son prochain rapport sur l'application de la directive sur les contrats numériques. Elle collaborera également avec les autorités et organisations de protection des consommateurs afin de mieux faire connaître les droits des consommateurs applicables.

4. CONCLUSION

La Commission a examiné avec soin la demande formulée au moyen de l'ICE à la lumière du droit de l'Union applicable. Elle estime qu'une proposition d'acte législatif adressée au Parlement européen et au Conseil visant à imposer aux éditeurs qui vendent ou concèdent sous licence des jeux vidéo aux consommateurs dans l'Union européenne l'obligation de les maintenir dans un état jouable, comme demandé dans l'ICE, ne serait pas proportionnée.

Si la Commission est pleinement déterminée à garantir un niveau élevé de protection des consommateurs dans l'UE, les droits de propriété intellectuelle des professionnels doivent également être respectés. Ces droits risqueraient d'être compromis par une obligation légale de maintenir les jeux vidéo dans un état jouable au terme de leur exploitation commerciale. En vertu de la législation relative au droit d'auteur, les titulaires de droits sont habilités à fixer les conditions d'utilisation sous licence de leurs jeux vidéo, y compris les conditions de révocation de la licence. Une obligation de maintenir les jeux dans un état fonctionnel pourrait également porter atteinte à la protection des informations commerciales confidentielles et du savoir-faire, ainsi qu'aux

⁴² [Big Games Industry Employment Survey 2025 \[Grande enquête sur l'emploi dans le secteur des jeux vidéo 2025\]](#), InGame Job & Values Value.

⁴³ Par exemple, une modération insuffisante au sein de la communauté ou des risques liés à la cybersécurité sur des serveurs privés pourraient entraîner des risques de dégradation de la propriété intellectuelle.

⁴⁴ Comme le maintien de l'accès aux fonctionnalités de jeu essentielles.

modèles économiques des fournisseurs de jeux vidéo qui, en principe, tout comme les commerçants dans le monde hors ligne, ont le droit de mettre fin à leurs services. Le fait de maintenir la jouabilité des jeux vidéo peut également engendrer des coûts pour les éditeurs. En outre, des risques accrus en matière de cybersécurité et de sécurité pourraient surgir pour les joueurs une fois que les éditeurs cessent d'assurer le support de ces jeux (ce qui peut à son tour également créer des risques pour la réputation des éditeurs ou accroître ces risques). Par ailleurs, le cadre juridique actuel de l'Union en matière de protection des consommateurs prévoit déjà d'importantes garanties protégeant les intérêts économiques des consommateurs. Ces instruments établissent des règles en matière de transparence, de conformité et de voies de recours concernant les contenus et services numériques. Ils imposent notamment aux fournisseurs de contenus et services numériques d'informer les consommateurs de la durée du contrat et des conditions de sa résiliation. Ils garantissent également aux consommateurs le droit d'être remboursés si l'arrêt du jeu vidéo n'est pas conforme au contrat, au regard des attentes raisonnables du consommateur. Ce faisant, ils préservent l'équilibre entre un niveau élevé de protection des consommateurs et les intérêts légitimes du secteur des jeux vidéo. L'exercice actif des droits à réparation par les consommateurs lésés et leurs représentants, ainsi que l'application de ces règles par les autorités et/ou juridictions nationales compétentes en matière de protection des consommateurs, peuvent également inciter les fournisseurs à proposer des jeux vidéo ayant une durée de vie plus longue et à étudier des solutions permettant de répondre aux attentes des consommateurs.

Bien qu'aucune initiative législative visant à imposer aux éditeurs qui vendent ou concèdent sous licence des jeux vidéo aux consommateurs dans l'Union européenne l'obligation de les maintenir dans un état jouable, comme demandé au moyen de l'ICE, ne soit envisagée, la Commission a l'intention d'entamer des échanges avec les parties prenantes d'ici la fin de 2026 afin d'étudier la possibilité d'élaborer un code de conduite fondé sur l'autoréglementation/piloté par le secteur, visant à améliorer la gestion de la fin de vie des jeux vidéo et à renforcer la transparence à l'égard des consommateurs. En outre, la Commission prévoit de présenter, d'ici la fin de l'année 2026, son rapport sur l'application de la directive (UE) 2019/770, qui portera également sur son application à la cessation de la fourniture des contenus et services numériques. Par ailleurs, elle continuera à collaborer avec les autorités et organisations de protection des consommateurs afin de sensibiliser ces derniers aux droits dont ils bénéficient, y compris aux voies de recours dont ils disposent.

