



Cas pratique

Une jeune entreprise bordelaise, "InnovIA", développe une plateforme innovante d'assistance juridique basée sur l'intelligence artificielle générative, capable de rédiger des brouillons de documents juridiques et de fournir des analyses préliminaires pour des particuliers et des petites entreprises. Avant le lancement prévu début 2025, les fondateurs souhaitent protéger le nom "InnovIA" et son logo associé. Ils se demandent quelles démarches entreprendre en France, notamment pour éviter d'être "embêté par une autre société"

Questions :

1. Quelles sont les règles de droit et les étapes clés pour protéger la marque "InnovIA" et son logo en France ?
2. Quelles sont les "classes de Nice" pertinentes à considérer pour le dépôt de cette marque de service ?
3. Quels risques "InnovIA" pourrait-elle rencontrer et quelles actions préventives et répressives sont envisageables ?





août 2025

LE VOL D'ŒUVRES NUMÉRIQUES D'UNE ARTISTE BORDELAISE ET L'IA GÉNÉRATIVE

Clara, une artiste numérique basée à Bordeaux, crée des œuvres d'art uniques combinant des styles abstraits et futuristes, qu'elle vend via sa galerie en ligne personnelle. Elle a pris la précaution de conserver tous ses "brouillons" et "recherches". Récemment, elle a découvert que ses créations, y compris des images protégées par le droit d'auteur, ont été "scrapées" massivement à partir de son site web sans son consentement.

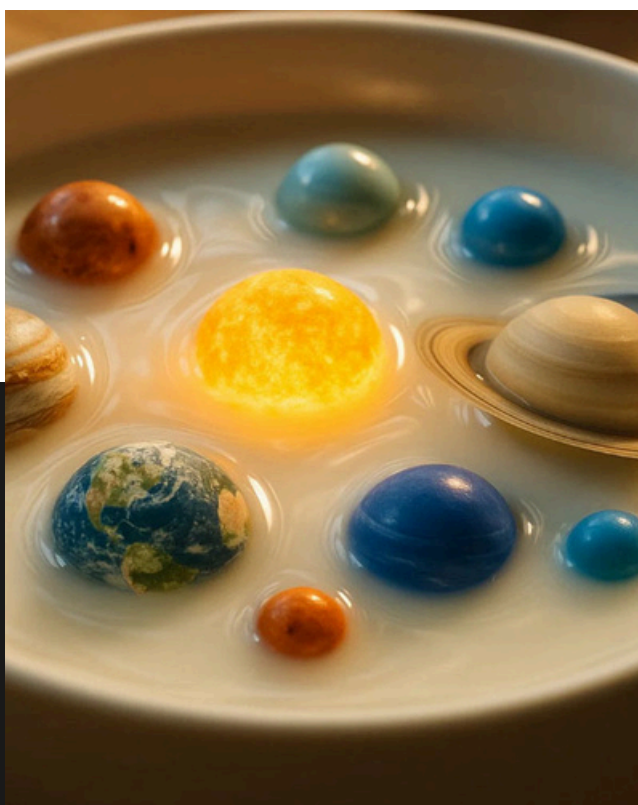
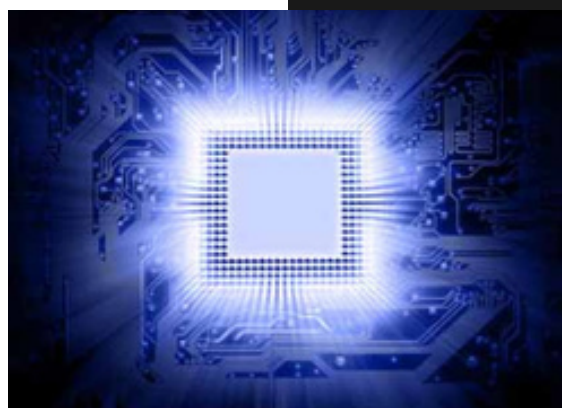
Ces œuvres ont ensuite été utilisées pour entraîner des modèles d'intelligence artificielle générative par deux entreprises : "ArtGenius", une startup européenne, et "GlobalArtTech", une multinationale basée aux États-Unis, qui proposent des services permettant de "générer des contenus dans le style de..." ou d'intégrer ces œuvres dans des collections numériques sans mentionner l'auteur. Clara souhaite comprendre ses droits et les actions possibles face à ces utilisations transfrontalières.

Questions :

1. Quelles sont les règles de droit applicables à la collecte et à l'utilisation des œuvres de Clara par "ArtGenius" et "GlobalArtTech", notamment dans le contexte de l'entraînement d'IA ?
2. Quelles actions Clara peut-elle envisager contre ces entreprises, compte tenu de leurs localisations différentes ?
3. Comment la question de la titularité des droits sur les "créations générées par l'IA" entre en jeu dans ce contexte ?

Surveillance de plateforme e

La société "StreamProtect", une entité française, propose un service de surveillance de contenu en ligne pour les titulaires de droits, afin de détecter et de signaler les utilisations non autorisées de leurs œuvres sur les plateformes de partage de contenu. "StreamProtect" collabore avec de nombreux ayants droit d'œuvres cinématographiques et musicales à travers l'Europe. Une de leurs grandes clientes, "CineVue", une société de production audiovisuelle basée en Autriche, leur signale une prolifération de copies illicites de ses films sur "ShareAll", une plateforme de partage de fichiers dont le siège social est en Irlande. Après plusieurs notifications infructueuses à "ShareAll" par "StreamProtect", "CineVue" souhaite engager des poursuites.



et propriété intellectuelle

Questions :

1. Quelles sont les obligations de "ShareAll" en tant que plateforme de partage de contenu en ligne concernant les contenus illicites ?
2. Quelles actions peuvent être menées contre "ShareAll" par "CineVue", et sur quels fondements juridiques, notamment au niveau de l'Union européenne ?
3. Quelles sont les limites à la surveillance imposées aux hébergeurs et comment sont-elles conciliées avec la lutte contre la contrefaçon ?

LE LOGICIEL DE TRICHE



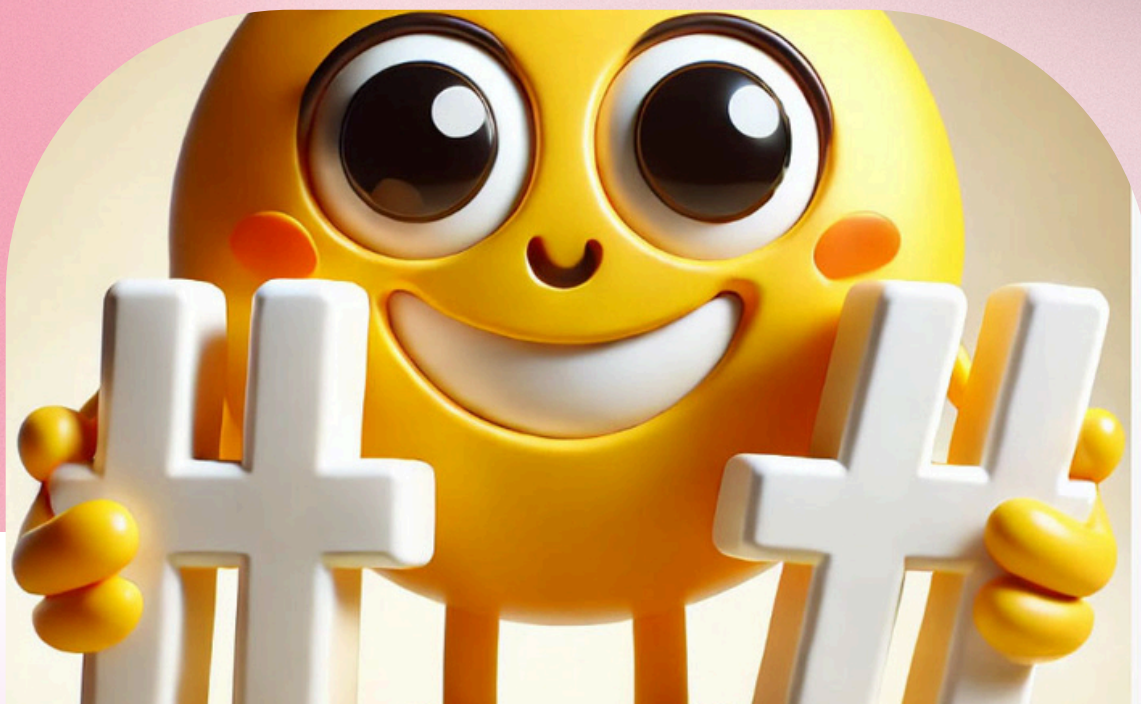
et la Protection du Jeu Vidéo

La société "MegaGame" est l'éditrice et la titulaire des droits de propriété intellectuelle sur un jeu vidéo de course à succès, intitulé "SpeedRacer". Ce jeu est reconnu pour son scénario riche, ses défis équilibrés et son immersion graphique et sonore. Le développement de "SpeedRacer" a nécessité un investissement conséquent, mobilisant une équipe de programmeurs, scénaristes, graphistes et compositeurs. Récemment, une entreprise nommée "CheatMaster" a commercialisé un logiciel, le "GameBreaker", spécialement conçu pour être utilisé en parallèle avec "SpeedRacer". Le "GameBreaker" ne modifie pas le code source du jeu "SpeedRacer" lui-même. En revanche, il agit en altérant en temps réel les "variables" enregistrées par le programme de "SpeedRacer" dans la mémoire vive de l'ordinateur pendant son exécution.

Par exemple, il peut activer un "turbo" illimité pour le joueur, lui donner un avantage considérable par rapport aux concurrents du jeu contrôlés par l'IA, ou débloquer tous les circuits dès le début, contournant ainsi la progression narrative du jeu. Ces modifications ont pour effet de dénaturer complètement l'expérience de jeu imaginée par "MegaGame", rendant les défis triviaux et le déroulement du scénario sans objet. "MegaGame" constate que le "GameBreaker" est largement utilisé par sa communauté de joueurs, ce qui impacte négativement l'image de son jeu, sa valeur perçue et potentiellement ses ventes futures de contenus additionnels. "MegaGame" souhaite agir en justice contre "CheatMaster" pour protéger son œuvre.

Questions pour les étudiants :

1. La Qualification Juridique du Jeu Vidéo "SpeedRacer" :
2. L'Action en Contrefaçon du Logiciel "GameBreaker" :
3. Autres Fondements de Protection et Droits Moraux :
4. Défis pour les Titulaires de Droits et Recommandations :
5. ° Quelles recommandations feriez-vous à "MegaGame" pour une stratégie de protection future de ses jeux vidéo et pour mieux anticiper ce type d'atteintes ?



LA PROTECTION DES CRÉATIONS NUMÉRIQUES DE "PIXELDREAM"

La société "PixelDream", une jeune startup française, a développé et lancé avec succès "DreamScape", une expérience immersive de réalité virtuelle (VR) qui permet aux utilisateurs de construire leurs propres mondes, interagir avec d'autres et participer à des défis créatifs. "DreamScape" est salué pour son design graphique innovant, ses effets sonores uniques et la richesse de son univers narratif.

Pour promouvoir "DreamScape" et renforcer la cohésion de sa communauté, "PixelDream" a créé :

- Un smiley interactif unique, "Lumi", qui sert d'avatar personnalisable et d'émoticône exclusive au sein de l'expérience, mais est également utilisé comme élément distinctif sur les réseaux sociaux.
- Des hashtags spécifiques, notamment #DreamScapeAdventures et #LumiWorld, devenus viraux sur toutes les plateformes de médias sociaux pour les discussions liées au jeu.

Des slogans promotionnels courts et accrocheurs diffusés via de "micro-messages" (similaires à des tweets) sur ses comptes officiels, comme "Évadez-vous dans l'infini #DreamScapeAdventures".

Récemment, "PixelDream" a découvert plusieurs problèmes :

1. Une entreprise concurrente, "CopyWorld", a lancé une expérience VR très similaire, "ImagineVerse", utilisant un smiley d'apparence et de fonctionnalités presque identiques à "Lumi", ainsi que des hashtags proches comme #ImagineVerseWorlds.
2. Des utilisateurs de "DreamScape" ont créé et vendu des Jetons Non Fongibles (NFTs) représentant des personnages secondaires et des objets emblématiques du jeu, sans l'autorisation de "PixelDream".
3. "PixelDream" est préoccupée par la facilité avec laquelle certains éléments du code de "DreamScape" pourraient être réutilisés ou modifiés par des tiers, compte tenu de la nature du développement dans le secteur numérique, souvent influencée par des pratiques "open source".

"PixelDream" souhaite savoir comment elle peut protéger au mieux ses créations face à ces diverses atteintes.

www.reallygreatsite.com