

# Qu'est-ce que la propriété intellectuelle ?

Par propriété intellectuelle, on entend les créations de l'esprit : les inventions, les œuvres littéraires et artistiques, mais aussi les symboles, les noms, les images et les dessins et modèles dont il est fait usage dans le commerce.

La propriété intellectuelle se présente sous deux aspects : la propriété industrielle d'une part, qui comprend les inventions (brevets), les marques, les dessins et modèles industriels et les indications géographiques ; et le droit d'auteur d'autre part, qui comprend les œuvres littéraires et artistiques que sont les romans, les poèmes et les pièces de théâtre, les films, les œuvres musicales, les œuvres d'art telles que dessins, peintures, photographies et sculptures, ainsi que les créations architecturales. Les droits connexes au droit d'auteur sont les droits que possèdent les artistes interprètes ou exécutants sur leurs prestations, les producteurs d'enregistrements sonores sur leurs enregistrements et les organismes de radiodiffusion sur leurs programmes radio-diffusés et télévisés<sup>1</sup>.

Au Luxembourg, la propriété intellectuelle incombe au ministère de l'Économie et du Commerce extérieur et plus précisément à l'Office de la propriété intellectuelle<sup>2</sup>.

**Brevets.** Le brevet protège une invention produisant un effet technique – un produit ou une procédure, une amélioration d'un produit ou d'un procédé ou encore un procédé apportant une solution nouvelle à un problème technique particulier

ou permettant une nouvelle utilisation d'un objet.

Un brevet est un titre qui confère à l'inventeur et/ou au déposant le droit d'empêcher d'autres personnes d'exploiter l'invention revendiquée dans le brevet.

En contrepartie de la divulgation de cette invention, l'État accorde à l'inventeur un monopole d'exploitation pour une durée

---

**Tout signe susceptible  
d'être représenté graphiquement  
peut être enregistré en tant  
que marque.**

---

maximale de 20 ans. En outre, les titulaires de brevets sont tenus de divulguer publiquement les informations sur leurs inventions et ces publications enrichissent le fonds des connaissances techniques accessibles facilement et gratuitement dans la littérature brevets. Ainsi, la base de données esp@cenet permet la recherche d'informations dans des demandes de brevet publiées dans plus de 90 pays et régions<sup>3</sup>.

Pour être brevetable, il faut que l'invention réponde à certains critères de brevetabilité :

- l'invention doit être nouvelle ;
- l'invention doit impliquer une activité inventive ;
- l'invention doit être susceptible d'une application industrielle.

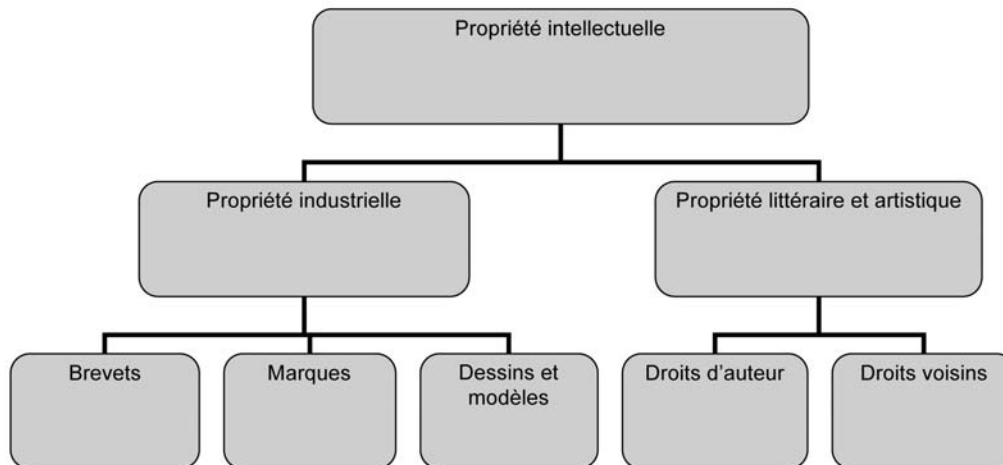
**Marques.** La marque se réfère à l'identité du produit ou service. Elle peut prendre des formes variées : tout signe graphique permettant de distinguer les produits ou services d'une entreprise de ceux de ses concurrents peut constituer une marque. Il peut s'agir d'une marque verbale, d'une marque figurative ou d'une marque combinant les deux aspects.

Déposer une marque en complément d'un produit breveté ou d'un dessin enregistré peut ajouter une valeur commerciale considérable en termes de fonds de commerce ou d'identité visuelle, à l'expiration du brevet, du dessin ou du modèle industriel enregistré.

Tout le monde peut déposer une marque : un particulier, un indépendant, une société anonyme ou toute autre personne morale. L'enregistrement d'une marque confère des droits statutaires, lesquels, sous certaines conditions, permettent d'empêcher autrui d'utiliser la marque sans autorisation préalable du propriétaire, empêchant ainsi la contrefaçon.

Tout signe susceptible d'être représenté graphiquement peut être enregistré en tant que marque. Une marque peut se composer d'un seul ou d'une combinaison de caractères, lettres, mots (slogans inclus) ou chiffres.

La marque peut être constituée de dessins, symboles, signes tridimensionnels tels que forme ou emballage du produit, de



signes sonores tels que sons musicaux ou vocaux, de parfums ou de couleurs. Les idées, concepts, sons et odeurs ne peuvent être déposés comme marques, contrairement aux noms commerciaux et slogans publicitaires.

Généralement, une marque est enregistrée pour une certaine classe de produits ou services, et ceci pour une période de 10 ans, renouvelable indéfiniment.

**Dessins et modèles.** Le dessin et modèle concerne l'aspect visuel et esthétique d'un produit – la forme, la configuration, la texture et, en général, tout aspect ornemental ne résultant pas de considérations fonctionnelles.

Le droit à un dessin ou modèle appartient au créateur, respectivement à son ayant cause. Le créateur est la personne physique qui a créé l'objet. L'ayant cause est une personne physique ou morale ayant acquis le droit d'explorer ces créations. Le déposant est considéré comme titulaire du droit à un modèle ou dessin, qu'il n'est pas tenu de commercialiser. L'enregistrement peut être un moyen de protection approprié si l'aspect visuel d'un produit est un argument de vente ou fait partie intégrante de l'image d'un produit. Il peut être important à des fins de marketing de préserver l'aspect unique d'un produit, qui va permettre de le distinguer de ses concurrents.

Dans certains cas, la protection par le droit d'auteur peut être suffisante. Il faut toute-

fois savoir que cette protection n'empêche pas un tiers de copier certaines parties d'un dessin industriel dont l'enregistrement conférerait une protection plus importante. L'enregistrement octroie un droit exclusif de réaliser, d'importer, d'exporter, d'utiliser ou de stocker tout produit sur lequel le dessin ou modèle industriel est présenté ou incorporé, ou de laisser un tiers l'utiliser avec accord.

Déposer un dessin ou un modèle industriel donne le droit d'entreprendre des actions en justice contre ceux qui enfreignent les droits d'exclusivité et, dès lors, de réclamer des dommages à titre des préjudices subis, ce qui peut dissuader des contrefacteurs potentiels.

Les dessins sont des représentations en deux dimensions. Les modèles sont des objets ou des représentations en trois dimensions. Le dessin ou modèle industriel peut s'appliquer à l'apparence du produit tout entier ou d'une partie du produit seulement. Il peut consister en éléments bidimensionnels tels que les motifs, les lignes ou les couleurs du produit, ainsi qu'en éléments tridimensionnels tels que la forme ou la texture du produit.

On peut déposer en tant que dessin ou modèle industriels essentiellement toutes caractéristiques pouvant être purement liées à l'aspect visuel du produit et qui ne sont pas dictées par son fonctionnement ou le fait qu'il s'emboîte ou s'adapte à un autre composant d'un produit plus

complexe. L'enregistrement d'un dessin ou modèle est valable pendant 5 ans, renouvelable 4 fois. La durée maximale de protection est de 25 ans dans les pays de l'Union européenne.

Sont exclus de la protection :

- les objets purement décoratifs, qui ne présentent pas de caractère utilitaire ;
- les idées, puisque non matérialisées.

Pour pouvoir être enregistré, un dessin ou modèle doit être nouveau et présenter un caractère individuel<sup>4</sup>.

**Propriété littéraire et artistique.** Le droit d'auteur et les droits voisins s'appliquent aux œuvres littéraires, musicales ou artistiques originales. Ils couvrent ainsi les logiciels, dessins, cartes, graphiques, plans, photographies et films, ouvrages architecturaux, sculptures, enregistrements sonores, émissions de radio et télévision, etc. ♦

**Office de la propriété intellectuelle,  
ministère de l'Économie et du  
Commerce extérieur**

1 [www.wipo.int](http://www.wipo.int)

2 [www.eco.public.lu](http://www.eco.public.lu) ; [www.guichet.public.lu](http://www.guichet.public.lu)

3 [www.espacenet.com](http://www.espacenet.com)

4 Lien utile : [www.boip.int](http://www.boip.int)