

# RESET 2047

Un jeu interactif pour s'initier au  
droit des jeux vidéo



**Préparé par :**

Thomas Burelli et Alexandre Lillo

Chaire de recherche en innovation pédagogique

Section de droit civil, Université d'Ottawa

Cett activité est disponible à l'adresse suivante :

<https://reset2047.ca>

L'utilisation du cours et des éléments qui y sont associés est autorisée en vertu d'une [LICENCE ONTARIO COMMONS - Sans œuvre dérivée](#), sauf indication contraire.

**ecampus**  
Ontario



**uOttawa**

Faculté de droit  
Faculty of Law

Section de droit civil  
Civil Law Section

**LA CITÉ** 

# Table des matières

<b>1. Description générale de l'activité .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Jeu et gameplay .....</b>	<b>7</b>
2.1 Scénario	
2.2. Environnement	
2.3. Interface	
<b>3. Contenu pédagogique .....</b>	<b>7</b>
3.1. Objectifs d'apprentissage du jeu narratif	
3.2. Modules	
3.3. Quiz	
3.4. Documents	
<b>4. Équipe de projet .....</b>	<b>17</b>
<b>5. Crédits du projet .....</b>	<b>20</b>



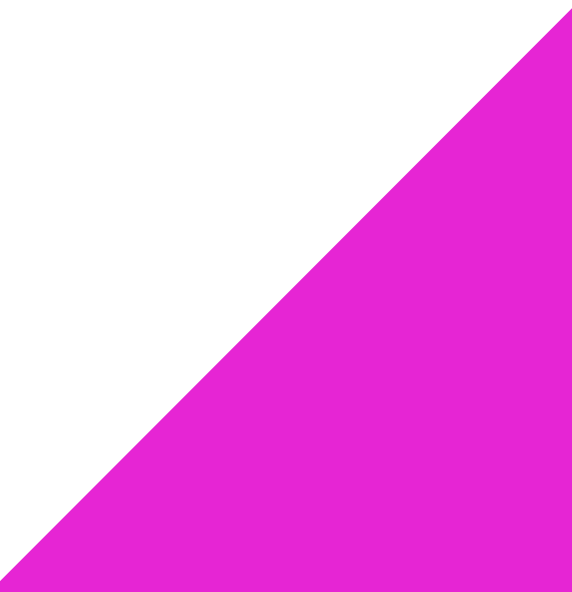
## **Accessibilité**

### Statut de conformité

Les directives d'accessibilité au contenu Web (WCAG) définissent les exigences pour les concepteurs et les développeurs afin d'améliorer l'accessibilité pour les personnes handicapées. Ce contenu numérique est conforme au WCAG 2.1.

## **Commentaires**

Nous apprécions vos commentaires sur l'accessibilité de ce contenu numérique. Veuillez nous faire savoir si vous rencontrez des obstacles à l'accessibilité à : [reset2047uottawa@gmail.com](mailto:reset2047uottawa@gmail.com)



# Description de l'activité 01

*Reset 2047* est un jeu narratif qui offre aux joueurs la possibilité de s'initier au droit des jeux vidéo. Il s'agit de la transformation du cours DRC4731 - Droit des jeux vidéo enseigné à la Section de droit civil de l'université d'Ottawa.

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 ce qui concerne la création et la 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 cette aventure interactive, les joueurs aborderont 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. Les joueurs exploreront également les projets de modification des jeux par les communautés de joueurs et leurs conséquences juridiques.

**2- La commercialisation et l'exploitation des jeux vidéo :** Les joueurs traiteront ici des règles en matière de mise sur le marché des jeux vidéo et de la protection du public (classification des jeux vidéo). Ils exploreront 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 »).

# Description de l'activité

# 01

**3. La consommation de jeux vidéo :** Les joueurs s'intéressent ici à la pratique des jeux vidéo par les joueuses et joueurs. Ils étudieront notamment l'univers du sport électronique et les pratiques contractuelles dans ce domaine. Ils se pencheront sur la pratique du streaming et les droits des joueuses et joueurs. Enfin, ils traiteront du harcèlement en ligne et des matières d'y remédier.

*Reset 2047* est un jeu narratif composé d'un prologue, de neuf chapitres et de plusieurs conclusions en fonction des choix effectués par les joueurs durant l'aventure.

Au cours de cette aventure interactive, les joueurs sont amenés à consulter des documents propres au droit des jeux vidéo, à compléter des questionnaires en lien avec ces documents et à effectuer des choix cruciaux qui influencent le déroulement du scénario.

Ce cours en ligne est disponible à l'adresse suivante : <https://reset2047.ca>.



# 02

## Jeu et gameplay

### 2.1. Scénario

*2047, voilà maintenant plus de 25 ans que les jeux vidéo ont été interdits par le gouvernement canadien. Trop violents, trop addictifs, trop polluants, autant de raisons qui ont été avancées pour justifier l'adoption de la Loi Game Over en 2021. Le joueur incarne Fred Gallant, une jeune recrue de la brigade anti-jeux vidéo qui est chargée de faire respecter la Loi Game Over. Fred Gallant va se trouver entraînée dans une aventure qui aura des conséquences sur son avenir et celui des jeux vidéo.*

Reset 2047 bénéficie d'un scénario original élaboré par Mélitza Charest, candidate au doctorat à l'Université d'Ottawa. Ce scénario comprend plus de 400 pages et plusieurs milliers de lignes de dialogue.



**BONNIE**

Je croyais que tous les jeux étaient potentiellement dangereux. Écoutez, je rentre à la faculté de droit à l'automne. Si on apprend que j'ai côtoyé des gens qui ont une activité illégale, mon père va me tuer.

continuer ▶▶

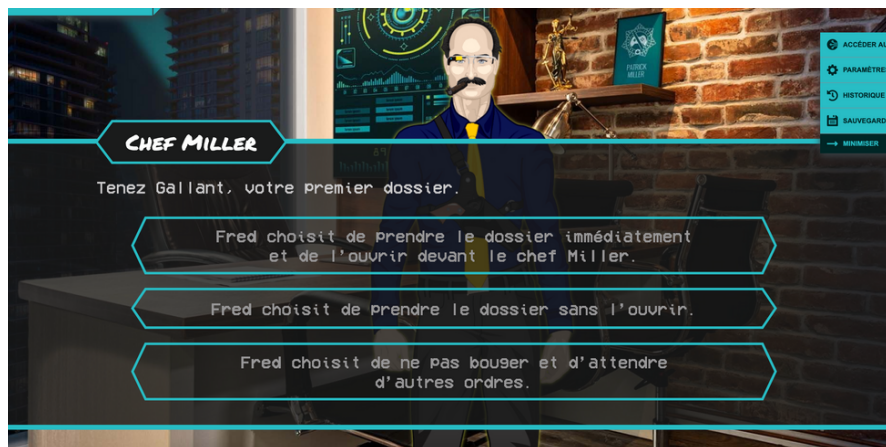
# 02 Jeu et gameplay

## 2.1. Scénario

Près de 40 personnages originaux ont été créés pour les fins du scénario.



Durant leur aventure, les joueurs sont régulièrement amenés à effectuer de nombreux choix qui influencent le déroulement de l'aventure et les réactions des personnages au travers de multiples embranchements (plus de 50 choix au cours de l'aventure).



Certains choix effectués par les joueurs sont gardés en mémoire et comptabilisés (22 choix cruciaux tout au long du jeu). En fonction de ces choix les joueurs accèdent à une des 4 fins que propose le jeu.



# 02 Jeu et gameplay

## 2.2. Environnement

Le jeu se déroule dans une version dystopique de la ville d'Ottawa située en 2047. Pour les fins du jeu, 67 arrière-plans intérieurs et extérieurs ont été créés par Patrick Walton et Luc Groulx.



Des images de la ville ont spécifiquement été travaillées par Patrick Walton et Luc Groulx pour proposer une vision futuriste et dystopique d'Ottawa.

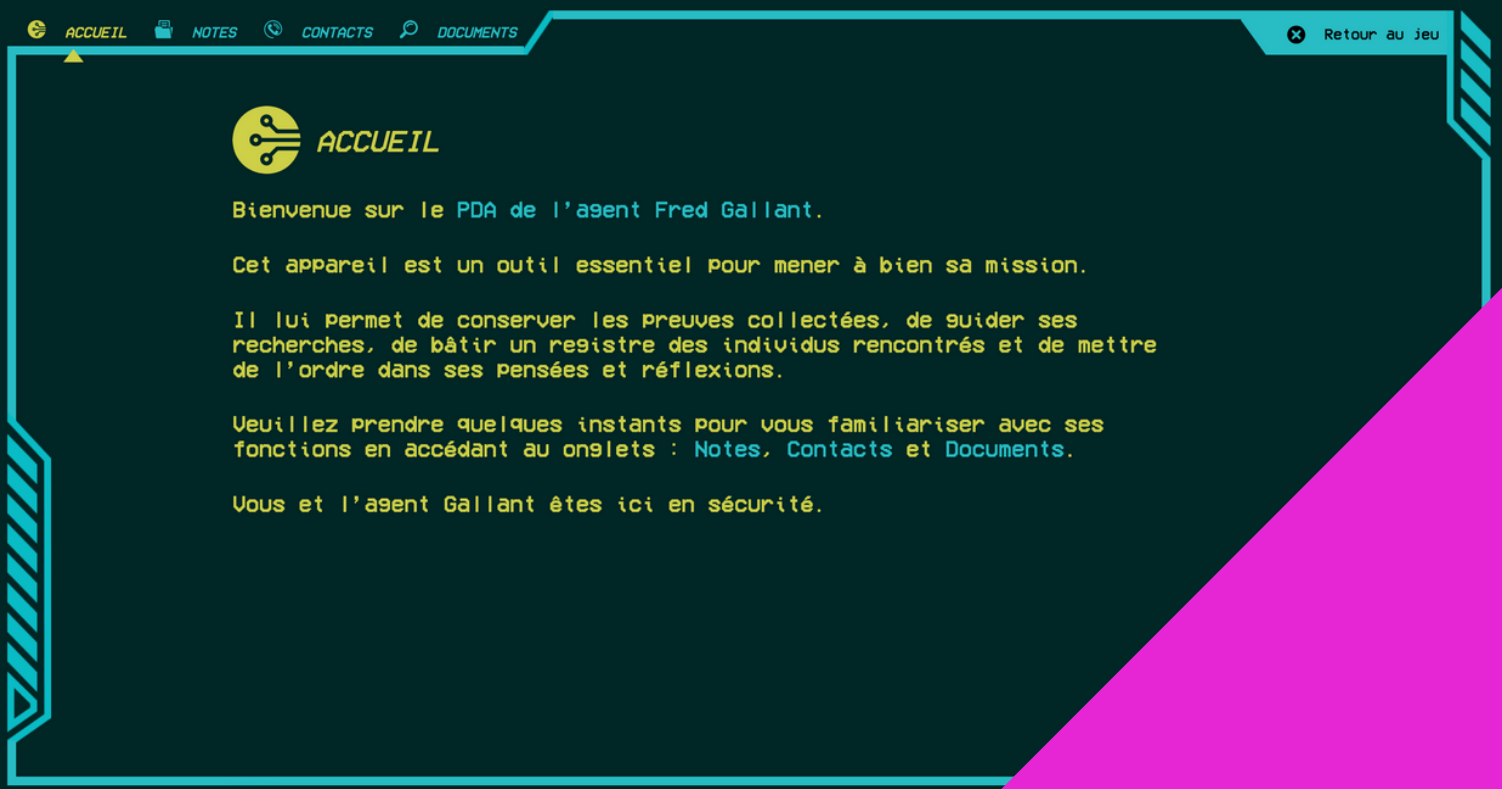


# 02 Jeu et gameplay

## 2.3. Interface

Durant l'aventure, les joueurs ont accès à un assistant personnel (PDA) qui comprend plusieurs fonctionnalités :

- **Notes** : Dans cette section du PDA, les joueurs doivent analyser les documents, répondre à des questionnaires et tirer des conclusions afin d'assister le personnage principal de l'histoire, Fred Gallant.
- **Contacts** : Dans cette section du PDA, les joueurs trouveront une description des personnages rencontrés durant l'aventure.
- **Documents** : Dans cette section du PDA, les joueurs pourront consulter les documents collectés au cours de l'aventure.



# 03

# Contenu pédagogique

## 3.1. Objectifs d'apprentissage du jeu narratif

À la fin du jeu, le joueur sera capable :

La création des jeux vidéo

- De décrire les acteurs clés impliqués dans la création des jeux vidéo.
- De déterminer les droits respectifs de ces acteurs sur les productions vidéoludiques.
- D'analyser les droits des joueurs/joueuses en lien avec les productions vidéoludiques.

### La commercialisation des jeux vidéo

- De décrire les règles en matière de commercialisation et de protection du consommateur.
- D'analyser les modèles d'exploitation des jeux et les problèmes juridiques qu'ils peuvent engendrer.
- De comprendre l'impact environnemental du milieu des jeux vidéo.
- D'identifier et décrire les démarches des acteurs du milieu des jeux vidéo pour lutter contre les impacts négatifs sur l'environnement.

### La consommation des jeux vidéo

- De décrire les droits et obligations des joueurs pratiquant le streaming (diffusion en direct de contenu vidéoludique).
- De décrire et analyser les moyens de lutte contre le harcèlement en ligne dans le cadre de la pratique des jeux vidéo.
- De décrire les droits et obligations des joueurs et des équipes professionnels de sport électronique.

# 03

# Contenu pédagogique

## 3.2. Modules

*Reset 2047* comprend un prologue, neuf chapitres et plusieurs conclusions en fonction des choix effectués par les joueurs durant l'aventure. Durant les neuf chapitres, les joueurs sont amenés à aborder différentes problématiques dans le champ du droit des jeux vidéo. Ces problématiques sont explorées au travers du scénario original développé pour le jeu.

### **Chapitre 1 : Connexions - L'évaluation des jeux vidéo et la protection des consommateurs**

Problématiques abordées :

- Existe-t-il des mesures de protection du consommateur en ce qui concerne l'accès aux jeux vidéo?
- Le contenu d'un jeu vidéo est-il réglementé? Peut-il être censuré?

### **Chapitre 2 : Au delà des évidences - Les modèles d'exploitation des jeux vidéo et les phénomènes de dépendance**

Problématiques abordées :

- Quels sont les grands modèles des jeux vidéo à l'heure actuelle? Quels sont les enjeux juridiques qu'ils posent?
- Existe-t-il des mesures visant à prévenir et à combattre les comportements d'addiction aux jeux vidéo?

### **Chapitre 3 : Entre deux mondes - Les jeux vidéo et leur impact sur l'environnement**

Problématiques abordées :

- Quel est l'impact des jeux vidéo sur l'environnement?
- Les grands acteurs de l'industrie vidéoludique ont-ils conscience de l'impact des jeux vidéo sur l'environnement?
- Si oui, ont-ils pris des engagements et/ou adopté des mesures pour limiter cet impact?

# 03

# Contenu pédagogique

## 3.2. Modules

### Chapitre 4 : Le plongeon - La protection juridique des jeux vidéo I

Problématiques abordées :

- Qu'est-ce qu'un jeu vidéo d'un point de vue juridique?
- Quels outils juridiques peuvent être utilisés pour la protection des jeux vidéo?
- À qui appartient un jeu vidéo?

### Chapitre 5 : À l'épreuve de la confiance - La protection juridique des jeux vidéo II

Problématiques abordées :

- Quels sont les droits des détenteurs des droits sur les jeux vidéo?
- Quels sont les droits des joueurs sur les jeux vidéo qu'ils possèdent?
- Les joueurs ont-ils le droit de modifier les jeux vidéo qu'ils possèdent?
- Quelle est l'attitude des acteurs de l'industrie vidéoludique vis-à-vis de la modification des jeux vidéo?

### Chapitre 6 : Le sens des responsabilités - Le sport électronique I

Problématiques abordées :

- Qu'est-ce que le sport électronique?
- Quels sont les droits et les obligations des athlètes professionnels?
- Quels sont les droits et les obligations des équipes de sport électronique?

### Chapitre 7 : Le poids des responsabilités - Le sport électronique II

Problématiques abordées :

- Comment les ligues professionnelles de sport électronique sont-elles organisées?
- Quels sont les droits et les obligations des joueurs et des équipes dans le cadre des ligues professionnelles de sport électronique?

# 03

# Contenu pédagogique

## 3.2. Modules

### Chapitre 8 : Sur le fil - La pratique du streaming

Problématiques abordées :

- Quels sont les droits et obligations des joueurs et joueuses pratiquant la diffusion en direct de contenu vidéoludique?
- Comment qualifier les relations entre les plateformes de diffusion en direct et les créateurs de contenu?

### Chapitre 9 : Dernières lignes droites - La lutte contre les comportements toxiques

Problématiques abordées :

- Existe-t-il des mécanismes pour prévenir et lutter contre les comportements toxiques en ligne dans les jeux vidéo?
- Si oui, quelle est leur efficacité?

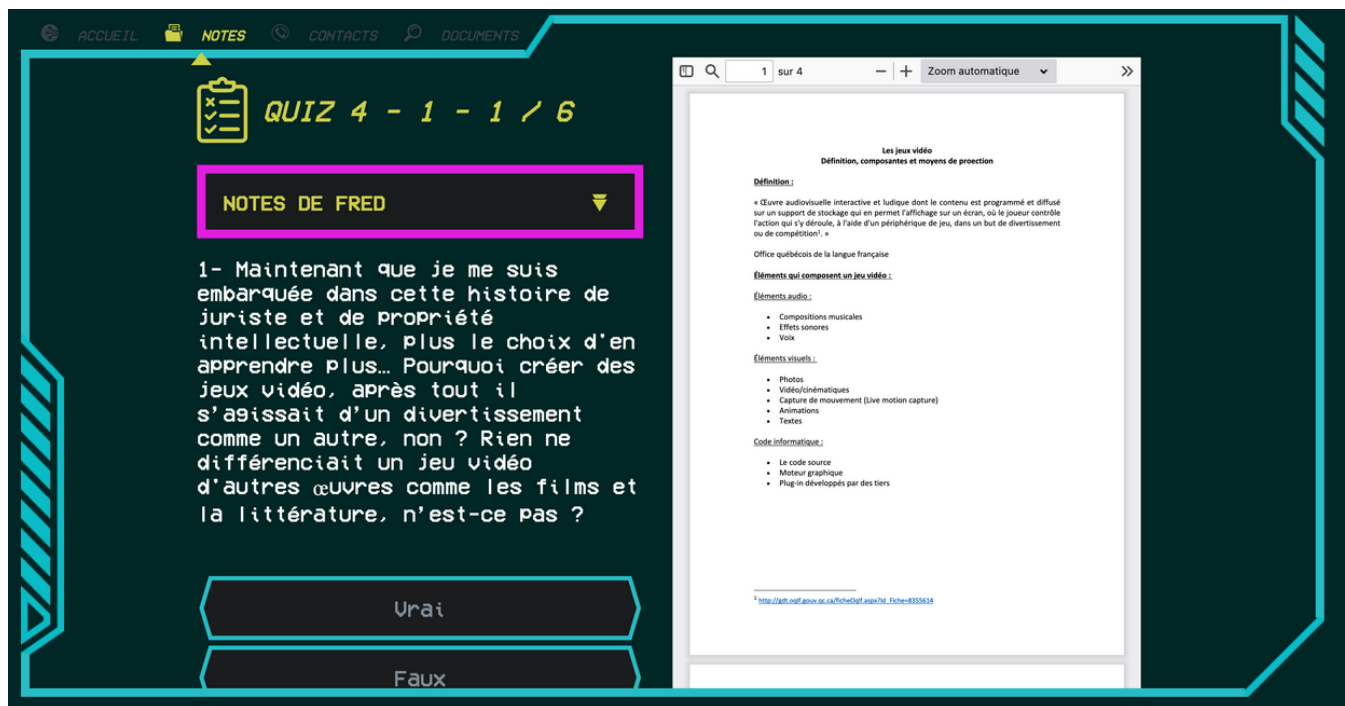


# 03

# Contenu pédagogique

## 3.3. Questionnaires

Au cours de son aventure, le joueur devra compléter 37 questionnaires portant sur différents sujets et répondre à près de 150 questions. Chaque bonne réponse est accompagnée d'une rétroaction individuelle offrant des éléments supplémentaires d'information. Les questionnaires et les rétroactions sont connectés au scénario, ce qui contribue à l'immersion des joueurs et à l'intégration du contenu pédagogique dans l'expérience de jeu.

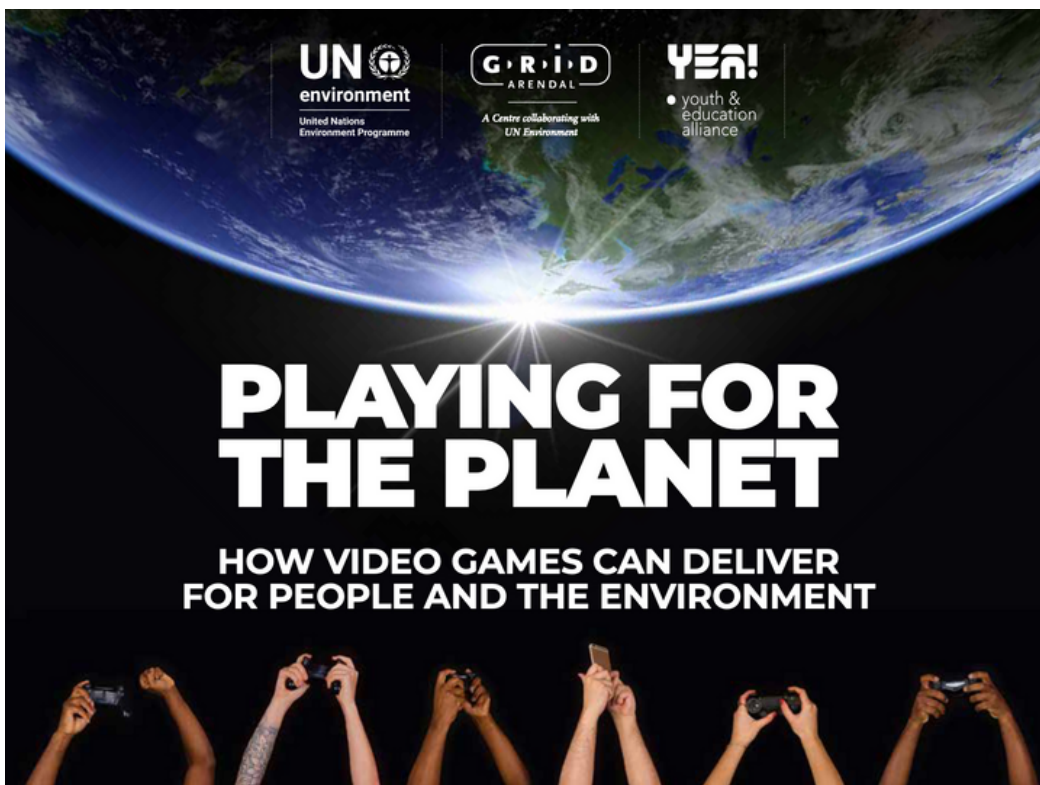


# 03

# Contenu pédagogique

## 3.4. Documents

Durant leur aventure, les joueurs accéderont à 42 documents portant sur l'univers et le droit des jeux vidéo. Il s'agit d'articles de vulgarisation, de rapports, d'articles scientifiques ou encore de documents juridiques (contrats, réglementations, etc.).





# 04 Équipe de projet

## Thomas Burelli

Thomas Burelli est professeur de droit à l'Université d'Ottawa, section droit civil. Ses domaines d'expertise sont le droit de l'environnement, les ressources naturelles et le droit des jeux vidéo. Il est le co-auteur du site web "Learning in Progress" : <https://lip-aec.com>. Sur ce site, il partage les simulations et les jeux qu'il a développés avec Alexandre Lillo afin d'enseigner le droit. Il est co-titulaire d'une Chaire de recherche en innovation pédagogique à la Section de droit civil de l'Université d'Ottawa. Il est également membre actif d'une communauté de pratique dédiée à l'apprentissage par le jeu à l'Université d'Ottawa. Il a contribué à la création de ressources éducatives ouvertes, comme le livre électronique du Educational Games Group (the EGG) intitulé [Enseigner en ligne par le jeu – Un livre de recettes](#). Plus récemment, il a participé à un projet où la [Faculté de droit de l'Université d'Ottawa](#) a été reproduite dans Minecraft.

## Alexandre Lillo

Alexandre Lillo est chercheur postdoctoral et professeur à temps partiel à l'Université d'Ottawa, Faculté de droit et Faculté des arts. Il est cotitulaire d'une chaire de recherche en innovation pédagogique à la Section de droit civil de l'Université d'Ottawa. Il est également le fondateur et un membre actif d'une communauté de pratique dédiée à l'apprentissage par le jeu à l'Université d'Ottawa.

Alexandre Lillo a participé à de nombreux projets de recherche sur la pédagogie juridique et l'apprentissage par le jeu. Il a contribué à la création de ressources éducatives ouvertes, comme le livre électronique du Educational Games Group intitulé [Enseigner en ligne par le jeu – Un livre de recettes](#). Il est le co-auteur du site web "Learning in Progress" ([www.lip-aec.com](http://www.lip-aec.com)), une plateforme en libre accès dédiée au partage de matériel pour créer une simulation de négociation internationale. Il a créé de nombreuses activités basées sur le jeu dédiées à l'enseignement juridique, notamment des jeux d'évasion, des jeux pervasifs, des game jam et des jeux de simulation. Plus récemment, il a participé à un projet où la [Faculté de droit de l'Université d'Ottawa](#) a été reproduite dans Minecraft.

# 04

# Équipe de projet

## **Mélitza Charest**

Mélitza Charest est doctorante en lettres françaises à l'Université d'Ottawa où elle rédige une thèse en création littéraire composée d'une œuvre autofictionnelle (dont le générique dialogue poétique et prose d'idées donne le ton à sa posture de chercheur en création) et d'une analyse portant sur les assignations sociales liées particulièrement au corps des femmes dans la littérature contemporaine française. Pendant ses études, elle enseigne le français au Collège La Cité à Ottawa et est évaluatrice de langue seconde à la Commission de la fonction publique du Canada. En plus d'avoir eu l'honneur d'être finaliste au concours uOGRADflix (ma thèse en 60 secondes), elle publie régulièrement ses recherches sur l'assignation sociale ainsi que des œuvres de fiction en revue, en France et au Québec.

## **Patrick Walton**

Patrick Walton est un professionnel du multimédia avec une expérience dans la photographie commerciale. Il a travaillé dans la fonction publique fédérale pendant plus de 10 ans avant de s'aventurer dans des organismes nationaux sans but lucratif et des entreprises du secteur privé avant d'atterrir dans la section civile de la faculté de droit de l'Université d'Ottawa. Patrick apporte une riche expérience en matière de direction créative, de conception de l'expérience utilisateur, de communication et de marketing.

## **Luc Groulx**

Luc Groulx est un designer graphique qui se spécialise en web. Luc est diplômé de La Cité, en design graphique depuis 2014. Il a travaillé dans des entreprises et à son compte pour cultiver différents projets qui couvrent différents médiums. Son intérêt s'est dernièrement tourné vers le développement front-end pour enrichir ses capacités de résolution de problèmes. Ses loisirs incluent la composition de musique, les jeux de société et les jeux vidéo.

# 04

## Équipe de projet

### **Guillaume St-Pierre**

Guillaume est un développeur de logiciels et le fondateur d'une startup avec de l'expérience en support technique, ingénierie, relations avec les développeurs et développement de jeux. Il agit en tant que consultant et concepteur de logiciels dans des projets liés à l'apprentissage et à la gamification à l'Université d'Ottawa et à l'Université Concordia.

### **Rachel Nadeau**

Rachel Nadeau est candidate au doctorat en droit à l'Université Laval. Son projet de recherche, intitulé *Les milieux naturels sont-ils accessibles à tous? Rapports entre le droit de l'aménagement du territoire et la justice environnementale*, vise à établir si le droit de l'aménagement du territoire au Québec peut servir de levier pour renforcer l'équité dans l'accès aux espaces verts. Elle a précédemment complété un baccalauréat en droit à l'Université Laval et une maîtrise en droit à l'Université d'Ottawa. Cette dernière, qui portait sur les pouvoirs des municipalités en environnement au regard du partage des compétences, lui a valu la Médaille du Barreau de Paris 2018-2019. De 2019 à 2021, elle a travaillé comme analyste des politiques à Environnement et Changement climatique Canada. Mme Nadeau s'intéresse particulièrement au droit de l'environnement et à l'aménagement durable du territoire dans une perspective de justice environnementale.



# 05

# Crédits du projet

Ce projet est rendu possible grâce au financement du gouvernement de l'Ontario et au soutien d'eCampus Ontario à l'égard de la Stratégie d'apprentissage virtuel. Pour en savoir plus sur la Stratégie d'apprentissage virtuel, consultez le site

<https://vls.ecampusontario.ca/fr/>.

Ce projet a été réalisé par la Chaire de recherche en innovation pédagogique de la Section de droit civil, Université d'Ottawa.

Ce projet a été réalisé en partenariat avec la Section de droit civil de l'Université d'Ottawa et La Cité.

## **Direction de projet**

Thomas Burelli  
Alexandre Lillo

## **Contenu pédagogique**

Thomas Burelli  
Alexandre Lillo

## **Programmation**

Guillaume St-Pierre  
Rachel Nadeau

## **Direction artistique**

Patrick Walton

# 05

## Crédits du projet

### **Scénario**

Mélitza Charest  
Alexandre Lillo  
Thomas Burelli

### **Graphisme**

Luc Groulx  
Patrick Walton

### **Conception de personnages**

Patrick Walton  
Luc Groulx

### **Animation**

Patrick Walton  
Luc Groulx  
Guillaume St-Pierre

### **Audio**

Alexandre Lillo  
Patrick Walton  
Thomas Burelli

# 05

# Crédits du projet

## Musiques

Oleksii Abramovych  
Bobby Cole  
Simon Jomphe Lepine  
Oleksandr Koltsov  
Humans Win (formerly Lance Conrad)  
LIVINGFORCE  
MEDIA MUSIC GROUP  
William Pearson  
Jon Presstone  
Boris Skalsky  
Suite Tracks Music  
Marshall Usinger  
Amber Waldron  
we20fifty

## Remerciements

Étienne Trépanier - Jurivision  
Isabelle Guérin - La Cité  
Jurivision - La plateforme audiovisuelle du droit

## Licence

Ce travail est autorisé en vertu d'une [licence Ontario Commons – Sans œuvre dérivée](#).

