

Survol de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle au Canada

Gabriel St-Laurent
ROBIC, S.E.N.C.R.L.
Avocat

Le domaine de la réalité augmentée et de la réalité a le vent dans les voiles. Après la sortie très attendue du visiocasque Oculus Rift de la société américaine Oculus VR et de l'immense popularité, bien que quelque peu éphémère, de l'application de réalité augmentée Pokémon Go!, plusieurs applications faisant appel à ces technologies ont été lancées sur le marché.

Les nombreuses avancées qu'ont connues ces technologies au cours des dernières années font en sorte qu'il s'agit d'un domaine en pleine ébullition. De plus en plus de compagnies tentent d'y faire le saut en espérant pouvoir développer ce qui sera perçu comme étant la prochaine application innovante en la matière, et, qui dit innovation dit nécessairement propriété intellectuelle!

La propriété intellectuelle et les droits s'y rattachant sont un atout indéniable pour tout concepteur désireux s'accaparer une part de ce marché. Nous ferons donc un bref survol de certains pièges à éviter lors du développement d'applications ou d'appareils faisant appel à ces technologies.

Le droit d'auteur

L'élément le plus important lorsqu'il est question de droit d'auteur et d'applications vouées aux technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle est sans contredit le logiciel. Ce dernier bénéficie d'une protection en vertu de la *Loi sur le droit d'auteur* par l'entremise de son code source, soit le code rédigé de manière à être compris par un être humain, que la *Loi* assimile à une œuvre littéraire.

Afin de faciliter le développement de logiciels destinés à être utilisés avec différentes plateformes, certaines compagnies offrent des trousseaux de développement de logiciels adaptées à leurs produits, également connues sous le nom de *software development kits* ou *SDK*. Cependant, de nombreuses règles contractuelles régissent l'utilisation de ces trousseaux et il importe donc à quiconque désire s'en servir de bien connaître l'étendue des droits qu'elles confèrent, mais, surtout, d'être en mesure de déterminer qui est propriétaire

des droits d'auteur dans les applications qui en découlent et quelles sont les utilisations permises.

Les brevets

Les demandes de brevets liées aux technologies de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle peuvent se classer en deux grandes catégories. D'un côté, certaines demandes portent sur les appareils et accessoires utilisés pour pouvoir profiter de ces technologies tels que les visiocasques, gants ou encore lunettes intelligentes. Ces demandes sont généralement plus facilement enregistrables pour autant que l'invention soit nouvelle, inventive et utile.

D'un autre côté, plusieurs demandes ont pour objet un logiciel utilisé dans la mise en œuvre d'une application. Ces demandes sont plus problématiques en raison de l'état du droit au Canada. En effet, bien qu'aucune disposition dans la *Loi sur les brevets* n'interdise de breveter un logiciel, l'article 27(8) prévoit toutefois qu'« il ne peut être octroyé de brevet pour de simples principes scientifiques ou conceptions théoriques. » À la lumière de cette disposition, les tribunaux canadiens ont longtemps refusé d'octroyer des brevets sur ce qu'ils considéraient être de simples formules mathématiques.

Néanmoins, le vent semble avoir tourné en 2011 suite au jugement de la Cour d'appel fédérale dans l'affaire [Canada \(Procureur général\) c. Amazon.com inc.](#)¹ Dans sa décision, la Cour, sous la plume du juge Sharlow, est venue confirmer qu'un logiciel pouvait être brevetable dans la mesure où il ne constituait pas « seulement une idée désincarnée et respectent le critère nécessitant un changement de nature ou d'état d'un objet physique. »²

Malgré cette mince lueur d'espoir, la brevetabilité de logiciels au Canada demeure néanmoins une situation qui doit être évaluée au cas par cas afin de déterminer si un élément physique est rattaché à l'invention logicielle. L'avis d'un professionnel est donc fortement suggéré pour quiconque souhaite obtenir un brevet pour un logiciel en lien avec les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle.

Les marques de commerce

La situation des marques de commerce est également délicate. Lorsqu'il est question de marques de commerce utilisées en lien avec des applications de réalité augmentée et de réalité virtuelle, qu'en est-il de l'inclusion de ces dernières dans des mondes virtuels et quelles distinctions faut-il faire entre un objet réel et un objet virtuel?

En effet, la présence d'une marque enregistrée sur un élément virtuel peut-elle réellement être considérée comme une violation des droits détenus par le titulaire de cette marque? Qui plus est, « l'emploi » de la marque d'un tiers dans un monde virtuel peut-il être

¹ *Canada (Procureur général) c. Amazon.com, inc.*, [2011 CAF 328](#).

² Louis-Pierre Gravelle & Jean-François Journault, « Protection des jeux vidéo : la propriété intellectuelle en mode multijoueur », *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Éditions Yvon Blais, 2012, p. 164, en ligne : <https://edoctrine.cajj.qc.ca/developpements-recents/357/368099942/#infos>.

considéré comme un emploi de marque de commerce au sens de l'article 4 de la *Loi sur les marques de commerce*? Ce sont là des questions sur lesquelles les tribunaux canadiens n'ont pas (encore) eu à se pencher. Cela étant dit, il y a fort à parier qu'avec la popularité grandissante des applications de réalité augmentée et de réalité virtuelle ainsi que des profits substantiels que ces dernières génèrent, ces questions ne demeureront pas en suspens encore bien longtemps.

La ligne de prudence voudrait donc que toute personne désirant créer une application en lien avec les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle s'assure de ne pas inclure des marques de commerce appartenant à des tiers sans avoir préalablement obtenu leur autorisation. Tout comme dans le monde de la production télévisuelle classique, il y a fort à parier que les concepteurs de jeux ou d'applications de réalité augmentée et de réalité virtuelle utiliseront dans les prochaines années le placement publicitaire pour financer des projets de plus grande envergure, plutôt que de risquer des poursuites pour l'utilisation de marques sans autorisation.

Le mot de la fin

Bien que les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle aient connu un essor fulgurant au cours des dernières années, nous sommes loin d'avoir atteint les limites que ces technologies peuvent nous offrir. En effet, certaines compagnies s'affairent présentement à développer de nouvelles applications en lien avec nos sens de la vue (oculométrie), de la voix (reconnaissance vocale) et du toucher (technologie haptique).

Il est indéniable que ce domaine va prendre du galon au cours des années à venir. Cela étant dit, il demeure primordial pour quiconque souhaite développer des applications en lien avec ces technologies d'avoir une compréhension des différents éléments de propriété intellectuelle qui la composent, ne serait-ce qu'afin de s'assurer de détenir tous les droits dans les produits de leurs créations, mais, également, afin de s'éviter de longues, et fort probablement coûteuses, procédures judiciaires.

