

«Jugé(e) par une plateforme?»

Justice privée et justice publique à l'ère du numérique devant les tribunaux

PRÉSENTATION GÉNÉRALE ET ORGANISATION

Organisateurs : les associations [Open Law](#) et [Aeon](#)

Date et lieu : à déterminer

Durée prévue : une demi-journée / une soirée

Objectif : l'objectif de l'événement est de s'interroger sur les enjeux de la justice privée au travers d'une simulation de procès neutre et sans parti pris. Les participants seront appelés à suivre de manière active et contribuer aux différentes phases du déroulement du procès, afin de nourrir une réflexion collective.

Public visé : l'événement s'adresse au grand public ainsi qu'à la communauté juridique (institutionnels, magistrats, universitaires, juristes, avocats, représentants d'entreprises et d'associations, etc.).

Format : Un procès fictif avec des rôles distribués au préalable. Lors de la soirée, plusieurs phases : une phase de réflexion, une phase de plaidoiries et d'audience, une phase de décision et de débrief.

Objectifs :

- **Une dimension inclusive & collaborative** : L'ensemble des contributions devront être pré-rédigées en collaboration avec les organisateurs et les acteurs. Deux décisions seront également préparées avant le procès (une pour chaque position).
- **Une dimension scientifique forte** : les contributions, les deux décisions et des commentaires d'arrêts seront publiés - après l'événement - sous forme de livrable.
- **Un niveau de réflexion et d'analyse professionnel** : le procès fictif sera juridiquement fondé et vraisemblable du point de vue des arguments mobilisés et de la procédure.
- **Une démarche visant le grand public** : les interventions seront faites de manière pédagogique.

Livrable : un livrable en forme de décision de justice accompagné de contenus doctrinaux.

Il comprendrait :

- Les conclusions des deux parties ;
- Des interventions volontaires (sous forme de mémoires (*amici curiae*)) ;
- Les deux décisions (une pour chaque position) ;
- Les commentaires des décisions (par des universitaires, avocats, institutionnels, étudiants...)

LE CONTENU ET LE DÉROULEMENT DU PROCÈS FICTIF

- **Les faits :** En 2023, le MMORPG en réalité virtuelle *Alternate World* rassemble des centaines de millions de joueurs. Eris, joueur sur *Alternate World*, agresse violemment Astria dans l'univers du jeu ; il se voit par conséquent automatiquement sanctionné, comme le prévoient les conditions générales du service fixées par la plateforme *InGame Company*, à verser à la victime 50 euros (en monnaie sonnante et trébuchante). Le compte *Alternate World* d'Eris sera également suspendu par *InGame Company* tant qu'il ne rapportera pas la preuve d'avoir procédé au versement requis.

Eris conteste vigoureusement cette sanction, qui lui a été imposée par *InGame Company* sans qu'il ait jamais pu donner sa version des faits. Les deux utilisateurs acceptent alors de se soumettre à un arbitrage, à travers le service en ligne indépendant *MyReferee*, qui permet aux parties de choisir un arbitre et de régler leur litige de façon entièrement dématérialisée. Malheureusement pour Eris, l'arbitre confirme son obligation d'indemniser.

Eris refuse toujours de payer et de se soumettre à la sentence arbitrale. Il décide donc de demander son annulation aux juridictions françaises en alléguant que la sentence est contraire à l'ordre public français.

Hélas, la Cour d'appel rejette sa demande : elle relève qu'en s'inscrivant à *Alternate World*, Eris a accepté les conditions générales de la plateforme, et par conséquent de se soumettre aux sanctions prévues par ce contrat en cas de violation des règles du jeu.

Eris se pourvoit en cassation, sans succès. Il saisit donc enfin la Cour Européenne des Droits de l'Homme, à laquelle il demande de condamner la France pour manquement aux principes du procès équitable.

- **Le procès** : Il se déroule devant la Cour Européenne des Droits de l'Homme.

Eris reproche à la France d'avoir reconnu la validité de la sanction imposée par la plateforme *InGame Company*. Pour lui, cette sanction n'est pas une simple application des règles contractuelles du jeu, mais bel et bien **une décision de justice privée**, dont le juge national aurait dû vérifier la conformité aux principes du procès équitable. En particulier, Eris fait valoir que la plateforme n'est pas un juge indépendant (principe d'impartialité), qu'il n'a jamais pu présenter sa défense (principe du contradictoire), et considère que la plateforme d'*InGame Company* est une juridiction au sens de l'article 6 de la CEDH.

La France souligne **tous les risques** qu'il y aurait à qualifier de décision de justice la sanction imposée par *InGame Company* : ce serait reconnaître aux plateformes la faculté de dire le droit. Elle insiste donc sur l'aspect contractuel de la situation, tout en indiquant que des règles existent pour protéger les utilisateurs face aux abus des plateformes (droit de la consommation, etc.). Elle relève par ailleurs qu'en toute hypothèse, Eris a accepté de se soumettre à une procédure d'arbitrage en ligne (à travers la solution *MyReferee*), quant à elle parfaitement conforme aux principes du procès équitable.

La Cour sollicite également **l'intervention de tiers** à l'instance pour avoir leur éclairage :

- ***InGame Company*** partage l'opinion de la France dans la mesure où les plateformes n'ont pas intérêt à être qualifiées de juridiction car cela leur imposerait des obligations trop lourdes à porter et requiert la mise en place de toute une infrastructure propre. Elle voit également d'un mauvais œil que l'Etat fasse encore plus d'ingérence dans son service.
- La **CNIL¹** partage l'opinion d'Eris dans la mesure où la réglementation en matière de protection impose que les prises de décision automatisées produisant un effet juridique à l'égard des personnes soient faites dans des conditions qui garantissent le respect de leurs droits et libertés. La réglementation impose que la personne ayant fait l'objet de la décision puisse donner son point de vue, contester la décision et obtenir une intervention humaine. Ces aspects touchent de près, *in fine*, le droit au procès équitable de l'article 6 CEDH. Elle pourrait accepter que la pratique des modes de règlement alternatif des différends tendent à l'automatisation des décisions mais qu'il faudrait que les organismes proposant ces services fassent l'objet d'une certification.
- La **DGCCRF²** tient une position à part dans la mesure où elle refuse que les plateformes puissent imposer aux consommateurs de se soumettre à leurs tribunaux virtuels, ou à leurs tribunaux tout courts. Elle relève en effet que les conditions générales que les consommateurs acceptent au moment de créer leurs comptes sur la plateforme sont des contrats d'adhésion que les consommateurs ne peuvent négocier. Elle trace un parallèle avec les clauses compromissaires qui figurent parmi les clauses sur liste noire du droit de la consommation.

¹Position indicative, sous réserve notamment de la participation d'un représentant de la CNIL au procès fictif

²Position indicative, sous réserve notamment de la participation d'un représentant de la DGCCRF au procès fictif

Au terme du procès : vote général du public sur une application (question(s) : le juge devrait-il condamner la France et faire droit aux demandes de Eris ? [à compléter éventuellement])

■ **Les grandes thématiques :**

- « Vraie » justice privée (*InGame Company*) vs nouveaux services (*legaltech*) visant à simplifier et accélérer des procédures qui sont déjà encadrés par la loi (*MyReferee*)
- Opportunité des *legaltech* : désengorgement des tribunaux, règlement des petits litiges, etc.
- Importance pour les services privés de règlement des différends d'implémenter des garanties (techniques, organisationnelles) pour prendre en compte les principes essentiels du procès
- Protection des utilisateurs via le droit de la consommation (interdiction des clauses abusives dans les contrats) et le RGPD (interdiction des prises de décisions automatisées par algorithme)