



Conférence Faculté de droit
**« Pokemon Go et le droit :
quel cadre juridique pour la réalité augmentée ? »**
IRDEIC, IDETCOM, CDA, IDP, IMH

Judi 15 décembre de 14h à 18h - Amphi Isaac

Organisateurs – Comité scientifique

Laurence Calandri
Céline Castets-Renard
Paul Cazalbou
Emilie Debaets
Arnaud Duranthon
Jessica Eynard
Alexandra Mendoza-Caminade
Valère Ndior

Diplômes associés :

Master Droit du Numérique (Master 2 Droit des Média–Master 2 Droit et Numérique)
Master 2 Propriété Intellectuelle
Master 2 Droit des libertés

Présentation

Loin d'être un simple jeu ou phénomène de mode, *Pokemon Go* a fait irruption dans nos vies. Le 1^{er} jeu de réalité augmentée à occuper l'espace physique à l'échelle mondiale marque sans doute une rupture dans l'univers du jeu mais aussi dans notre conception de notre environnement. L'arrivée sur le marché d'un jeu d'une telle envergure spatiale, installé « gratuitement » sur nos smartphones n'est pas sans poser de questions sociales, économiques, juridiques et éthiques.

L'objectif de cette conférence est d'effectuer la première étude d'ensemble en France sur le statut juridique de ce jeu vidéo. Au-delà de ce jeu spécifiquement désigné, il s'agit plus généralement de s'interroger sur le cadre juridique et éthique de la réalité augmentée en associant des experts du droit du numérique et des professionnels du secteur des jeux et de la réalité augmentée.

Outre d'interroger des réformes récemment adoptées ou attendues en droit national et européen, cette manifestation scientifique a pour ambition de tracer des perspectives sur une thématique qui soulève des problématiques juridiques fondamentales tout en les renouvelant en profondeur – mutation du droit de propriété, préservation de l'ordre public, protection des consommateurs. Ces notions fondamentales du droit privé et public ne sont pas seules à être interrogées. Apparaissent aussi de nouveaux enjeux de ce secteur clef de l'économie numérique tenant à la protection des données personnelles, à la cybersécurité ou encore à la redéfinition des modes de régulation.

Nul doute que la réflexion soit encore en germe et cette conférence pose les premiers jalons.

Programme

14h. **Allocution d'ouverture** de **Hugues Kenfack**, Doyen de la Faculté de droit

14h15. **Réalité virtuelle, réalité augmentée**, **Jean-Pierre Jessel**, Pr d'informatique, Université Paul Sabatier, IRIT (*grand discutant*)

Présentation par **Yves Duthen**, Pr d'informatique, Université Toulouse Capitole, IRIT (*grand discutant*)

14h45. **Xavier Crouilles**, Directeur général de la société "Innersense" (*grand discutant*)

I. Les jeux et la réalité augmentée : le renouvellement d'enjeux juridiques traditionnels

15h. **La cible chassée dans Pokémon Go : Pikachu ou le joueur ? La collecte de données personnelles à l'épreuve des jeux de réalité augmentée**, **Jessica Eynard** MCF, Université Toulouse Capitole, IDP

15h25. **La propriété intellectuelle confrontée à la réalité augmentée**, **Alexandra Mendoza**, MCF-HDR, Université Toulouse Capitole, CDA

15h50. **Les risques d'atteinte à la protection des consommateurs**, **Céline Castets-Renard**, Pr, Université Toulouse Capitole, IRDEIC

II. Les jeux et la réalité augmentée : l'émergence de nouveaux enjeux juridiques

16h15. **Quelle occupation virtuelle de la propriété privée et publique ?**, **Emmanuel Netter**, MCF, Université de Picardie

16h40. **Les jeux de réalité virtuelle, l'ordre public et l'état d'urgence**, **Emilie Debaets**, MCF, Université Toulouse Capitole, IMH

17h05. **Les droits étrangers face à la réalité augmentée : les improbables contentieux "Pokémon Go"**, **Valère Ndior**, MCF, Université Toulouse Capitole, IRDEIC

17h30. **Pokemon Go et la régulation des jeux vidéos**, **Laurence Calandri**, MCF-HDR, Université Toulouse Capitole, IDETCOM

17h55. **Synthèse**, **Paul Cazalbou**, MCF, Université Toulouse Capitole, IRDEIC

18h15. **Remise du prix du concours « Affiche Pokemon Go et le droit »**

- Cocktail -