

TABLE DES MATIÈRES

Sommaire	7
Avant-propos	9

PREMIÈRE PARTIE CET INCONNU NOMMÉ JEU VIDÉO

Quand la société des loisirs rencontre la technologie Par Line NICLAES.....	15
Chapitre I - L'expansion du jeu vidéo génératrice d'une nouvelle approche	16
Section I - Le jeu vidéo, un loisir populaire controversé.....	16
§1. Un marché en pleine évolution aux acheteurs diversifiés.....	16
§2. Un loisir aux connotations négatives	18
Section II - Le jeu vidéo, un loisir aux vertus thérapeutiques et sociétales	19
§1. Le jeu vidéo, un support d'identité	19
§2. La nouvelle approche du jeu vidéo : du virtuel au réel, un loisir aux multiples pouvoirs.....	20
Chapitre II - L'expansion du jeu vidéo, génératrice de difficultés juridiques	21
Section I - Le jeu vidéo, une source d'inquiétude sensiblement régulée.....	22
§1. L'affirmation d'un système de prévention face aux risques de dépendance au jeu vidéo	22
Le phénomène de dépendance.....	22
L'indispensable information des joueurs et de leur entourage.....	22
§2. L'affirmation d'un système de prévention et de sanctions face aux atteintes aux libertés individuelles du jeu vidéo	23
Section II - Le jeu vidéo, une source de dérives sensiblement contrôlée.....	23
§1. Les éditeurs face au détournement des règles du jeu et les fraudes.....	23
§2. Le Droit face aux violations de propriété intellectuelle générées par le jeu vidéo.....	25
L'investissement des joueurs à la vie d'un monde virtuel	25
Problèmes de qualification des investissements des joueurs à la vie d'un monde virtuel	26

DEUXIÈME PARTIE DROIT ET JEU VIDÉO, UNE ALLIANCE INCERTAINE

Monde virtuel, économie réelle Par Véronique de LA CELLE et Cécile RAFIN	31
Chapitre I - Le jeu vidéo, une ressource incontestable dans l'économie de marché.....	33
Section I - L'industrie du jeu vidéo	33
§1. L'industrie du jeu vidéo : une industrie de la création.....	33

§2. L'industrie du jeu vidéo : une industrie culturelle stratégique pour la France.....	34
Section II - La guerre des consoles	35
§1. Le jeu vidéo, un secteur-clef dans l'économie mondiale.....	35
a) Un marché mondial dominé par 3 géants	36
La part du jeu vidéo dans l'économie mondiale.....	36
Des stratégies commerciales distinctes.....	36
b) Le domaine de la console portable mené par le succès de l'entreprise Nintendo	37
La Success Story de Nintendo	37
La Nostalgie du <i>retro-gaming</i>	38
§2. Le jeu vidéo, un secteur fortement concurrentiel.....	38
a) La contribution active des jeux vidéo a la réputation des marques.....	38
De meilleures ventes liées à l'image positive des entreprises	38
Augmentation de la vente d'autres produits des entreprises grâce au succès remporté par les consoles de jeux	39
Une concurrence acharnée permettant un perpétuel renouveau du jeu : des stratégies marketing sans cesse renouvelées	39
b) Des créations fréquentes de nouveaux marchés	40
Chapitre II - Le jeu vidéo, source inédite d'une nouvelle économie.....	40
Section I - Révolutions actuelles dans le domaine du divertissement électronique	40
§1. La mise sur le marché d'un divertissement de masse	40
a) Le Développement d'un jeu s'appuyant dorénavant sur des puissances financières	41
Étude de l'entreprise Vivendi Games	41
La véritable industrie de création d'un jeu vidéo	41
Plusieurs acteurs travaillent corrélativement à l'élaboration d'un jeu	42
b) Une façon nouvelle de vendre le jeu	42
Utilisation de techniques de marketing toujours plus poussées	42
Publicité de Sony pour la <i>Playstation</i>	43
§2. Le jeu vidéo moteur d'industries connexes	43
a) L'influence du jeu vidéo sur les productions cinématographiques.....	43
Le jeu vidéo, moteur de l'industrie informatique	43
Le jeu vidéo, moteur de l'industrie cinématographique	44
b) Un piratage informatique responsable de grosses pertes financières.....	44
Le système pirate de l'émulation	45
Le système de piratage de logiciels	45
Les pertes enregistrées au niveau mondial	45
Section II - Vers de nouveaux marchés.....	46
§1. L'abandon de la console au profit des mondes virtuels.....	46
Migration vers les supports en ligne.....	46
Le développement d'un marché parallèle, <i>Second Life</i>	46

§2. Le jeu vidéo à la conquête de nouveaux joueurs	48
Jeux vidéo, un marché désormais adulte	48
Constat	48
Enjeu	49
Le jeu vidéo comme nouvel outil de formation	50
Le jeu vidéo, terrain d'entraînement des armées	50
Former des salariés et sensibiliser des jeunes aux problèmes de société	50
Concurrence et concentration dans le marché du jeu vidéo	
Par Frédéric LAURIE	53
Chapitre I - Un marché économiquement peu concurrentiel	54
Section I - La segmentation du marché du jeu vidéo	54
§1. Les marchés pertinents préalables	55
§2. Les marchés pertinents émergents	55
Section II - La puissance des acteurs	57
§1. Les acteurs privés du marché du jeu vidéo	57
a) Importance du phénomène de concentration des entreprises	57
b) Les comportements anticoncurrentiels des acteurs privés	57
§2. Le rôle de l'État face au marché du jeu vidéo	59
a) Le soutien fiscal de l'État au secteur du jeu vidéo favorise la concurrence	59
b) L'État protecteur des entreprises publiques des jeux en ligne a longtemps eu une attitude contraire au droit de la concurrence	61
Chapitre II - Un marché juridiquement ouvert	62
Section I - La protection des droits comme soutien à la concurrence du secteur	63
Section II - L'exercice du contrôle des concentrations au moyen de la qualification d'œuvres multimédias des jeux vidéo	64
La qualification juridique des jeux vidéo	
Par Marion PAZZONI et Sébastien CAVAILLÈS	69
Chapitre I - La recherche d'une qualification juridique adÉquate	72
Section I - Le jeu vidéo : une preuve d'originalité ou de savoir-faire ?	72
§1. Une œuvre protégeable par le droit d'auteur	72
L'assimilation à l'œuvre cinématographique	72
L'épineuse question de la qualification du logiciel avant la loi du 3 juillet 1985	73
Le bouleversement consécutif à la loi du 3 juillet 1985	74
§2. La caractérisation de l'originalité du jeu vidéo	75
L'originalité de l'œuvre dans son ensemble	75
L'originalité d'une contribution	78
Section II - Le jeu vidéo : en quête d'une catégorie de rattachement	80
§1. Au vu de sa nature	80
Le courant jurisprudentiel majoritaire en faveur de la qualification de logiciel	81
Le débat portant sur le choix entre une qualification unitaire et une qualification distributive	83

§2. Au vu de son mode d'élaboration	85
Chapitre II - Les enjeux de la qualification	86
Section I - La titularité des droits sur un jeu vidéo	87
§1. La détermination de la qualité d'auteur de jeu vidéo	87
Une multitude d'auteurs potentiels	88
La distinction entre les contributeurs	89
§2. La cession des droits	90
Les relations entre le studio et les contributeurs	91
Le contributeur commanditaire	91
Le contributeur salarié	93
Les relations entre le studio et l'éditeur	94
Section II - Les droits des auteurs de jeux vidéo	96
§1. Le contenu des droits	96
Les droits patrimoniaux	96
Le droit de représentation du jeu vidéo	96
Le problème du droit de représentation	97
Le droit moral	99
§2. Copie privée et jeu vidéo	100
L'interdiction de la copie privée	100
La copie de sauvegarde	101
La qualification juridique de l'avatar	
Par Thibault VERBIEST	109

TROISIÈME PARTIE UN DOUBLE VISAGE, SOURCE D'INTERROGATIONS

Des mineurs sous influence, un droit débordé	
Par Læticia MIOT	121
Chapitre I - L'influence des jeux vidéo sur le système éducatif des jeunes joueurs	122
Section I - L'apprentissage de la violence par les jeux vidéo	123
§1. Le renforcement des stéréotypes humains attendus	123
§2. Habitude et banalisation de la violence	124
§3. Le modèle d'une violence récompensée, d'une réalité virtuelle à une réalité toute simple	124
§4. La méta-analyse du Pr. Craig Anderson met en exergue la désensibilisation des jeunes par les jeux vidéo	126
§5. Jacques Brodeur et son DÉFI de 10 jours sans télévision ni jeu vidéo	127
Section II - Les jeux vidéo ultra-violents, de véritables simulateurs de meurtre	128
Section III - Le rôle crucial du relais parental	130
Chapitre II - Vers une réglementation relative à la protection des mineurs en matière de jeux vidéo	132
Section I - Une réglementation basée sur une information du contenu du jeu vidéo : la signalétique PEGI	133
§1. L'intervention de l'union européenne pour une norme PEGI	133
§2. La classification mise en place par le système PEGI	135

Organisation fonctionnelle	135
Représentation des états membres au sein des comités PEGI.....	136
Système d'attribution du dispositif PEGI	137
§3. L'élaboration d'un système « PEGI <i>on line</i> » depuis le 1 ^{er} septembre 2005	138
§4. Critiques et recommandation du forum des droits sur Internet.....	139
L'absence de cohérence entre les signalétiques de l'audiovisuel et des jeux vidéo, un risque de confusion	140
L'absence de caractère contraignant	141
Section II - La responsabilité entre joueurs et éditeurs	142
§1. La responsabilité des joueurs	142
§2. La responsabilité de l'éditeur	142
Section III - Vers une interdiction des jeux vidéo ultra-violents.....	144
§1. Aux États-Unis.....	144
§2. En Allemagne.....	145
§3. La situation en France	145
Jeu vidéo : face à l'addiction, un droit autrement	
Par Alexandra ZWANG	151
Chapitre I - Explosion des jeux vidéo, expansion de l'addiction	152
Section I - L'inquiétante progression du phénomène d'addiction aux MMORPG	153
§1. Un comportement addictif synonyme de dérive sociale	153
§2. Des joueurs prédisposés à l'addiction au virtuel.....	154
Section II - Des jeux vidéo en ligne favorisant la dépendance	155
§1. Des « mondes persistants » chronophages.....	155
§2. Une véritable microsociété intrinsèquement addictive	156
Chapitre II - Vers une corégulation des risques de dépendance	157
Section I - L'impossible mise en œuvre de la responsabilité des éditeurs....	157
§1. Un rôle actif aisément démontrable	157
§2. Un rôle actif difficilement sanctionnable.....	158
Section II - Un nécessaire accompagnement au-delà du droit	159
§1. Une régulation internationale insuffisante	160
§2. Des initiatives indépendantes de corégulation porteuses de promesses	160
Ludique mais sérieux ! Ou comment les jeux vidéo peuvent devenir utilitaires	
Par Sandie DARDAR	167
Chapitre préliminaire - Présentation générale des <i>serious games</i>	168
Section I - Les définitions des <i>serious games</i>	168
Section II - La différence entre les jeux vidéo traditionnels et les <i>serious</i> <i>games</i>	169
Section III - Typologies des <i>serious games</i>	170
Chapitre I - Du jeu pédagogique au jeu d'apprentissage.....	171
Section I - L'évolution du jeu dans le milieu de l'enseignement	172
Section II - L'apparition du jeu sur la scène publique et professionnelle	174
Les milieux militaire et médical précurseurs dans le domaine des <i>serious games</i>	175
Une extension dans les domaines industriels et commerciaux	176

Chapitre II - Des techniques issues des jeux vidéo révélées comme outils cognitifs.....	177
Section I - Les bienfaits de la simulation sur l'apprentissage.....	178
Section II - Les mondes virtuels.....	179
Le monde virtuel comme représentation collective	179
L'identité, le monde virtuel et la thérapie	180

QUATRIÈME PARTIE

L'UNIVERS POLITICO-IDÉOLOGIQUE DANS LE JEU VIDÉO

Idéologies et jeu vidéo

Par Anne-Christelle BLANCHON et Sarah CHEMLA	187
Chapitre I - L'intrusion de messages idéologiques dans les jeux vidéo.....	188
Section I - Le jeu vidéo comme support de l'idéologie dominante	188
§1. La transposition du monde néo-libéral	188
Le jeu vidéo, imprégné de la loi du profit.....	189
Le jeu vidéo, tourné vers le plaisir du joueur.....	190
§2. La transposition « américanisée » des conflits internationaux	191
L'évolution des jeux vidéo à l'image du contexte géopolitique	191
La consécration de l'hégémonie des valeurs libérales	191
Section II - Les jeux vidéo comme arme de propagande politique et militaire	192
§1. L'instrumentalisation politique des jeux vidéo.....	192
Les jeux vidéo subventionnés par les gouvernements	193
Les idéologies nationales promues par les jeux vidéo	194
§2. L'exploitation militaro-industrielle des jeux vidéo.....	195
Les jeux vidéo au service de la justification de la guerre	195
Les jeux vidéo au service du recrutement	196
Chapitre II - Les limites à l'immixtion de la « bonne idéologie » dans les jeux vidéo.....	197
Section I - L'impact de l'idéologie dominante à relativiser	197
§1. L'indispensable prise en compte des disparités du monde actuel.....	197
Des jeux « politiquement corrects ».....	197
Des jeux aux réceptions variables	198
§2. L'inéluctable formatage des contenus	199
La globalisation du secteur.....	199
La faiblesse scénaristique.....	200
Section II - Le développement de jeux contestataires justifiant un encadrement juridique	201
§1. Le renversement de l'ordre établi	201
La remise en cause de l'idéologie dominante par les jeux subversifs.....	201
L'essor d'une idéologie revendiquée par les jeux clandestins	202
§2. L'encadrement juridique des expressions idéologiques	204
Les limites de la liberté d'expression au média jeu vidéo	204
L'efficacité relative de l'encadrement des contenus extrémistes....	205

Storytelling et jeu vidéo : l'Institute for Creative Technologies, une nouvelle Shérérazade ?	
Par Guy DROUOT	213
Chapitre I - L'ICT, une alliance née des événements	214
Section I - Faire face aux nouvelles formes de conflit.....	215
§1. Le terrorisme et l'impact du 11 septembre	215
§2. Les premières réactions de l'ICT	216
Section II - Adapter la riposte : la triple alliance	216
§1. L'expertise croisée des trois partenaires	216
§2. Le staff de l'ICT : des compétences complémentaires	218
Chapitre II - Des applications ludiques à dominante militaire	220
Section I - La rencontre du storytelling, de la guerre et du jeu vidéo	220
§1. Les fonctions sociales du récit	221
§2. Le jeu et le storytelling de guerre	221
Section II - Des applications diversifiées	225
§1. Les domaines de recherche	225
§2. Les applications pratiques.....	227
Annexes	229

CINQUIÈME PARTIE

UNE NÉCESSAIRE SOUPLESSE JURIDIQUE FACE À UN JEU VIDEO MULTIFACETTES

Entre autorégulation et réglementation des jeux vidéo : problématique de souveraineté, pluralité des discours et enjeux croisés	
Par Olivier MAUCO.....	237
Chapitre I - Les remises en cause françaises de l'autorégulation européenne	239
Section I - Familles de France en quête de visibilité médiatique	239
Section II - Le label Familles de France pour les jeux vidéo : remise en cause de l'autorégulation européenne	241
Section III - La loi sur la délinquance des mineurs : enjeu de souveraineté	243
Chapitre II - Responsabilité et autorité : lieux de pouvoir.....	245
Section I - La responsabilité pénale des revendeurs : enjeux croisés	245
Section II - La responsabilité parentale : le choix rationnel et la libre concurrence	246
La régulation du jeu vidéo : approche comparative	
Pat Olga APOSTOLA	251
Chapitre I - La classification des jeux vidéo	252
Section I - Les principaux systèmes de classification.....	252
§1. Le système français (SELL) et son remplacement par le système européen PEGI	253
§2. L'Allemagne : le USK	253
§3. Le système du Royaume-Uni : PEGI et BBFC.....	254
§4. Les États-Unis : le système ESRB	254
§5. Le Japon	255
§6. La Corée du Sud.....	255
§7. L'Australie et l'OFCL.....	256

Section II - Une approche comparative.....	256
§1. Les catégories d'âge.....	257
§2. La classification selon l'âge et la description du contenu.....	257
§3. Le caractère obligatoire ou volontaire du système.....	258
§4. La nature de l'organisme compétent de la classification.....	258
Chapitre II - Des législations particulières pour la régulation des jeux vidéo.....	259
Section I - Les systèmes d'autorégulation.....	259
§1. Une protection des mineurs dans la législation pénale française.....	259
§2. Les États-Unis et la liberté d'expression.....	260
§3. L'interdiction des jeux d'argent par la Grèce.....	261
§4. La censure des jeux pornographiques par le Japon.....	261
Section II - Les systèmes de réglementation.....	261
§1. L'Allemagne et la Corée du Sud : jeux vidéo et histoire politique.....	262
§2. Les jeux en ligne limités par la Chine.....	262
La question juridique liée aux machinimas	
Par Isabelle AVERS.....	269
Chapitre I - Le Machinima : une technique d'animation.....	269
Chapitre II - Historique.....	270
§1. La scène « démo ».....	270
§2. Les « <i>Quake movies</i> ».....	270
§3. Développement de sites Internet comme <i>The Movies</i> ou les <i>Sims2</i>	270
Chapitre III - Le jeu vidéo, un moyen d'expression à la portée de tous ?.....	271
Chapitre IV - Droit et Machinimas.....	272
§1. Mutuelle tolérance.....	273
§2. Économie et Machinimas.....	273
§3. Les éditeurs de jeux reconnaissent l'existence des Machinimas.....	274

SIXIÈME PARTIE ET DEMAIN ?

Autour de <i>In Memoriam</i>	
Par Éric VIENNOT.....	287
Quelle régulation de la société du virtuel ?	
Par Alexandra ZWANG.....	293
Chapitre I - Un univers poreux, sensible aux normes juridiques existantes.....	294
Économie virtuelle, monnaie réelle.....	294
Créations immatérielles et droit de propriété intellectuelle.....	294
Entreprises et marketing online.....	295
Chapitre II - Un univers <i>dé-réglé</i> éprouvant les normes juridiques existantes.....	296
Une fenêtre sur le monde du travail à encadrer.....	296
Une véritable société virtuelle à réguler.....	297
Des crimes et délits loin d'être virtuels.....	297

Rapport de synthèse	
Par Guy DROUOT	303
Chapitre I - Le jeu vidéo, phénomène de société	305
Section I - Le jeu vidéo au cœur de phénomènes d'interactions	305
§1. Interactions dans l'univers de la création	305
§2. Interactions entre des systèmes de régulation	306
§3. Interactions entre la national, l'europpéen, l'international	306
Section II - Le jeu vidéo à l'intersection d'enjeux croisés	307
§1. Enjeux économiques	307
§2. Enjeux juridiques	307
§3. Enjeux socio-politiques	308
Chapitre II - Le jeu vidéo et l'individu	309
Section I - La perte des repères par l'immersion dans la réalité virtuelle.....	309
§1. L'immersion subie par le joueur	309
§2. L'immersion imposée par le gouvernant	311
Section II - La double quête des repères dans les univers réel et virtuel	311
§1. Les repères de l'humain réel (IRL)	311
§2. Les repères de l'humain virtuel.....	312
Annexe	313
Lexique des termes techniques	315
Table des matières	319