

Définition - Propriété intellectuelle | Insee

(Institut national de la statistique et des études économiques – institut gouvernemental, qui collecte, produit, analyse et diffuse des informations sur l'économie et la société françaises).

Date de publication : 13/10/2016

La propriété intellectuelle regroupe la propriété industrielle et la propriété littéraire et artistique. La propriété industrielle a pour objet la protection et la valorisation des inventions, des innovations et des créations. Les droits de propriété industrielle s'acquièrent en principe par un dépôt (dépôt d'un brevet, d'un dessin ou modèle ou d'une marque). Les droits de propriété industrielle donnent un monopole d'exploitation (sanctionné par l'action en contrefaçon) et constituent à la fois une « arme » défensive et offensive pour les entreprises détentrices de ces droits. Il existe plusieurs voies possibles de protection pour ces droits de propriété industrielle.

La propriété littéraire et artistique s'attache avec le droit d'auteur à protéger les œuvres littéraires, créations musicales, graphiques, plastiques, créations de mode, etc. et les logiciels, ainsi qu'un certain nombre de « droits voisins » (concernant les artistes-interprètes, les entreprises de communication audiovisuelle, par exemple). Le droit d'auteur ne protège pas les idées ou les concepts. Le droit d'auteur s'acquiert sans formalités, du fait même de la création de l'œuvre (Article L111-1 du Code de la propriété intellectuelle).

Qu'est ce que la propriété industrielle ?

La **propriété industrielle** est une composante de la propriété intellectuelle. Elle a pour objet la protection et la valorisation des inventions, des innovations et des créations. La propriété industrielle comprend notamment les brevets, les marques, les dessins et modèles industriels et les indications géographiques. La demande de ces titres doit être déposée auprès de l'[Institut national de la propriété industrielle](#).

Les œuvres littéraires, musicales, graphiques, plastiques et les logiciels sont protégés par le droit d'auteur relevant de la propriété littéraire et artistique.

Le brevet

Le brevet protège une innovation technique, c'est-à-dire un produit ou un procédé qui apporte une solution technique à un problème technique donné.

L'invention protégée doit respecter trois [conditions](#) :

- l'invention doit être nouvelle : elle ne doit pas avoir été rendue accessible au public avant le dépôt ;
- elle doit faire l'objet d'une application industrielle
- elle doit impliquer une activité inventive : elle ne doit pas être une production évidente issue de la technique connue par "l'homme du métier".

Certaines inventions ne sont pas brevetables, mais peuvent faire l'objet d'autres types de protection, comme le droit d'auteur ou le dépôt de dessins et modèles. Il s'agit notamment des idées ; des découvertes, les théories scientifiques et les méthodes mathématiques ; des plans, principes et [méthodes](#) ; les inventions contraires à l'ordre public ou aux bonnes mœurs ; les procédés de clonage, de modification de l'identité génétique de l'être humain, etc.

Le certificat d'utilité

Le certificat d'utilité est un titre de propriété industrielle délivré par l'INPI.

Il confère à son titulaire un monopole d'exploitation sur une invention pour une période maximale de 6 ans, au lieu de 20 ans pour le brevet.

L'invention doit répondre aux conditions de brevetabilité (faire un lien vers le brevet).

Le certificat d'utilité est intéressant pour protéger des inventions à durée de vie courte.

La marque

La marque est un signe distinctif : elle permet d'obtenir un monopole d'exploitation sur le territoire français pour 10 ans, renouvelable indéfiniment.

Peut être déposé en tant que marque :

- un mot, un nom
- un slogan
- des chiffres, des lettres
- un dessin, un logo
- une combinaison de ces différents éléments
- un dessin et un nom dans un graphisme particulier
- un signe sonore (son, phrase musicale) à condition qu'il puisse être représenté graphiquement (ex. : une portée musicale).

Une marque peut également prendre la forme d'un hologramme, être en trois dimensions ou écrite dans une langue étrangère.

Les dessins et modèles

Le dépôt d'un dessin ou d'un modèle à l'INPI donne droit à un monopole d'exploitation sur le territoire français pour une durée minimale de 5 ans qui peut être prolongée par tranche de 5 ans, jusqu'à une période maximale de 25 ans.

Peut être protégée l'apparence de produits les plus variés. La protection s'applique à l'ensemble d'un produit ou à une partie de celui-ci.

Le secret

Le secret consiste à ne pas diffuser dans le public les connaissances élaborées ou acquises. Il permet de protéger les procédés, formules de fabrication, connaissances techniques utilisées dans un processus industriel, organisationnel ou commercial.

Source : www.entreprises.gouv.fr – Site consulté le 22/11/2016

Créer son appli : 6 points clés à connaître en matière de droits d'auteur

Une application ("appli") peut être une œuvre de l'esprit à laquelle sont attachés des droits d'auteur. Qu'est-ce qui est protégeable ? Qui en est titulaire ? Quelles en sont les conséquences dans les relations avec les plates-formes de mise en ligne ? Voici 6 points clés pour mieux appréhender et comprendre le patrimoine intellectuel attaché à cette création.

1/ Un concept, même excellent, n'est pas protégeable en soi

Selon l'expression consacrée, les idées sont de libre parcours. Elles ne peuvent pas faire l'objet d'une protection, en tant que telle. C'est leur formalisation qui pourra, sous certaines conditions, être protégée par le droit d'auteur. Pour ce faire, elle devra être originale. Le critère d'originalité n'est pas défini par la Loi et son appréhension n'est pas aisée. Une décision ancienne a par exemple défini l'œuvre originale comme "*celle qui porte la marque de l'apport intellectuel de l'auteur, c'est-à-dire celle dans laquelle on reconnaît un effort intellectuel individualisé et un caractère objectif de nouveauté*" (cour d'appel de Grenoble 19 sept. 1989). L'originalité présuppose donc qu'aucune œuvre identique (ou fortement similaire) n'ait existé auparavant. L'article L. 112-2 du Code de la propriété intellectuelle fait une énumération non exhaustive des œuvres qui sont susceptibles d'être protégées par le droit d'auteur, il s'agit notamment des compositions musicales, des œuvres cinématographiques ou audiovisuelles, graphiques, littéraires ou encore des logiciels.

2/ La protection d'une appli n'est pas unitaire

Le droit d'auteur ne protège pas une appli dans son ensemble mais protège chaque partie de l'œuvre, pourvu que chacune d'entre elles présente une forme originale. C'est notamment ce qui a été jugé s'agissant d'un jeu vidéo ([arrêt de la Cour de cassation du 25 juin 2009](#)). Ainsi, la partie logicielle de l'appli peut être protégée. Toutefois, l'originalité du logiciel n'est pas si aisément reconnue par les tribunaux (par exemple, arrêt de la cour d'appel de Paris du 24 mars 2015 où les juges ont refusé d'admettre l'originalité d'un logiciel, considérant que l'originalité du « concept » du logiciel ne suffisait pas à induire l'originalité dudit logiciel et notamment de son code source), contrairement à l'originalité de l'ergonomie, du graphisme ou de la partie sonore d'une création qui est plus largement admise. Le design,

le choix du graphisme et des couleurs d'une appli peuvent donc être protégés par le droit d'auteur alors que la partie strictement logicielle ne l'est pas.

3/ Il n'est pas nécessaire d' "enregistrer" ses droits d'auteur

Il faut noter que contrairement aux marques ou brevets, le droit d'auteur n'a pas à être enregistré pour être reconnu. Le concepteur d'une appli n'a donc pas besoin de la faire enregistrer pour bénéficier du droit d'auteur. Comme il n'existe pas de "registre" des droits d'auteur et que le critère d'originalité n'est pas défini, la reconnaissance des droits d'auteur n'est jamais simple puisqu'elle ne donne pas lieu à un titre de propriété intellectuelle. D'un point de vue pratique, il est toujours possible de déposer son appli auprès d'une structure telle que l'Agence pour la Protection des Programmes afin de prouver la date et les caractéristiques de la création ce qui est peut être utile en cas de litige pour démontrer l'originalité de l'appli. Ces dépôts font l'objet d'une procédure simple et restent relativement peu onéreux (quelques centaines d'euros).

4/ Par principe, l'œuvre appartient à celui qui l'a créée

L'article L. 111-1 du Code de la propriété intellectuelle prévoit qu'une œuvre appartient à celui qui l'a créée. Par dérogation, les droits sur le logiciel développé par un salarié dans le cadre de ses fonctions sont dévolus à son employeur (art.L 113-9). Cette disposition incite l'employé à ne pas utiliser les moyens de son entreprise pour développer un projet personnel, sous peine de voir son œuvre attribuée à son employeur.

En cas de pluralité de contributeurs, selon que les apports de chacun sont distincts ou pas, l'œuvre sera qualifiée de collaboration ou de collective. L'œuvre de collaboration appartient à tous ses co-auteurs alors que l'œuvre collective n'appartient qu'à celui qui l'initie et l'édite.

Le processus de création est donc déterminant dans la dévolution des droits.

5/ Si l'appli incorpore la création d'un tiers, il faut son autorisation

Si l'appli intègre des éléments eux-mêmes protégés, son concepteur sera tenu de demander l'autorisation du titulaire de l'œuvre première pour pouvoir l'exploiter dans le cadre de son appli. L'autorisation devra être formulée par écrit et devra préciser son étendue (notamment son territoire, sa finalité, sa durée). A défaut, une telle intégration pourrait être qualifiée d'acte de contrefaçon.

6/ Les accords avec les plates-formes devront tenir compte des spécificités attachées aux droits d'auteur de l'appli

Il conviendra ainsi de s'assurer que le signataire de l'accord passé avec la plate-forme est le régulier titulaire des droits, c'est-à-dire celui ou ceux qui est (sont) titulaire(s) des droits d'auteur selon le cas de figure (œuvre de collaboration ou œuvre collective, création dans le cadre d'un contrat de travail, etc.). Les titulaires de l'appli devront également s'assurer qu'ils

ont obtenu toutes les autorisations des tiers nécessaires pour faire publier l'appli et l'exploiter conformément à l'accord conclu.

Par Prudence Cadio, Avocat, CMS Bureau Francis Lefebvre

Les avis d'experts et points de vue sont publiés sous la responsabilité de leurs auteurs et n'engagent en rien la rédaction.

Source : usine-digitale.fr – Article publié le 26 octobre 2016

Le plaidoyer anti-brevets d'Elon Musk, le patron de Tesla

Jérôme Marin



Photo: [Maurizio Pesce](#)

« Si une entreprise dépend de ses brevets, c'est qu'elle n'innove pas ou alors qu'elle n'innove pas assez rapidement ». C'est par ces mots qu'Elon Musk justifie sa dernière « folie » : rendre les brevets de Tesla, le fabricant de voitures électriques, accessibles à tous. Et donc à ses concurrents, désormais libres de reprendre les technologies qui ont fait le succès des modèles de la société californienne.

« Tesla ne poursuivra pas ceux qui souhaitent utiliser, de bonne foi, ses technologies », assure l'entrepreneur d'origine sud-africaine. Une position qui tranche avec le contexte actuel. Depuis des mois Apple et Samsung se livrent une guerre acharnée pour trancher si le second a copié le premier. Et ils ne sont pas les seuls à régulièrement se retrouver devant les tribunaux pour ce même motif. Sans compter [la montée des « patents trolls »](#), ces firmes qui attaquent à tout va start-up et géants de la high-tech.

« Quand j'ai débuté avec ma première société, Zip2, je pensais que les brevets étaient une bonne chose et je me battais pour les obtenir, explique M. Musk. Mais ils servent aujourd'hui trop souvent à simplement étouffer le progrès, à consolider les positions des grandes entreprises et à enrichir les juristes, plutôt que les véritables inventeurs. » Comme beaucoup dans la Silicon Valley, il plaide pour une réforme du système des brevets.

D'ABORD L'INNOVATION

Cela n'a pas empêché Tesla de déposer, depuis sa création en 2003, des centaines de brevets afin de protéger ses innovations. « Nous craignons que les grands constructeurs copient notre technologie et utilisent leur imposant outil de production et leurs forces commerciales et marketing pour écraser Tesla », reconnaît aujourd'hui l'entrepreneur. Nous ne pouvions pas être davantage dans l'erreur ».

« Le leadership technologique n'est pas défini par les brevets, l'histoire a montré à plusieurs reprises qu'ils ne représentaient qu'une faible protection face à rival déterminé, poursuit M. Musk. Il est plutôt défini par la capacité d'une entreprise à attirer et à motiver les ingénieurs les plus talentueux. »

Et donc dans la capacité d'innover sans cesse. « Vous voulez innover tellement vite que vos précédents brevets deviennent caducs », assure M. Musk. Il en veut pour preuve le succès de SpaceX, sa deuxième entreprise, spécialisée dans les lanceurs spatiaux et qui ne dispose que d'un nombre limité de brevets.

Tesla continuera cependant à déposer des brevets pour éviter que ses innovations ne soient récupérées puis utilisées pour l'attaquer en justice. Mais tout le monde sera libre de les utiliser.

CHOIX AUSSI INTÉRESSÉ

« La décision de Tesla est révolutionnaire, estime Florian Mueller, spécialiste des questions de propriété intellectuelle. Mais nous ne verrons pas quelque chose de similaire dans le domaine des smartphones, où la dynamique de marché est différente ». De fait, le choix du fabricant est également intéressé. Il vise à favoriser l'essor des voitures électriques, qui demeurent encore un produit de niche.

« Chez les grands constructeurs, les voitures électriques sont peu nombreuses voire inexistantes, représentant en moyenne bien moins d'1% de leurs ventes », regrette M. Musk. En renonçant à la propriété intellectuelle sur ses brevets, Tesla pourrait leur permettre gagner du temps et donc anéantir l'avance dont il dispose aujourd'hui. Il pourrait aussi favoriser l'émergence de nouveaux rivaux.

Mais le risque est calculé, assure M. Musk. Il espère stimuler l'écosystème. Et ainsi changer l'image des voitures électriques, élargir son marché et, au final, vendre davantage de voitures (Tesla devrait bientôt présenter un modèle grand public). « Notre véritable rival, ce n'est pas le petit nombre de voitures électriques qui ne sont pas produites par Tesla. C'est plutôt l'énorme flot de voitures à essence sortant chaque jour des usines », assure-t-il.

La société a aussi intérêt à ce que ses normes technologiques soient adoptées par ses rivaux. D'abord parce qu'elle pourra leur vendre ses batteries lithium-ion, alors qu'elle s'apprête à construire une gigantesque usine aux Etats-Unis. Elle pourra aussi s'associer avec eux (M. Musk vient d'ailleurs de rencontrer les dirigeants de BMW) pour élargir le réseau de stations de rechargement, utilisant les mêmes prises. Une étape indispensable pour la généralisation des voitures électriques.

Source : <http://siliconvalley.blog.lemonde.fr> – Article publié le 13 juin 2014