



Conférence de LegallT – Jeudi le 23 mars 2017

Le CAIJ a trouvé des documents susceptibles de vous intéresser sur le sujet de la conférence : Réalité virtuelle et réalité augmentée – un monde intangible aux impacts bien concrets, par Me Paul Gagnon

Doctrine en version électronique

1. Abramovitch, Susan H, David L Cummings, « [Virtual property, real law : the regulation of property in video games](#) » dans Barreau du Québec. Service de la formation continue, dir, *Développements récents en droit du divertissement 2007*, vol 272, Cowansville (Qc), Yvon Blais, 2007, 33 (CAIJ Jurisbistro^{MD} eDOCTRINE).
2. Gilker, Stéphane, Charles Lupien, « [Le droit de propriété dans les mondes virtuels en droit civil québécois](#) » dans Barreau du Québec. Service de la formation continue, dir, *Développements récents en droit du divertissement 2009*, vol 311, Cowansville (Qc), Yvon Blais, 2009, 159 (CAIJ Jurisbistro^{MD} eDOCTRINE).
3. Gravelle, Louis-Pierre, « [Protection des jeux vidéo : la propriété intellectuelle en mode multijoueur](#) » dans Barreau du Québec. Service de la formation continue, dir, *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle (2012)*, vol 357, Cowansville (Qc), Yvon Blais, 2012, 151 (CAIJ Jurisbistro^{MD} eDOCTRINE).
4. Journault, Jean-François, Jean-Sébastien Rodriguez-Paquette, « [Ce que vous ne savez pas sur Mario Bros et les droits d'auteur](#) » dans Robic, dir, *(2014) 17:3 Bulletin Robic* (CAIJ Jurisbistro^{MD} eDOCTRINE).
5. [Loi sur le droit d'auteur annoté](#) (CAIJ Jurisbistro^{MD} eLOIS).

Doctrine en version électronique sur authentification

1. Fairfield, Joshua A.T., « Anti-social contracts : the contractual governance of virtual worlds » (2007-2008) 53 RD McGill, 427 ([HeinOnline](#))

Question(s) de recherche documentée(s)

1. [Quelles sont les sources utiles à consulter sur le droit d'auteur?](#) (CAIJ Jurisbistro^{MD} TOPO).
2. [Quelles sont les sources utiles à consulter sur les ordinateurs et les logiciels](#) (CAIJ Jurisbistro^{MD} TOPO).

Documents disponibles sans frais en bibliothèque

1. Dannenberg, Ross A, *Computer games and virtual world : a new frontier in intellectual property*, Chicago, American Bar Association, section of Intellectual property law, 2010 [Sur nos rayons KF 3024 C6 C738 2010](#)
2. Duarte, Tony, *Canadian film & television business & legal practice*, Aurora (Ont), Canada Law Book, 2000 (feuilles mobiles mise à jour novembre 2016) [Sur nos rayons KE 3980 D812 Cour.](#)



3. Duranske, Benjamin Tyson, *Virtual law : navigating the legal landscape of virtual worlds*, 1^{er} éd, Chicago, American Bar Association, 2008 [Sur nos rayons KF 390.5 C6 D949 2008](#)
4. Franchi, Éric, « L'accès au patrimoine culturel en vue de la production d'œuvres interactives » dans Barreau du Québec. Service de la formation continue, dir, *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, vol 123, Cowansville (Qc), Yvon Blais, 1999, 41 [Sur nos rayons KE 2778 1999 v.123.](#)
5. Savoie, Jean-Philippe, « Droit d'auteur et jeux vidéo » (2016) 28 CPI 671 [Sur nos rayons K 3 A325 2016 v.28.](#)
6. Sookman, Barry B, *Sookman : computer, internet and electronic commerce law*, Scarborough (Ont), Carswell, 2000 (feuilles mobiles mise à jour 2017-1) à la sect 3.5(h) [Sur nos rayons KE 452 C6 S711 Cour.](#)

Pour plus d'information juridique, consultez [le site du CAIJ.](#)