



# **JEU DE SOCIÉTÉ, JEU VIDÉOS : POINT DE VUE JURIDIQUE**

**COLLIN CEDRIC  
DULIEUX BAPTISTE  
ESTRADE HUGUES  
LEVIN MARVYN  
MEYER TIMOTHÉE**

# PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Droit d'auteur :

- JS : Règles du jeu, scénario, plateau, illustrations
- JV : Scripts, les graphismes, les musiques et les logiciels

Marque :

- JS : nom du jeu et le logo
- JV : noms de jeux, les franchises et les logos

Brevet et dessin :

- JS : brevets rares, dessins et modèles protégés
- JV : les technologies spécifiques (contrôleurs, moteur de jeu, dispositifs de réalité virtuelle)

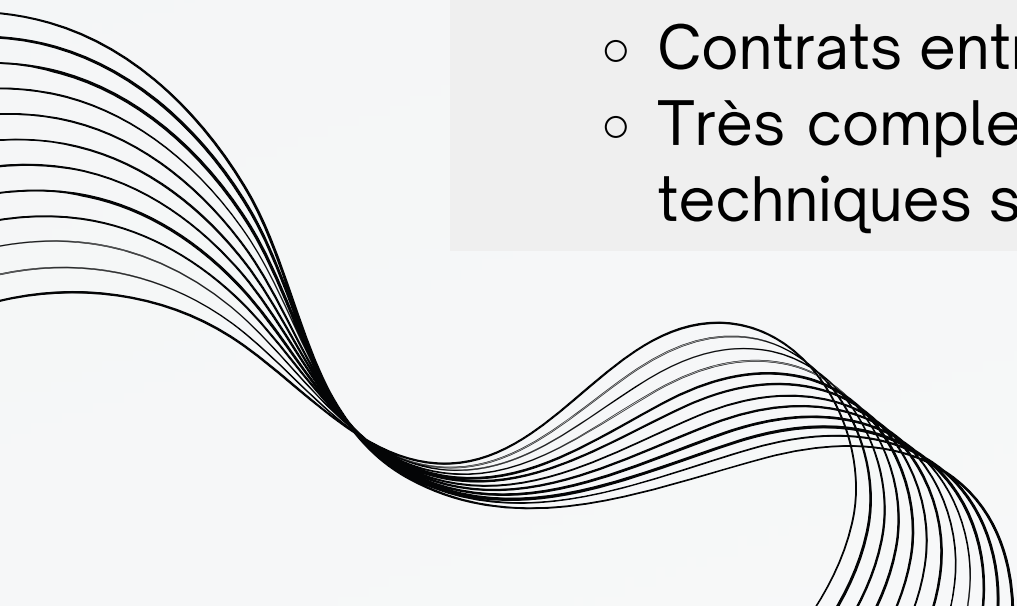
# LICENCES ET CONTRATS

Accords de licence :

- Même règle d'utilisation de propriétés intellectuelles de tiers pour JV et JS

Contrats de développement

- JS :
  - Contrats entre créateurs et éditeurs
  - Moins complexe, moins de parties impliquées.
- JV :
  - Contrats entre développeurs et éditeurs
  - Très complexe, souvent impliquant de multiples parties et des aspects techniques sophistiqués



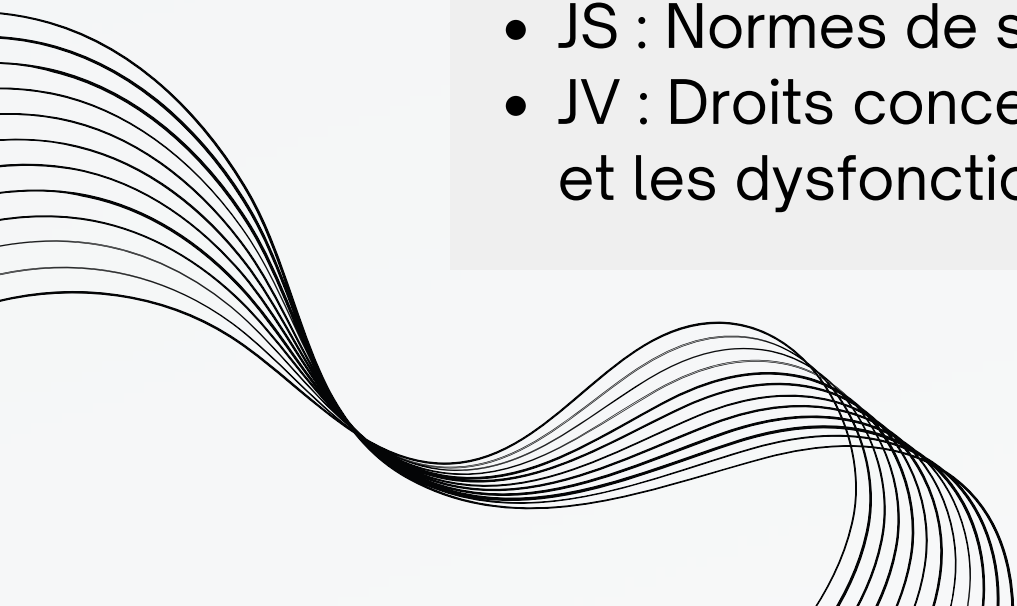
# RÉGULATION DES CONTENUS ET PROTECTION DES CONSOMMATEURS

## Classification des jeux :

- JS :
  - Classification par âge moins formalisée, mais normes de sécurité strictes.
  - Impact : Moins de régulation sur le contenu, plus sur la sécurité physique.
- JV :
  - Classification par âge formelle (PEGI, ESRB)
  - Impact : Forte régulation du contenu.

## Protection des consommateurs

- JS : Normes de sécurité pour les pièces de jeu, notamment pour les enfants.
- JV : Droits concernant les achats numériques et les garanties contre les bugs et les dysfonctionnements.



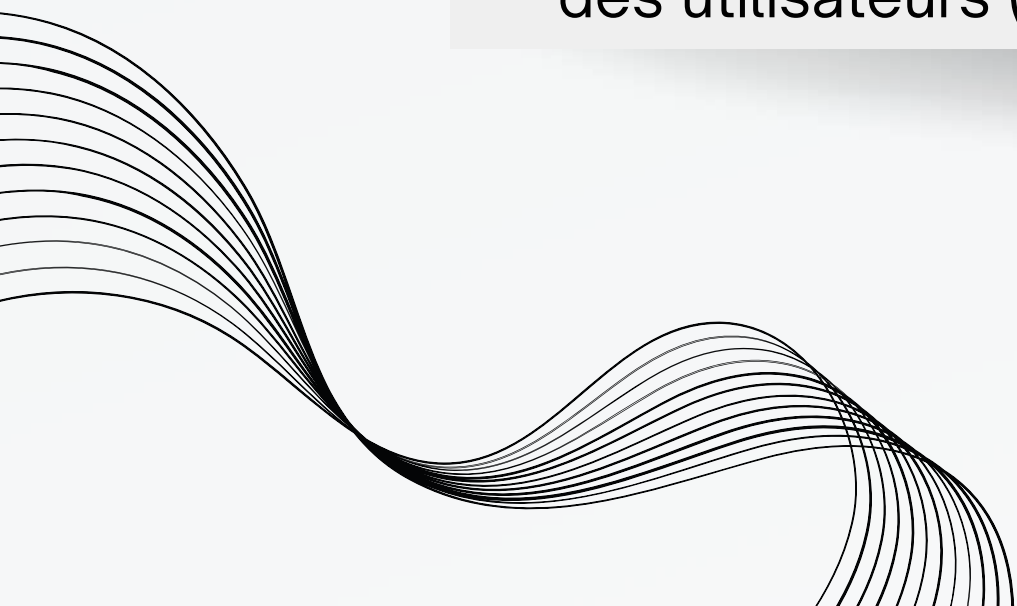
# RESPONSABILITÉ JURIDIQUE ET DONNÉES PERSONNELLES

Responsabilité des fabricants et développeurs :

- JS : Responsabilité pour les défauts physiques et les dangers potentiels (pièces de jeu, etc.).
- JV : Responsabilité pour les bugs, dysfonctionnements et dommages potentiels aux utilisateurs

Protection des données personnelles

- JS : Généralement moins concerné par les questions de données personnelles
- JV : Réglementations strictes sur la collecte et le traitement des données des utilisateurs (RGPD, CCPA).



# RÉSUMÉ DES POINTS CLÉS

Les jeux de société et les jeux vidéo présentent des défis juridiques distincts en matière de propriété intellectuelle, de licences, de régulation des contenus et de responsabilité.

Les jeux vidéo sont souvent plus complexes juridiquement en raison de la nature numérique et interactive du médium, ainsi que des questions de protection des données personnelles.

