

Formes et enjeux de la régulation des jeux vidéo

Olivier Mauco

MSH-PN / CeSSP-Paris 1 / OMNSH

I. Genèse de la régulation : la question des contenus

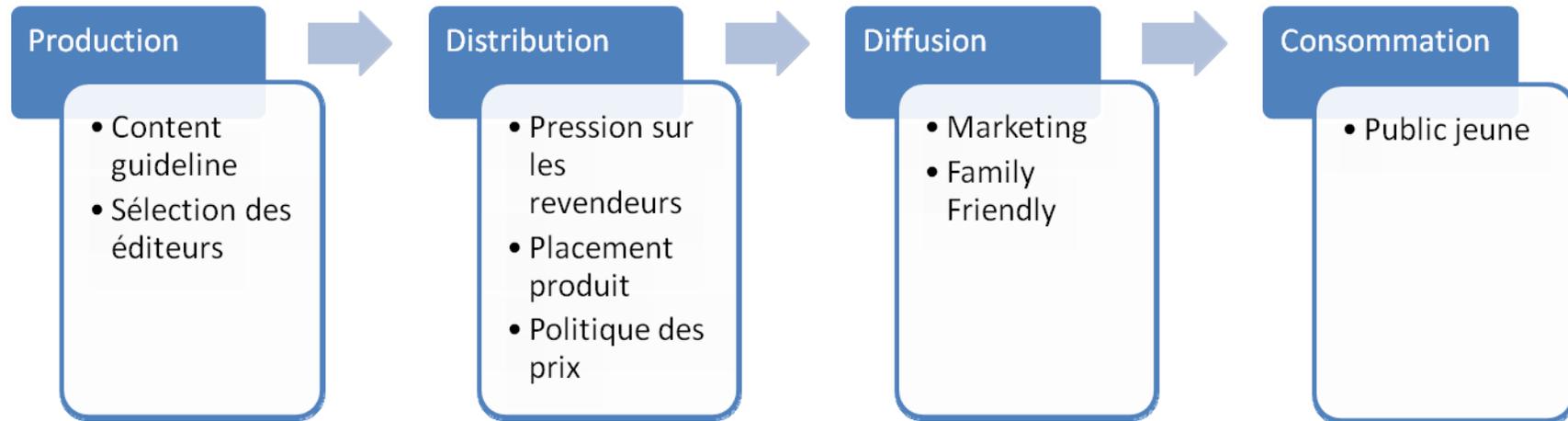
Nintendo, Sega et l'ESRB

1985 - 1994

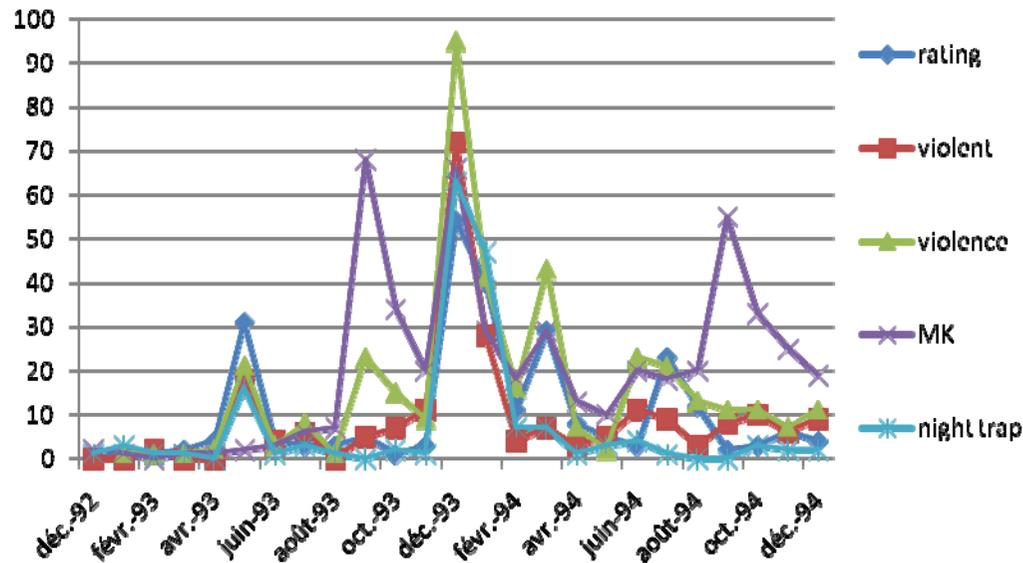
La régulation des jeux : grands principes

- Cette régulation est à mettre en perspective avec l'isomorphisme institutionnel (DiMaggio & Powell, 1983):
 - **Coercitif** : réponse à un impératif culturel et politique
 - **Processus mimétique** : incertitude (technologique, économique), favorise adoption de comportements semblables
 - **Pression normative** : organisation de la profession (division du travail, chaîne de production)

1. Pression normative : Nintendo (1985 – 1993)

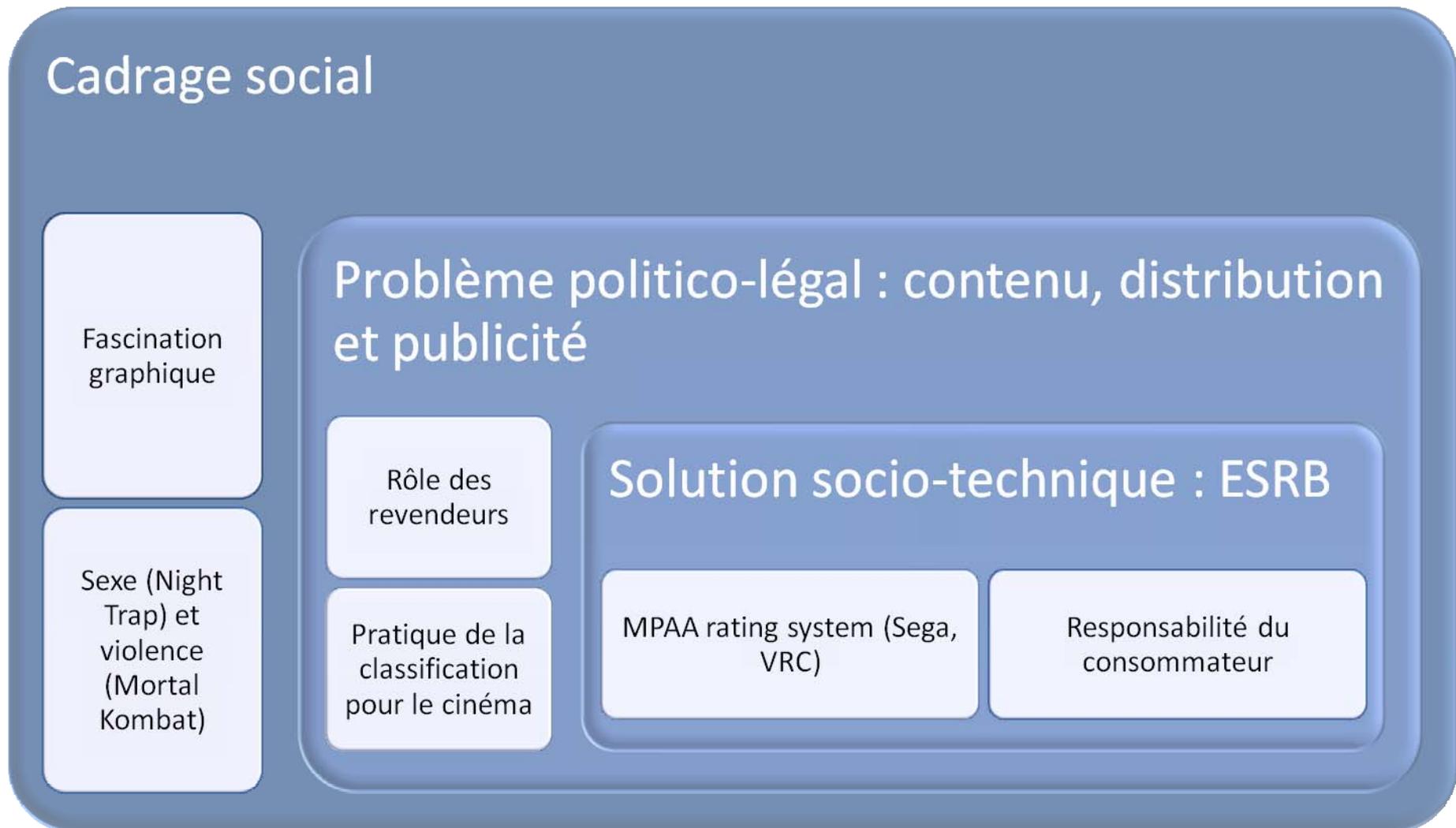


2. Régulation coercitive : médias et politiques publiques



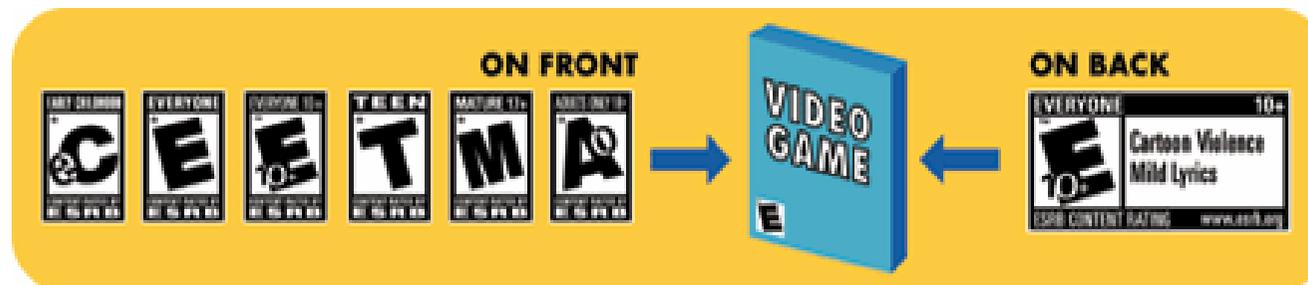
- ❖ Explosion médiatique de la question de la violence et de la régulation
- ❖ Audiences au Congrès : mobilise la profession, crée de l'incertitude

3. Processus mimétique : l'autorégulation



ESRB et PEGI

- Modèle de classification des contenus audiovisuels
 - Pictogrammes préventifs
 - Centré sur la publicité
- Autorégulation privée
 - Code de conduite
 - Système de licence d'exploitation du label



II. Jeux On-line : la redécouverte du jeu

MMO et social gaming : redéfinition
des pratiques

Règlementation des bornes d'arcade

- Débat public sur :
 - L'usage de l'argent (1980-82)
 - L'addiction (1981-1983)
- Intégration dans la législation sur les jeux mécaniques :
 - Dispositions locales (règlements)
 - Pluralité des modèles

	Public catégorisé	Public non catégorisé
<i>Distribution</i>	Zonage	License d'exploitation
<i>Consommation</i>	Limitation de l'horaire	Absence de bornes

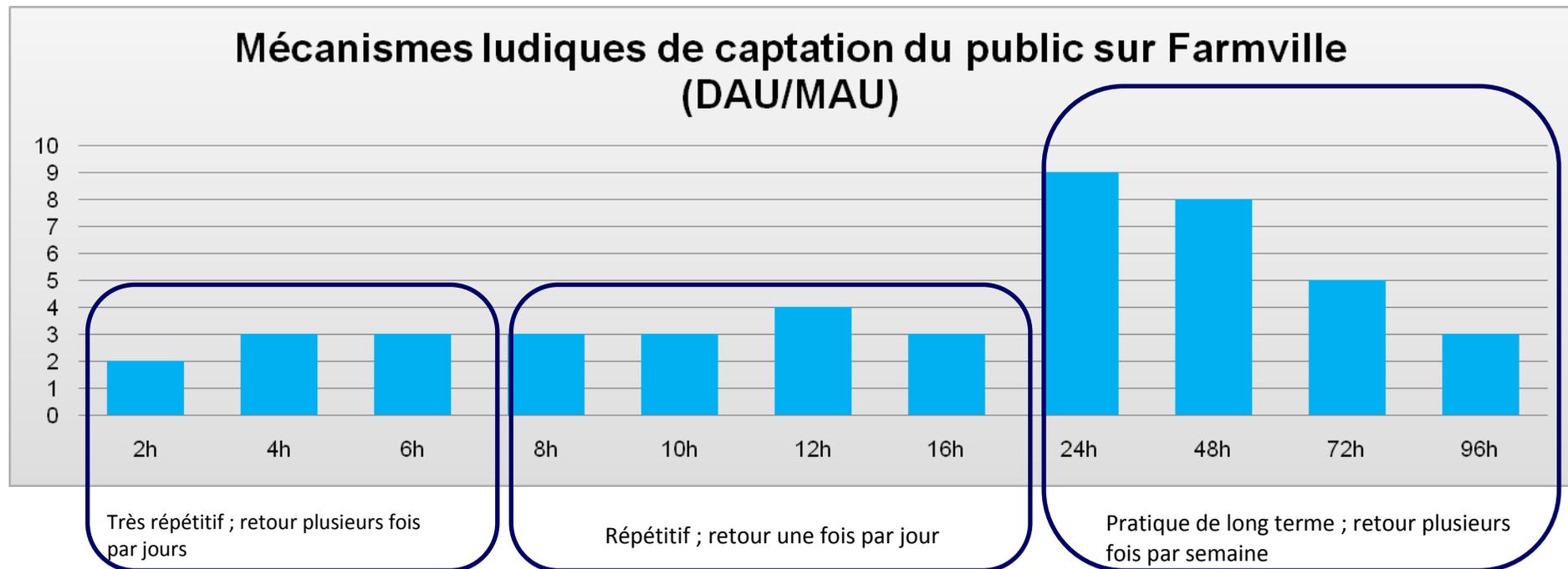
MMO : anticipation légale

- Des éditeurs (CLUF et TOS)
 - Enjeux de propriété intellectuelle
 - Anticipation des mesures coercitives
 - Solutions techniques
- Des organismes (Pegi Online Safety Code)
 - Catégorisation des publics (+12)
 - Mise en conformité avec les dispositions légales nationales



Social games

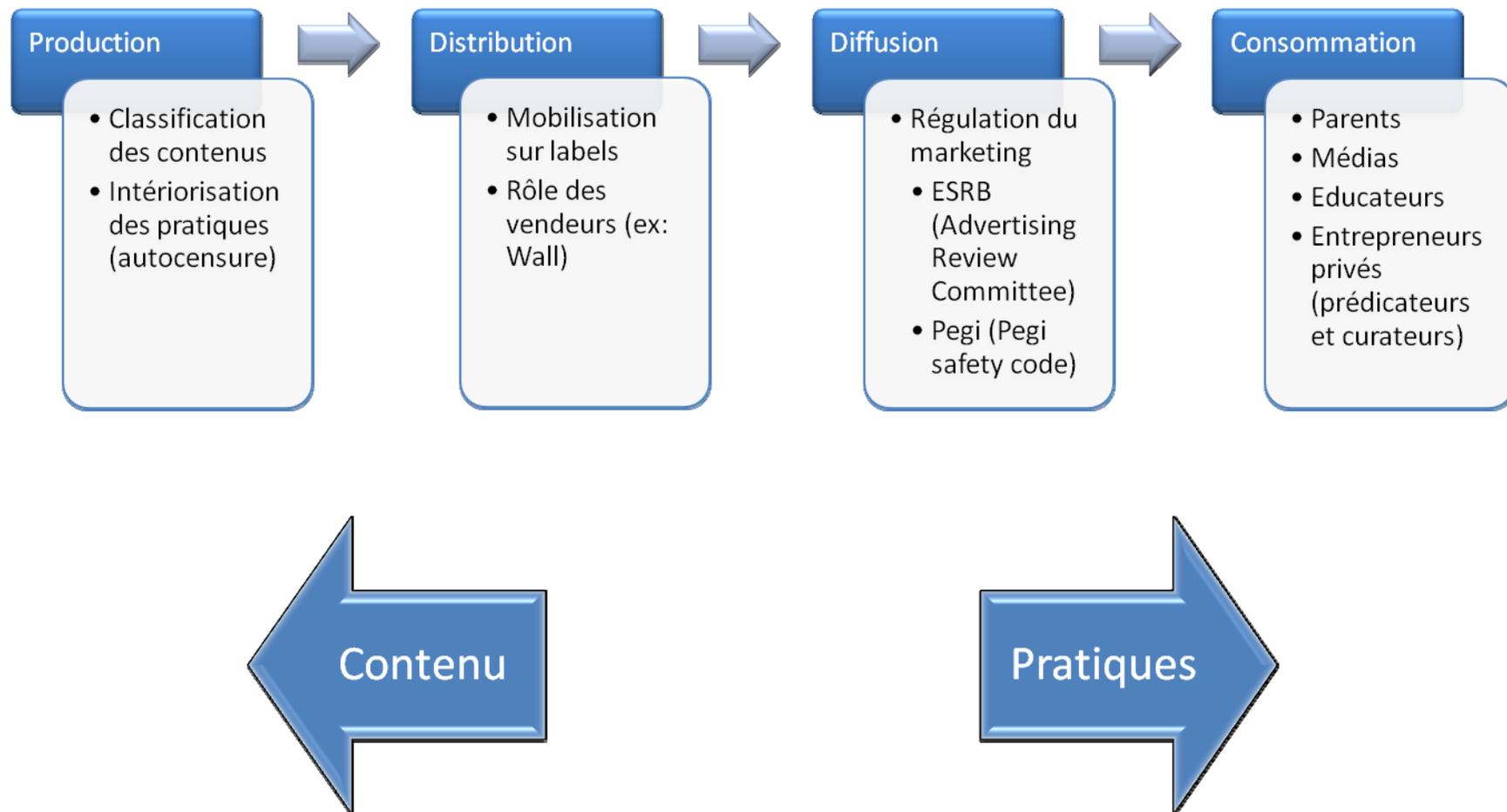
- Renoue avec mécaniques de l'arcade
 - Non régulé par PEGI/ESRB
 - Question des plateformes (facebook)



III. Défis et enjeux politiques du global et du numérique

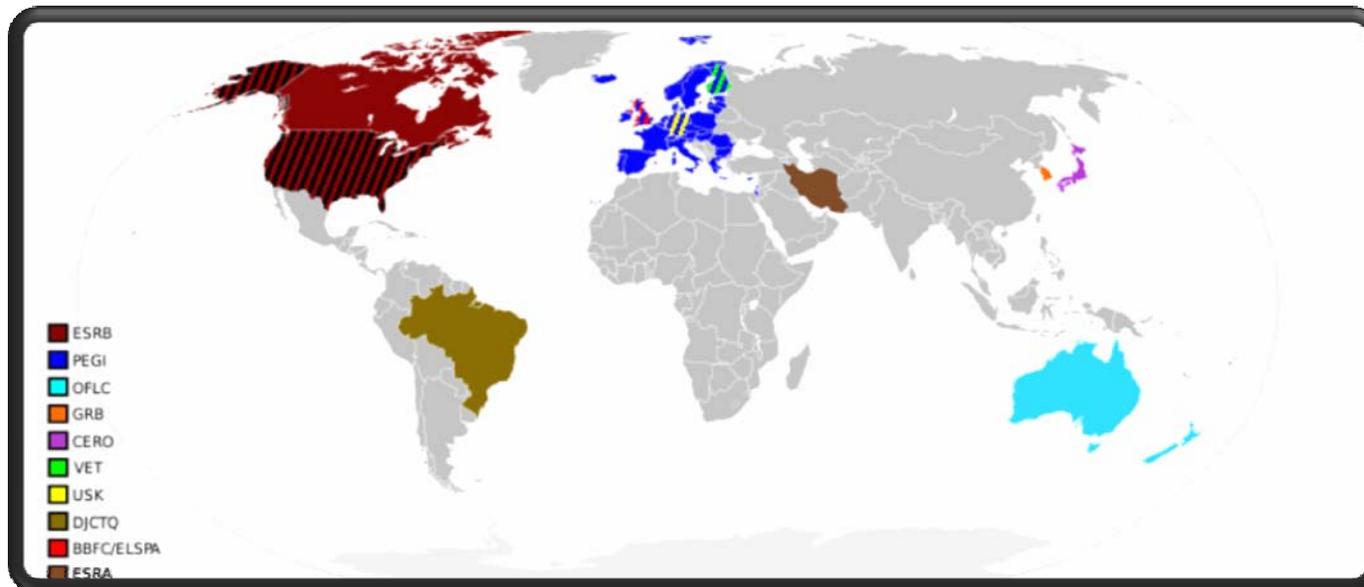
Plateformes, territorialisation,
monétisation

La chaîne classique du jeu vidéo



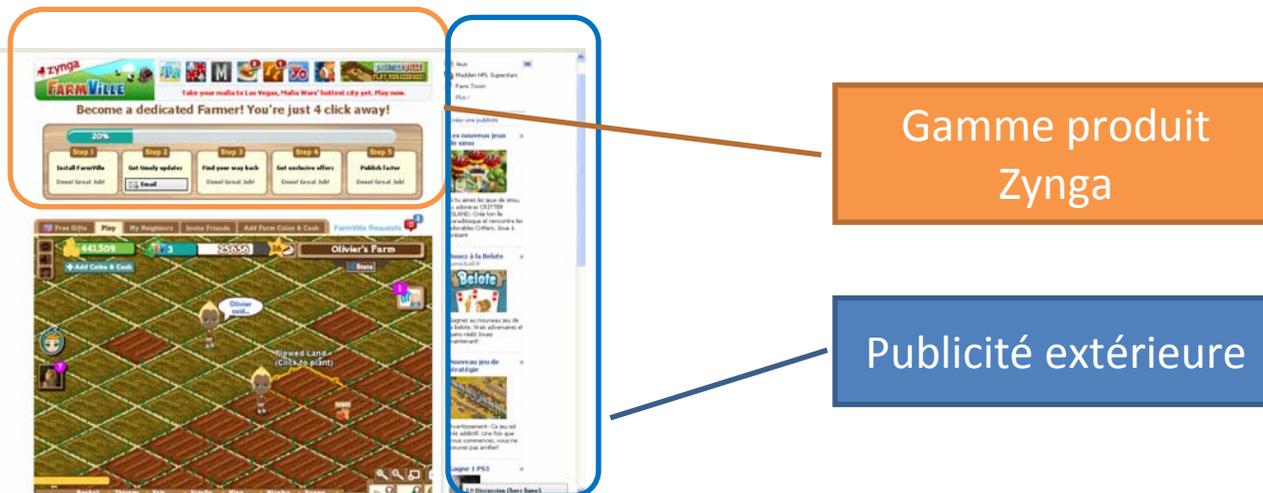
Enjeux du off-line

- Marchés transnationaux \neq espaces politiques nationaux et/ou fédérés (PEGI > UE) :
 - question de la validité juridique
 - pluralité des sensibilités politiques et culturelles
- Principe affirmé de subsidiarité des labels (ex: Allemagne) et particularismes locaux (PEGI et Portugal)



Défis du On-line

- Territorialisation des serveurs et de la diffusion
- Monopole des plateformes immatérielles (facebook, myspace)
- Publicité en ligne, advergaming
- Monétisation des biens virtuels (1 M en 2009 et) et fiscalité



Merci !



o.mauco@gmail.com
Blog : www.gameinsociety
Twitter : [gameinsociety](https://twitter.com/gameinsociety)