

Colloque Droit et jeux vidéo

14 novembre 2025, Laboratoire de cyberjustice (B-2215)
Pavillon Jean-Brillant, Université de Montréal

Programme

8h45- 9h00 : Mot d'ouverture (Nicolas Vermeys)

9h00-9h30 : Julie Carpentier, Cheffe des services juridiques (Behaviour Interactif)

9h45-10h45 - Panel 1 : Transactions
(Animation : Maya Cachecho)

- Michael Shortt (Fasken) : La légalité des *Lootboxes*
- Jean-Philippe Caron (Calex) : Qualification des jeux vidéo à titre de « bien »

10h45-11h00 – Pause

11h-12h00 - Panel 2 : Propriété intellectuelle dans le monde des jeux vidéo
(Animation : Ysolde Gendreau)

- Vincent Bergeron (Robic) : Marques de commerce et brevets
- Jules Gaudin (Robic) : Négociation des contrats d'édition des éditeurs

12h00-13h30 – Dîner/Lunch

13h30-14h30 - Panel 3 : Protection de la vie privée
(Animation : Vincent Gautrais)

- Maude Bonenfant (UQAM) & Alexandra Dumont (UQAM, doctorante) : Le non-respect de la vie privée des enfants dans les jeux vidéo
- Thomas Burelli (UOttawa) & Gabriel Cadieux (UOttawa, doctorant) : Dédales des politiques de confidentialité en matière de protection des données

Pause : 14h30-14h45

14h45-15h45- Panel 4 : Harcèlement en ligne
(Animateur : Nicolas Vermeys)

- Alexandra Bouchard (USherbrooke) : Encadrement et régulation du harcèlement et de la toxicité sur les plateformes de jeux en ligne
- Gabrielle Trépanier Jobin (UQAM) : Aspects juridiques en études vidéoludiques.

15h45- Mot de clôture

16h00- Cocktail