



INSTITUT DE RECHERCHE ET D'ÉTUDES EN DROIT DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

# « *QUAND LA SOCIÉTÉ DES LOISIRS RENCONTRE LA TECHNOLOGIE* »

Rapport de recherche réalisé par Melle. Line NICLAES

Sous la direction de M. le Professeur Guy DROUOT

Table Ronde du 22 mai 2008



Faculté de droit et de science  
politique d'Aix-Marseille

Master Recherche « Droit des médias »

Aix-en-Provence  
2007-2008



Université Paul Cézanne  
U III

## *ABREVIATIONS*

- BAD.....*Buy and Download*, littéralement, *Acheter et Télécharger*
- CPI .....Code la Propriété Intellectuelle
- DVD .....Digital vidéo disk
- GOD.....*Games on Demand*, littéralement *Jeux à la Demande*,
- GTA.....Grand Theft Auto
- MMOG.....Massively Multiplayers On Line Game
- MMORG.....Massively Multiplayers Online Role-playing Games
- Nintendo DS.....*Dual Screen*
- PED.....Projet Entropia Dollar
- PEGI.....Pan European Game Information
- POSC.....PEGI Online Safety Code
- SMA.....Services de médias audiovisuels

# *SOMMAIRE*

## « Quand la société de loisirs rencontre la technologie »

### CHAPITRE I. L'EXPANSION DU JEU VIDÉO GÉNÉRATRICE D'UNE NOUVELLE APPROCHE

Section I. Le jeu vidéo, un loisir populaire controversé

Section II. Le jeu vidéo, un loisir aux vertus thérapeutiques et sociétales

### CHAPITRE II. L'EXPANSION DU JEU VIDÉO GÉNÉRATRICE DE DIFFICULTÉS JURIDIQUES

Section I. Le jeu vidéo, une source d'inquiétude sensiblement régulée

Section II. Le jeu vidéo, une source de dérives sensiblement contrôlée

## *INTRODUCTION*

Dans nos sociétés modernes, les loisirs tiennent une place de plus en plus importante. Cette expansion de la société des loisirs est notamment le résultat de la baisse du temps de travail, mais c'est également la conséquence logique de la démocratisation de l'éducation, de la culture et du sport. Ainsi si le phénomène du jeu n'est pas nouveau, il était réservé aux classes non laborieuses et ce n'est qu'avec l'arrivée du temps libre qu'il s'adresse à l'entière population. Le jeu apparaît donc comme, un divertissement, un élément qui permet de remplir l'ennui et de contrebalancer le travail. Mais au-delà d'être un temps récréatif, le jeu peut être un symbole d'émancipation et d'affirmation de soi.

*« More than two thirds of all video gamers feel that video games already surpass, or will soon at least equal movies, music and books in delivering an emotional impact ».* **Bowen Research**

Cette citation met en évidence le nouveau phénomène de société, celui de la rencontre des loisirs avec la technologie.

Ainsi, il est un loisir souvent associé avec l'enfance mais aussi avec les dérives du monde moderne, preuve en est, il est généralement mal apprécié des plus de 40 ans. Un loisir qui inciterait à la violence, à la haine raciale, au sexisme. Un loisir qui pousserait des adolescents à s'entretuer.

Il existe un autre loisir. Un loisir qui génère des sommes d'argent colossales, supérieures au cinéma, et bientôt à la musique. Un loisir qui combine tout les arts confondus et qui passionne dessinateurs, musiciens, écrivains et réalisateurs de cinéma qui souhaitent pour beaucoup y participer. Un loisir qui, selon de nombreux scientifiques, développe les réflexes, l'intelligence et le self-control. Un loisir qui promeut l'échange, la coopération entre personnes et le respect de l'adversaire au point que l'on organise maintenant des championnats mondiaux. Un loisir qui constitue une nouvelle forme de narration, différente du théâtre, du cinéma, et du roman mais tout aussi puissant.

Ces deux loisirs n'en sont qu'un le « jeu vidéo ».

Le début de l'histoire du jeu vidéo est relativement flou compte tenu du fait que la notion même du jeu vidéo n'est pas précisément encadrée et constitue l'objet de débats entre spécialistes. Mais l'on accepte que son histoire a commencé aux alentours des années 1950 avec l'apparition de *Pong*, premier jeu dont le « gameplay » a suffisamment été accrocheur et additif pour lui faire connaître le succès auprès du grand public. Ainsi, si *Pong* n'a pas inventé le jeu vidéo, il a donné le coup d'envoi à l'industrie vidéoludique.

Depuis, le secteur du jeu vidéo est en croissance continue, et à partir de 2002 son chiffre d'affaire mondiale dépasse celui du cinéma. Ainsi, pour beaucoup de journaliste même si le jeu vidéo apparaît comme un phénomène nouveau, ce dernier cumule néanmoins une histoire et une évolution riche, ainsi qu'un passé et un présent riche en polémiques.

Technologiquement d'abord, il est fini le temps où les personnages tenaient plus de l'art abstrait qu'autre chose. Aujourd'hui les personnages ont des visages, sont capables de sourire, pleurer et exprimer toute une palette d'émotions, tout en évoluant dans des univers quasiment photo réalistes.

Culturellement ensuite, la console s'insinue de plus en plus dans les foyers, juste au dessus du lecteur DVD. Touchant à un public de plus en plus large.

Artistiquement enfin, si aujourd'hui l'on considère qu'il n'est pas encore un art, le jeu vidéo en possède indéniablement de nombreuses caractéristiques en plus d'un potentiel énorme.

Fort est donc de constater que le jeu vidéo fait partie intégrante de la société, et conjointement à la baisse du temps de travail, permettant de toucher un nombre d'adeptes de plus en plus élevé, le progrès technique génère des aspects nouveaux du jeu.

Ainsi si la justification sociologique ne change pas nécessairement, on assiste au développement et à la nouvelle approche du jeu vidéo (Chapitre I.), mais cette expansion est aussi génératrice de difficultés notamment juridiques (Chapitre II.).

*CHAPITRE I.*  
*L'EXPANSION DU JEU VIDÉO GÉNÉRATRICE D'UNE*  
*NOUVELLE APPROCHE*

Les jeux vidéo sont devenus de véritables faits de société, notamment auprès des adolescents qui y trouveraient, principalement, un moyen de divertissement. L'image du jeu vidéo est pour beaucoup celle d'un loisir étrange souvent associé à la violence et au mal de vivre (Section I.), mais pourtant, aujourd'hui, le jeu vidéo serait porteur de qualités non négligeables (Section II.).

## *Section I.*

### *Le jeu vidéo, un loisir populaire controversé*

---

Aujourd'hui, le jeu vidéo est un marché en pleine expansion. Touchant des acheteurs aux profils de plus en plus diversifiés (§1.) le jeu vidéo ne souhaite qu'à être légitimé (§2.)

#### *§1 - Un marché en pleine évolution aux acheteurs diversifiés*

La définition des jeux vidéo recoupe habituellement deux catégories de divertissements virtuels : les jeux sur console, celle-ci consistant en une machine entièrement dédiée aux jeux informatiques, et les jeux sur ordinateur.

Quelque soit leurs catégories, les jeux vidéo impliquent toujours une interactivité entre le jeu et le joueur en fonction de certaines règles préprogrammées. Par exemple, dans le célèbre jeu *Super Mario Bros*, le joueur est limité à cinq fonctions : sauter, courir, nager, se pencher et lancer des objets. C'est seulement à partir de ces fonctions que l'utilisateur doit parvenir à sauver la princesse en détresse. Etant donné qu'on ne sait pas à l'avance quelle tournure prendra le jeu, le joueur doit fournir un effort continu, se perfectionner pour améliorer son pointage, au point d'investir une bonne partie de son temps libre.

Comparativement à la télévision, considérée comme plutôt passive, le jeu vidéo est un divertissement actif.

Depuis les années 1970, les jeux vidéo n'ont cessé de gagner en popularité, particulièrement auprès des adolescents. Au cours de la seule année 1999, les ventes mondiales des jeux vidéo se sont élevées à plus de sept milliards de dollars. A titre d'exemple, Nintendo, un des chefs de la file de l'industrie, aurait vendu en moyenne trois jeux par seconde entre 1987 et 1999 pour un total d'un milliard de jeux vidéo commercialisés.

Malgré plusieurs crises dues notamment à une baisse de la qualité des productions, le jeu vidéo s'est rapidement hissé à un rang d'activité majeure. L'économie ainsi, créée autour de ce loisir à des conséquences notables sur notre société. Pour exemple, la montée en puissance des ordinateurs peut, en grande partie, s'expliquer par le fait que les personnes qui sont le plus enclin à acheter un matériel informatique neuf et souvent rénové sont principalement des joueurs.

Jusqu'aux alentours de 2000, la distribution des jeux vidéo se faisait, majoritairement sous une forme traditionnelle, par le biais des hyperspécialistes (tels que *Fnac*, ou *Virgin...*), d'enseignes spécialisées (comme par exemple *Micromania* ou *Score Game...*) ou encore des hypermarchés (*Auchan*, *Carrefour...*). Puis, poussées par l'engouement du public pour Internet et l'achat en ligne, certaines enseignes se sont mises à proposer en ligne des jeux vidéo à des prix plus attractifs que les circuits de distribution traditionnels. Ainsi, de nombreux sites permettent, désormais, le téléchargement de jeux vidéo à l'unité (le BAD : *Buy and Download*, littéralement, *Acheter et Télécharger*), d'autres proposent de s'abonner à des bouquets de jeux pour des prix compétitifs (le GOD : *Games on Demand*, littéralement *Jeux à la Demande*, par des sites tels que Gametap ou Direct-2-Drive aux Etats-Unis, ou Metaboli en France).

En 2007, le marché des consoles pour jeux a connu une véritable explosion. Il s'est écoulé au moins 80 millions d'unités dans le monde. Le total des ventes a atteint 9,8 milliards d'euros, en hausse de 42% par rapport à 2006, qui était déjà une année de record et récemment des études ont révélé que le premier trimestre 2008 a déjà démarré sur les chapeaux de roues.

Aujourd'hui, le marché est notamment tiré par la Wii du japonais Nintendo. Lancé il y a deux ans, ce petit boîtier blanc en plastique s'est vendu à 18,5 millions d'exemplaires dans le monde. Le groupe japonais a du mal à suivre à la demande. Quantité de distributeurs se sont retrouvés en situation de pénurie pour Noël. Ils n'hésitent pas en ce moment à acheminer la précieuse console par avion, malgré le surcoût. Les usines chinoises qui la fabriquent mettent les bouchées doubles : elles viennent quasiment de doubler leurs capacités de production. A l'origine de ce succès, une nouvelle façon de jouer, grâce à une manette qui permet de reproduire au cœur du jeu vidéo les mouvements effectués par le joueur dans l'espace.

Chiffres de vente des jeux vidéo dans le monde (en milliards d'euros)

Année	États-Unis <sup>1</sup>	Japon <sup>2</sup>	Royaume-Uni <sup>3</sup>
2003	7,73		
2004	7,65		
2005	8,1		
2006	9,66	30,5	2,0

L'autre moteur du marché du jeu est la diversification des profils d'acheteur.

En fait, dès leur apparition, les jeux vidéo constituent l'un des divertissements les plus populaires auprès des adolescents, et tout particulièrement auprès des garçons. En effet, les filles consacrent environ cinq heures par semaine aux jeux vidéo, comparativement à environ douze heures pour les garçons. Cette différence pourrait s'expliquer par le fait que les garçons et les filles ne trouvent pas la même gratification dans ce type de jeu. Pour les filles, le défi, c'est-à-dire le désir de vaincre le programme du jeu et d'atteindre le niveau suivant, serait la première source de motivation. Les garçons, quant à eux, trouveraient leur valorisation principalement dans la compétition, c'est-à-dire dans le désir d'être le meilleur joueur.

Ceci étant, même si le phénomène des jeux vidéo toucherait en majorité les adolescents de sexe masculin, aujourd'hui, avec le développement de leur contenu, les jeux vidéo touchent un nombre de joueurs de plus en plus diversifié. Comme l'analyse Pierre Cuilleret, président de la chaîne de magasins spécialisés Micromania « *Le marché du jeu vidéo s'ouvre à un nouveau public, car l'expérience du jeu est en train de se transformer sous l'impulsion des nouvelles consoles qui proposent des images plus immersives grâce à la haute définition et une jouabilité améliorée* ».

---

<sup>1</sup> Chiffre de l'Institut NPD

<sup>2</sup> Chiffre de Enterbrain

<sup>3</sup> Chiffre de l'ELSPA

On cite souvent pour exemple, Nintendo qui commence ainsi à s'écarter des thèmes abordés par les jeux classiques ( le foot, les courses automobiles, les jeux d'action) pour proposer, par exemple des entraînement de gymnastique. La « Wii Fitness » s'adresse ainsi à une clientèle plus féminine et /ou plus âgée que les logiciels traditionnels. Le fabricant parie également sur le marché des seniors avec sa console DS. Cette console portable, notamment portée sur les jeux pour adultes, propose aussi bien des jeux de relaxation (*Gym des yeux : exercez et relaxez vos yeux*), des exercices linguistiques (*J'enrichis mon vocabulaire ; j'améliore mon anglais*) une stimulation d'équitation (*Horse life, Game life*) ou encore un « programme d'entraînement cérébral du docteur Kawashima ». Il s'agit d'ailleurs du jeu le plus vendu en 2007.

Ainsi à coté des éternels jeux de tirs et de voitures, une nouvelle génération de jeux vidéo est entrain de se tailler un bel avenir, auprès des populations réputées moins tournées vers le jeu vidéo, à savoir les seniors et les filles.

## §2 - *Un loisir aux connotations négatives*

Même si l'engouement aux jeux vidéo est réel, il est curieux de constater que pour certains ils sont encore perçus comme un loisir illégitime. Cette activité est fréquemment connotée péjorativement avec des critiques, de plus en plus nombreuses, à propos des risques de dépendance ou encore de trop grande violence pour les publics les plus jeunes. Et de manière générale, les jeux vidéo, contrairement à d'autres loisirs, ne sont pas socialement intégrés et acceptés par tous. Jouer en étant adulte fait de vous un extra-terrestre, une personne qui n'a jamais su quitter l'enfance, et qui pour beaucoup serait un signe d'immaturité ou de souffrance profonde. De plus, c'est l'expression « jeu vidéo » elle-même qui est connotée. On peut, par exemple, remarquer comment des animateurs de télévision évitent, d'une façon extrême, la scrupuleuse expression « jeu vidéo » pour les produits dérivés de leurs émissions et préfèrent employer la notion de « DVD interactifs ».

De ce fait, quand on est adulte il faut arrêter de jouer, il est mal venu d'être un passionné de jeux vidéo, or ont le sait aujourd'hui avec le développement considérable des jeux vidéo de plus en plus d'adultes deviennent « addicts » aux jeux. Bourdieu, célèbre sociologue disait que les valeurs culturelles étaient imposées aux masses par les élites, c'est-à-dire, par les gouvernants, les intellectuels et les responsables des médias...Ce qui est socialement accepté dans nos sociétés, c'est, ce que ces personnes acceptent. Le problème aujourd'hui c'est que ces personnes sont essentiellement celles qui ne jouent pas.

Ainsi, on peut en déduire que lorsque ces personnes disparaîtront et laisseront la place aux jeunes générations de joueurs, actuelles et futures, le jeu vidéo gagnera en légitimité et se fera de plus en plus accepter afin de devenir petit à petit un loisir normal. Tel fut le destin du jeans, du rock&roll et du cinéma..., jadis loisirs forains et de prolétaires.

Ainsi même si la légitimité des jeux vidéo est souvent remise en cause, il est certain que le jeu vidéo est devenu un « divertissement » populaire qui de surplus apparaît comme un loisir porteur de qualités.

## *Section II.*

### *Le jeu vidéo, un loisir aux vertus thérapeutiques et sociétales*

---

Le jeu vidéo est un loisir, pour certains porteur d'identité (§1.), bénéficiant de pouvoirs à qualités non négligeables (§2.).

#### *§1 - Le jeu vidéo, un support d'identité*

C'est au cours de l'adolescence, une période du développement humain axée sur l'exploration de l'identité, que beaucoup de jeunes cherchent à répondre à la question *Qui suis-je ?* Ainsi, tous les garçons et toutes les filles construisent leur propre façon d'être un homme ou une femme. Cet apprentissage des rôles sexuels, c'est à dire les attitudes et comportements que la société attend d'un homme et d'une femme, peut s'effectuer par l'intermédiaire des parents, des adultes importants aux yeux de l'adolescent, des amis, ou encore des médias, comme la télévision ou les jeux vidéo.

Des études réalisées, au cours des dernières décennies, ont mis en évidence l'influence de la télévision sur les conceptions qu'ont les enfants de leur réalité sociale (Greenfiel et Retschizki, 1998). Les adolescents, garçons et filles, se comparent aux images véhiculées dans les médias afin de s'y conformer. Des auteurs associent ainsi l'exposition fréquente aux médias, en particulier la télévision, à une plus grande acceptation des stéréotypes sexuels (Greenfiel et Retschizki, 1998). Mais la télévision pourrait aussi, à l'inverse, avoir pour effet de réduire l'adhésion aux rôles sexuels stéréotypés, comme l'a entre autre démontré une étude américaine portant sur la série télévisée *Freestyle*, émission qui visait à changer les attitudes des enfants de 9 à 12 ans quant aux rôles identitaires (Johnston et Ettema, 1982, cités dans Greenfiel et Retschizki, 1998). Selon cette étude, la série avait réussi à convaincre les filles qu'il était bon que les garçons collaborent aux tâches ménagères et à la garde des enfants. Il ressort en somme de ces études que la télévision a une influence sur l'apprentissage des rôles sexuels des adolescents, et que cette influence est négative ou positive, selon les messages véhiculés.

Comparativement à la télévision, les jeux vidéo exerceraient une influence encore plus forte sur les adolescents. Ces derniers, proposent en effet davantage de contrôle et constituent ainsi un divertissement plus actif. Aussi, dans bien des cas, les joueurs peuvent choisir le personnage avec lequel ils jouent. Dès lors l'identification aux comportements du personnage serait plus forte, le jeu vidéo apparaîtrait indéniablement comme un support porteur d'identité. Les jeux vidéo offrent également au joueur une très grande liberté de mouvement. Pour exemple, dans le cas du jeu « *Grand Theft Auto* » (*GTA*), les joueurs peuvent choisir eux-mêmes le véhicule qu'ils voleront et même, sélectionner le poste de radio qu'ils veulent entendre dans l'automobile. Certains auteurs associent cette liberté de choix à un degré de réalisme que les concepteurs des jeux cherchent à accroître de plus en plus.

Comme précité, à l'égard de la télévision, selon les messages véhiculés, les jeux électroniques auraient une influence négative ou positive sur l'apprentissage des rôles sexuels des adolescents. Mais des études mettent au jour, le plus souvent, les effets positifs de l'utilisation des jeux vidéo.

Ainsi, ces derniers constitueraient un atout pour le développement. En effet, en s'adonnant à des jeux violents, comme *GTA* et *Vice city*, les adolescents ont la possibilité d'expérimenter une grande variété d'émotions et de comportements, ce qui favoriserait l'apprentissage de leurs rôles sexuels. Ces jeux, qui misent essentiellement sur la violence, permettraient aussi aux garçons d'exprimer des comportements stéréotypés sans craindre les reproches de leurs pairs ou de leur famille. C'est comme si ce type de jeu leur accorderait le droit de simuler, pour un bref moment, des comportements qu'ils savent inacceptables, tels que le vol et le meurtre, sans encourir aucunes conséquences négatives. Et en extériorisant ces comportements au moyen de l'univers virtuel, les adolescents ne ressentiraient plus le besoin de les reproduire dans la réalité. Cette idée découle de la théorie de la catharsis, selon laquelle ce type de divertissement devrait produire un effet relaxant en permettant entre autres d'évacuer des tensions agressives latentes (Griffiths, 1999 : expulser nos tensions en jouant)

Enfin, on observe, très fréquemment, que pour être confortés dans leur identité, les jeunes se tournent moins vers leurs parents que vers les pairs et les médias. Dès lors, les jeux vidéo peuvent devenir pour les adolescents des modèles importants de l'apprentissage des rôles sexuels.

Les jeux vidéo gagnent en puissance, en jouabilité. On se rend compte d'ailleurs qu'ils possèdent de véritables pouvoirs à l'égard des joueurs.

## *§2 - La nouvelle approche du jeu vidéo : du virtuel au réel, un loisir aux multiples pouvoirs*

Contrairement à l'idée populaire, les joueurs peuvent retirer certains bienfaits des jeux vidéo. Principalement, les jeux électroniques fournissent aux jeunes une forme amusante de divertissement (Réseau Éducation-Médias, 2005). Bien que cette composante semble aller de soi, elle est souvent négligée dans la discussion, et même tout à fait occultée. Et au-delà, de sa forme amusante, le jeu vidéo bénéficie d'un grand nombre d'atouts.

Il a été démontré que le jeu vidéo avait des vertus thérapeutiques, pouvant entre autre soigner des phobies et améliorer la vue, qu'il augmenterait la qualité de vie des jeunes patients en phase terminale qui s'y adonnent, favoriserait la coordination des yeux et des mains, contribuerait à l'acquisition d'attitudes positives envers la technologie, aiderait au développement des habiletés scolaires, comme la lecture et les mathématiques (Réseau Éducation-Médias, 2005).

Il encouragerait le travail d'équipe et la coopération, favoriserait l'interaction ainsi que la formation de nouvelles amitiés et deviendrait ainsi un véritable moyen de socialisation.

Cette nouvelle forme de socialisation s'est notamment développée grâce à la pratique des jeux électroniques en ligne, avec lesquels il est possible d'entrer en relation avec des personnes venant de partout dans le monde. En effet, avec la popularisation de l'Internet haut débit, à l'instar de l'augmentation exponentielle de la puissance des ordinateurs, l'apparition des jeux massivement multi joueurs est venue bouleverser le rapport entre le jeu vidéo et le joueur. On est passé d'un joueur isolé défiant son ordinateur, à la création d'une véritable communauté virtuelle, rassemblant des milliers de personnes dans un univers virtuel persistant, générateur d'échanges culturels et économiques.

Les MMOG (*massively multiplayer online game*), souvent des jeux de rôle (MMORG, *massively multiplayer online role-playing games*), ont connu un véritable succès qu'à partir de 1997 avec *Ultima OnLine*, suivi d'*EverQuest* en 1999. En France, l'expansion des MMOG a véritablement débuté en 2000 avec l'ouverture de *la Quatrième prophétie* par Goa, département jeux de la division contenus de France Télécom. Jeu à accès gratuit destiné à tester l'intérêt des francophones pour les MMOG, il a précédé l'ouverture payante, en 2002, de *Dark Age of Camelot* par Goa en Europe. Des jeux concurrents, traduits en français, sont apparus très rapidement. Un cap a été franchi avec la sortie en 2004 de *World of Warcraft* et de *Guild Wars*, qui ont connu un succès commercial remarquable.

Aujourd'hui, 13 millions d'abonnements à des MMOG ont été comptabilisés par le site mmogchart.com à travers le monde. Dans ces jeux, le nouvel abonné doit construire son avatar et rejoindre un groupe dénommé « une guilde » afin de participer à la vie de cette communauté. Un MMOG est soit coopératif, les joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur, soit compétitif dans ce cas, les joueurs, jouent seuls ou en équipes, les uns contre les autres. Ces jeux sans partie sont appelés jeux persistants, car le jeu continue à évoluer, même lorsqu'une partie des « gamers » ne joue pas.

Ainsi, au-delà des enjeux économiques représentés par les MMOG, force est de constater que ces derniers contribuent à favoriser la re-construction du lien social dans une société globalisée. En effet, lorsque le joueur apprécie le contact avec d'autres joueurs, l'interaction peut prendre une tournure amicale. Deux motivations se retrouvent chez les joueurs. Certains cherchent à retrouver d'anciennes connaissances ou des membres de leur famille. Le jeu peut se mener à plusieurs, en cybercafé ou chez soi. De nombreuses joueuses se sont ainsi lancées dans les MMOG pour retrouver en jeu leur compagnon. D'autres personnes viennent inversement pour se faire de nouveaux amis, purement virtuels.

Selon le cabinet d'analyse Garner, 80% des internautes actifs auront un avatar actif en 2010. Avec *Second life*, ce qui pouvait paraître un simple jeu devient un mode de communication. Des sociétés y invitent les journalistes à assister à des conférences de presse, organisent des expositions...Des internautes y rencontrent l'âme sœur, des professionnels de la publicité et du jeu y font leur affaire et, de plus en plus de curieux viennent s'y informer. Ainsi, les communautés initiées dans le « cyber-monde » se retrouvent dans le « réel-monde ».

Un autre pouvoir sociologique peut être mis en avant, celui de la prise de confiance. Un joueur peut en effet avoir plus de facilités dans le jeu que dans la vie réelle et reconforter ainsi son estime de soi.

Tous ces effets positifs sont intéressants, toutefois, il importe aussi de faire prendre conscience aux jeunes que les jeux vidéo peuvent avoir des répercussions négatives (sexismes et violence). Aussi, du virtuel au réel, le rapport du joueur dans les univers persistants des MMOG amène de nouveaux défis sur le plan juridique.

*CHAPITRE II.*  
*L'EXPANSION DU JEU VIDÉO GÉNÉRATRICE DE DIFFICULTÉS*  
*JURIDIQUES*

Comme développé précédemment, le jeu vidéo, symbole de la société des loisirs, des technologies et plus encore des réseaux, est un objet extrêmement évolutif et quelque peu fuyant, et il est ainsi délicat pour le droit de l'appréhender. (C'est d'ailleurs le constat de toutes les notions liées aux nouvelles technologies dans la société d'information). Le jeu vidéo génère des questions et des difficultés dont le Droit ne peut se désintéresser, il doit notamment trouver des solutions pour le maintien de la cohésion sociales. Il arrive que le plaisir du jeu se transforme en servitude : le joueur pourra s'accoutumer à son loisir au point de ne plus pouvoir s'en passer. Aussi, l'information et la prévention apparaissent comme essentielles (Section I.) Enfin, avec l'expansion de la société d'information, toute la difficulté du jeu vidéo réside dans le fait qu'il abolit les frontières entre le réel et le virtuel et amplifie ainsi les impacts sur la société (Section II.).

## *Section I.*

### *Le jeu vidéo, une source d'inquiétude sensiblement régulée*

---

Il arrive quelque fois que le plaisir du jeu se transforme en servitude, ou encore que ce dernier manifeste des atteintes aux libertés individuelles. Ainsi pour limiter ces risques liés au jeu vidéo des dispositifs de préventions (§1.) et de sanctions ont été mis en place (§2.).

#### *§1 – L'affirmation d'un système de prévention face aux risques de dépendance au jeu vidéo*

- *Le phénomène de dépendance*

Si aujourd'hui, le phénomène de dépendance au jeu s'accroît, il reste de faible ampleur et pour le plupart des joueurs, le jeu est avant tout une activité divertissante et plaisante. Beaucoup de joueurs soulignent, en effet, que la dépendance n'est pas spécifique aux jeux électroniques et qu'ils ne sont pas différents des autres loisirs, lorsqu'ils sont pratiqués avec excès.

Ils rappellent que d'autres loisirs, considérés comme futiles, ont été pointés du doigt en leur temps dans des termes extrêmement virulents (télévision, jeux de rôle sur table). Ils insistent sur le fait que le jeu n'est pas la cause de la dépendance mais le reflet d'un mal-être préexistant et d'un manque de communication. D'autres joueurs rappellent enfin les conséquences autrement plus graves d'autres formes de dépendance, comme celle liées à la drogue, à l'alcool ou au tabac.

Néanmoins, l'addiction au jeu vidéo est bien là. La spirale de la dépendance peut se résumer ainsi : au départ, le jeu est une activité de loisir. L'implication dans le jeu s'accroît, les dommages collatéraux aussi. Le joueur doit faire des choix qui le conduise à négliger ses amis, sa famille, son travail.

En cas de coup dur il trouvera un réconfort au sein du jeu et finira par se détacher progressivement de sa vie réelle moins séduisante. Il devient de plus en plus dur de sortir du fond, « *je ne suis bon que dans le monde virtuel* ». Les tentatives de sorties sont des échecs qui entraînent un retour au jeu pour se réconforter, le jeu étant alors progressivement teinté de culpabilité. Il est donc nécessaire d'y remédier.

Plusieurs facteurs contribuent, ainsi, à limiter les risques de dépendance au jeu. On constate, que ce sont les publics les plus fragiles, tels que les mineurs, qui y sont le plus exposés.

- *L'indispensable information des joueurs et de leur entourage*

La prévention passe en premier lieu par une information des joueurs et de leur entourage, principalement familial, sur les limites à poser en matière d'usage des jeux. Cette limitation passe essentiellement par le dialogue et peut accessoirement, être complétée par des dispositifs techniques.

De plus en plus de jeu intègrent désormais des fonctions de « contrôle parental », imposées dans certains pays comme la Chine. *World of Warcraft*, par exemple, comporte un système qui permet aux parents de définir la durée de connexion et les plages horaires de jeu. Mais cette solution est partiellement satisfaisante : d'une part, elle exige des parents un minimum de compétences techniques et de connaître l'existence du système de contrôle ; d'autre part, celui-ci ne porte que sur le temps de jeu et pas sur le contenu du jeu ou les propos échangés.

Il convient, ainsi, d'être vigilant aux signes d'alerte, comme la perte de contact avec l'entourage et la sensation de manque. De même, la difficulté à se déconnecter doit être prise au sérieux et il appartient aux joueurs de veiller à protéger leurs partenaires de jeu en ne plaçant pas la barre trop haute.

§2 - *L'affirmation d'un système de prévention et de sanctions face aux atteintes aux libertés individuelles du jeu vidéo*

- *L'autorégulation : classification et sensibilisation*

Si certains jeux, comme *ToonTown Online* ou *Teen Second life*, s'adressent spécifiquement aux mineurs, d'autres jeux sont en revanche, réservés à un public adulte. Des mécanismes d'informations existent ainsi, pour sensibiliser les parents sur certains risques et protéger les mineurs à l'égard des contenus préjudiciables.

En matière de jeux vidéo et de protection des mineurs, le principe, en France, est celui de l'autorégulation. Il existe aussi un dispositif légal pour la protection des mineurs sur Internet.

***Voir le Rapport de Melle Laeticia MIOT : « Des joueurs influencés, un droit débordé »***

La protection des joueurs s'opère de manière concomitante par les éditeurs, les joueurs et la famille de ces derniers. Mais l'ampleur des jeux vidéo est telle que le droit doit faire face à d'autres défis.

## *Section II.*

### *Le jeu vidéo, une source de dérives sensiblement contrôlée*

---

Les nouveaux types de jeux vidéo (MMOP notamment) amènent de nouveaux défis sur le plan juridique, en effet, lorsque le jeu vidéo influe sur la réalité, le droit doit nécessairement intervenir. Plusieurs dispositifs ont été mis en place pour garantir la protection des joueurs face au risque de dépendance et aux atteintes aux libertés individuelles, cependant d'autres dispositifs sont nécessaires : les uns pour éviter le détournement des règles du jeu ainsi que les fraudes (§1.), les autres pour lutter contre la contrefaçon des jeux vidéo (§2.).

« La triche » prend aujourd'hui de multiples formes, elle intervient à la fois dans le monde réel, en s'attaquant au jeu et aux serveurs, et dans le monde virtuel.

#### *§1. Les éditeurs face au détournement des règles du jeu et les fraudes*

Face à des univers riches et complexes, certains joueurs n'hésitent pas à utiliser toutes les imperfections. De la découverte opportuniste à l'attaque en règle des serveurs pour y déceler des failles de sécurité, il existe toute une palette de menaces nouvelles pour les éditeurs de jeu qui peuvent avoir des répercussions considérables sur la réussite commerciale d'un jeu. Certains éditeurs ont, en effet, dû retirer des produits insuffisamment sécurisés, provoquant le mécontentement de nombreux utilisateurs.

Pour exemple, plusieurs jeux comme *World of Warcraft*, *LineAge 2* ou *La Quatrième Prophétie* ont ainsi subi des problèmes de « duplication » d'objets : un bien donné à un autre joueur pouvait, dans certains cas, être dédoublé au lieu d'être transféré. L'astuce, peut être plus subtile, consistait à développer un robot (ou « bot »), petit logiciel chargé de jouer à la place du joueur pour lui éviter d'être présent derrière son écran. Certains robots simulent l'activité d'un vrai joueur et tuent par exemple des monstres à la chaîne pendant plusieurs heures d'affilées.

Ces détournements (duplication d'objet et robot) rompent alors l'équilibre du jeu en conférant à leurs utilisateurs un avantage par rapport aux joueurs plus honnêtes.

La technique du filoutage (« *phishing* »), bien connue du monde bancaire, a été appliquée récemment à des comptes de jeux en ligne. Notons que le prix des comptes de haut niveau au marché noir peut atteindre des sommes allant de 150 à 2 000 €. Des fraudeurs, reprenant les éléments graphiques des jeux, se font passer pour l'éditeur et tentent de récupérer les paramètres d'identification de joueurs en envoyant des courriels en masse. *Guild Wars*, l'un des jeux les plus populaires du moment, n'a pas échappé à cette pratique illicite. Pour lutter contre cette pratique du « *phishing* » l'éditeur de ce jeu a publié un communiqué de presse rappelant que les paramètres de connexion n'étaient jamais demandés par courriel aux joueurs<sup>4</sup>. D'autres techniques apparaissent pour tenter d'obtenir les paramètres de connexion des joueurs à leur insu. Un programme espion, qui contrôle les informations frappées au clavier pour les transmettre à des tiers a été développé visant spécifiquement le jeu *World of Warcraft*<sup>5</sup>. Pour se prémunir de cette menace, à la diffusion heureusement restreinte, il convient de respecter les règles de sécurité habituelles (utiliser un firewall et un antivirus à jour ; éviter l'installation de logiciels douteux...).

Si la triche est un phénomène touchant notamment les MMOG, le risque de contrefaçon des jeux, en raison du contrôle d'accès au jeu<sup>6</sup>, est réduit, par rapport aux jeux vidéo classiques. Pourtant, toute violation de la propriété intellectuelle n'est pas absente.

Des serveurs pirates sont, ainsi, créés et maintenus par des petits cercles de joueurs, qui se procurent les sources du jeu. Ce type de serveur nécessite des moyens autrement plus conséquents que pour copier un jeu ordinaire : il faut un serveur d'hébergement, accéder aux sources, paramétrer le serveur et pouvoir animer le jeu.

---

<sup>4</sup> [http://fr.guildwars.com/news/article/arnaques\\_en\\_tous\\_genres/](http://fr.guildwars.com/news/article/arnaques_en_tous_genres/)

Voir de manière plus générale le « 2<sup>e</sup> bulletin d'alerte de l'Observatoire CyberConso du Forum des droits sur l'internet : le "phishing", une nouvelle arnaque sur internet » : <http://www.droitdunet.fr/actualites/lecture.phtml?id=22>

<sup>5</sup> <http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/infostealer.wowcraft.html>

<sup>6</sup> Avant de pouvoir jouer, tout joueur doit être identifié par le serveur de jeu officiel et disposer des droits d'accès

Les joueurs voient plusieurs raisons d'être aux serveurs pirates. Ils permettent tout d'abord de découvrir le jeu avant de s'y abonner. Certains considèrent les serveurs privés comme « de bon moyen d'essayer un jeu en vue de s'y abonner sur un serveur officiel » mais d'autres relèvent toutefois que « le plaisir de jeu sur un [serveur privé] n'est rien en comparaison d'un serveur officiel. »<sup>7</sup>. Ils permettent ensuite le moyen de trier les joueurs à l'entrée. Certains affirment même qu'ils offrent « le moyen de jouer à un jeu entre gens civilisés et un minimum matures » car la sélection y est plus élevée<sup>8</sup>. Enfin, ils ont une utilité au terme de la vie du jeu, lorsque l'éditeur renonce à maintenir les serveurs officiels. Un joueur estime que les créateurs qui abandonnent l'exploitation d'un jeu « devraient autoriser les serveurs "pirates". Pourquoi pas en distribuant les binaires du serveur. »<sup>9</sup>

Toutes, ces pratiques sont fermement proscrites par les éditeurs dans le contrat d'utilisateur final qui les lie aux utilisateurs. Elles sont même sanctionnées par des peines dans le jeu allant de l'avertissement à la fermeture du compte en passant par le bannissement temporaire ou la privation des possessions. Blizzard, l'éditeur de *World of Warcraft*, a annoncé le 13 juin 2006, la fermeture de 30 000 comptes pour manquement aux règles du jeu. *NCSoft* a réagi de la même manière en supprimant plus d'un millier de comptes de joueurs utilisant des robots<sup>10</sup>.

Pour détecter ces pratiques illites, les éditeurs de jeux s'appuient sur des moyens à la fois techniques et humains.

Techniquement, ils veillent à maintenir à jour les logiciels et mettent en place des outils de contrôle des activités répétitives sur les serveurs. Ils peuvent aussi installer des logiciels de contrôle de l'activité du poste du joueur. Ce type de logiciel ne va cependant pas sans poser des problèmes de respect de la vie privée des joueurs.

Humainement, les éditeurs s'appuient sur les animateurs de jeu et sur les joueurs pour dénoncer les comportements contraires à la règle.

---

<sup>7</sup> <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>

<sup>8</sup> <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>

<sup>9</sup> <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11994812&postcount=2>

<sup>10</sup> [http://fr.guildwars.com/news/article/bots\\_bannis/](http://fr.guildwars.com/news/article/bots_bannis/)

Dans les cas les plus graves, les faits sont constitutifs d'infractions et peuvent entraîner des sanctions pénales pour leurs auteurs : intrusion ou maintien dans un système de traitement automatisé de données, escroquerie, contrefaçon, collecte illicite de données personnelles sont applicables à certains des comportements décrits précédemment. Dans les faits, peu de sanctions ont été prononcées et les procédures de sanction peuvent susciter des critiques de la part des joueurs lorsque le principe du contradictoire n'a pas été respecté. On peut néanmoins citer le cas de tricheurs coréens condamnés à 24 mois de prison avec sursis et à l'équivalent de 8 300 euros d'amende<sup>11</sup>.

Face à l'ampleur de la piraterie, les éditeurs de jeux ont revendiqué la rémunération pour copie privée. Par décision du 4 janvier 2001, la Commission Brun-Buisson a refusé cette rémunération, décision qui fut d'ailleurs confirmée par le Conseil d'Etat le 4 novembre 2002.

Outre, les attaques (contre le jeu, les serveurs et les joueurs), le développement d'univers virtuels dans le cyberspace conduit à l'émergence de véritables sociétés virtuelles, qualifiées de « banlieue de la réalité »<sup>12</sup>, au sein desquelles plusieurs milliers d'individus interagissent quotidiennement ensemble. Et ne se limitant pas au monde virtuel, ces interactions ont des effets dans le monde sensible qui tendent à être contrôlés.

---

<sup>11</sup> <http://www.jeuxonline.info/actualites/10969.html>

<sup>12</sup> Edward Castronova, directeur de recherche au département d'économie de Fullerton, université d'état de Californie

## §2 - Le Droit face aux violations de propriété intellectuelle générées par le jeu vidéo

- *l'investissement des joueurs à la vie d'un monde virtuel*

Le phénomène communautaire des MMOG a ainsi généré l'investissement des joueurs à la vie d'un monde virtuel, dans et hors du jeu. Les joueurs organisent des forums de discussion, réalisent et distribuent des films de leur monde virtuels...développent tout un réseau d'échanges qui ne se limitent pas à l'univers du jeu.

Pour exemple, afin d'être en possession rapidement d'un avatar puissant, avec de nombreux points d'expérience et un haut niveau dans la hiérarchie du jeu, des pratiques de ventes aux enchères se sont développés sur Internet. Des joueurs vendent ainsi, sur des sites aux enchères des figurines et objets virtuels. Le règlement à lieu soit en monnaie virtuelle, soit en monnaie réelle.

Des jeux plus originaux reposent sur l'idée d'une convertibilité de la monnaie virtuelle en monnaie réelle. Ce modèle de jeu a été repris dans *Project Entropia*, devenu *Entropia Universe*. Pour obtenir de quoi vivre dans cet univers, il convient d'obtenir de la monnaie de l'Univers Entropia, le PED (*Project Entropia Dollar*), convertible selon un taux de change fixe avec le dollar américain (10 PED = 1 dollar américain). Il est possible de gagner des PED sans injecter d'argent réel mais la progression est alors fastidieuse. Les créateurs de ce jeu ont franchi un pas : non seulement l'argent réel peut être converti en monnaie virtuelle, mais encore l'opération inverse est possible. Les joueurs peuvent « reprendre leurs billes » et même tirer des bénéfices si leur fortune virtuelle s'est accrue. Un éditeur suédois du jeu, est même allé jusqu'à proposer une carte de retrait s'appuyant sur la technologie Maestro de Mastercard, l'Entropia Universe Cash Card. Avec cette carte, le joueur peut convertir ses PED et retirer des espèces dans les distributeurs automatiques.

La presse s'est emparée de deux achats sensationnels sur ce jeu. Ainsi, une île virtuelle s'est vendue la bagatelle de 26 500 dollars. L'acquéreur, un australien de 22 ans, souhaite tirer des bénéfices de la revente de concessions virtuelles et des droits de chasse sur son île.

Quant à Jon Jacobs, alias Neverdie, joueur patenté, il a acquis une station spatiale virtuelle pour la modique somme de 100 000 dollars, dont il entend tirer des revenus (boîte de nuit, exploitation minière...). Pour attirer du public, Jon Jacobs a conclu des accords avec de vrais disc-jockeys, afin de diffuser de la musique bien réelle dans son lieu de divertissement.

- *Problèmes de qualification des investissements des joueurs à la vie d'un monde virtuel*

Juridiquement, la qualification de telles opérations, est délicate, peut-on en effet parler d'un contrat de vente s'agissant d'une île virtuelle ? Et les actions en garanties sont-elles applicables en la matière ? Le régime fiscal des revenus tirés de la vente d'objets, d'argent virtuels ou de compte est également délicat à déterminer. Le développement d'une monnaie virtuelle s'appuyant sur des créations numériques, ne risque-t-il pas de contrevenir au monopole des banques centrales ?

D'autres enjeux de propriété littéraire et artistique apparaissent. Alors que les éditeurs désirent contrôler tout produit dérivé de leur univers, les joueurs estiment avoir un droit de propriété intellectuelle sur leur personnage et sur ses possessions. Les sanctions prononcées contre les joueurs par les éditeurs en cas de transfert clandestin n'ont pour l'instant pas été contestées en justice par les joueurs. La question du transfert de propriété devra s'apprécier au regard du principe de libre circulation des biens et services et du droit de la concurrence. La reconnaissance d'un droit de propriété intellectuelle aux joueurs sur leur personnages ou possessions impliquerait par extension des interrogations sur la responsabilité de l'éditeur en cas de perte de données concernant le personnage ou ses possessions, soit par négligence, par le fait d'un tiers ou encore en cas de fermeture du serveur.

Le droit européen, n'est pas insensible au développement de ces jeux en ligne de plus en plus perfectionnés. Ils suscitent, en effet, de nouvelles questions, notamment concernant le champ d'application de la nouvelle directive SMA (services de médias audiovisuels), adoptée le 11 décembre 2007.

Pour exemple, quant est-il pour la diffusion d'un film dans une salle de cinéma virtuelle pour un public de personnages virtuels, dans le jeu en ligne Second Life, tombe-t-il dans le champ d'application de la directive SMA ou non ?

Le considérant 18 de la directive SMA exclut de son champ d'application les jeux en ligne. En effet, ces services dont la finalité principale n'est pas la fourniture de programmes et dont le contenu audiovisuel est nécessairement secondaire sont exclus du champ d'application de la directive. Mais le raisonnement n'est pas toujours aussi simple que l'on le croit.

L'article 1, a de la directive précise que tombent sous le champ d'application de la directive les services dont la finalité principale est de diffuser des programmes. Cette disposition ne semble pas exclure les contenus diffusés dans le cadre de jeux vidéo en ligne.

Par conséquent, la diffusion intégrale d'un programme, même dans un monde virtuel, n'a pas pour objet d'accompagner un autre service, mais bien de diffuser un programme. Dès lors ces contenus tomberaient sous l'application de la directive SMA, et devront notamment respecter les règles de protections des mineurs et de propriété intellectuelle. Ainsi, la diffusion d'un film sur Second life sans l'autorisation préalable de son auteur serait illicite. La diffusion devra par ailleurs respecter les règles communautaires relatives à la publicité. Mais Quid qui supporterait alors la responsabilité des contenus illicites intégrés dans un jeu vidéo ? A l'évidence, la responsabilité éditoriale ne peut reposer sur le producteur du jeu qui ne fait qu'offrir un espace de diffusion des contenus, elle doit plutôt reposer sur les tiers qui fournissent les contenus en cause. Cette question peut être mise en parallèle avec la responsabilité des prestataires intermédiaire de l'Internet.

## CONCLUSION

L'évolution technologique a, nous l'avons vu, transformé le jeu vidéo. Du genre « jouet solitaire », en passant par une branche « divertissement éducatif », le jeu électronique a évolué vers un loisir « multi joueurs » mêlant ainsi le virtuel au réel.

Véritable produit culturel, de part son contenu mais aussi de part son impact sur la société, le jeu vidéo est continuellement en quête d'universalité.

En effet, face aux nombreuses polémiques, présentant le jeu vidéo comme un loisirs néfaste, avatar des dérives de notre société et de la fascination envers la violence, les éditeurs cherchent à produire des jeux vidéo séduisant un large public en ciblant toutes les tranches d'âges. Leur stratégie : abandonner les schémas classiques du jeu « jouet » et le renouveler en proposant d'autres accessoires que la manette classique, et ça marche !

Aujourd'hui, le marché du jeu vidéo touche un nombre d'acheteurs au profils variés : enfants, adolescents, adultes, seniors et le groupe social longtemps négligé, les filles et les femmes, tous ont les yeux tournés vers les jeux. Pour exemple, le succès des jeux de karaoké avec « *Singstar* », de fitness sur la Wii , d'entraînement cérébral avec la Nintendo DS... Naturellement, on ne devient pas joueur du jour au lendemain, le jeu vidéo est un loisir comme les autres, apprécié ou non, mais grâce à son évolution il s'est avéré plaisant et épanouissant pour davantage de personnes.

Ainsi, les jeux vidéo ne sont plus, qu'un outil pour passer une heure ou deux devant une console pour tuer l'ennui, ils sont un potentiel. Il est le premier « art » qui permet à son public de s'exprimer en son sein. Le jeu électronique peut en effet être porteur d'identité, dévoiler des pouvoirs aux vertus thérapeutiques et être le précurseur d'un nouveau lien social.

Cette nouvelle approche du jeu vidéo bouleverse complètement le rapport du joueur avec le jeu. Essentiellement révélé au travers des jeux en réseaux multi joueurs, les « banlieues de la réalité » peuvent néanmoins poser problème. Il convient, dès lors, de les réguler afin d'éviter les dérives. En effet, lorsque le jeu vidéo influe sur la réalité, le droit doit nécessairement intervenir.

Plusieurs dispositifs ont donc été mis en place, les uns pour garantir la protection des mineurs (Système PEGI) et d'autres pour éviter le détournement des règles du jeu, les fraudes ainsi que les contrefaçons du jeu vidéo. Ces tentatives de prévention et de régulation s'opèrent de manière concomitante, par les éditeurs, les joueurs et la famille de ces derniers.

Mais l'ampleur des jeux vidéo est telle que le droit doit faire face à d'autres défis. Beaucoup de questions restent encore en suspens. Comment contrôler les ventes aux enchères d'objets virtuels, et garantir les opérations du transfert de monnaie virtuelle à une monnaie réelle ? Puis comment contrôler et réguler les diffusions de films dans des salles de cinéma virtuelles ? Ces films sont-ils librement diffusables ? Apparemment non, mais qui condamner alors en cas de violation de ces droits ? L'internaute, l'éditeur, le fournisseur d'accès ?

Le jeu vidéo n'a pas toujours été ce qu'il est, on peut donc décemment penser qu'il ne sera pas toujours ce qu'il est. Et comme toutes les questions liées aux nouvelles technologies il sera toujours délicat pour le droit de l'appréhender !

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages

- GREENFIELDG (P.) et RETSCHIZKI (J.), *L'enfant et les médias : les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*, ed. Universitaires de Fribourg, 2002.
- ICHBIAH (D.), *la saga des jeux vidéo*, 2004, Vuibert.
- OULLION (J-M.), *Les métiers des jeux vidéo*, 2007, L'Étudiant Pratique.
- KELMAN (N.) *Jeux vidéo- L'art du XXIe siècle*, 2005, Assouline.
- KERDELLANT (C.) et GRÉSILLON (G.), *Les Enfants puce : Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*, 2003, Denoël.
- FORTIN (T.), MORA (P.) et TREMEL (L.), *les jeux vidéo : contenus, pratiques et enjeux sociaux*, 2005, L'Harmattan.
- ROUSTAN (M.), Dir., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* , 2003, L'Harmattan.

## Revue

- SZUSKIN (L.), LEVINE (N.) et HARANGER (X.), « Les enjeux juridiques de la publicité et du placement de produits dans les jeux vidéo », *Légipresse*, janv./févr. 2008, n°248, p.15.

## Sites Internet

- [www.forums.jeuxonline.info](http://www.forums.jeuxonline.info)
- <http://www.pegi.info/fr/index/>
- [www.europa.eu.int](http://www.europa.eu.int)
- [www.legifrance.gouv.fr](http://www.legifrance.gouv.fr)

# TABLE DES MATIÈRES

Abréviations .....	2
Sommaire.....	3
Introduction .....	4
Chapitre I.....	
L'expansion du jeu vidéo génératrice d'une nouvelle approche .....	6
Section I.....	
Le jeu vidéo, un loisir populaire controversé .....	7
§1 - Un marché en pleine evolution aux acheteurs diversifiés .....	7
§2 - Un loisir à connotation négative .....	10
Section II.....	
Le jeu vidéo, un loisir aux vertus thérapeutiques et sociétales.....	12
§1 - Le jeu vidéo, un support d'identité.....	12
§2 - La nouvelle approche du jeu vidéo : du virtuel au réel, un loisir aux multiples pouvoirs .....	14
Chapitre II.....	
L'expansion du jeu vidéo génératrice de difficultés juridiques.....	17
Section I.....	
Le jeu vidéo, une source d'inquiétude sensiblement régulée .....	18
§1 – L'affirmation d'un système de prévention face aux risques de dépendance au jeu vidéo .....	18
§2 - L'affirmation d'un système de prévention et de sanctions face aux atteintes aux libertés individuelles du jeu vidéo .....	20
Section II.....	
Le jeu vidéo, une source de dérives sensiblement contrôlée.....	21
§1 - Les éditeurs face au détournement des règles du jeu et les fraudes .....	21
§2 - Le Droit face aux violations de propriété intellectuelle générées par le jeu vidéo .....	25
Conclusion.....	28
Bibliographie .....	30
Table des matières .....	32