

DRC4770 – Droit des jeux vidéo

Thomas Burelli

Hiver 2025

Description du cours

L'industrie du jeu vidéo qui a émergé à partir des années 1980 a connu une croissance exceptionnelle au cours des 30 dernières années. En 2018, ce secteur a généré un total de 119,6 milliards de dollars, soit plus que l'industrie cinématographique. L'Amérique du Nord est une des régions les plus dynamiques en termes de création et de consommation de jeux vidéo. À mesure que ce secteur s'est développé, de nombreuses questions juridiques ont émergé et il s'agit aujourd'hui d'un champ du droit au sein duquel l'implication des juristes est primordiale.

Dans le cadre de ce cours, nous étudierons le droit des jeux vidéo en utilisant trois points d'entrée :

1- La création des jeux vidéo : il s'agira ici de s'interroger sur la nature des jeux vidéo et sur les droits de propriété associés à ces créations. Nous nous interrogerons également ici sur les projets de modification des jeux par les communautés de joueurs et leurs conséquences juridiques.

2- La commercialisation et l'exploitation des jeux vidéo : nous traiterons ici des règles en matière de mise sur le marché des jeux vidéo et de la protection du public (classification des jeux vidéo). Nous étudierons également certains modèles d'exploitation de jeux et les problèmes juridiques qu'ils posent (en particulier le cas des jeux proposant aux joueuses et joueurs d'acheter des objets mystères, du « loot »).

3- La consommation de jeux vidéo : nous nous intéresserons ici à la pratique des jeux vidéo par les joueuses et joueurs. Nous étudierons notamment l'univers du sport électronique et les pratiques contractuelles dans ce domaine. Nous nous pencherons sur la pratique du streaming et les droits des joueuses et joueurs. Enfin, nous traiterons du harcèlement en ligne et des matières d'y remédier.

4- Niveau Bonus : quand les jeux vidéo parlent de droit : nous explorerons les manières dont le jeu vidéo représente le droit. Le droit est-il présent dans les jeux vidéo ? Si oui sous quelle forme ? Pour faire passer quel(s) message(s) ?

Objectif du cours

- Identifier et analyser le rôle des acteurs de l'industrie du jeu vidéo.
- Explorer les règles de propriété relatives à la création des jeux vidéo.

- Étudier les règles en matière de commercialisation des jeux vidéo.
- Étudier les droits et obligations des joueuses et joueurs (amateurs et professionnels).
- Explorer les représentations du droit dans les jeux vidéo.

Méthode d'enseignement

Afin de permettre à l'étudiante ou à l'étudiant d'atteindre ces objectifs, les méthodes d'enseignement suivantes seront utilisées dans le but de favoriser son apprentissage :

- Enseignement magistral avec participation des étudiant.es (discussions, débats, mises en situation).
- Résolution de problèmes à la maison et en classe.
- Apprentissage par le jeu.

Méthode d'évaluation

Examen de mi-session régulier, en ligne, questionnaire à choix multiples : 20 % (préjudiciable).

Examen final régulier, en ligne, résolution de problèmes : 70 %

Présentations en classe (travail de groupe) : 10 %

Principaux instruments de travail

- Ressources en ligne et ressources partagées sur le campus virtuel.
- Aucun ouvrage obligatoire.