

Chapitre 3 : Fondamentaux de la propriété intellectuelle

1. Propriété industrielle, Propriété littéraire et artistique [11]

L'expression « propriété intellectuelle » concerne les créations de l'esprit humain, tout ce que son intelligence et son imagination lui ont permis de créer : œuvres artistiques, inventions, marques, emballages des produits que nous utilisons ou consommons. On distingue généralement la propriété littéraire et artistique appelée aussi droit d'auteur et droits connexes (ou voisins) et la propriété industrielle.

Nous retrouvons les droits de propriétés intellectuelles énoncés à l'article 27 de la Déclaration universelle des droits de l'Homme. Ils consacrent le droit de chacun à la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont il est l'auteur.

1.1 Propriété industrielle :

La propriété industrielle s'applique à toute création industrielle, et donne lieu à quatre formes de protection : le brevet d'invention, la protection des marques, la protection des dessins et modèles industriels et la protection des indications géographiques de provenance et des appellations contrôlées.



FigureIII.1 : Invention du télégraphe au telephone portable [11]

1.1.1 Les inventions :

Une invention est un produit, un procédé ou un moyen nouveau qui apporte une solution nouvelle à un problème pratique donné.

On protège une invention ou une solution technique par un brevet d'invention qui est un document officiel délivré par l'administration compétente d'un pays. Le brevet confère à l'inventeur un droit exclusif d'exploitation de son invention pour une durée déterminée et sur un territoire déterminé.

Ainsi, personne n'a le droit de copier, d'utiliser, de distribuer ou de vendre l'invention sans l'accord de l'inventeur. Ces droits sont le signe d'une reconnaissance du travail de l'inventeur et peuvent lui permettre de vivre de son innovation.

1.1.2 Les marques :

Une marque peut se composer de:

mots (Exemple HAMOUD BOUALEM, Yahoo, Google, Lacoste, Nestlé,).

lettres (ABB)

chiffres (501)

logo, représentations figuratives

Toblerone, formes tridimensionnelles

slogans, pris isolément ou en combinaison.

1.1.3 Les dessins et modèles industriels :

Par dessins ou modèles industriels on entend l'aspect extérieur des produits, ce que l'on nomme bien souvent dans le langage courant le « design ». Pourquoi chercher à protéger ces modèles ou dessins ? Parce que l'aspect esthétique d'un produit est capital : il permet de séduire les consommateurs, de les attirer.

Une personne souhaitant faire enregistrer un dessin ou modèle industriel doit se rendre au bureau de la propriété industrielle pour y remplir un formulaire, auquel elle ajoute des illustrations de sa création (reproductions ou photos).

1.1.4 Les indications géographiques de provenance et appellations contrôlées :

Certains produits peuvent porter le nom de leur lieu d'origine, lorsqu'ils sont choisis pour désigner des produits, ils deviennent des indications géographiques de provenance : ils désignent des produits étroitement liés à leur lieu d'origine. Dans la mesure où une garantie de qualité ou certaines caractéristiques très précises sont associées à ces régions, l'usage de telles indications géographiques est réglementé par un certain nombre de lois et d'accords internationaux.

1.2 Propriété littéraire et artistique (droit d'auteur et droits connexes) :

La propriété artistique et littéraire, droit d'auteur et droits connexes, droit d'auteur et droits voisins sont des expressions qui ont la même signification.

De la presse de Gutenberg au lecteur MP3, il a constamment fallu adapter le droit d'auteur et le droit connexe à l'évolution des technologies (radiodiffusion par satellite, disques compacts, Internet).

Le droit d'auteur est un terme juridique qui désigne les droits conférés aux auteurs d'un large éventail d'œuvres quel que soit leur genre, leur mérite ou leur destination. Ces œuvres doivent être une réalisation personnelle et originale. Certains pays demandent que la création soit matérialisée et qu'il y ait une preuve tangible de l'œuvre, comme étant écrite sur du papier, peinte sur une toile ou encore enregistrée.

Un auteur est la personne physique qui a créé l'œuvre. Si plusieurs personnes ont concouru à la création de l'œuvre, on parle de coauteurs

L'œuvre c'est toute création de l'esprit, littéraire ou artistique, qui a un caractère individuel.

On peut citer par exemple :

1.2.1 Les œuvres littéraires :

Les romans, scénarios, poèmes, pièces de théâtre, récits historiques, biographies, articles de journaux, magazines, ouvrages de références (encyclopédies, dictionnaires)

1.2.2 Les œuvres musicales :

Les opéras, chansons populaires, symphonies, partition d'une œuvre, sa mélodie et ses paroles

1.2.3 Les œuvres artistiques :

La photographie, peinture, sculpture, dessins, gravures.

1.2.4 Les œuvres architecturales :

Les maquettes et les plans.

1.2.5 Les œuvres cinématographiques et multimédias :

Les films, jeux vidéos, programmes TV, dessins animés.

1.2.5 Les œuvres numériques :

Les programmes d'ordinateur, logiciel, base de données.

2. Règles de citation des références (ouvrages, articles scientifiques, communications dans un congrès, thèses, mémoires, ...)

Toute personne utilisant la création d'une autre sans autorisation de celle-ci porte atteinte aux droits de la propriété intellectuelle. Généralement, ce non-respect de la propriété immatérielle se traduit par :

2.1 Le plagiat et le piratage[11], à travers la reproduction et l'utilisation d'œuvres, qui portent atteinte au droit d'auteur et aux droits connexes.

Le plagiat Le plagiat consiste à recopier une œuvre, en partie ou en totalité, sans citer ses sources. Reprendre l'idée d'un auteur en l'exprimant avec ses propres termes n'est pas du plagiat: les idées ne sont pas protégées par le droit d'auteur. Par contre s'approprier la totalité ou un extrait d'une œuvre en se faisant passer pour son auteur porte atteinte au droit d'auteur. C'est pourquoi toute personne souhaitant recopier mot pour mot un extrait d'une œuvre doit utiliser des guillemets qui indiquent au lecteur que ce qu'il est en train de lire a été initialement écrit par un autre auteur. La citation doit s'accompagner du nom de ce dernier et de la référence de l'ouvrage dont elle a été tirée.

Les pirates informatiques sont ceux qui tirent profit de la diffusion de copies illégales, mais aussi ceux qui se contentent de télécharger illégalement des œuvres via Internet.

2.2 La contrefaçon par la production et la distribution d'imitations :

La contrefaçon porte atteinte à la propriété industrielle. Le développement des techniques a également joué un rôle important dans le développement de la contrefaçon non numérique, en facilitant la réalisation de copies de nombreux produits