

OMPI



CLIM/GTP/27/4
ORIGINAL : anglais
DATE : 14 juillet 2008

F

ORGANISATION MONDIALE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE
GENÈVE

UNION PARTICULIÈRE POUR LA CLASSIFICATION INTERNATIONALE DES PRODUITS
ET DES SERVICES AUX FINS DE L'ENREGISTREMENT DES MARQUES
(UNION DE NICE)

GROUPE DE TRAVAIL PRÉPARATOIRE

**Vingt-septième session
Genève, 6 – 10 octobre 2008**

PROPOSITIONS CONCERNANT
LES “APPAREILS POUR LE DIVERTISSEMENT ET APPAREILS POUR JEUX”

Document établi par le Bureau international

1. L'annexe du présent document contient des propositions concernant les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux”, présentées par le Japon suivant la recommandation faite par le Groupe de travail préparatoire à sa vingt-sixième session tenue à Genève du 26 au 30 novembre 2007 (voir le paragraphe 11 du document CLIM/GTP/26/7 Prov.).

2. *Le Groupe de travail préparatoire est invité à examiner les propositions susmentionnées et à se prononcer à leur sujet.*

[L'annexe suit]

ANNEXE

PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS À APPORTER
À LA NEUVIÈME ÉDITION DE LA CLASSIFICATION DE NICE
CONCERNANT LES APPAREILS POUR LE DIVERTISSEMENT ET
LES APPAREILS POUR JEUX

1. INTRODUCTION

L'Office des brevets du Japon souhaite soumettre la proposition ci-après au Groupe de travail préparatoire de l'Union de Nice en vue de modifier le système de classement de Nice.

À la vingt-sixième session du Groupe de travail préparatoire, le Japon a soumis des propositions relatives aux “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux”. Aucun consensus ne s'étant dégagé sur ces propositions, le Japon a accepté, ainsi que l'avait suggéré le Secrétariat de l'OMPI, de retirer celles-ci et de soumettre une nouvelle proposition à la vingt-septième session après avoir procédé à une étude plus détaillée des “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux” et produits connexes.

À la suite de quoi, le Japon a revu le contenu de ses propositions antérieures sur les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux”. Au cours de cet examen, il s'est aussi penché sur la question des “programmes de jeu pour appareils pour jeux”.

Il en est résulté que pour la vingt-septième session, le Japon a décidé d'ajouter des propositions à celles soumises à la vingt-sixième, sans modifications fondamentales toutefois.

Plus précisément, le Japon a l'intention de soumettre une fois encore des propositions visant à transférer tous les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux dont la fonction/destination essentielle est le jeu” dans la classe 28, que ceux-ci soient ou non “conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur”.

Le Japon ne fera aucune proposition en ce qui concerne les “programmes de jeu pour appareils pour jeux”.

2. EXPOSÉ DES PROPOSITIONS DU JAPON

2.1. À propos de la classification actuelle

Selon la neuvième édition en vigueur de la Classification de Nice, les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux” relèvent de la classe 9 ou de la classe 28, selon que l'appareil en question est ou non “conçu pour être utilisé avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur”.

De manière plus précise, ceux qui sont “conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur” relèvent de la classe 9 alors que tous les autres relèvent de la classe 28.

Étant donné qu'il est dit dans la note explicative de la classe 9 que tous les programmes informatiques et logiciels de toutes sortes relèvent de la classe 9, tous les "programmes de jeux pour appareils pour jeux" sont classés dans la classe 9, quels que soient ces appareils et leur forme, par exemple en forme de cartouche, au format CD-ROM, au format DVD ou au format téléchargeable via l'Internet.

2.2. À propos des "appareils pour le divertissement et appareils pour jeux"

En ce qui concerne les "appareils pour le divertissement et appareils pour jeux", le Japon a l'intention de proposer une fois encore que le critère en vigueur, à savoir le fait qu'un appareil soit "conçu pour être utilisé avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur", soit supprimé et que tous les "appareils pour le divertissement et appareils pour jeux" soient transférés dans la classe 28 (qu'ils soient ou non "conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur") même s'ils ont des fonctions multiples telles que la connectabilité à l'Internet et les fonctions de lecteur DVD dans la mesure où leur fonction/destination principale est le jeu.

La première raison de cette proposition est le fait que, selon la remarque générale a), un produit fini est en principe classé selon sa fonction ou sa destination. S'il est vrai que l'intitulé de la classe 28 comprend le terme "jeux", il n'en reste pas moins que ni l'intitulé de la classe 9, ni la note explicative de cette classe ne comprend le terme "jeux".

Deuxième raison de la proposition : les "appareils pour le divertissement ou appareils pour jeux" sont actuellement divisés en deux classes selon qu'ils sont ou non "conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur". Toutefois, aussi bien les "consoles de jeux conçues pour être utilisées avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur" – qui doivent sans doute être classées dans la classe 9 d'après les indications y relatives selon lesquelles sont compris "les appareils pour jeux conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur" – que les "appareils pour jeux avec écran d'affichage ou moniteur" – qui doivent sans doute être classés dans la classe 28 d'après les indications y relatives selon lesquelles sont compris les "jeux autres que ceux conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur" – sont fabriqués et vendus par les mêmes fabricants.

Pour les raisons susmentionnées, le Japon estime qu'il est désormais moins impératif de classer les "appareils pour le divertissement et appareils pour jeux" en fonction du critère selon lequel ces appareils sont "conçus pour être utilisés avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur".

2.3. À propos du lien entre les appareils pour jeux et les produits énumérés sous la classe 9

Premièrement, pour les jeux utilisés sur un écran d'affichage, ceux qui reposent sur l'utilisation de l'écran d'affichage d'un ordinateur familial et de matériel, tels que les "ordinateurs" de la classe 9, sont aujourd'hui largement utilisés en sus des "consoles de jeux conçues pour être utilisées avec un écran d'affichage indépendant ou un moniteur" de la classe 9 et des "appareils pour jeux avec écran d'affichage ou moniteur" de la classe 28.

Toutefois, les “ordinateurs” (n° de base : 090372) de la classe 9 ont pour fonction/destination principale des “fonctions exhaustives de traitement de l’information” et sont dotés, aux fins de ces fonctions exhaustives, d’un élément qui permet de jouer sur leur écran d’affichage, à savoir une fonction de jeu vidéo.

Par conséquent, les “ordinateurs” dont la fonction/destination principale constituent des “fonctions exhaustives de traitement de l’information” sont clairement différents des “appareils pour jeux”, lesquels devraient être classés dans la classe 28.

Deuxièmement, le Japon estime inapproprié de classer les “jeux (appareils pour -) conçus pour être utilisés avec un écran d’affichage indépendant ou un moniteur” dans la classe 9 au motif qu’il s’agit de parties restreintes de produits énumérés dans la classe 9 car ils ne peuvent pas être utilisés seuls pour jouer et qu’ils doivent donc être reliés à des “moniteurs [matériel]” ou à des “télévisions (appareils de -)”, relevant de la classe 9.

Cet avis est motivé comme suit : selon la remarque générale d), “les produits destinés à faire partie d’un autre produit ne sont, en principe, classés dans la même classe que ce dernier qu’au cas où les produits de ce genre ne peuvent pas, normalement, avoir d’autres affectations”. L’affectation des “jeux (appareils pour -) conçus pour être utilisés avec un écran d’affichage indépendant ou un moniteur” est le jeu, ce qui est différent de l’objet des “moniteurs [matériel]” et des “télévisions (appareils de -)”, lesquels relèvent de la classe 9. En outre, les “jeux (appareils pour -) conçus pour être utilisés avec un écran d’affichage indépendant ou un moniteur” ne sont pas conçus pour faire partie des “moniteurs [matériel]”, ni des “télévisions (appareils de -)” de prime abord.

Pour les raisons susmentionnées, le Japon estime qu’il est inapproprié de classer les “jeux (appareils pour -) conçus pour être utilisés avec un écran d’affichage indépendant ou un moniteur” dans la classe 9 au motif qu’ils constituent des parties restreintes de produits énumérés dans cette classe.

2.4. À propos des “programmes de jeu pour appareils pour jeux”

Étant donné que le Japon est favorable à la classification actuelle qui classe tous les logiciels et programmes de jeu dans la classe 9, il ne soumet aucune proposition en ce qui concerne les “programmes de jeu pour appareils pour jeux”.

Cette position repose sur le fait que, puisque la note explicative de la classe 9 prévoit que “les programmes informatiques et logiciels de toutes sortes quel que soit leur support d’enregistrement ou de diffusion, les logiciels enregistrés sur support magnétique ou téléchargés depuis un réseau informatique externe” relèvent de la classe 9, il n’est pas approprié de classer les programmes séparément, en fonction de leur contenu.

3. RENSEIGNEMENTS DÉTAILLÉS SUR LES PROPOSITIONS DU JAPON

Les propositions du Japon en ce qui concerne les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux” sont expliquées en détail dans la liste qui suit¹.

[Fin de l’annexe et du document]

¹ Voir les tableaux récapitulatifs des propositions concernant les “appareils pour le divertissement et appareils pour jeux”, document CLIM/GTP/27/5.