

Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée

Un Monde Intangible aux Impacts Bien Concrets

Par Paul Gagnon, LL.M. IP

Les opinions exprimées lors de cette conférence ne représentent et n'engagent pas les employeurs actuels ou passés de l'auteur.

Qu'entend-on par VR et AR?

- La Réalité Virtuelle c'est... un monde complètement immersif dans lequel on se baigne grâce à un casque ou un appoint quelconque (même un carton!)
- La Réalité Augmentée c'est... un monde superposé au « vrai » monde.
- Est-ce vraiment nouveau tout ça?
- Et le droit là-dedans?

La Propriété Intellectuelle

- Le droit d'auteur – protection accordée à l'auteur d'une œuvre, une fois celle-ci matérialisée
- Les brevets – protection octroyée pour une invention, selon certains critères, et pour une durée de 20 ans
- Les marques de commerce – protection accordée pour un logo, un slogan, une image évocatrice d'un produit ou service offert
- Les secrets de commerce – protection contractuelle d'abord et avant tout

La Réalité Augmentée

- Le AR est pour plusieurs une avenue beaucoup plus prometteuse que le VR (outils médicaux, aide à la conduite, mise en valeur du patrimoine, ... Pokémon Go!)
- Quels enjeux juridique peuvent être soulevés par la superposition des mondes dont il est question?
 - Vie privée et consentement // droit criminel
 - Droit d'auteur – surtout eu égard aux droits moraux (œuvres d'art, patrimoine culturel ou historique)
 - Les marques de commerce et...les commanditaires!

La Réalité Virtuelle

- Est-ce que l'on réinvente la roue? Existe-t-il réellement un « droit de la réalité virtuelle »?
- Déjà un recours d'envergure!
 - Zenimax c. Facebook – le développement du Rift par Oculus (achetée par Facebook pour 2M\$-3M\$)
 - Verdict de 500 Millions USD – Février 2017 (en appel)
 - Accès et emploi d'un individu au sein de Zenimax avant son embauche par Oculus – réemploi du code?
 - Secrets de commerce, non-concurrence et...vérification diligente!

La Réalité Virtuelle

- Décortiquons les différentes étapes et acteurs liés à un projet de VR « typique »
- Ce sont des négociations contractuelles « typiques » - toujours les mêmes débats!
- D'abord... une histoire à compter ou un jeu à jouer!
 - Protection par le droit d'auteur... dans la mesure où il y a « fixation » de l'œuvre
 - L'importante dichotomie entre l'idée et son expression

La Réalité Virtuelle

- Comment transposer cette histoire?
 - Il s'agit d'abord d'une production audiovisuelle en bonne et due forme – surtout droit d'auteur et droits de personnalité
 - Donc, il faut valider la chaîne de titre pertinente (et même l'assurer!)
 - Il existe du « know-how » et des technologies spécifiques pour permettre de produire d'emblée un format « prêt » pour le VR (secrets de commerce, brevets et...compétence!)
 - Il existe des technologies informatique pour altérer le format d'une production audiovisuelle

La Réalité Virtuelle

- Comment transposer un jeu en VR?
 - Il s'agit de le coder pour que celle-ci se matérialise en VR
 - Tout comme quelconque jeu vidéo – il faut des programmeurs, designers graphiques, artistes visuels
 - Présence de « suites de création » qui sont les outils pour créer un jeu vidéo (en VR ou en 2D)
 - Encore là – brevets, droit d'auteur, secrets de commerce et aussi... restrictions contractuelles!

La Réalité Virtuelle

- On a une idée, on a un début de produit... mais on le met où?!
- Chaque « casque » a une plateforme de distribution
 - Distribution comparable à celle des « app store » que nous connaissons
 - Les conditions d'utilisation et les politiques de vie privée sont typiquement du ressort du propriétaire du contenu
 - Qu'en est-il du « data mining »?

La Réalité Virtuelle

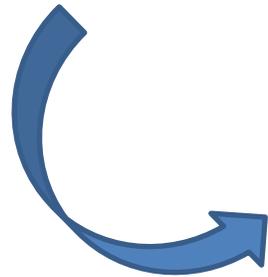
- Les plateformes de distribution dépendent elles-mêmes de technologies – et contribuer à des plateformes peut créer des enjeux contractuels également
- La distribution répond aux dynamiques économiques de réseaux – leur concentration entraîne un plus gros pouvoir sur le marché
 - Compétition entre concurrents sur les marchés « downstream » - i.e. les casques
 - Est-il question de barrière d'entrée aux autres fabricants?
 - Droit de la concurrence et propriété intellectuelle

La Réalité Virtuelle

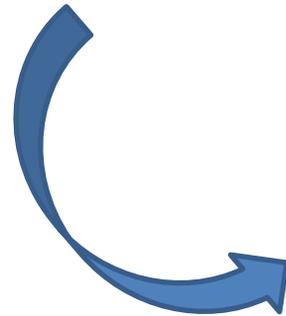
- Et les casques eux?
 - Objets hautement technologiques – brevets, secrets de commerce, droit d'auteur
 - Suites logiciels et composantes technologiques propres
 - Quelle est la portée d'un achat? L'épuisement des droits de PI vs les restrictions contractuelles? Quels sont les droits des utilisateurs?

Une réelle chaîne de création où se mêlent de nombreux droits

LE CONCEPT CRÉATIF



**LE « PRODUIT »
(CODE/IMAGES)**



DISTRIBUTION



L'APPAREIL

Donc – on retient quoi?

- Que le AR et le VR sont des industries en plein essor, marqués de succès mais aussi de beaucoup de questions
- Que le « droit de la réalité virtuelle » n'existe pas en soi et qu'il s'agit d'un amalgame de droits à harmoniser
- Qu'il ne faut pas se laisser intimider par l'apparente complexité de la chose (elle n'existe pas!)

Merci!

Questions ou Commentaires?