



Recueil de la jurisprudence

ARRÊT DU TRIBUNAL (huitième chambre)

19 décembre 2019*

« Marque de l'Union européenne – Procédure de déchéance – Marque de l'Union européenne verbale Vita – Décision prise à la suite de l'annulation par le Tribunal d'une décision antérieure – Article 65, paragraphe 6, du règlement (CE) n° 207/2009 [devenu article 72, paragraphe 6, du règlement (UE) 2017/1001] – Autorité de la chose jugée »

Dans l'affaire T-690/18,

Sony Interactive Entertainment Europe Ltd, établie à Londres (Royaume-Uni), représentée par M. S. Malynicz, QC,

partie requérante,

contre

Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO), représenté par MM. J. Crespo Carrillo et H. O'Neill, en qualité d'agents,

partie défenderesse,

l'autre partie à la procédure devant la chambre de recours de l'EUIPO ayant été

Vieta Audio, SA, établie à Barcelone (Espagne),

ayant pour objet un recours formé contre la décision de la quatrième chambre de recours de l'EUIPO du 10 septembre 2018 (affaire R 695/2018-4), relative à une procédure de déchéance entre Vieta Audio et Sony Interactive Entertainment Europe,

LE TRIBUNAL (huitième chambre),

composé de M. A. M. Collins (rapporteur), président, M^{me} M. Kancheva et M. G. De Baere, juges,

greffier : M^{me} R. Ūkelytė, administratrice,

vu la requête déposée au greffe du Tribunal le 22 novembre 2018,

vu le mémoire en réponse déposé au greffe du Tribunal le 12 avril 2019,

à la suite de l'audience du 10 octobre 2019,

rend le présent

* Langue de procédure : l'anglais.

Arrêt

Antécédents du litige

- 1 Le 6 juillet 2001, Vitakraft-Werke Wührmann & Sohn GmbH & Co. KG a présenté une demande d'enregistrement de marque de l'Union européenne à l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO), en vertu du règlement (CE) n° 40/94 du Conseil, du 20 décembre 1993, sur la marque communautaire (JO 1994, L 11, p. 1), tel que modifié [remplacé par le règlement (CE) n° 207/2009 du Conseil, du 26 février 2009, sur la marque de l'Union européenne (JO 2009, L 78, p. 1), tel que modifié, lui-même remplacé par le règlement (UE) 2017/1001 du Parlement européen et du Conseil, du 14 juin 2017, sur la marque de l'Union européenne (JO 2017, L 154, p. 1)].
- 2 La marque dont l'enregistrement a été demandé est le signe verbal Vita.
- 3 Les produits pour lesquels l'enregistrement a été demandé relèvent, notamment, de la classe 9 au sens de l'arrangement de Nice concernant la classification internationale des produits et des services aux fins de l'enregistrement des marques, du 15 juin 1957, tel que révisé et modifié, et correspondent à la description suivante : « Supports de données avec programmes enregistrés, logiciels informatiques ; supports audio et/ou d'images (non en papier), en particulier bandes et cassettes magnétiques, bandes audio, disques compacts audio, cassettes DAT (bande audionumérique), vidéos disques, bandes vidéo, pellicules impressionnées, lithographies ».
- 4 La demande de marque a été publiée au *Bulletin des marques communautaires* n° 56/2002, du 15 juillet 2002.
- 5 La marque demandée a été enregistrée le 27 septembre 2005 sous le numéro 2290385.
- 6 Par télécopie du 28 mars 2011, Forrester Ketley Ltd a informé l'EUIPO que, le 16 mars 2011, Vitakraft-Werke Wührmann & Sohn lui avait transféré ses droits sur la marque de l'Union européenne verbale Vita dans la mesure où elle couvrait les produits mentionnés au point 3 ci-dessus. Forrester Ketley est une société de services qui, notamment, représentait Sony Computer Entertainment Europe Ltd, prédecesseure en titre de la requérante, Sony Interactive Entertainment Europe Ltd, pour ce qui concerne les questions du droit des marques devant l'EUIPO.
- 7 La marque de l'Union européenne verbale Vita, telle qu'ayant fait l'objet de ce transfert partiel, a été enregistrée sous le numéro 9993361.
- 8 Par télécopie du 28 septembre 2011, Forrester Ketley a informé l'EUIPO que, le 15 septembre 2011, elle avait transféré la marque contestée à Sony Computer Entertainment Europe.
- 9 Le 14 octobre 2011, l'autre partie à la procédure devant l'EUIPO, Vieta Audio, SA, a présenté, en vertu de l'article 51, paragraphe 1, sous a), du règlement n° 207/2009 [devenu article 58, paragraphe 1, sous a), du règlement 2017/1001], une demande de déchéance de la marque contestée pour tous les produits couverts par celle-ci. Dans cette demande, elle soutenait que la marque contestée n'avait pas fait l'objet d'un usage sérieux dans l'Union européenne pendant la période pertinente de cinq ans, laquelle s'étendait du 14 octobre 2006 au 13 octobre 2011, et qu'il n'existait pas de justes motifs pour le non-usage.
- 10 En réponse à la demande de déchéance de la marque contestée, le 4 mai 2012, Sony Computer Entertainment Europe a affirmé que la marque contestée avait fait l'objet d'un usage sérieux dans l'Union durant la période pertinente pour les produits concernés. Elle a exposé qu'elle avait utilisé cette marque pour sa console de jeux vidéo portable, dénommée PlayStation Vita, ainsi que pour des jeux et des accessoires se rapportant à celle-ci. Elle a précisé que le nom de cette nouvelle console

avait été officiellement annoncé en juin 2011 et avait ensuite fait l'objet d'une vaste campagne de promotion jusqu'en octobre 2011. Elle aurait procédé au lancement européen officiel de la console PlayStation Vita lors de la conférence Gamescom qui s'était tenue à Cologne (Allemagne) en août 2011, et cette console aurait été mise sur le marché de l'Union le 22 février 2012.

- 11 Au soutien de ses allégations, Sony Computer Entertainment Europe a présenté une déclaration écrite, datée du 4 mai 2012, faite par l'un de ses directeurs, à laquelle étaient joints les éléments suivants :
- un communiqué de presse daté du 7 juin 2011 annonçant le nom de sa nouvelle console de jeux vidéo portable, à savoir PlayStation Vita ;
 - une capture d'écran, datée du 7 juin 2011, du site Internet « www.pcmag.com », faisant état de cette annonce ;
 - une copie d'une brochure promotionnelle qui aurait été distribuée aux visiteurs et aux journalistes lors de la conférence Gamescom et contenant notamment des informations sur la console PlayStation Vita ainsi que sur des jeux vidéo destinés à être utilisés sur celle-ci ;
 - une copie de la couverture de cette brochure, sur laquelle apparaît la console PlayStation Vita ;
 - une disquette contenant des vidéos promotionnelles pour la console PlayStation Vita qui auraient été diffusées lors de la conférence Gamescom ;
 - différents articles de presse relatifs à la console PlayStation Vita ainsi qu'à des jeux destinés à être utilisés sur celle-ci, publiés sur le site Internet officiel PlayStation au Royaume-Uni et datés du 7 juin au 22 septembre 2011 ;
 - une capture d'écran d'une vidéo mise en ligne sur le site d'hébergement de vidéos YouTube ;
 - un communiqué de presse daté du 28 février 2012 relatif aux ventes mondiales de la console PlayStation Vita ;
 - des captures d'écran, datées de l'année 2012, du site Internet officiel PlayStation au Royaume-Uni, relatives aux accessoires – dont des cartes à mémoire – et aux périphériques pour la console PlayStation Vita.
- 12 Le 2 janvier 2013, Sony Computer Entertainment Europe a répondu à des observations présentées par l'autre partie à la procédure devant l'EUIPO le 31 juillet 2012 et a fourni les éléments de preuve supplémentaires suivants en vue de prouver l'usage sérieux de la marque contestée pour l'ensemble des produits concernés :
- des captures d'écran, datées du 12 décembre 2012, du site Internet officiel PlayStation au Royaume-Uni, détaillant les caractéristiques techniques et les spécifications de la console PlayStation Vita ;
 - des captures d'écran, datées du 12 décembre 2012, du site Internet officiel PlayStation au Royaume-Uni, contenant des informations relatives à une mise à jour du logiciel système de la console PlayStation Vita ;
 - des captures d'écran, datées du 2 janvier 2013, du site Internet Wikipédia, relatives à sa société mère et à Naughty Dog, Inc., une société états-unienne de développement de jeux vidéo entièrement contrôlée par cette société mère ;

- des captures d'écran, datées du 12 décembre 2012, du site Internet officiel PlayStation au Royaume-Uni, donnant des exemples d'offres groupées composées de consoles PlayStation Vita, de jeux, d'accessoires et d'autres produits.
- 13 Dans des observations complémentaires du 24 avril 2013, Sony Computer Entertainment Europe a ajouté que, le 25 octobre 2007, elle avait lancé sur le marché de l'Union, sous le nom *Aqua Vita*, un jeu vidéo interactif consistant en un aquarium virtuel. Elle a précisé que ce jeu vidéo était disponible à la vente depuis cette dernière date sur ses boutiques en ligne présentes sur le marché de l'Union et a indiqué le chiffre d'affaires qui y était réalisé avec les ventes dudit jeu, pour chaque année depuis son lancement jusqu'en 2013. Elle a annexé à ses observations, d'une part, des captures d'écran, datées du 24 avril 2013, du site Internet officiel PlayStation en Espagne, en Allemagne et au Royaume-Uni, montrant que ce jeu était disponible dans ses boutiques en ligne, et, d'autre part, des copies de différents articles concernant ledit jeu.
- 14 Par décision du 30 juin 2014, la division d'annulation a déclaré la déchéance de la marque contestée pour tous les produits pour lesquels elle avait été enregistrée, avec effet à compter de la date de la demande en déchéance.
- 15 Le 28 août 2014, Sony Computer Entertainment Europe a formé un recours auprès de l'EUIPO, au titre des articles 58 à 64 du règlement n° 207/2009 (devenus articles 66 à 71 du règlement 2017/1001), contre la décision de la division d'annulation.
- 16 Le 29 octobre 2014, Sony Computer Entertainment Europe a déposé le mémoire exposant les motifs du recours, en y joignant des éléments de preuve supplémentaires, dont des photographies de boîtiers de jeux vidéo sur lesquels apparaissait, outre le nom du jeu vidéo concerné, le signe PSVita (qui est une version abrégée pour PlayStation Vita).
- 17 Par décision du 12 novembre 2015 (affaire R 2232/2014-5) (ci-après la « décision antérieure »), la cinquième chambre de recours de l'EUIPO a entériné la décision de la division d'annulation et a rejeté le recours.
- 18 En premier lieu, la cinquième chambre de recours, après avoir rappelé les principes applicables (points 19 à 24 de la décision antérieure), a examiné la question de la période de l'usage sérieux de la marque contestée (points 25 à 38 de la décision antérieure). Tout d'abord, elle a indiqué que la période pertinente s'étendait du 14 octobre 2006 au 13 octobre 2011. Ensuite, elle a considéré que le premier usage concret de la marque contestée dans l'Union avait eu lieu lors de la conférence Gamescom qui s'était tenue à Cologne entre le 17 et le 21 août 2011 et au cours de laquelle du matériel promotionnel (sous forme, notamment, de brochures et de CD-ROM) aurait été distribué, mais que ce n'était que le 22 février 2012, soit en dehors de la période pertinente, que la console PlayStation Vita avait été commercialisée, notamment, sur le marché de l'Union. Elle a estimé qu'un usage d'une durée de quatre mois pendant la période pertinente (à savoir du 7 juin au 13 octobre 2011) pouvait constituer un usage en termes de durée, sous réserve que toutes les autres conditions soient remplies. Enfin, elle a relevé que, toutefois, aucun élément de preuve concret n'attestait que, lors de la conférence Gamescom, du matériel promotionnel ait été distribué aux participants.
- 19 En deuxième lieu, la cinquième chambre de recours a examiné la question du lieu de l'usage (points 39 à 42 de la décision antérieure). En particulier, elle a considéré que, s'il était établi que du matériel publicitaire avait été distribué lors de la conférence Gamescom à Cologne, un usage du terme « vita » aurait clairement eu lieu dans l'Union. Elle en a conclu qu'un usage du terme « vita » avait eu lieu dans l'Union au cours de la période pertinente.
- 20 En troisième lieu, la cinquième chambre de recours a examiné la question de la nature et de l'importance de l'usage (points 43 à 52 de la décision antérieure). Après avoir fait remarquer que la majeure partie des éléments de preuve soumis par Sony Computer Entertainment Europe et relevant

de la période pertinente correspondait à du matériel promotionnel et publicitaire, elle a apprécié dans quelle mesure l'utilisation d'une marque dans des publicités pouvait constituer un usage sérieux. À cet égard, elle a notamment précisé que la publicité réalisée avant la commercialisation effective des produits et des services était généralement assimilée à un usage sérieux dès lors qu'elle visait à créer des débouchés pour ceux-ci. Elle a constaté que, en l'espèce, « les attentes suscitées dans le monde entier au sujet du lancement de la nouvelle console PlayStation [avaient] généré une véritable puissance commerciale lors de l'annonce du nom de [cette] nouvelle console de jeux vidéo » (point 49 de la décision antérieure), avant de conclure que « le fait que les éléments de preuve de l'usage produits par [Sony Computer Entertainment Europe attestaient] de publicités et de préparatifs en vue de la mise sur le marché de la nouvelle console [satisfaisait] aux conditions de l'usage sérieux » (point 50 de la décision antérieure). Enfin, elle a constaté, au point 52 de la décision antérieure, qu'il ressortait des éléments de preuve produits par Sony Computer Entertainment Europe que le lancement de la console PlayStation Vita était bien préparé et soigneusement planifié et que cette dernière était annoncée en tant que nouvelle console de jeux portable pour laquelle de nouveaux jeux spécifiques étaient mis au point.

- 21 En quatrième lieu, la cinquième chambre de recours a examiné si la marque contestée avait fait l'objet d'un usage sérieux en rapport avec les produits concernés (points 53 à 69 de la décision antérieure).
- 22 À cet égard, tout d'abord, la cinquième chambre de recours a indiqué que c'était la septième édition de la classification de Nice qui était en vigueur au moment du dépôt de la marque originale, en 2001, et qu'elle était par conséquent celle à prendre en considération. Or, selon elle, à cette époque, les « consoles de jeux » étaient déjà classées dans la catégorie des « jeux automatiques, autres que ceux à prépalement et ceux conçus pour être utilisés seulement avec un récepteur de télévision » ou dans celle des « jeux », qui, toutes deux, relevaient de la classe 28, et n'étaient donc pas catégorisées en tant que « supports de données » compris dans la classe 9 ou que « logiciels informatiques » (point 53 de la décision antérieure). Elle a ajouté que, s'il était vrai que les « appareils de divertissement conçus pour être utilisés seulement avec un récepteur de télévision » relevaient de la classe 9, ces produits étaient toutefois différents de ceux pour lesquels la marque contestée avait été enregistrée (point 54 de la décision antérieure).
- 23 Ensuite, la cinquième chambre de recours a constaté que Sony Computer Entertainment Europe avait fourni des éléments de preuve montrant que les campagnes publicitaires effectuées avant le lancement de la console PlayStation Vita avaient pour objectif de faire connaître cette console ainsi que les nouveaux jeux destinés à être utilisés sur celle-ci, mais qu'il n'y était nullement fait référence à des « supports de données » ou à des « logiciels informatiques » (points 55 et 56 de la décision antérieure). Elle a considéré qu'il importait de déterminer si « les produits utilisés [devaient] être entendus au sens littéral des produits listés (en particulier, les supports de données et logiciels informatiques) » (point 58 de la décision antérieure), avant de relever que les « supports de données avec programmes enregistrés » étaient des dispositifs dont la fonction était de stocker des données, tels que « des cartes à mémoire, des clés USB, des CD-ROM, des disques durs, etc. », et que, même si les consoles de jeux pouvaient stocker des données, il ne s'agissait pas de leur fonction principale (point 59 de la décision antérieure).
- 24 La cinquième chambre de recours a déduit de ce qui précède que la division d'annulation avait conclu à juste titre que l'ensemble des éléments de preuve produits par Sony Computer Entertainment Europe ainsi que la déclaration d'un de ses directeurs du 4 mai 2012 attestaient d'un usage pour des produits relevant de la classe 28, et non pour les produits désignés par la marque contestée (point 60 de la décision antérieure).
- 25 S'agissant du jeu vidéo *Aqua Vita*, la cinquième chambre de recours a notamment relevé que les chiffres de vente avancés par Sony Computer Entertainment Europe n'étaient corroborés par aucune facture ou autre élément, que, en outre, ces chiffres n'attestaient pas d'un usage important de ce jeu

compte tenu du marché pertinent, à savoir l'ensemble de l'Union, et que le fait que ledit jeu était disponible dans des boutiques en ligne sur le marché de l'Union n'était pas suffisant pour établir l'usage de la marque contestée (points 66 et 68 de la décision antérieure).

- 26 Le 21 janvier 2016, Sony Computer Entertainment Europe a formé un recours devant le Tribunal contre la décision antérieure, enregistré sous le numéro d'affaire T-35/16, en invoquant un moyen unique, tiré d'une violation de l'article 51, paragraphe 1, sous a), du règlement n° 207/2009.
- 27 Par arrêt du 12 décembre 2017, Sony Computer Entertainment Europe/EUIPO – Vieta Audio (Vita) (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal a annulé la décision antérieure, dans son ensemble, sur le fondement d'un moyen d'ordre public, soulevé d'office, à savoir l'insuffisance de motivation. En particulier, au point 43 de cet arrêt, le Tribunal a décidé que la décision antérieure ne permettait pas de déterminer avec suffisamment de clarté les motifs pour lesquels la cinquième chambre de recours avait estimé que Sony Computer Entertainment Europe n'avait pas prouvé l'usage sérieux de la marque contestée pour certaines catégories des produits concernés.
- 28 À la suite de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le présidium des chambres de recours a renvoyé le recours devant la quatrième chambre de recours, sous la référence R 695/2018-4.
- 29 Par décision du 10 septembre 2018 (ci-après la « décision attaquée »), la quatrième chambre de recours a rejeté le recours. Elle a examiné et réévalué si les éléments de preuve fournis par Sony Computer Entertainment Europe permettaient d'attester l'usage sérieux de la marque contestée. Toutefois, elle a observé, à plusieurs reprises, que, dans l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal avait entériné certaines conclusions de la cinquième chambre de recours.
- 30 En premier lieu, la quatrième chambre de recours a considéré, au point 25 de la décision attaquée, que le Tribunal, dans l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), avait entériné la décision antérieure en ce qui concerne les conclusions de la cinquième chambre de recours sur la durée, le lieu et la nature de l'usage.
- 31 En deuxième lieu, en ce qui concerne les « supports de données avec programmes enregistrés », la quatrième chambre de recours a considéré, au point 41 de la décision attaquée, que, par l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal avait entériné et rendu définitives les conclusions de la cinquième chambre de recours, aux points 59 et 60 de la décision antérieure, quant aux raisons pour lesquelles les éléments de preuve concernant la console PlayStation Vita ne prouvaient pas un usage sérieux de la marque contestée pour ces produits.
- 32 En troisième lieu, en ce qui concerne les « supports audio et/ou d'images (non en papier) », la quatrième chambre de recours a considéré, aux points 55 et 56 de la décision attaquée, que les cartes à mémoire sont également couvertes par cette définition, mais que les éléments de preuve produits n'étaient pas non plus en mesure de prouver l'usage sérieux pour ces produits. Par souci d'exhaustivité, elle a ajouté, au point 57 de la décision attaquée, que, dans la mesure où la requérante soutenait que la console PlayStation Vita appartenait également à cette catégorie de produits, le raisonnement développé au point 59 de la décision antérieure concernant les « supports de données avec programmes enregistrés » pouvait être appliqué par analogie, en gardant à l'esprit que la fonction principale de ces consoles n'est pas de stocker des fichiers audio et des images. Selon la quatrième chambre de recours, ce raisonnement avait été entériné par le Tribunal au point 50 de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886).
- 33 En quatrième lieu, en ce qui concerne les éléments de preuve concernant le jeu vidéo *Aqua Vita*, la quatrième chambre de recours a considéré, au point 59 de la décision attaquée, que, au point 54 de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal avait conclu que

la cinquième chambre de recours avait exposé à suffisance de droit, aux points 61 à 69 de la décision antérieure, les motifs pour lesquels elle avait estimé que les éléments de preuve relatifs au jeu vidéo *Aqua Vita* ne permettaient pas d'établir un usage sérieux de la marque contestée.

Conclusions des parties

34 La requérante conclut à ce qu'il plaise au Tribunal :

- annuler la décision attaquée ;
- condamner l'EUIPO aux dépens.

35 L'EUIPO conclut à ce qu'il plaise au Tribunal :

- rejeter le recours ;
- condamner la requérante aux dépens.

En droit

36 À l'appui de son recours, la requérante soulève deux moyens, tirés, le premier, d'une violation de l'article 65, paragraphe 6, du règlement n° 207/2009 (devenu article 72, paragraphe 6, du règlement 2017/1001) et de l'obligation de motivation et, le second, d'une violation de l'article 51, paragraphe 1, sous a), du règlement n° 207/2009.

37 Selon la requérante, la quatrième chambre de recours a violé l'article 65, paragraphe 6, du règlement n° 207/2009 en ce qu'elle n'a pas pris les mesures nécessaires pour se conformer à l'arrêt du 12 décembre 2017, *Vita* (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886). En agissant ainsi, elle aurait manqué à son obligation de motivation.

38 La requérante affirme que la quatrième chambre de recours a erronément considéré, aux points 41, 57 et 59 de la décision attaquée, que le Tribunal avait entériné certaines des conclusions de la cinquième chambre de recours. Elle fait valoir que, dans l'arrêt du 12 décembre 2017, *Vita* (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal a uniquement conclu que la décision antérieure était entachée d'un défaut de motivation et qu'elle devait, dès lors, être annulée dans son ensemble. En revanche, le Tribunal n'aurait pas examiné les moyens invoqués devant lui par Sony Computer Entertainment Europe et, partant, il n'aurait pas entériné le bien-fondé de la motivation d'un quelconque argument des parties.

39 En conséquence, la quatrième chambre de recours aurait erronément omis d'examiner les arguments de la requérante quant à la question de savoir si les éléments de preuve qu'elle avait présentés relatifs à la console PlayStation Vita étaient susceptibles de démontrer l'usage sérieux de la marque contestée pour la catégorie des « supports de données avec programmes enregistrés » et celle des « supports audio et/ou d'images (non en papier) ».

40 En ce qui concerne la catégorie des « supports audio et/ou d'images (non en papier) », la requérante fait valoir que la quatrième chambre de recours a eu tort de considérer que le Tribunal avait entériné la conclusion selon laquelle la console PlayStation Vita appartenait à cette catégorie de produits uniquement si sa fonction principale était le stockage de fichiers audio et d'images. Selon la requérante, le Tribunal s'est contenté d'affirmer que, à cet égard, la décision antérieure exposait à suffisance de droit des motifs permettant de la comprendre.

- 41 En ce qui concerne les « logiciels informatiques », la requérante relève que la quatrième chambre de recours a eu tort de considérer que le Tribunal avait entériné la décision antérieure quant à l'évaluation des éléments de preuve concernant le jeu vidéo *Aqua Vita*. Selon la requérante, le Tribunal a uniquement rappelé que le raisonnement de la cinquième chambre de recours à cet égard était suffisamment clair.
- 42 L'EUIPO affirme que le Tribunal a annulé la décision antérieure au motif que la cinquième chambre de recours avait violé son obligation de motivation en ce qui concerne des éléments du raisonnement qui étaient essentiels pour soutenir la conclusion finale de la décision antérieure. Les éléments du raisonnement identifiés par le Tribunal comme étant entachés d'un défaut de motivation ne comprendraient pas ceux relatifs à l'usage de la PlayStation Vita en tant que « support de données avec programmes enregistrés » et que « support audio et/ou d'images ». Comme la quatrième chambre de recours l'a constaté aux points 41 et 59 de la décision attaquée (voir point 31 ci-dessus), les conclusions de la cinquième chambre de recours seraient donc devenues définitives à cet égard. En ce qui concerne le constat au point 57 de la décision attaquée (voir point 32 ci-dessus), l'EUIPO ajoute qu'il s'agit d'un raisonnement « par souci d'exhaustivité », auquel il souscrit.
- 43 À titre subsidiaire, l'EUIPO fait valoir que, dans l'hypothèse où le Tribunal considérerait que les conclusions de la cinquième chambre de recours n'étaient pas devenues définitives, la décision attaquée ne serait toujours pas entachée d'un défaut de motivation parce qu'il est évident que la position de la quatrième chambre de recours sur les points en cause est identique à celle de la cinquième chambre de recours sur ces mêmes points dans la décision antérieure.
- 44 Tout d'abord, il convient de rappeler que, l'arrêt du 12 décembre 2017, *Vita* (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), n'ayant pas fait l'objet d'un pourvoi, il est devenu définitif.
- 45 Ensuite, il y a lieu de rappeler que, selon la jurisprudence, un arrêt d'annulation opère ex tunc et a donc pour effet d'éliminer rétroactivement l'acte annulé de l'ordre juridique [voir arrêt du 25 mars 2009, *Kaul/OHMI – Bayer (ARCOL)*, T-402/07, EU:T:2009:85, point 21 et jurisprudence citée]. Il ressort de cette même jurisprudence que, pour se conformer à l'arrêt d'annulation et lui donner pleine exécution, l'institution dont émane l'acte annulé est tenue de respecter non seulement le dispositif de l'arrêt, mais également les motifs qui ont mené à celui-ci et qui en constituent le soutien nécessaire, en ce sens qu'ils sont indispensables pour déterminer le sens exact de ce qui a été jugé dans le dispositif. Ce sont, en effet, ces motifs qui, d'une part, identifient la disposition exacte considérée comme illégale et, d'autre part, font apparaître les raisons exactes de l'illégalité constatée dans le dispositif et que l'institution concernée doit prendre en considération en remplaçant l'acte annulé [arrêts du 25 mars 2009, *ARCOL*, T-402/07, EU:T:2009:85, point 22, et du 13 avril 2011, *Safariland/OHMI – DEF-TEC Defense Technology (FIRST DEFENSE AEROSOL PEPPER PROJECTOR)*, T-262/09, EU:T:2011:171, point 41].
- 46 Il convient également de relever que, par l'arrêt du 12 décembre 2017, *Vita* (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, points 43 à 59 et jurisprudence citée), le Tribunal a annulé la décision antérieure sur le fondement d'un moyen d'ordre public, soulevé d'office, à savoir l'insuffisance de motivation.
- 47 À cet égard, il y a lieu de rappeler, d'une part, qu'aux termes de l'article 75, première phrase, du règlement n° 207/2009 (devenu article 94, paragraphe 1, première phrase, du règlement 2017/1001), les décisions de l'EUIPO doivent être motivées. L'obligation de motivation, ainsi établie, a la même portée que celle consacrée par l'article 296 TFUE. Selon la jurisprudence, la motivation exigée par l'article 296 TFUE doit faire apparaître de façon claire et non équivoque le raisonnement de l'auteur de l'acte de manière à permettre aux intéressés de connaître les justifications de la mesure prise et à la juridiction compétente d'exercer son contrôle. Il n'est pas exigé que la motivation spécifie tous les éléments de fait et de droit pertinents, dans la mesure où la question de savoir si la motivation d'un acte satisfait aux exigences de l'article 296 TFUE doit être appréciée au regard non seulement de son

libellé, mais aussi de son contexte ainsi que de l'ensemble des règles juridiques régissant la matière concernée (voir, en ce sens, arrêt du 21 octobre 2004, KWS Saat/OHMI, C-447/02 P, EU:C:2004:649, points 63 à 65).

- 48 Il y a lieu de rappeler, d'autre part, que l'obligation de motivation constitue une formalité substantielle qui doit être distinguée de la question du bien-fondé de la motivation, celui-ci relevant de la légalité au fond de l'acte litigieux. En effet, la motivation d'une décision consiste à exprimer formellement les motifs sur lesquels repose cette décision. Si ces motifs sont entachés d'erreurs, celles-ci entachent la légalité au fond de la décision, mais non la motivation de celle-ci, qui peut être suffisante tout en exprimant des motifs erronés (voir arrêt du 22 septembre 2016, Pensa Pharma/EUIPO, C-442/15 P, non publié, EU:C:2016:720, point 35 et jurisprudence citée).
- 49 Le défaut de motivation constaté par le Tribunal dans l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), concernait trois aspects de la décision antérieure. En premier lieu, la cinquième chambre de recours n'avait pas expliqué pourquoi les reproductions de cartes à mémoire portant le signe PSVita n'étaient pas susceptibles d'établir un usage sérieux de la marque contestée pour les « supports de données avec programmes enregistrés » (arrêt du 12 décembre 2017, Vita, T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, point 51). En deuxième lieu, elle n'avait pas précisé, de manière suffisamment claire et non équivoque, pour quels motifs elle considérait qu'il n'avait pas été démontré un usage sérieux de la marque contestée pour les « supports audio et/ou d'images (non en papier), en particulier bandes et cassettes magnétiques, bandes audio, disques compacts audio, cassettes DAT (bande audionumérique), vidéos disques, bandes vidéo, pellicules impressionnées, lithographies » (arrêt du 12 décembre 2017, Vita, T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, point 53). En troisième lieu, elle n'avait pas expliqué pourquoi elle n'avait pas retenu les éléments de preuve établissant la présence du signe PSVita sur les jeux vidéo destinés à être utilisés sur la console PlayStation Vita (arrêt du 12 décembre 2017, Vita, T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, point 55).
- 50 Dans le cadre de l'examen de ce moyen d'ordre public, le Tribunal a également observé que la cinquième chambre de recours avait exposé à suffisance de droit les motifs pour lesquels elle estimait que les éléments de preuve relatifs à la console PlayStation Vita n'étaient pas susceptibles de démontrer un usage sérieux de la marque contestée pour les « supports de données avec programmes enregistrés » (arrêt du 12 décembre 2017, Vita, T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, point 50). Il en allait de même en ce qui concernait les motifs pour lesquels la cinquième chambre de recours avait estimé que les éléments de preuve relatifs au jeu vidéo *Aqua Vita* ne permettaient pas d'établir un usage sérieux de la marque contestée pour les « logiciels informatiques » (arrêt du 12 décembre 2017, Vita, T-35/16, non publié, EU:T:2017:886, point 54).
- 51 Il convient de relever que, aux points 50 et 54 de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), le Tribunal a uniquement constaté que la cinquième chambre de recours avait, à suffisance de droit, exprimé les motifs sur lesquels reposait la décision antérieure. En revanche, il ressort clairement de cet arrêt que le Tribunal n'a pas examiné les arguments de Sony Computer Entertainment Europe évoqués dans le cadre de son moyen unique, tiré de ce que la cinquième chambre de recours aurait violé l'article 51, paragraphe 1, sous a), du règlement n° 207/2009, et que, partant, le Tribunal ne s'est pas prononcé sur la légalité au fond de la décision antérieure. Il s'ensuit que l'autorité de la chose jugée concerne uniquement la motivation, en tant que formalité substantielle, de la décision antérieure, et non sa légalité au fond.
- 52 En outre, il convient de relever que l'autorité de la chose jugée s'étend seulement aux motifs d'un arrêt qui constituent le soutien nécessaire de son dispositif et en sont, de ce fait, indissociables (voir arrêt du 25 juillet 2018, Société des produits Nestlé e.a./Mondelez UK Holdings & Services, C-84/17 P, C-85/17 P et C-95/17 P, EU:C:2018:596, point 52 et jurisprudence citée). Par conséquent, les éléments de la décision antérieure dont le Tribunal avait observé qu'ils étaient correctement motivés ne saurait être considérés comme ayant acquis l'autorité de la chose jugée (voir, en ce sens et par analogie, arrêt du 25 juillet 2018, Société des produits Nestlé e.a./Mondelez UK Holdings & Services, C-84/17 P,

C-85/17 P et C-95/17 P, EU:C:2018:596, point 53). En l'espèce, la quatrième chambre de recours ne pouvait donc pas être liée par ces éléments de la décision antérieure et ne pouvait pas entériner ceux-ci dans la décision attaquée.

- 53 La quatrième chambre de recours a, dès lors, eu tort de considérer, aux points 41 et 59 de la décision attaquée, que les conclusions de la cinquième chambre de recours concernant la console PlayStation Vita et le jeu vidéo *Aqua Vita* étaient devenues définitives en conséquence de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), et, au point 57 de la décision attaquée, que le Tribunal avait entériné le constat de la cinquième chambre de recours selon lequel la console PlayStation Vita n'appartenait pas à la catégorie des « supports audio et/ou d'images (non en papier) » parce que sa fonction principale n'était pas le stockage de fichiers audio et d'images.
- 54 À la suite de l'annulation de la décision antérieure pour défaut de motivation et afin de se conformer à son obligation, découlant de l'article 65, paragraphe 6, du règlement n° 207/2009, de prendre les mesures que comporte l'exécution de l'arrêt du 12 décembre 2017, Vita (T-35/16, non publié, EU:T:2017:886), la quatrième chambre de recours était donc obligée de statuer à nouveau sur toutes les questions pertinentes pour l'application de l'article 51, paragraphe 1, sous a), du règlement n° 207/2009.
- 55 Enfin, il ressort de ce qui précède que l'argument soulevé par l'EUIPO à titre subsidiaire, selon lequel la décision attaquée ne serait pas entachée d'un défaut de motivation parce qu'il serait évident que la position de la quatrième chambre de recours sur les points en cause est identique à celle de la cinquième chambre de recours sur ces mêmes points dans la décision antérieure, ne saurait non plus prospérer. En effet, il ne ressort pas de la décision attaquée (voir points 29 à 33 ci-dessus) que la position de la quatrième chambre de recours sur les points en cause soit identique à celle de la cinquième chambre de recours sur ces mêmes points dans la décision antérieure. Dans la décision attaquée, la quatrième chambre de recours a erronément constaté que le Tribunal avait entériné certaines conclusions de la cinquième chambre de recours. Elle s'estimait par conséquent liée par ces conclusions, sans avoir pour autant examiné et pris position sur les arguments pertinents des parties. En outre, comme il a déjà été observé au point 52 ci-dessus, la quatrième chambre de recours ne pouvait pas être liée par les conclusions de la cinquième chambre de recours et ne pouvait pas les entériner dans la décision attaquée.
- 56 Puisque la quatrième chambre de recours a manqué à l'obligation de statuer à nouveau sur toutes les questions pertinentes, il convient d'accueillir le premier moyen à cet égard et d'annuler la décision attaquée dans son ensemble, sans qu'il soit besoin de statuer sur les autres griefs et moyen.

Sur les dépens

- 57 Aux termes de l'article 134, paragraphe 1, du règlement de procédure du Tribunal, toute partie qui succombe est condamnée aux dépens, s'il est conclu en ce sens. L'EUIPO ayant succombé, il y a lieu de le condamner aux dépens, conformément aux conclusions de la requérante.

Par ces motifs,

LE TRIBUNAL (huitième chambre)

déclare et arrête :

- 1) La décision de la quatrième chambre de recours de l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO) du 10 septembre 2018 (affaire R 695/2018-4), relative à une procédure de déchéance entre Vieta Audio, SA et Sony Interactive Entertainment Europe Ltd, est annulée.**

2) L'EUIPO supportera, outre ses propres dépens, ceux exposés par Sony Interactive Entertainment Europe.

Collins

Kancheva

De Baere

Ainsi prononcé en audience publique à Luxembourg, le 19 décembre 2019.

Signatures