

TOULOUSE
CAPITOLE
Publications



« Toulouse Capitole Publications » est l'archive institutionnelle de
l'Université Toulouse 1 Capitole.

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE CONFRONTÉE À LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

ALEXANDRA MENDOZA-CAMINADE

Référence de publication : Les Petites Affiches n° 164-165 p.5

Pour toute question sur Toulouse Capitole Publications,
contacter portail-publi@ut-capitole.fr

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE CONFRONTÉE À LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Dans le secteur très évolutif du jeu vidéo, il s'agit ici de s'interroger sur les liens entre le jeu Pokémon GO et la propriété intellectuelle, et de déterminer si le recours à la réalité augmentée influe sur l'appréhension juridique du jeu en termes de propriété intellectuelle. Pour déterminer quelles règles juridiques s'appliquent au jeu, il faut avant tout se référer aux conditions d'utilisation contractuelles figurant sur le site dédié. Concrètement, de nombreux aspects de la relation entre les titulaires de droits et joueurs sont contractualisés, y compris des aspects de propriété intellectuelle. Or ces conditions d'utilisation figurant sur le site où se télécharge le jeu sont rédigées de manière extrêmement favorable à l'entreprise Pokémon.

Deux points essentiels retiennent l'attention concernant les conditions d'utilisation : il s'agit du respect absolu des droits de propriété intellectuelle liés au jeu, ainsi que de l'absence de droit conféré au joueur.

S'agissant des divers droits de propriété intellectuelle relatifs au jeu Pokémon GO, l'application est constituée par la fusion d'éléments audiovisuels et de logiciels assurant l'interaction du jeu. Comme tout jeu, Pokémon GO est un regroupement de différentes contributions qui forment un tout : cet ensemble peut parfois être désigné comme étant une œuvre audiovisuelle, mais cette qualification ne lui confère pas de régime juridique spécifique.

Les éléments composant le jeu vidéo font l'objet d'une qualification autonome et d'une protection distributive. Des éléments créatifs du jeu vidéo tels que les logiciels, les éléments visuels ou encore sonores peuvent constituer des œuvres de l'esprit protégées par le droit d'auteur. Le jeu vidéo peut constituer une œuvre de l'esprit protégée par le droit d'auteur pour autant que la condition de l'originalité soit satisfaite. Par ailleurs, différents droits protègent les personnages du jeu, tant les dessins que leurs noms. Le site internet égrène d'ailleurs une liste de marques nominales devant être respectées. Aussi, l'utilisateur se voit préciser de nombreuses restrictions d'utilisation, comme par exemple l'interdiction de « modifier ou de supprimer les droits d'auteur et autre propriété intellectuelle du contenu présent sur le service », ou encore de « modifier ou créer des œuvres dérivées basées sur le contenu ».

Par ailleurs, la situation du joueur est spécialement envisagée par les conditions d'utilisation : la création de tout droit au profit du joueur est refusée lors du fonctionnement du jeu. En outre, les droits des utilisateurs sont extrêmement restreints par la licence qui est une licence « restreinte, personnelle, révocable, non transférable et non sous-cessible, à utiliser sur le service » (art. 11). Si tout droit est refusé par la licence sur le contenu virtuel, c'est aussi plus

largement toute commercialisation basée sur le jeu qui est exclue pour l'utilisateur, notamment en ce qui concerne les transactions en matière de collections de Pokémon.

Mais la difficulté la plus innovante posée par le jeu concerne l'atteinte que le jeu engendre concernant les droits de propriété intellectuelle des tiers. En effet, la réalité augmentée conduit à incruster les personnages virtuels dans la « vraie » vie : les personnages évoluent dans des lieux géographiques réels. Or les photos qui accompagnent les Pokestops portent sur des points d'intérêts matérialisés par des reproductions en plein écran ou des vignettes représentant un bâtiment, une œuvre architecturale, ou encore des œuvres de street art. Ainsi, des photos de sites sont utilisées pour signaler aux joueurs des lieux, ce qui constitue des actes de reproduction en principe soumis au droit d'auteur.

En France, l'exception de panorama qui a été prévue de manière très limitative par l'article L. 122-5 11° du Code de la propriété intellectuelle ne permettrait pas de considérer cet usage comme étant licite. En effet, cette exception vise les reproductions et représentations d'œuvres architecturales et de sculptures, placées en permanence sur la voie publique, réalisées par des personnes physiques, à l'exclusion de tout usage à caractère commercial. Les deux restrictions cumulatives posées par le texte visant les personnes physiques ainsi qu'un usage non commercial interdisent à une société comme Niantic de bénéficier de cette exception. La société encourt donc des poursuites pour violation de droit d'auteur pour chaque photo d'œuvre protégée figurant dans son application. Plusieurs sculpteurs et architectes auraient sollicité la société pour obtenir des compensations financières pour l'utilisation de leurs œuvres réalisées par le jeu.

Finalement, la dimension de réalité augmentée du jeu n'influe pas de manière décisive sur le traitement du jeu par le droit de la propriété intellectuelle : l'utilisation de la réalité augmentée génère essentiellement des questions connues en la matière. L'immense succès de Pokémon GO a bien sûr suscité des convoitises et il faudra voir si des questions juridiques nouvelles émergeront pour d'autres jeux de réalité augmentée qui sont en cours de préparation.