



Nouveau jeu de société en ligne

Par **Vaanatomic**, le **30/08/2012** à **08:52**

Bonjour,

Je me permets de vous solliciter car j'ai besoin de vos lumières en matière de propriété intellectuelle.

En effet un ami et moi aimerions créer un site autour d'un jeu qui a été créé par une certaine société. Nous pensons que le jeu en question pourrait faire l'objet d'un brevet mais nous n'en sommes pas sûr. Nous avons cherché sur le site de l'INPI avec le nom de la société et le nom du jeu mais nous n'avons rien trouvé.

Cela veut-il dire qu'il n'y a pas de brevets sur le jeu ? Ou doit-on procéder d'une autre façon pour en être sûr ? Et si jamais il n'y a aucun brevet, peut-on utiliser le jeu d'une manière commerciale même s'il n'est pas de nous ?

Je vous remercie d'avance de vos réponses, même si ce ne sont que quelques pistes.

Cordialement,

Cédric

Par **lexconsulting**, le **31/08/2012** à **09:41**

Bonjour

En matière de jeu de société, il est difficile de "breveter" celui-ci, car un tel produit ne rentre pas dans la catégorie des brevets.

Par contre sur un jeu de société il y a différents moyens de se protéger :

- Protéger le nom : il devient dès lors une marque comme Scrabble, Monopoly ou Trivial Pursuit.

- Protéger les éléments figuratifs du jeu : plateau de jeu, pions, cartes, etc... Dans ce cas il faudra protéger ces éléments dans la catégorie des dessins et modèles. Cette protection est relative car le fait de modifier un élément figuratif suffit à créer une oeuvre originale qui peut elle-même être déposée. Dès lors si vous souhaitez protéger tous les éléments figuratifs, cela

peut s'avérer très vite onéreux.

- Protéger la règle du jeu : dans ce cas, il faut déposer une enveloppe Soleau, valable 5 ans et renouvelable une fois. Mais attention cette enveloppe ne peut contenir que 7 feuillets. Elle est néanmoins opposable en cas de contrefaçon. Il vous faut vérifier que la société en question qui a créé le jeu, n'a pas déposé ce type de document. Par ailleurs, si le jeu en question a déjà été mis en ligne, attention aux droits d'auteur qui eux, pour la partie "morale" (c'est à dire créatrice) de l'oeuvre sont inaliénables.

Le fait de déposer une marque ou un brevet est une chose, mais n'oubliez pas que vous devez aussi respecter les droits d'auteur et attention à ce point si l'antériorité est facilement démontrable.

Ce qui pourrait être brevetable, serait, par exemple, un élément du jeu ayant une caractéristique technique nouvelle brevetable. Ce sont des éléments techniquement dissociables qui peuvent être brevetés mais pas le jeu lui-même dans sa globalité.

En résumé, au vu de votre question, la solution la plus simple pour vous serait de contacter la société qui a créé le jeu, lui faire part de votre souhait d'en assurer la promotion et l'exploitation sur un site, via une licence d'exploitation, pourquoi pas exclusive, ce qui vous éviterait de devoir faire face à une violation des droits d'auteur.

Bien Cordialement

LEX CONSULTING

<http://www.lexconsulting.fr>

Par **Vaanatomic**, le **01/09/2012 à 13:20**

Bonjour,

Tout d'abord merci pour votre réponse complète. Je pense qu'effectivement le mieux serait de se rapprocher de la société. Par contre j'ai encore quelques interrogations par rapport aux droits d'auteur si vous me permettez.

Quand vous dites qu'il faut respecter les droits d'auteur, c'est-à-dire ? Qu'est-ce qu'une violation des droits d'auteur par exemple ? Les droits d'auteur empêchent-ils l'exploitation (économique ou non) du dit jeu ? Si c'est le cas, quel est l'intérêt de breveter les règles du jeu par exemple ?

Cordialement,

Cédric

Par **lexconsulting**, le **01/09/2012 à 15:16**

Bonjour Cédric

Vous verrez qu'en matière de droit d'auteur, de marques et de brevets, c'est assez complexe, très subjectif dans l'interprétation (y compris de la part de l'INPI en cas d'opposition qui parfois fait fi des décisions de la Cour de Cassation, c'est dire !), et tout cela fait le bonheur des conseils en propriété industrielle...

Tout d'abord, les droits d'auteur : ils existent dès qu'une oeuvre, ou un texte, est créé.

Les droits d'auteur se scindent en 2 parties :

- les droits moraux, qui sont inaliénables, perpétuels et appartiennent à leur auteur. Ils ne tombent dans le domaine public que 70 ans après le décès de leur auteur.

- les droits patrimoniaux : eux sont cessibles : ils concernent l'exploitation, la commercialisation, la diffusion, la reproduction de l'oeuvre. Ceci se fait dans le cadre d'une convention de licence d'exploitation de l'oeuvre. La rémunération se fait sous forme de redevances ou royalties.

Dans votre cas, si la société créatrice et détentrice des droits sur le jeu, venait à vous confier son exploitation sous une forme ou sous une autre, ce serait dans le cadre d'une telle convention, qui plus est peut prévoir ou non une exclusivité dans le temps ou dans une zone géographique.

- "Breveter" les règles du jeu, ou plutôt les déposer dans le cadre d'une enveloppe Soleau : ici l'intérêt réside dans le fait de se protéger contre une contrefaçon éventuelle en pouvant justifier de l'antériorité de la paternité de l'oeuvre.

Mais pourquoi faire cela ? Tout simplement parce que bien souvent (pour ne pas dire très souvent), les inventeurs, les créateurs ont l'idée de quelque chose mais ne savent pas comment ou non pas les moyens suffisants pour l'exploiter tout de suite.

Dans ce cas, il est important pour eux de se protéger en déposant une telle enveloppe Soleau, en attendant de trouver des partenaires ou des moyens suffisants pour développer leur idée. Ainsi s'il venait à l'idée d'un concurrent plus fortuné de venir exploiter l'oeuvre, le déposant de l'enveloppe Soleau pourrait justifier de la paternité de l'oeuvre en engager des poursuites contre le contrefacteur.

Il n'est d'ailleurs pas exclu que ce soit le cas dans votre cas de figure, d'où l'importance de prendre contact, en tant que futur partenaire potentiel, avec la société en question.

Espérant avoir apporté une réponse à vos demandes,

Bien Cordialement

LEX CONSULTING

<http://www.lexconsulting.fr>