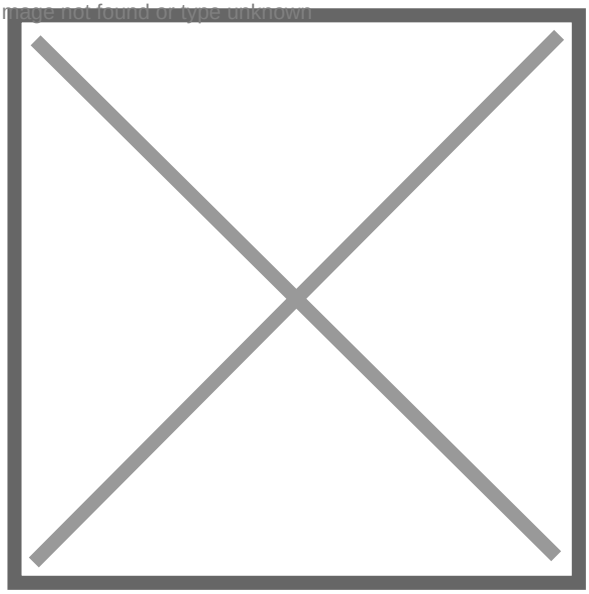
Image not found or type unknown



Limites de la propriété intellectuelle ?

Par **sparrow**, le **03/03/2009** à **10:26**

Bonjour,

Je commercialise des articles textiles que je fais sérigraphier. Il m'arrive de m'inspirer dans les univers des jeux vidéo, des films, des dessins animés…
Je voudrais être sûr de ne pas produire de la contrefaçon. J'aimerais avoir un avis sur 3 exemples (qui sont fictifs, mais comparables à ce que je réalise) :

1- Exemple d'un célèbre jeux vidéo retro qui met en scène des combattants dont l'un s'appelle Ryu (vient du japon), et porte un kimono blanc (sans inscription). Imaginons que je commercialise des kimonos blancs (basiques) portant dans le dos l'inscription 'Ryu' et le drapeau du japon.

2- Exemple d'un dessin animé rétro qui a pour titre 'Super Sanogi' qui raconte les aventures d'un jeune footballeur qui s'appelle Sanogi BERTUCCI et qui porte a plusieurs reprises un maillot de foot très basique avec comme seule et unique inscription un logo G (désignant son équipe, les 'Giants'). Imaginons que je commercialise de simples t-shirts avec un symbole 'G' (ressemblant), un numéro 9 dans le dos et l'incription Sanogi au-dessus.

3- Exemple d'un film racontant les aventures d'un célèbre agent secret britannique. Imaginons que je commercialise des casquettes avec l'inscription 007 en gros au dessus de la visière et une cible dans le '0'.

J'ai imaginé ces exemples pour illustrer ma demande qui est de connaitre les limites de la propriété intellectuelle. Les cas cités font naturellement penser (au moins ceux qui connaissent) au film, jeu vidéo ou dessin animé… mais ne sont en aucun cas vendus en utilisant les titres réels.
Pensez-vous qu'il s'agit de contrefaçon ? merci de votre avis.

Copyright © 2025 Experatoo.com - Tous droits réservés