



LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE & la transformation numérique de l'économie

Regards d'experts

2.4

LA RÉALITÉ VIRTUELLE CONFRONTÉE AU DROIT D'AUTEUR

Optimiser la protection des applications de réalité virtuelle

par Marie Soulez

L'AUTEUR

Avocat depuis 2006, Marie Soulez dirige le département contentieux de la propriété intellectuelle du cabinet Alain Bensoussan. Elle est en charge notamment des actions civiles et pénales en contrefaçon de droits d'auteur et de droits voisins et de la mise en place de stratégies de protection de l'innovation. Coauteure de l'ouvrage « Informatique, Télécoms, Internet » (Ed. Francis Lefèbvre), elle est chargée d'enseignement auprès d'écoles d'ingénieurs et anime des formations professionnelles.

SYNTHÈSE

Le développement des technologies immersives, dites de « *réalité virtuelle* » ou « *réalité de synthèse* », touche l'ensemble des secteurs économiques. La réalité virtuelle étend considérablement le champ du domaine des possibles et a une forte valeur stratégique. La définition de son statut légal permet d'en optimiser la protection, tant en phase de conception et de développement qu'en phase d'exploitation.

MOTS CLÉS : réalité virtuelle | réalité de synthèse |
technologie immersive | droit d'auteur | protection | innovation

I - STATUT LÉGAL ET RÉGIME DE PROTECTION APPLICABLE

Ludique et culturel pour certains, fondamental pour les autres, le développement des technologies immersives, dites de « *réalité virtuelle* » ou encore « *réalité de synthèse* », touche aujourd'hui l'ensemble des secteurs économiques, de l'industrie traditionnelle aux services à la personne, en passant par l'urbanisme, la culture, les médias, le jeu vidéo ou encore le domaine de la santé.

Si les brevets se multiplient, les titans du numérique tels que Google, Microsoft ou encore Sony investissent des millions d'euros à cette fin, les applications de réalité virtuelle doivent également être appréhendées sur le terrain du droit d'auteur, système de protection naturel de cette œuvre « *protéiforme* ».

A. Définition

APPROCHE TERMINOLOGIQUE

La réalité virtuelle est la reconstitution sur support numérique d'un environnement immersif.

Sous l'appellation « *réalité de synthèse* », préférée à celle de « *réalité virtuelle* » par la Commission générale de terminologie et de néologie, elle est définie comme un « *environnement créé à l'aide d'un ordinateur et donnant à l'utilisateur la sensation d'être immergé dans un univers artificiel* »¹⁷¹.

C'est pourtant bien sous l'appellation « *réalité virtuelle* » que doit être appréhendée cette technologie, cet oxymore consacrant l'idée de la sensation du réel dans un univers virtuel.

En effet, « *les techniques de la réalité virtuelle sont fondées sur l'interaction en temps réel avec un monde artificiel, à l'aide d'interfaces comportementales permettant l'immersion "pseudo-naturelle" de(s) l'utilisateur(s) dans cet environnement. Ce monde artificiel est imaginaire ou une simulation de certains aspects du monde réel* »¹⁷².

Dès 1997, alors que la réalité virtuelle semblait encore relever du domaine de la science-fiction, l'American Dialect Society qui détermine chaque année « *The Word of the Year* » (le mot de l'année) retient parmi les mots pertinents, « *virtual* » (virtuel, ou de synthèse) qu'elle associe à l'expression « *virtual reality* » (réalité virtuelle, ou réalité de synthèse), rendant ainsi hommage à l'émergence d'une nouvelle technologie.

Elle est augmentée lorsqu'elle ressort de la superposition d'images de synthèse à des images réelles et elle est fusionnée lorsqu'elle aboutit à une confusion du réel et du virtuel.

171 JORF n° 93 du 20 avril 2007, Vocabulaire de l'informatique.

172 P. Fuchs, « Les interfaces de la réalité virtuelle ». Ed. Interfaces, les journées de Montpellier, 1996, cité par « Réalité Virtuelle et Formation : Conception d'Environnements Virtuels Pédagogiques », D. Lourdeaux, École des Mines de Paris.

APPROCHE TECHNIQUE

La réalité virtuelle constitue une technologie complexe difficile à définir. Ses finalités, ses applications concrètes et les techniques sur lesquelles elle repose sont intimement imbriquées.

La technologie repose sur deux concepts cardinaux : l'immersion et l'interaction.

Elle permet l'immersion d'un usager dans un univers sensoriel de synthèse par l'interaction entre des éléments virtuels et un cadre réel sur lequel les premiers se superposent.

Les perceptions générées par la technologie de la réalité virtuelle peuvent être non seulement visuelles mais également auditives, olfactives voire tactiles ou gustatives, la simulation de réalité augmentant logiquement dans la même mesure que le nombre de sens mobilisés chez l'utilisateur.

La crédibilité d'un système de réalité virtuelle repose avant tout sur une coordination parfaite entre les éléments virtuels et réels, coordination visuelle et surtout temporelle. L'immersion de l'utilisateur doit en effet être « *pseudo-naturelle* ». L'univers sensoriel dans lequel il est projeté se doit d'être sinon réel du moins crédible, ce qui exclut le moindre décalage.

La fusion des éléments composant le décor de réalité virtuelle se fait par le biais d'une interface informatique ou de périphériques permettant de capturer les mouvements ou les instructions de l'utilisateur et de les traduire dans l'espace sensoriel généré.

APPROCHE JURIDIQUE

L'application de réalité virtuelle qui réunit et intègre des composants multiples s'apparente à une œuvre multimédia¹⁷³.

En tant qu'œuvre multimédia, et à l'instar des jeux vidéo, **les applications de réalité virtuelle doivent en conséquence être appréhendées comme des œuvres complexes** qui, sans pouvoir être réduites à leur composante logicielle, imposent que chaque élément se voit appliquer le régime juridique qui lui est propre en fonction de sa nature mais également de son caractère réel ou virtuel.

Cass. civ. 1, 25 juin 2009, RG 07/20387

« *Le jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait se réduire à sa seule dimension logicielle* ».

« *Chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature* ».

En effet, la partie virtuelle de l'application est constituée d'éléments qui, sous réserve de leur originalité, peuvent donner prise à du droit d'auteur : écrits, dessins, graphiques, compositions musicales, autant de créations protégées. À cette première couche protégeable s'ajoute l'appréhension du réel, par exemple œuvre d'art ou encore création architecturale, dont l'usage par le biais de l'application de réalité virtuelle pourrait équivaloir à l'exploitation d'une œuvre.

173 « Informatique, Télécoms, Internet », Ed. Francis Lefebvre, 5^e Ed., chapitre IV Multimédia.

Surtout, le logiciel qui permet la fusion du réel et du virtuel peut être une œuvre de l'esprit originale, qu'il s'agisse d'un Software autonome ou d'un Middleware permettant l'interaction entre plusieurs applications et la fusion du virtuel et du réel. À ce titre, il est protégé par le droit du logiciel indépendamment des autres éléments.

Cette perception différenciée de l'œuvre entraîne une application distributive des régimes juridiques.

B. Périmètre de la protection

Dans une création de réalité virtuelle coexistent ainsi des œuvres de nature différente, telles que des œuvres littéraires, musicales, graphiques, audiovisuelles, des logiciels, des bases de données. Comme l'œuvre multimédia, elle se caractérise par son caractère numérique et par l'interactivité existant entre ses différents composants, permettant à l'utilisateur de naviguer de l'un à l'autre.

Pour bénéficier de la protection par le droit d'auteur, l'application de réalité virtuelle prise dans sa globalité doit obéir au critère impératif d'originalité, appréciée au regard de l'empreinte de la personnalité de l'auteur. Elle sera alors protégée de façon unitaire.

En outre, chaque création la composant, prise de façon indépendante, est susceptible de bénéficier de la protection par le droit d'auteur.

En toute hypothèse, qu'il soit fait une appréciation unitaire de l'application de réalité virtuelle ou d'une appréciation distributive, chaque élément la composant se verra appliquer le régime juridique qui lui est propre.

ABSENCE DE PROTECTION DES IDÉES ET DES PRINCIPES

Les idées et principes abstraits à la base du processus créatif sont exclus de son champ d'application. L'idée même de la reproduction du parcours de l'exposition d'un musée, la virtualisation d'un circuit automobile ou d'un voyage dans l'espace est dès lors insusceptible d'appropriation.

De même, les concepts, qui sont un ensemble d'éléments intellectuels, idées, connaissances, méthodes, plus ou moins abstraits et plus ou moins formalisés, échappent à une protection par le droit de la propriété intellectuelle.

Le concept général des applications de réalité virtuelle et leurs objectifs, ludiques, culturels, industriels ou encore médicaux, ne peuvent dès lors bénéficier d'aucun système de protection, sous réserve de démontrer que leur conception représente un travail susceptible d'être protégé contre la concurrence déloyale.

C'est donc dans la formalisation de l'idée et la mise en œuvre du concept d'univers virtuel que doit être recherchée la protection par le droit d'auteur.

CONFRONTATION DU RÉEL ET DU VIRTUEL

Les éléments virtualisés susceptibles d'être protégés doivent être distingués selon deux grandes catégories :

- **les créations préexistantes du réel qui sont virtualisées ;**
- **les créations originales développées spécifiquement pour les besoins de l'application de réalité virtuelle.**

Ainsi, au nombre des éléments préexistants susceptibles d'être reproduits se trouvent, sans que cette liste soit exhaustive :

- les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non ;
- les œuvres photographiques ;
- les compositions musicales ;
- les œuvres de dessin, de peinture, d'architecture.

Si ces éléments répondent au critère d'originalité, ils bénéficient de la protection du droit d'auteur.

La virtualisation du parcours d'une exposition

Une application de réalité virtuelle qui aurait pour finalité de permettre à l'utilisateur de découvrir le parcours d'une exposition reproduit nombre d'œuvres préexistantes. Bien entendu, les œuvres d'art exposées donnent prises au droit d'auteur, mais également le titre de l'exposition et son catalogue, voire le parcours de l'exposition, la jurisprudence ayant déjà considéré qu'une exposition pouvait être qualifiée d'œuvre de l'esprit.

En effet, par un arrêt du 25 mai 1988, la cour d'appel de Paris a considéré à propos d'une collection de voiture (collection Schlumpf), que si une réunion de voitures dans un musée ne saurait se voir reconnue la protection accordée par le droit d'auteur, l'œuvre, « née de leur initiative [des frères Schlumpf] et de leur volonté affirmée, doit mériter, en elle-même, la protection judiciaire nécessairement inhérente à une œuvre de l'homme qui porte témoignage d'une époque déterminée ou d'un génie créateur »¹⁷⁴.

À ces éléments du réel doivent être ajoutés la charte graphique, l'organisation des rubriques, ou encore les logotypes, images et textes de l'application qui, sous réserve de leur originalité, sont susceptibles d'être protégés par le droit d'auteur.

MISE EN ŒUVRE LOGICIELLE

Les logiciels originaux sont protégés par le droit d'auteur, la loi et la jurisprudence déterminant précisément les éléments considérés comme faisant partie intégrante du logiciel des autres éléments, lesquels ne peuvent bénéficier d'une protection que s'ils constituent une œuvre en tant que telle.

¹⁷⁴ CA Paris, 25 mai 1988 : D. 1988. 542, note Edelman.

La protection par le droit d'auteur est applicable :

- **au programme lui-même ;**
- **au matériel de conception préparatoire.**

Dir. 91/250/CEE 14 mai 1991 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateurs. Considérant n° 7

« Le terme "programme d'ordinateur" vise les programmes sous quelque forme que ce soit, y compris ceux qui sont incorporés au matériel ; que ce terme comprend également les travaux préparatoires de conception aboutissant au développement d'un programme, à condition qu'ils soient de nature à permettre la réalisation d'un programme d'ordinateur à un stade ultérieur ».

À ce titre, le programme qui permet la confrontation du réel et du virtuel est protégé par le droit d'auteur en tant que logiciel.

De même, les interfaces logiques ou d'interconnexion qui sont des parties du programme assurant l'interconnexion et l'interaction de tous les éléments du logiciel et du matériel avec d'autres logiciels et matériels ainsi qu'avec les utilisateurs afin de permettre le plein fonctionnement de ceux-ci sont protégeables.

En revanche, les interfaces graphiques homme-machine ne bénéficient pas des règles de protection applicables au logiciel, l'interface graphique d'un programme d'ordinateur pouvant toutefois bénéficier, sous réserve d'originalité, de la protection par le droit d'auteur de droit commun.

CJUE 22 décembre 2010, aff. C-393/09, Bezpel

« L'interface utilisateur graphique ne permet pas de reproduire ce programme d'ordinateur, mais constitue simplement un élément de ce programme et qu'il s'ensuit que cette interface ne constitue pas une forme d'expression d'un programme d'ordinateur au sens de l'article 1^{er}, paragraphe 2, de la directive 91/250 et que, par conséquent, elle ne peut bénéficier de la protection spécifique par le droit d'auteur sur les programmes d'ordinateurs en vertu de cette directive ».

II - MESURES PRATIQUES POUR ACQUÉRIR LES DROITS, PRÉSERVER ET OPTIMISER LA PROTECTION

La perception différenciée de chaque élément composant l'application de réalité virtuelle entraîne une application distributive des régimes juridiques, source d'insécurité, non-résolue en droit français.

Or, cette contrainte dicte le schéma contractuel d'acquisition des droits et la stratégie d'acquisition des droits et de protection de l'application qui doit être mise en œuvre.

A. Acquérir les droits

CONSÉQUENCE DE LA QUALIFICATION DISTRIBUTIVE

Compte tenu de la qualification distributive applicable, chaque composant identifié se voit appliquer le régime qui lui est propre.

D'une part, l'éditeur doit bénéficier à son profit une cession des droits attachés à chaque composante de l'œuvre de réalité virtuelle, qu'ils aient été créés par des prestataires externes ou des salariés (sous réserve de l'exception logicielle). En effet, aux termes de l'article L. 111-1 du Code de la propriété intellectuelle, c'est l'auteur personne physique qui a réalisé la création qui est investi des droits d'auteur, ni le contrat de travail ni le contrat de commande n'emportant dérogation à ce principe.

D'autre part, en cas d'intégration d'une œuvre préexistante, comme c'est le cas lorsque l'appréhension du réel entraîne la reproduction d'œuvres protégées (tableaux, sculptures, œuvres architecturales, etc.), l'éditeur doit obtenir des titulaires de droits les droits propres à lui permettre de reproduire puis diffuser ces œuvres.

L'éditeur d'une application de réalité virtuelle doit en conséquence organiser à son profit la cession des droits patrimoniaux lui permettant de reproduire et de diffuser l'application en toutes ses composantes, virtuelles et réelles.

COMPOSANTES DE LA VIRTUALISATION

La règle est invariable : les droits d'auteur demeurent à l'auteur de la création.

Le titulaire originaire des droits d'auteur sur une œuvre est l'auteur de cette œuvre, c'est-à-dire la personne physique qui a fait un apport personnel dans le processus de création de l'œuvre¹⁷⁵. Il en est ainsi même si l'œuvre a été créée en exécution d'un contrat de commande ou même d'un contrat de travail, et ce, même si la création de l'œuvre entre dans la mission principale du salarié/auteur.

Il n'y a en effet juridiquement aucune corrélation entre le fait pour un éditeur d'application de réalité virtuelle de financer la réalisation d'une création, dont il est à l'origine de l'idée, et l'attribution des droits de propriété intellectuelle, dont l'auteur demeure investi, sauf cession expresse par contrat.

La seule dérogation concerne les éléments logiciels créés par les informaticiens salariés.

Aux termes de l'article L.113-9 du Code de la propriété intellectuelle, les droits de propriété intellectuelle sur les logiciels sont dévolus automatiquement à l'employeur sous réserve que les conditions de création du logiciel permettent d'affirmer que le logiciel a été créé par le salarié « dans l'exercice de ses fonctions » ou « sur instruction de l'employeur ».

¹⁷⁵ CPI, Art. L. 111-1.

Il existe toutefois un cas où les droits des auteurs peuvent naître directement sur l'éditeur de l'application de réalité virtuelle, à savoir l'hypothèse de l'œuvre collective¹⁷⁶. Pour qu'une application de réalité virtuelle soit une œuvre collective, il faut donc que l'éditeur qui en a pris l'initiative et l'exploite sous son nom en assure aussi la conception globale, et donc que l'apport des différentes personnes intervenant à l'élaboration de l'œuvre se limite à l'exécution d'une tâche particulière.

Il n'est pas possible de disposer par contrat qu'une œuvre sera collective. Aussi, même si la jurisprudence a déjà qualifié une œuvre multimédia d'œuvre collective¹⁷⁷ et si une telle solution a le mérite d'uniformiser le régime juridique des différentes composantes, il est recommandé à tout éditeur d'une application de réalité virtuelle d'obtenir des différents auteurs ayant participé au processus créatif une cession de leurs droits, qu'il s'agisse de salariés ou de prestataires externes.

IDENTIFICATION DES RISQUES

L'application distributive des régimes juridiques applicables à chaque composante de l'application de réalité virtuelle est source d'insécurité juridique. Pour chaque type d'auteur salarié, il convient d'apprécier si ces créations relèvent du domaine du logiciel ou des autres œuvres pour déterminer si une cession de droits doit intervenir. Or, que se passe-t-il lorsqu'un développeur informatique est amené dans l'exercice de ses fonctions à procéder à des réalisations graphiques indépendantes du logiciel ? Les droits patrimoniaux sur le logiciel seront dévolus à l'éditeur de l'application lorsque les droits sur le graphisme demeureront la propriété du développeur.

Peut-être un jour le législateur tiendra-t-il compte de cette complexité pour établir dans le Code de la propriété intellectuelle des règles permettant de garantir le respect des droits des éditeurs des œuvres multimédia et l'uniformisation des régimes juridiques applicables aux différentes créations.

Notamment, il pourrait être imaginé un régime proche de celui du producteur de vidéogramme, et notamment un régime spécifique de dévolution des droits des acteurs de la création.

COMPOSANTES RÉELLES

Si la reproduction du réel entraîne la reproduction dans une application de réalité virtuelle d'œuvres préexistantes, il convient de faire application du régime juridique de l'œuvre composite. L'œuvre composite (ou dérivée) est une œuvre dans laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans que l'auteur de cette dernière n'intervienne. L'œuvre composite est la propriété de son auteur¹⁷⁸.

Néanmoins, pour exploiter une œuvre composite, son auteur doit au préalable obtenir les autorisations nécessaires de l'auteur de l'œuvre préexistante, dite œuvre première.

¹⁷⁶ CPI, Art. L. 113-2.

¹⁷⁷ CA Versailles 18 novembre 1999, Légipresse 2000, n° 170, p. 51, note Tafforeau.

¹⁷⁸ CPI, Art. L. 113-4.

L'auteur de l'œuvre première détermine la portée de l'autorisation d'exploitation de son œuvre qu'il consent à l'auteur de l'œuvre seconde en termes de durée, de support, d'étendue territoriale et de destination¹⁷⁹. Il n'est pas possible de le contraindre.

Il est en conséquence primordial que la portée de l'autorisation d'exploitation donnée par le titulaire des droits sur l'œuvre préexistante couvre le champ de l'exploitation envisagée de l'application de réalité virtuelle, et surtout permette de procéder aux éventuelles adaptations nécessaires à son incorporation dans l'application de réalité virtuelle.

Selon la nature de l'application de réalité virtuelle, devront notamment être cédés les droits d'adaptation suivants :

- retouche ou détournage des photographies ;
- modification des qualités sonores ;
- colorisation des éléments audiovisuels ;
- traduction des composantes textuelles ;
- découpe des œuvres architecturales.

Le schéma contractuel : création d'une application de réalité virtuelle et acquisition des droits

Une application de réalité virtuelle qui aurait pour finalité de permettre à l'utilisateur de découvrir le parcours d'une exposition nécessite l'intervention de plusieurs auteurs. Pour chaque composant, il convient d'organiser une cession de droits d'auteur qui permette de le reproduire en sa version originale ou modifiée puis de l'exploiter conformément à la destination envisagée de l'application de réalité virtuelle.

Pour les créations réalisées par des prestataires externes :

- cession des droits patrimoniaux quel que soit le type d'œuvre, œuvre traditionnelle ou logiciel ;
- respect du droit moral (nom, respect de l'œuvre).

Pour les créations réalisées par les salariés :

- cession des droits patrimoniaux pour les œuvres traditionnelles, en pratique par l'insertion d'une clause dans le contrat de travail ;
- respect du droit moral pour tout type d'œuvre.

Pour les créations préexistantes :

- cession des droits patrimoniaux quel que soit le type d'œuvre, œuvre traditionnelle ou logiciel, sauf si l'œuvre est tombée dans le domaine public ;
- respect du droit moral (nom, respect de l'œuvre).

179 Cass.Civ 1 9 février 1994 1 n° 91-20525.

B. Protection des droits

COEXISTENCE DU DROIT D'AUTEUR ET DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

Les applications de réalité virtuelle constituent un actif et un patrimoine intellectuel qu'il est essentiel de protéger en tant que tel.

Le droit d'auteur protège les « *œuvres de l'esprit* » originales quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination¹⁸⁰. La protection d'une œuvre par le droit d'auteur nécessite la réunion de trois conditions cumulatives :

- une forme d'expression ;
- susceptible d'être qualifiée d'œuvre de l'esprit ;
- ayant un caractère original ;

sans qu'aucun dépôt préalable ne soit nécessaire.

La protection par le droit d'auteur trouve application nonobstant l'existence de brevet ou de dessins et modèles, ces différents régimes de protection n'étant pas exclusifs les uns des autres.

Notamment, sont brevetables, les inventions nouvelles impliquant une activité inventive et susceptibles d'application industrielle¹⁸¹. Or, une innovation qui s'appuie en tout ou partie sur un logiciel est susceptible d'être protégée par un brevet. En effet, un « *procédé ne peut être privé de brevetabilité pour le seul motif qu'une ou plusieurs de ses étapes sont réalisées par un ordinateur devant être commandé par un programme* »¹⁸².

Ont été admises au bénéfice de la protection par le brevet « *les inventions de logiciels* », reposant sur des logiciels qui produisent un « *effet technique supplémentaire* ». Il en est ainsi lorsque leur mise en œuvre « *sur un ordinateur produit un effet technique supplémentaire allant au-delà des interactions physiques "normales" entre programme (logiciel) et ordinateur (matériel)* »¹⁸³.

Dès lors, associés aux périphériques permettant de capturer les mouvements, tels que les capteurs sensoriels, l'intégralité des éléments composant l'application de réalité virtuelle et notamment le logiciel pourrait être protégée par le brevet.

Pour bénéficier de cette protection, les innovations devront satisfaire à trois conditions :

- être nouvelles ;
- manifester une activité inventive ;
- avoir une application industrielle.

¹⁸⁰ CPI, Art. L. 112-1.

¹⁸¹ Art. L.611-10.1.

¹⁸² CA Paris 15 juin 1981, PIBD 1981, n° 185, III, p. 175.

¹⁸³ OEB Ch.recours techniques, 1^{er} juillet 1998, IBM, 10/1999, p. 60.

OPTIMISATION DE LA PROTECTION

Compte tenu de la valeur essentielle des applications de réalité virtuelle pour les entreprises qui investissent massivement en recherche et développement, il est conseillé de mettre en œuvre des moyens de protection complémentaires :

- dépôt probatoire ;
- charte graphique juridique ;
- traçabilité ;
- pièges et mesures techniques de protection ;
- confidentialité.

Ces différentes actions s'inscrivent dans une démarche préventive.

L'objectif est de permettre aux éditeurs d'application de réalité virtuelle de disposer d'éléments propres à démontrer :

- la date de création des applications et de leurs versions successives ;
- leur paternité sur les créations ;
- l'éventuelle reproduction par un tiers non-autorisé.

Le synopsis

Avant de diffuser au public une application de réalité virtuelle, il convient de s'assurer de :

- disposer de l'intégralité des droits sur les éléments préexistants ;
- avoir acquis l'intégralité des droits sur les éléments créés ;
- dans l'hypothèse où l'application est associée à un périphérique, avoir examiné l'opportunité d'un dépôt de brevet et la brevetabilité de l'invention ;
- avoir procédé à un dépôt probatoire ;
- avoir mis en place des mesures de traçabilité, des pièges et des mesures techniques de protection.

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE & la transformation numérique de l'économie

Regards d'experts

Le numérique révolutionne l'innovation dans tous les secteurs d'activité, de l'industrie traditionnelle aux activités de service.

Dans le cadre de sa mission d'accompagnement des entreprises, l'INPI a lancé un appel à contributions pour recueillir le point de vue d'experts autour des problématiques liées à la propriété intellectuelle dans le numérique telles que les objets connectés, le Big Data, la protection des algorithmes, les bases de données, l'impression 3D et d'une manière générale, de la création dans un contexte numérique.

Les dix-huit articles sélectionnés dans cet ouvrage vont contribuer à nourrir le débat national. Au-delà du cercle des experts de la propriété intellectuelle, il est essentiel que cet ouvrage alimente la discussion avec les entreprises afin de les accompagner dans cette mutation de l'économie et de leur permettre d'améliorer leur compétitivité.