

# La création numérique ludique : une œuvre comme les autres ?

*Sous la direction  
de Patricia SIGNORILE*

*Comité de direction  
Bruno ELY, Hervé ISAR & Philippe MOURON*

Ce Cahier *Droit & Arts* est consacré à la « gamification » ou « ludification » de la société, au questionnement juridique, artistique et économique de ces notions, aux problèmes posés par la transposition des éléments visuels qui constituent la structure du jeu dans des situations différentes de celles du jeu, expertisées à travers un prisme critique.

Le numérique, en tant qu'élément fondamental de la « ludification » de l'art, pose nécessairement la question juridique de la reproduction et de la diffusion des œuvres. S'agira-t-il d'une exception à venir en matière de protection des œuvres ? Ou au contraire faudra-t-il penser de nouveaux mécanismes propres à faciliter l'aménagement des intérêts particuliers de l'artiste et de ses ayants droit avec l'intérêt général ? Qu'en est-il de la patrimonialisation de l'identité du joueur à travers l'avatar de jeu vidéo ? Peut-on intégrer la création ludique à la démocratisation culturelle souhaitée en matière de patrimoine ? L'art numérique est-il un art ludique « nouveau » ? Peut-on situer ces œuvres dans une continuité historique ? Peut-on imaginer les développements futurs ? Quelles en sont les multiples facettes sociétales et temporelles ? Toutes ces questions représentent autant de pistes qu'emprunteront les auteurs.

## Sommaire

### Préambule

Hervé ISAR

### Introduction générale

*La création numérique ludique : une œuvre comme les autres ?*

Patricia SIGNORILE

### 1. DE L'ART AU DROIT : DES PRINCIPES COMPLEXES

**Les origines socio-idéologiques de l'Artgame. Enjeux de la gamification dans la création vidéoludique**

Claire SIEGEL

**Le jeu vidéo, œuvre ludique au statut complexe**

Geoffray MARTINO

**Temps du droit positif et art numérique**

Laure MERLAND

### 2. DU DROIT À L'ÉCONOMIE : DES PRINCIPES EN DEVENIR

**La création par la personne de son identité numérique, une œuvre de l'esprit ?**

Sébastien CACIOPPO

**Identité et patrimoine du joueur de sport électronique**

Philippe MOURON

**Le jeu vidéo et la protection des mineurs par le droit**

Hervé ISAR

**Analyse économique individuelle et collective de la pratique vidéo-ludique**

Pierre SCHWEITZER

## BON DE COMMANDE

Vous pouvez commander *Les Cahiers des rencontres Droit & Arts n° 3* sous la direction de Patricia SIGNORILE en renvoyant le bon de commande suivant :

**Par voie postale :** Presses Universitaires d'Aix-Marseille, 29 avenue Robert Schuman, 13621 Aix-en-Provence Cedex 1

**Par courriel :** puam@univ-amu.fr

**Par téléphone :** 00 33 (0)4 13 55 31 31

126 pages ISBN : 978-2-7314-1154-6 Quantité : \_\_ Prix unitaire : 14 € (frais de port en sus)

NOM : .....

ADRESSE : .....