



## Besoin d'aide pour éviter des clauses abusives

Par **jejedu67**, le **23/12/2016** à **20:13**

Bonsoir,

Souhaitant démarrer prochainement une activité d'édition de jeu vidéo, j'aurais naturellement un site internet. Sachant que les dépenses sont forcément nombreuses je n'ai pas vraiment les moyens de payer un avocat afin de rédiger les CGU, CGV et autres.

Dans les conditions générales de ventes, je souhaite marquer que les achats en boutique (concernant uniquement des objets virtuels ensuite envoyés au joueur en jeu) ne sont pas remboursables. En effet, pouvoir demander un remboursement sur un achat en boutique laisserait place à un grand nombre d'abus puisqu'il est possible de d'utiliser un objet dès sa réception en jeu directement après l'achat. Des joueurs utiliseraient donc ce qu'ils ont acheté et dès qu'il n'en ont plus besoin demanderaient à être remboursés.

Afin de justifier cela, je peux citer la loi

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000032226820&cidTexte=LEGI>

et surtout l'alinéa 13° *De fourniture d'un contenu numérique non fourni sur un support matériel dont l'exécution a commencé après accord préalable exprès du consommateur et renoncement exprès à son droit de rétractation.*

Un autre élément concerne la boutique en elle même. L'utilisateur pourra par exemple acheter un code SMS de 2€ ce qui lui donnera droit à 200 crédits en boutique. Cela évite donc de devoir effectuer un achat à chaque objet désiré et donc indirectement de par exemple ne pas devoir payer la commission Paypal pour chacun des 100 objets désirés (si on suppose que l'utilisateur en désire 100), car cela reviendrait extrêmement chère. Il pourra donc par exemple acheter un objet à 100 crédits et conserver les 100 autres pour une prochaine fois.

C'est le fonctionnement de toutes les boutiques de jeux en ligne. Cependant, qu'en est-il en cas de demande de remboursement des crédits restants ? Selon moi, il en est de même que pour les objets. En effet, une fois le paiement de 2€ effectué et un objet virtuel acheté, l'utilisateur aura commencé à utiliser le service payé, ici 200 crédits en boutique. Cela concerne donc la 13ème phrase de la loi.

Que pensez vous de tout cela ? Pouvez vous me dire précisément ce que je peux écrire et que je n'ai pas le droit d'écrire au sujet des objets virtuels déjà réceptionnés en jeu ainsi que pour les crédits restants en boutique, stockés sur le compte du joueur ?

Merci d'avance