

17 AVR. 2019

Paris, le

Maître Jean Martin



Conseil supérieur  
de la propriété  
littéraire et artistique

Le Président

182, rue Saint-Honoré  
75033 Paris Cedex 01  
France

Téléphone : 01 40 15 38 73  
Télécopie : 01 40 15 88 45  
cspla@culture.gouv.fr

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Thematiques/Propriete-litteraire-et-artistique/Conseil-superieur-de-la-proprietee-litteraire-et-artistique>

Maître,

Les progrès de l'informatique et des réseaux ont permis à la réalité virtuelle de devenir un secteur d'activité technologique à part entière, avec un taux de développement estimé à 85 % entre 2017 et 2022 par l'Institut IDC. Utilisée à l'origine dans des milieux spécialisés à forts besoins de modélisation et de simulation, comme l'armée ou l'aéronautique, elle pénètre à présent la plupart des branches d'activité professionnelle. Si les jeux vidéo l'ont rendue familière au grand public et jouent un rôle de moteur du développement du marché, les applications se multiplient dans de nombreux domaines tels que la culture, notamment les activités muséales et patrimoniales, ou encore la communication *via* le cinéma, l'audiovisuel et la presse.

La réalité virtuelle comme la réalité augmentée résultent d'un processus d'élaboration intellectuelle qui mobilise des techniques et des concours de multiple nature afin de produire chez l'utilisateur une expérience immersive. La réalisation de tels produits ou services nécessite d'importantes ressources d'inventivité et de créativité, et des financements conséquents, dans le matériel comme dans les contenus, ces derniers pouvant inclure des éléments préexistants, et fait appel à une longue chaîne d'acteurs de la valeur de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, incluant notamment chercheurs, producteurs de contenus ou encore investisseurs.

C'est dans ce contexte que je souhaite vous confier une mission sur les enjeux de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée pour la propriété intellectuelle et, en particulier, la propriété littéraire et artistique.

La mission consistera à explorer l'état de l'art de cette technologie et à identifier les aspects du droit de la propriété intellectuelle impliqués dans la réalité virtuelle et la réalité augmentée, à travers l'observation des pratiques professionnelles et l'analyse des besoins des intervenants dans la chaîne de la valeur des différents secteurs d'utilisation.

Pour mener à bien cette mission, vous bénéficierez du soutien des services compétents du secrétariat général et du centre national du cinéma et de l'image animée, et serez assisté par un rapporteur, Monsieur Alexandre Koutchouk, maître des requêtes au Conseil d'État. Vous consulterez les

membres du Conseil supérieur qui le souhaitent ainsi que les personnalités extérieures qui pourront y contribuer.

Il serait souhaitable que vos travaux puissent être présentés d'ici la fin du mois d'octobre 2019.

Je vous remercie d'avoir accepté de mener ce travail et vous prie de croire, Maître, à l'expression de mes salutations distinguées.

Bien cordialement,

  
Olivier Japiot