



BLOG DMI

Droit du Multimédia et de l'Informatique

CONTACT LE MASTER

Compte-rendu de la conférence « LA REALITE AUGMENTEE : VERS UN ENVIRONNEMENT JURIDIQUE 3.0 ? »

Rédigé par [Blog DMI](#) le 9 janvier 2016 dans [conférences](#) / [Réagissez à cet article!](#)

Tw eeter

J'aime 1 G+1 0



(http://www.blog-dmi.com/wp-content/uploads/2016/01/12490206_10206669848879819_444750605_o.jpg)*Crédit photo : Grégoire Froussart*

LA REALITE AUGMENTEE : VERS UN ENVIRONNEMENT JURIDIQUE 3.0 ?

Conférence organisée par les étudiants du Master II Droit du Multimédia et de l'Informatique et du Master II Droit de la Communication de l'Université Panthéon-Assas.

Au sein de la noble Salle des Conseils du 12 place du Panthéon, se sont réunis divers praticiens du droit autour de la problématique de la réalité augmentée, le 17 décembre dernier, afin d'en dresser les enjeux et d'imaginer les réponses juridiques à y apporter.

Au centre du plan "Nouvelle France Industrielle", la réalité augmentée est une technologie en devenir et d'avenir qui appelle un certain nombre d'interrogations qu'il était important d'envisager.

La définition de cette nouvelle technologie a fait l'objet d'un consensus autour de la table : les professionnels l'ont tous présenté comme étant « l'ensemble des systèmes informatiques qui rendent possibles la superposition d'un modèle virtuel 2D ou 3D à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel ».

Plus concrètement, il s'agit de "méthodes qui permettent d'incruster de manière réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images".

Selon Vincent FAUCHOUX, Avocat associé au sein du Cabinet DEPREZ GUIGNOT & Associés, il faut trois éléments pour faire de la réalité augmentée : un outil pour capter, un outil pour comprendre et un outil qui permet de montrer à l'utilisateur la combinaison des deux.

Caroline LAVERDET, avocate au barreau de Paris, à l'origine d'un article sur le sujet (que vous pouvez retrouver en cliquant [ici \(http://www.laverdet-avocat.com/Expertises-realite-augmentee-encadrement-juridique\)](http://www.laverdet-avocat.com/Expertises-realite-augmentee-encadrement-juridique)), insiste sur les distinctions à faire. La réalité augmentée se distingue de la réalité virtuelle. Cette dernière est une technologie permettant de s'immerger dans un monde virtuel qui n'est pas forcément un monde 3D. La réalité mixte, quant à elle, est comme son nom l'indique, une réalité qui mélange des éléments de réalité augmentée et des éléments de réalité virtuelle. C'est le cas notamment des lunettes développées par MAGIC LEAP, start-up financée par GOOGLE, qui permettent de jouer avec des éléments qui viennent s'incruster dans le monde réel.

On peut envisager diverses applications issues de la réalité augmentée comme le suggère Clémence SCOTTEZ, Juriste au sein de la Direction de la conformité de la CNIL.

Ces applications peuvent être médicales (superposition sur un corps de l'emplacement des organes), militaires (visionnage qui permet en direct de repositionner pour aider à la décision) ou industrielles (application qui permettrait de faire le bon choix pour le positionnement des pièces). Elles peuvent également être utilisées par le grand public (loisirs par exemple) même si la réalité augmentée ne remporte pas encore un succès notoire en France notamment en raison des principes posés par la Loi Informatique et Libertés.

Aujourd'hui, comme le souligne Marie SOULEZ, Avocate et Directrice du Département de propriété intellectuelle au sein du cabinet Alain BENSSOUSSAN Avocats, il n'y a pas de régime juridique particulier encadrant la réalité augmentée dans son ensemble.

En revanche, on dénombre pléthore de règles spécifiques qui auront vocation à s'appliquer à chaque fois qu'un système de réalité augmentée sera mis en oeuvre.

La réalité augmentée et le respect de la vie privée

Jean-Michel BRUGUIERE, professeur à l'Université de Grenoble Alpes et Avocat of Counsel au sein du cabinet DEPREZ, GUIGNOT & Associés propose d'envisager la réalité augmentée par rapport aux droits de la personnalité et notamment au droit au respect de la vie privée.

Sous le prisme de l'article 9 du Code civil qui pose le principe du droit au respect de la vie privée, la réalité augmentée ne va poser de problème que s'il y a communication des informations collectées à un tiers. Cela va conduire à basculer immédiatement dans le droit des données à caractère personnel. Par exemple, l'application « Name Tag » commercialisée aux Etats-Unis permet de croiser des informations relatives à un individu que l'on photographie à l'aide de la reconnaissance faciale. Dans un tel cas, il faudrait solliciter le consentement à la géolocalisation pour une finalité précise mais surtout recueillir le consentement de la personne puisqu'une image numérique contenant le visage d'une personne et permettant de l'identifier est une donnée à caractère personnel.

Jean-Michel BRUGUIERE prône la civilisation du droit des données personnelles afin de gommer la distinction entre vie privée et droit des données à caractère personnel. L'idée est que les fragments numériques que nous laissons, qu'ils soient volontaires (données déclaratives) ou non (données agissantes), ne coïncident pas toujours avec la vie privée. M. Brugière propose ainsi de reprendre la notion de droit au respect de la personnalité sociale, notion plus large que celle de vie privée.

De véritables enjeux dans le domaine de la protection des données à caractère personnel

Aucun avis de la CNIL sur la question de la réalité augmentée n'existe à ce jour comme le rapporte Clémence SCOTTEZ. Ceci s'explique par le fait que cette technologie ne soit pas encore légion au sein de la société, exception faite des Google Glass qui ont été retirées du marché.

Toutes les problématiques de la Loi Informatique et Libertés sont susceptibles d'être concernées par la réalité augmentée car celle-ci met en place une série d'opérations sur les données à caractère personnel.

Ainsi, en présence d'une application ou d'un outil de réalité augmentée, la démarche consistera à identifier le traitement, son responsable, à trouver le fondement juridique puis à vérifier le respect des principes posés par la Loi Informatique et Libertés de 1978, modifiée en 2004.

Plusieurs enjeux en matière de protection des données accompagneront nécessairement cette nouvelle technologie.

En ce qui concerne la captation de l'image d'un tiers par le biais d'un dispositif vidéo, la CNIL a déjà encadré le problème avec « Google Street View » en posant l'obligation de flouter les visages en direct et l'obligation d'informer les personnes. Elle l'a également fait en ce qui concerne la vidéosurveillance et la vidéoprotection. Cependant, avec la réalité augmentée, on est face à une nouvelle pratique : une captation de l'image d'un tiers à l'initiative de particuliers qui retransmettent aux professionnels. Clémence SCOTTEZ précise que le responsable de traitement sera le particulier qui a décidé de l'objectif de la captation, ce qui est d'autant plus envisageable que la Loi informatique et libertés n'exclut nullement la possibilité pour un particulier d'être responsable de traitement et la jurisprudence de la CJUE va également dans le même sens.

Des questions restent entières notamment celle de savoir comment concilier la responsabilité du particulier avec celle de celui qui va conserver la donnée, le fournisseur de l'application par exemple ?

En ce qui concerne la reconnaissance faciale et la géolocalisation, la CNIL reste très prudente. Elle autorise les dispositifs de reconnaissance faciale dans des cas précis, dans un environnement où les individus ont conscience de fournir leur image et en cas d'intérêt public. De même pour la géolocalisation, c'est le niveau de précision qui va nécessiter le recueil ou non du consentement. Quand celui-ci est exigé, il faut un consentement éclairé, systématique et spécifique.

Des formes nouvelles de concurrence déloyale

Caroline LAVERDET s'intéresse aux problématiques concurrentielles posées par la réalité augmentée. L'espace public virtuel est désormais un "nouveau terrain de jeu de la concurrence". Elle assimile les objets du monde réel filmés en réalité augmentée à des mots-clés en faisant un parallèle avec l'Adwords, régie publicitaire de GOOGLE. Ces objets auront en effet la même fonction qu'un mot clé : déclencher l'apparition d'annonces publicitaires. Or, en matière de concurrence déloyale, il est admis qu'une société qui acquiert un mot-clé correspondant à une marque ne peut être accusée de contrefaçon. Elle transpose donc l'analyse mais la seule différence est que l'annonce du concurrent va apparaître sans que l'utilisation de la marque de la société ne se voit alors qu'en matière de réalité augmentée, la marque de la société est vue par la société, il y a donc un risque de confusion entre la marque de la société et celle du concurrent.

De nouvelles formes de concurrence déloyale vont voir le jour avec la réalité augmentée. On peut imaginer des remplacements de publicité qui consisteraient notamment à permettre de supprimer des publicités sur simple passage du smartphone ou des lunettes devant l'annonce. C'est le cas de l'application AR AD TAKEOVER. Une telle pratique est susceptible de porter atteinte aux marques notamment si de telles applications étaient développées par des concurrents.

On peut envisager également la pratique du dénigrement dans la mesure où la réalité augmentée pourrait aider certains à jeter le discrédit sur des concurrents en ajoutant de fausses informations, des commentaires ou des images négatives. On pense entre autre à l'ONG GREENPEACE en réaction contre une explosion d'une plateforme de BP et une marée noire subséquente qui avait entamé une action consistant à dévaloriser l'image de BP, en entachant le logo de pétrole et en modifiant la signification de BP en « British polluters ».

Egalement, la réalité augmentée pourrait accroître la problématique du « AR squatting » qui consiste à squatter l'emplacement virtuel appartenant à un autre.

Vers une explosion des atteintes aux droits de propriété intellectuelle

Delphine SARFATI-SORBRIERA, directrice de l'Union des Fabricants (UNIFAB), met en avant le fait que la réalité augmentée va véritablement changer le comportement des consommateurs et va permettre d'avoir accès à de nombreux contenus, ce qui multiplie les risques d'atteinte aux droits de propriété intellectuelle. Cela va impacter le droit d'auteur puisque les applications s'apparentent à des oeuvres multimédias. De même, cela va avoir des conséquences en matière de droit des brevets.

Mais, elle met en avant que la réalité augmentée ne pourrait pas que présenter des risques d'atteintes, elle pourrait contribuer à lutter contre de ces atteintes et notamment contre la contrefaçon (application qui permet via la géolocalisation de dénoncer des magasins proposant des contrefaçons).

Un secret des affaires menacé

Le secret des affaires est également concerné par l'avènement de cette nouvelle technologie, comme le met en avant Vincent FAUCHOUX. Plus précisément, le nouveau challenge est la violation de la confidentialité par l'image. "Alors que les réseaux sociaux ont aboli la perception de la vie privée, les outils de réalité augmentée vont produire le phénomène inverse dans le monde professionnel" selon l'avocat, puisqu'ils serviront de prise de conscience de la nécessité de préserver le secret des affaires. Les outils de réalité augmentée vont multiplier les risques d'atteinte et vont nécessiter le respect d'un principe de précaution au sein des entreprises.

Le secret des affaires est en pleine évolution puisqu'une directive est en train de le redéfinir. Ceci n'empêche qu'un certain nombre de mesures devront être prises face à cette nouvelle technologie : sensibiliser les employés, les prestataires à la problématique de la confidentialité et éventuellement, prononcer des mesures d'interdiction formelle pour l'utilisation d'outils de réalité augmentée sur les lieux de travail par exemple.

Selon le professionnel, les clauses de confidentialité actuelles sont devenues obsolètes. Il est désormais nécessaire d'envisager une contractualisation sur mesure du problème du secret des affaires.

Enfin, la réalité augmentée va également nécessiter de travailler sur les contrats et ce dans tous les domaines : il s'agira de faire preuve de créativité pour encadrer l'ensemble des problématiques que pourraient poser une application de réalité augmentée (clause de transfert des risques, clause de propriété des résultats....).

Force est ainsi de constater que cette nouvelle technologie, mature dans les prochaines années, pose de véritables enjeux et ce, dans divers pans du droit. La réalité augmentée appelle de vraies réflexions quant aux stratégies à adopter dans les entreprises pour se prémunir des atteintes éventuelles mais aussi quant au droit dans son ensemble.

Même si on dispose de quelques outils pour l'encadrer dans un premier temps, il demeure nécessaire d'accompagner cette nouvelle technologie pour en contrôler les dérives éventuelles.

La réalité augmentée demeure un outil phare dans le vaste monde du numérique et le droit ne peut s'y désintéresser.

Meg-Ann RANSAY & Diane DAUSSY

Articles en relation:

1. **Annnonce de conférence – La réalité augmentée : vers un environnement juridique 3.0 ?**
2. **Compte-rendu de la conférence du 8 décembre 2014 – La réglementation du crowdfunding : Un cadre juridique adapté ?**
3. **Compte-rendu de la conférence « Quels outils juridiques de lutte contre la Cybercriminalité ? Réalité et perspectives. » (16 avril 2015)**
4. **Compte-rendu de notre conférence « Données personnelles en entreprise : protection ou illusion ? »**
5. **Compte rendu conférence « To Trust Or Not To Be : l' internet peut-il exister sans confiance ? »**

Tw eeter

J'aime

1

G+1

0



By **Blog DMI** | [Website](#) | [Other Articles](#)

Related Posts