

## **Comité permanent du droit des marques, des dessins et modèles industriels et des indications géographiques**

**Trente-neuvième session  
Genève, 23 – 26 avril 2018**

### **RESUMÉ DES POINTS CLÉS À RETENIR DE LA SÉANCE D'INFORMATION SUR LES DESSINS ET MODÈLES D'INTERFACES UTILISATEURS GRAPHIQUES, D'ICÔNES ET DE POLICES/FONTES DE CARACTÈRES**

*Document établi par le Secrétariat*

1. Il est rappelé que, dans le cadre de la trente-huitième session du Comité permanent du droit des marques, des dessins et modèles industriels et des indications géographiques (SCT) tenue à Genève du 30 octobre au 2 novembre 2017, une séance d'information sur les dessins et modèles d'interfaces utilisateurs graphiques, d'icônes et de polices/fontes de caractères (ci-après dénommée "séance d'information") a eu lieu le 31 octobre 2017.
2. À la fin de la trente-huitième session du SCT, le président "a pris note de la satisfaction du SCT à l'égard de la séance d'information sur les dessins et modèles d'interfaces utilisateurs graphiques, d'icônes et de polices/fontes de caractères, et de son souhait de poursuivre les délibérations à ce sujet." À titre de prochaines étapes, le président a prié le Secrétariat "d'établir un document résumant les points clés à retenir de la session d'information, qui contiendrait une annexe regroupant l'ensemble des exposés présentés lors de cette séance" (voir les paragraphes 7 et 8 du document SCT/38/5).
3. Toutes les présentations faites au cours de la séance d'information sont disponibles en ligne sur le site Web de l'OMPI à l'adresse suivante :  
[http://www.wipo.int/meetings/fr/details.jsp?meeting\\_id=45227](http://www.wipo.int/meetings/fr/details.jsp?meeting_id=45227).
4. Le présent document résume les principaux points à retenir de la séance d'information.

## I. POINTS CLES A RETENIR DE LA SEANCE D'INFORMATION

### Importance et valeur croissantes des "nouveaux dessins et modèles technologiques"

5. L'innovation technologique induit de nouveaux types de dessins et modèles ("nouveaux dessins et modèles technologiques") qui apparaissent à un rythme soutenu. Leur développement rapide pourrait donner naissance, d'ici quelques années, à de nouveaux dessins et modèles qui dépassent l'imagination.
6. Les dépôts de nouveaux dessins et modèles technologiques, s'agissant en particulier des interfaces graphiques et des icônes, sont en forte augmentation dans certains ressorts juridiques. Dans certains pays, ils figurent parmi les types de dessins et modèles dont la protection est le plus demandée.
7. De par leur caractère intuitif, les nouveaux dessins et modèles technologiques permettent aux utilisateurs d'interagir facilement et rapidement avec un appareil, sans avoir besoin d'explications ou de formation. La valeur de ces dessins et modèles est reconnue et justifie leur protection.

### La protection des nouveaux dessins et modèles technologiques au titre des systèmes de dessins et modèles actuels

8. Le rythme élevé d'émergence de nouveaux dessins et modèles technologiques et leurs caractéristiques propres (en particulier, leur utilisation dans le monde virtuel) posent la question de savoir si les systèmes de dessins et modèles actuels (y compris les cadres juridiques et les infrastructures techniques) sont pleinement adaptés aux besoins des utilisateurs en matière de protection de ces actifs et des nouveaux types de dessins et modèles qui pourraient apparaître à l'avenir.
9. À cet égard, deux questions spécifiques sont apparues : i) l'exigence ou non d'un lien entre le dessin ou modèle et un article ou un produit et ii) le mode de représentation des nouveaux dessins et modèles technologiques.

### Lien avec un article ou un produit

10. La question est de savoir si le fait d'exiger un lien entre le dessin ou modèle et un article ou un produit compromet la protection adéquate des nouveaux dessins et modèles technologiques. Cette question mérite d'être posée dans la mesure où les nouveaux dessins et modèles technologiques, interfaces graphiques et icônes notamment, de par leur nature même, peuvent s'appliquer à de nombreux produits différents ou sont utilisés dans le monde virtuel (par exemple, dans les jeux vidéo).
11. Les exposés présentés ont mis en évidence des approches différentes quant au lien entre les nouveaux dessins et modèles technologiques et l'article ou le produit qui les intègre ou en relation avec lequel ils doivent être utilisés.
12. Une solution consiste à exiger l'indication de l'article ou du produit dans la demande d'enregistrement du dessin ou modèle industriel : une interface graphique ou une icône doit être associée à un article ou à un produit déterminé. Dans certains cas, seuls les articles *matériels/tangibles* sont admis.
13. Une autre solution consiste à autoriser l'indication d'un visuel représentant une interface graphique dans une demande d'enregistrement de dessin ou modèle industriel. Cela permet de

déposer une demande unique pour une interface graphique qui, une fois enregistrée, pourrait être appliquée à différents produits tels qu'un appareil photo, un téléphone portable, etc.

14. La troisième solution consiste à autoriser le dépôt d'une demande d'enregistrement de dessin ou modèle industriel pour une interface graphique ou une icône en soi, sans lien ni rapport avec un produit quelconque.

15. La dissociation entre le dessin ou modèle et l'article ou le produit poserait un problème dans certains ressorts juridiques où le produit spécifique auquel il se rapporte détermine l'étendue de la protection du dessin ou modèle.

### Représentation

16. Il s'agit de déterminer la meilleure façon de représenter les nouveaux dessins et modèles technologiques, par exemple ceux qui contiennent un mouvement et des transitions, comme les interfaces graphiques animées. Cette question mérite d'être posée car le progrès technique favorise de nouveaux types de dessins et modèles non statiques tout en autorisant leur représentation dans différents formats.

17. À l'heure actuelle, les dessins et modèles animés sont généralement représentés au moyen d'enchaînements d'images statiques ou de séquences de photographies ou de dessins illustrant le changement ou l'animation, de manière à permettre au public et à l'office de la propriété intellectuelle d'appréhender l'objet dont la protection est demandée. Dans certains cas, la similitude entre les images est exigée (par exemple, déplacement d'un objet, augmentation ou diminution de la taille du même objet, utilisation continue d'un motif commun).

18. Dans un ressort juridique, les fichiers vidéo peuvent être utilisés pour représenter des interfaces graphiques animées.

19. De nouveaux modes de représentation des dessins et modèles, par exemple au moyen de fichiers vidéo, imposeraient des changements majeurs aux offices, par exemple :

- Niveau de préparation technique et infrastructurelle des offices
- Méthodes d'examen et de recherche
- Mode de publication et d'enregistrement ou de délivrance répondant à un certain nombre d'exigences (par exemple, clarté et facilité d'accès au registre)

## **II. CONCLUSION**

20. Les exposés présentés durant la séance d'information ont fait ressortir que : i) l'innovation technologique progresse à un rythme soutenu et a une incidence dans le domaine des dessins et modèles industriels (les nouvelles technologies induisent de nouveaux dessins et modèles) et que : ii) compte tenu de leur valeur, les nouveaux dessins et modèles technologiques, tels que les interfaces graphiques et les icônes, appellent une protection appropriée.

21. Cela soulève des questions de politique générale quant à la nécessité de prendre en considération et d'anticiper les besoins des utilisateurs en matière de protection adéquate des nouveaux dessins et modèles technologiques.

22. Le premier type de question de politique générale est de *nature juridique* et consiste à déterminer si les lois actuelles en matière de propriété intellectuelle protègent adéquatement les nouveaux dessins et modèles technologiques et les dessins et modèles susceptibles

d'apparaître à l'avenir. Si tel n'est pas le cas, quelles modifications faut-il envisager d'apporter au cadre juridique pour les couvrir de manière appropriée?

23. Le second type de question de politique générale est de *nature technique* et consiste à déterminer les changements que les offices de propriété intellectuelle devraient mettre en œuvre pour adapter leurs pratiques actuelles aux nouveaux dessins et modèles technologiques et les obstacles juridiques, techniques et infrastructurels à surmonter.

24. Le SCT pourrait envisager la possibilité de jouer un rôle en aidant les offices i) à acquérir une meilleure compréhension des défis qui peuvent les attendre dans ce domaine et ii) à explorer les solutions possibles pour relever ces défis.

*25. Le SCT est invité à examiner le présent document.*

[Fin du document]