

Les jouets vus par la propriété industrielle

Observatoire de la Propriété Intellectuelle

décembre 2016

Olivier Dissaux,
Hubert Wassermann

Résumé

L'industrie du jouet en France représente actuellement quelques 900 emplois et 1,2 milliard d'euros de chiffre d'affaires, dont une part non négligeable à l'export. Pourtant la part des jouets « made in France » vendue en France n'est estimée qu'à 7% par l'Association des Créateurs-Fabricants de Jouets Français (ACFJF). Plus de la moitié des ventes annuelles de jouets s'effectuent au cours du 4ème trimestre et la concurrence est alors acharnée sur le marché.

Le brevet concernant le jouet, présente au niveau mondial plus de 27 000 inventions sur la période de 1995 à 2014, dans ce document, ils sont cartographiés selon les applications, faisant apparaître le géant Mattel en top déposant, la Chine comme premier pays de premiers dépôts (9 620 inventions) suivie des Etats-Unis (6 642 inventions), la France se situant en neuvième position. Un focus sur les jouets en France identifie les déposants Berchet et Parrot. L'étude sur l'évolution temporelle des dépôts de brevets permet de constater l'émergence chinoise depuis 2006 et une perte de vitesse du géant Mattel au niveau mondial et français avec une diminution du nombre de dépôts amorcée en 2003.

Pour être présents et visibles sur ce marché, les entreprises du secteur usent de créativité et d'innovation. Afin de perdurer et pour continuer à être innovant, ses entreprises protègent leurs innovations, leur savoir-faire, et utilisent à bon escient la propriété industrielle sous toutes ses formes. Selon que l'on soit fabricant de jouet ou encore commerçant spécialisé dans le domaine, la propriété industrielle est partout. Ainsi, les dépôts de brevets protègent toutes les innovations techniques qui enrichissent le secteur, les dépôts de dessins et modèles protègent l'apparence des jouets qui se matérialise par des éléments graphiques caractérisant par exemple des voitures, poupées ou figurines et les dépôts de marques qui permettent de faire connaître et reconnaître les produits aux yeux du public, au niveau national et international.

Cette étude, s'est attachée au jouet, dans le sens jouet pour enfant principalement.

Dans un premier temps, le jouet est observé d'un point de vue innovation par l'analyse des dépôts de brevets au niveau mondial et au niveau français.

Les données relatives aux brevets d'invention permettent une analyse à travers plusieurs classifications (voir définition en annexe 1), à savoir la Classification internationale des brevets (CIB)¹ et la Classification coopérative des brevets (CPC)².

Dans un second temps, la protection du design, et l'utilisation de la marque autour de l'industrie du jouet est observée et analysée.

Ce document, se pose également sur un jouet « Made in France » de longue date à succès, à savoir Sophie la girafe.

Enfin une dernière partie fait état des atteintes aux droits de la propriété intellectuelle dans l'industrie du jouet. On estime qu'1,4 milliards d'euros sont perdus chaque année soit 12,3% des ventes rien que sur le marché de l'Union Européenne. Tous les types de jouets sont concernés par la contrefaçon, la propriété intellectuelle permet de protéger les innovations et les créations et procure à leurs propriétaires un titre de propriété leur permettant d'agir juridiquement.

¹ <http://web2.wipo.int/classifications/ipc/ipcpub/#lang=fr&menulang=FR&refresh=fipccp&fipccp=yes>

² https://worldwide.espacenet.com/classification?locale=fr_EP

1 Introduction

Cette étude offre un regard sur le jouet, l'économie du jouet d'un point de vue propriété industrielle. Les données analysées autour du jouet d'un point de vue brevet, marque, dessin & modèle offrent une information riche et pertinente sur l'utilisation qui en est faite.

Les divers titres de propriété industrielle évoqués ci-dessus permettent aux acteurs économiques du jouet de protéger leurs intérêts, en innovant, développant leur potentiel d'exploitation, empêchant la contrefaçon, ou encore en nouant des contrats avec des partenaires autour de leur patrimoine. L'industrie du jouet comme les autres secteurs de l'industrie est riche en créativité, foisonnante d'originalité visant à susciter le maximum d'intérêt de la part des enfants. Il y a des jouets pour tous, tantôt objets modernes connectés, intelligents capables d'apprendre de faire évoluer leur comportement, que jouets traditionnels rencontrant un succès sur des décennies, mais toujours protégé par la propriété industrielle.

Au-delà des brevets qui protègent les aspects innovant des jouets, ce secteur utilise beaucoup le dessin et modèle pour protéger le design des jouets, et la marque qui est le vecteur par lequel toute la communication est réalisée.

Dans cette étude, dans un premier temps les brevets liés au jouet, soit plus de 27000 inventions de 1995 à 2014 sont analysés, cartographiés selon les applications, identifiés selon les top-déposants du secteur, avec un focus particulier sur le jouet en France. Dans un second temps notre attention s'est portée sur la marque puis sur le dessin et modèle en France, puis un focus est fait un exemple de jouet français. Sophie la girafe qui fait le bonheur des tous petits depuis des décennies est un modèle de longévité, qui à travers la propriété industrielle a su accroître sa notoriété au niveau international.

Enfin le jouet, comme de nombreux secteurs est une industrie très soumise à la contrefaçon avec 1,4 milliards d'euros perdus chaque année soit 12,3% des ventes sur le marché de l'Union Européenne. A peine un jouet à succès apparait il sur le marché que des copies très similaires voient le jour, induisant des doutes dans l'esprit du consommateur au moment de l'achat. Un aspect de l'étude se rapporte aux atteintes en propriétés industrielle auxquelles le secteur fait face, en délivrant quelques informations sur les impacts, manques à gagner provoqués par la contrefaçon, en termes de chiffre d'affaire, d'emplois perdus ou encore de recette publique.

2 Environnement économique :

Selon la Fédération Française des Industries Jouet-Puériculture³ (FJP), le marché du secteur des jeux et jouets en France en 2015 représente 3,4 milliards d'euros. La FJP estime une croissance du marché jouet⁴ autour de +2% en 2016. Cette performance fait suite à 3 années de hausses consécutives : +1% pour 2013, +2,8 % pour 2014 et +3,7% en 2015.

En France, il s'est vendu 220 millions de jouets en 2015, avec un prix moyen de 15,40 euros par jouet, les dépenses annuelles par enfant (0 -11 ans) représentent 295 euros.

Les importations de jeux et jouets en provenance de Chine représentent près de 60% des jeux et jouets vendus en France.

Les exportations représentent en 2015 la somme de 622,4 millions d'euros (hors-jeux vidéos), avec une augmentation de 15,5% par rapport à 2014, alors que nous importons pour 2,043 milliards d'euros de jeux (hors jeux vidéos), avec une augmentation de 14,1% par rapport à 2014.

Les exportations françaises de jeux et jouets (86%) se font essentiellement vers les pays européens.

En 2015, le 4^{ième} trimestre a représenté 58% du marché total de l'année et le mois de décembre représente à lui seul 37% du marché.

Les atteintes au droit de la propriété intellectuelle dans l'industrie du jouet

L'EU IPO a publié en décembre 2015 une étude relatant l'impact économique des atteintes au droit de la propriété intellectuelle sur l'industrie du jouet⁵, réalisée en collaboration avec l'OEB. On entend par atteintes en particulier la contrefaçon et le piratage.

Les résultats sont édifiants : l'industrie légale du jouet perd ainsi près d'1,4 milliard d'euros chaque année en raison de la contrefaçon, ce qui représente environ 12,3% des ventes sur le marché de l'Union Européenne. Cela a également un impact fort sur le marché de l'emploi où le manque à gagner est estimé à 6 150 emplois. Nous ne parlons ici que de conséquences directes, mais au final les répercussions indirectes tenant compte des impacts sur les autres industries, les fournisseurs sont beaucoup plus alarmantes et ce sont au final plus de 13 000 emplois perdus et 2,3 milliards d'euros de pertes sur le marché de l'Union Européenne.

Enfin ces atteintes ont des effets sur les recettes publiques (TVA non perçue, impôts sur les bénéfices des sociétés...) estimés à environ 370 millions d'euros.

Sur les ventes liées à la contrefaçon de jouets, en Europe les 4 pays les plus impactés sont respectivement l'Allemagne, l'Italie, la France et l'Espagne. A eux seuls, ces 4 pays représentent 60% des ventes perdues dans l'Union Européenne.

³ <http://www.fjp.fr/info/marche/le-marche-du-jouet/>

⁴ http://www.fjp.fr/wp-content/uploads/2016/10/CP-FJP_Tendances-No%C3%ABl-2016.pdf

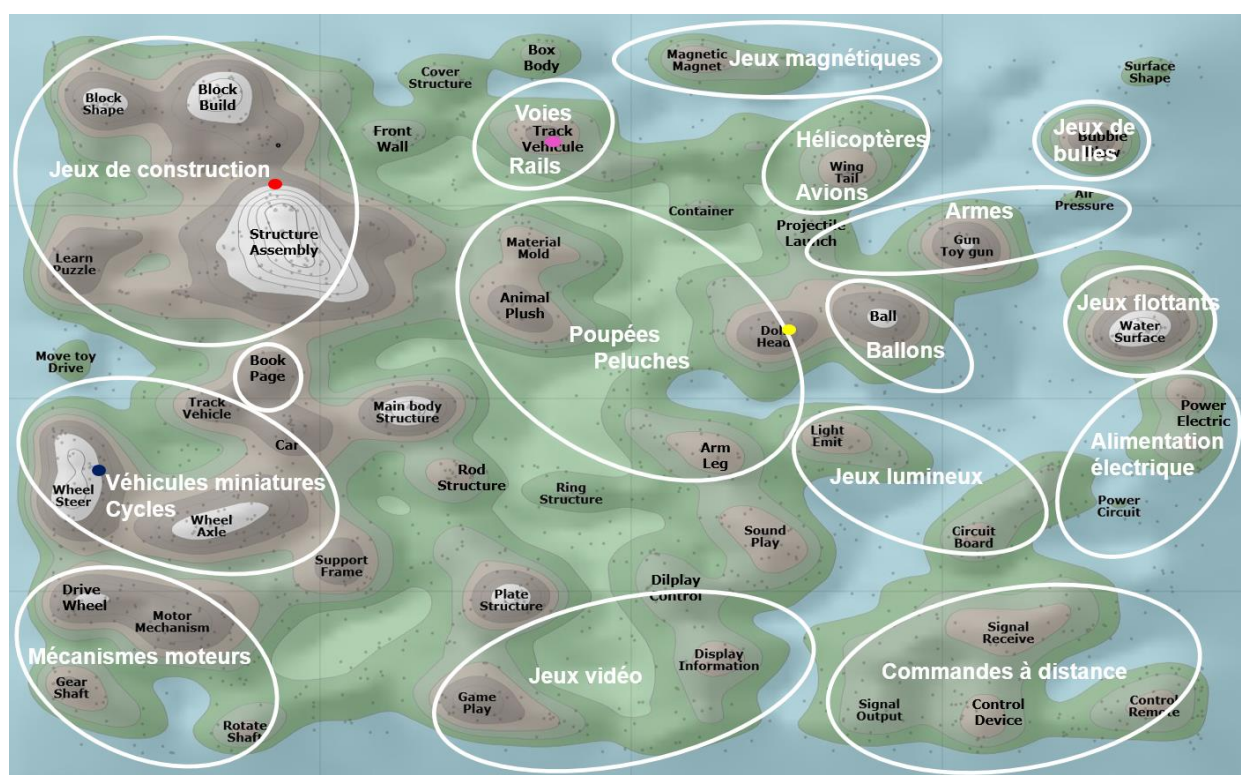
⁵ https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/quest/document_library/observatory/resources/research-and-studies/ip_infringement/study4/toys_games_fr.pdf

3 Quels sont les grands domaines d'innovations technologiques dans les jouets au niveau mondial ?

Pour cette analyse, les publications de brevets déposées entre le 1^{er} janvier 1995 et le 31 décembre 2014 liés aux jouets ont été identifiés à partir de mots clés et de codes de classifications listés en annexe 2, à savoir la classification internationale des brevets (CIB) et la classification coopérative des brevets (CPC).

On dénombre 50 306 brevets dans le monde qui correspondent à 27 829 inventions (familles de brevets Derwent⁶) qui, lorsqu'on les analyse plus finement peuvent être groupés en 16 types de jouets qui sont donc ceux sur lesquels il y a le plus d'inventions. Ils correspondent aux mots en blanc sur la carte ci-dessous.

Figure 1 : Cartographie générale des inventions relatives aux jouets au niveau mondial, identification des principales applications



Source Thomson Innovation, traitement INPI

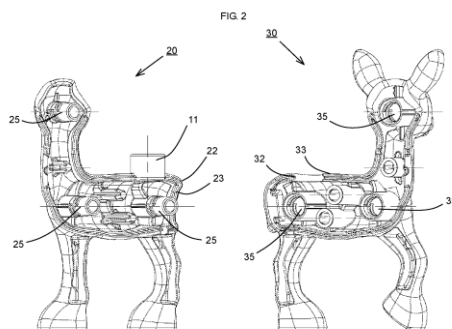
Nb : Une famille de brevets étant un ensemble de brevets ayant une même priorité, chacun de ces brevets sur la carte est matérialisé par un point. Le regroupement des demandes de brevets sur la carte se fait par l'occurrence des mots-clés présents dans le titre et l'abrégé DWPI. Les mots-clés récurrents apparaissent sur la carte. Les demandes de brevets ayant un contenu similaire sont placées à proximité les unes des autres. Les courbes topographiques transcrivent la densité des brevets, les dégradés de couleur suivent cette densité. Les sommets en blanc reflètent une concentration importante de demandes de brevets. Parmi les 16 grandes familles de jouets que révèle l'exploration de la carte :

- « Jeux de construction » comprenant par exemple des brevets décrivant des blocs ou briques à assembler entre eux, où nous identifions le déposant danois **Legø** (WO2016086940 ●) publié en 2016, concernant la construction d'un animal).
- « Poupées et peluches » comprenant par exemple des brevets décrivant des structures de poupée, où nous pouvons retrouver le déposant japonais **Bandai** (WO2016056309 ●) publié en 2016 concernant une articulation d'épaule d'une poupée).
- « Véhicules - cycles » comprenant des véhicules miniatures ou non comme par exemple le brevet du déposant américain **Mattel** (US9150102 ●) délivré en 2015 concernant une voiture dimensionnée pour un enfant).

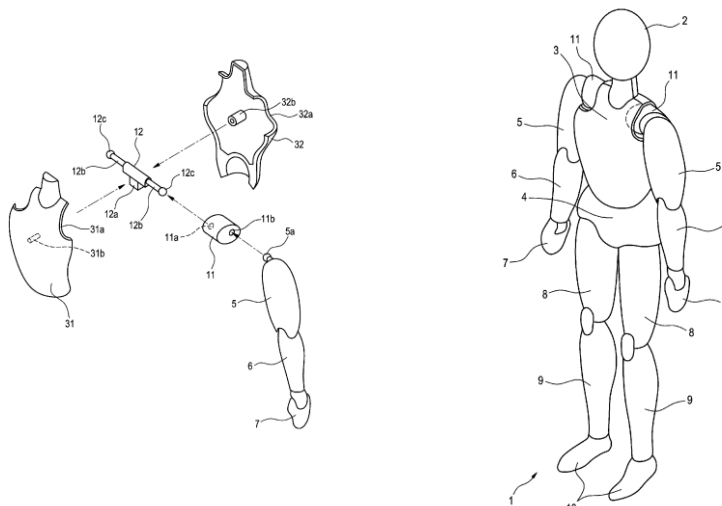
⁶ La famille Derwent réunit des brevets couvrant la même invention. Leur relation est définie par les priorités ou les détails de dépôt revendiqués par chaque document : les documents ayant au moins une priorité commune appartiennent à la même famille de documents.

- « Voies et rails » comprenant des brevets décrivant des circuits pour train ou voiture comme celui du déposant américain **Mattel** (US9314703 ● délivré en 2016 concernant un ensemble de piste pour petites voitures), etc.

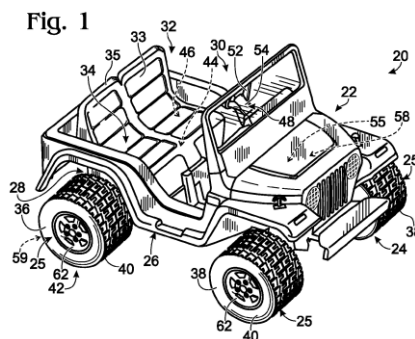
Exemple 1 : Le brevet WO2016086940 de **Lego** ● publié en 2016 décrit une structure comprenant deux parties de coque reliées l'une à l'autre avec au moins un raccordement par encliquetage pour la construction d'un animal.



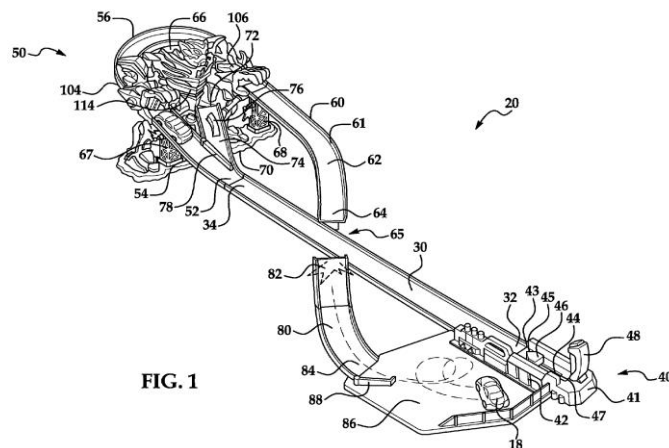
Exemple 2 : Le brevet WO2016056309 de **Bandai** ● publié en 2016 décrit une structure d'articulation d'épaule de poupée comprenant un tronc et un bras fixée à une partie d'épaule du tronc par une partie intermédiaire, l'invention décrit également la poupée.



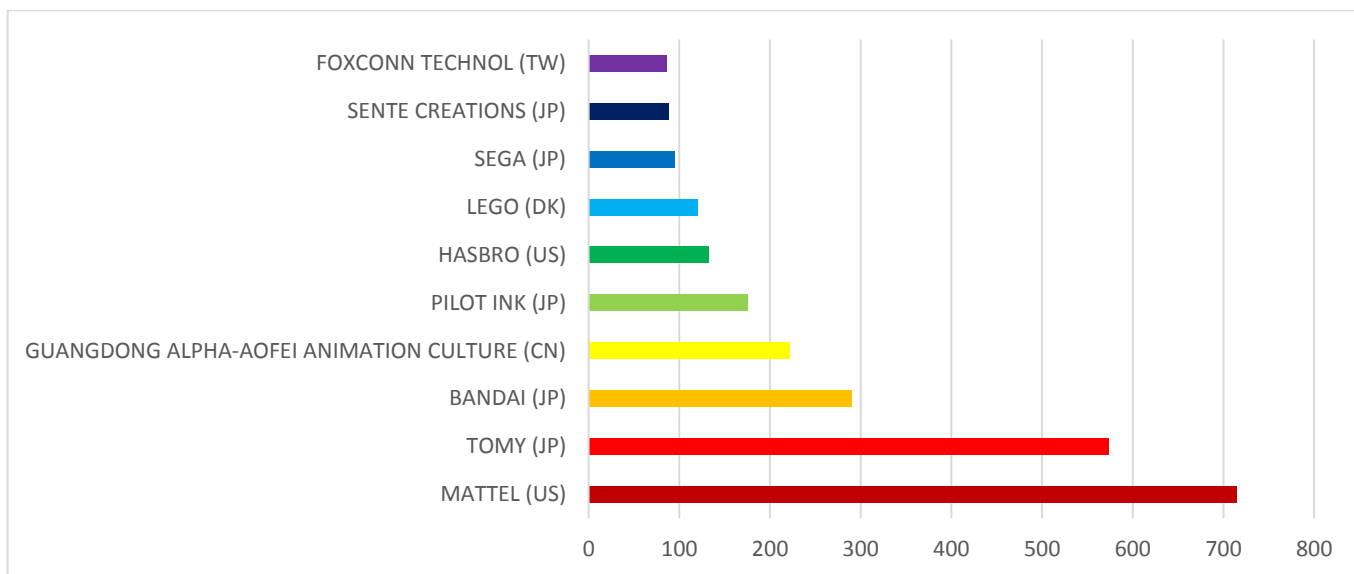
Exemple 3 : Le brevet US9150102 de **Mattel** ● délivré en 2015 décrit un ensemble de châssis configuré pour définir au moins partiellement un espace dimensionné pour un enfant, une boîte de vitesses couplée au châssis, et un moteur électrique accouplé à la boîte de vitesses.



Exemple 4 : Le brevet de **Mattel** ● US9314703 délivré en 2016 décrit un ensemble de piste pour véhicule comprenant deux parties couplées entre elles.



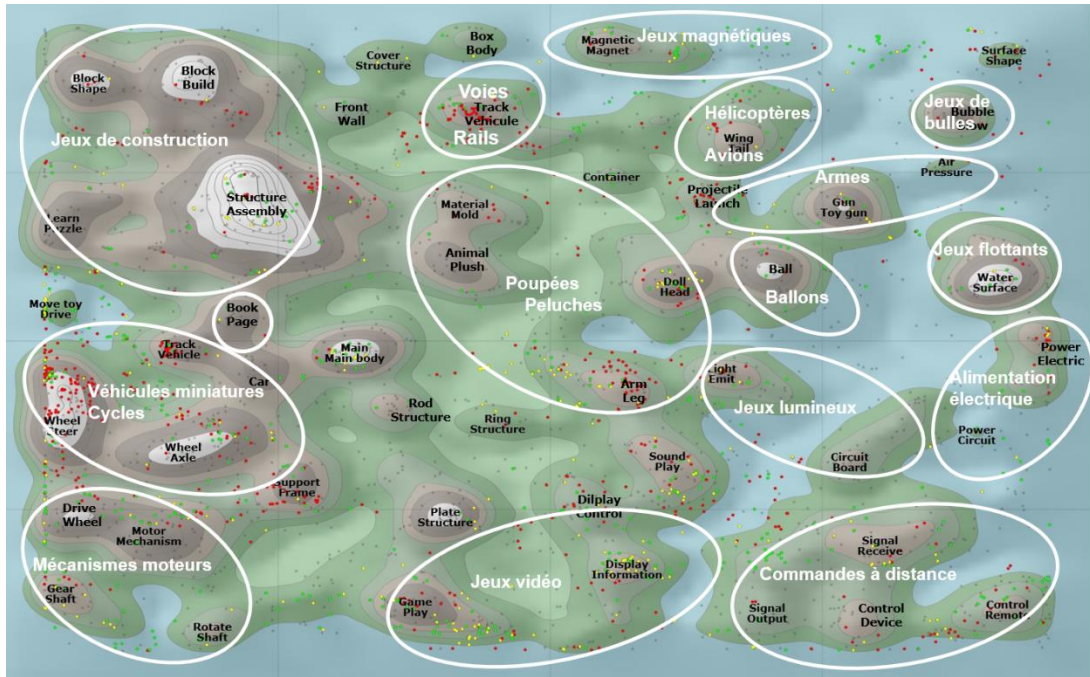
Graphique 2: **Top 10 des principaux déposants liés aux jouets dans le monde**



Source DWPI-traitement Intellixir INP

Cet histogramme représente le nombre de familles de brevets des dix principaux acteurs dans le domaine des jouets. Parmi les trois premiers on distingue respectivement l'américain **Mattel** (715 familles de brevets) et les deux japonais **Tomy** (574 familles de brevets) et **Bandai** (290 familles de brevets).

Figure 2: Visualisation sur la carte des trois principaux déposants liés aux jouets

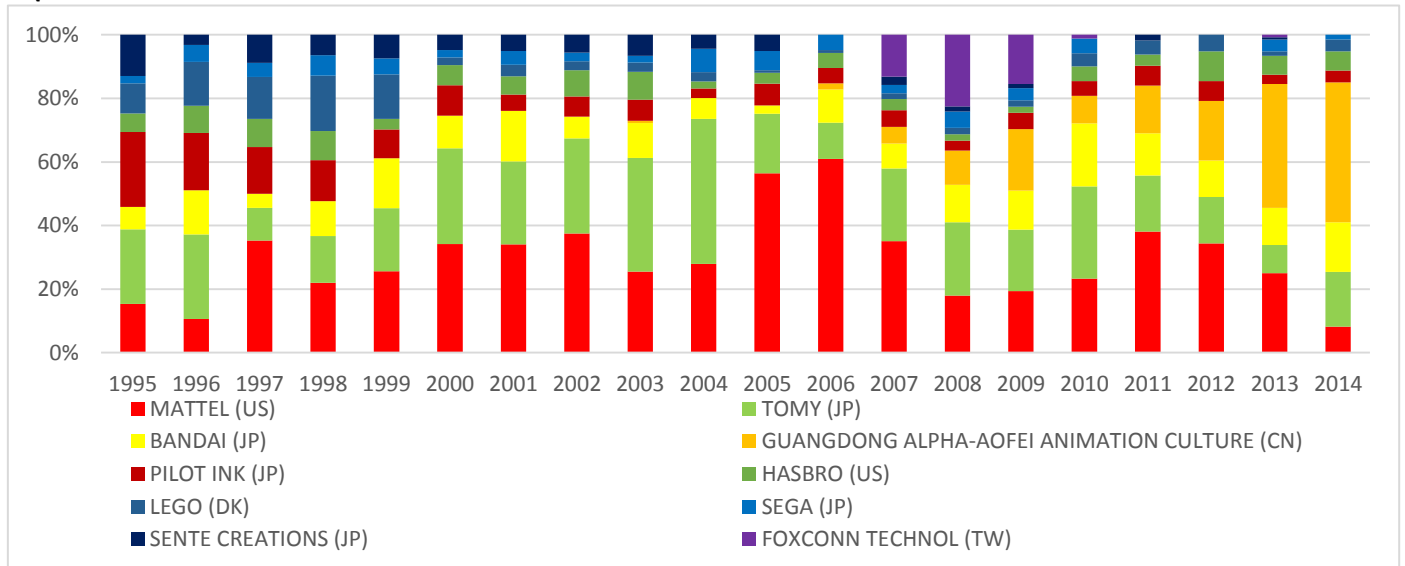


Source Thomson Innovation, traitement INPI

Le positionnement des trois principaux déposants, **Mattel** ●, **Tomy** ● et **Bandai** ● sur la carte mondiale permet de constater que **Mattel** se concentre essentiellement dans le domaine des véhicules et des circuits ainsi que les poupées, **Tomy** et **Bandai** sont plus présents dans le domaine des jeux vidéo et les mécanismes moteurs.

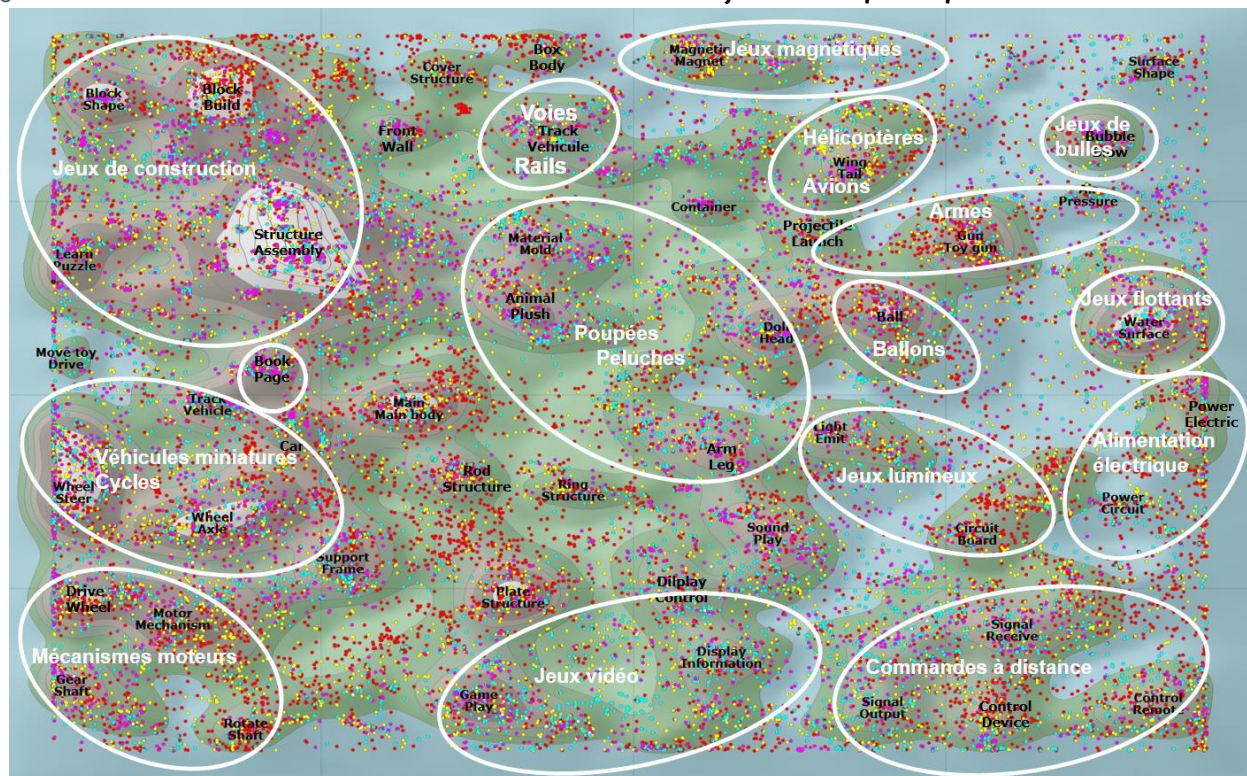
Le graphique suivant montre l'apparition de l'entreprise chinoise **Guangdong Alpha-Aofei Animation Culture** en 2006 pour devenir un acteur important en 2014. On note une diminution des dépôts en 2014 de l'américain **Mattel**.

Graphique 3: Evolution temporelle du poids des dix principaux déposants mondiaux 1995-2014 (en premiers dépôts)



Source DWPI-traitement Intellixir INP

Figure 3: **Visualisation de l'évolution des inventions liées aux jouets sur quatre périodes**



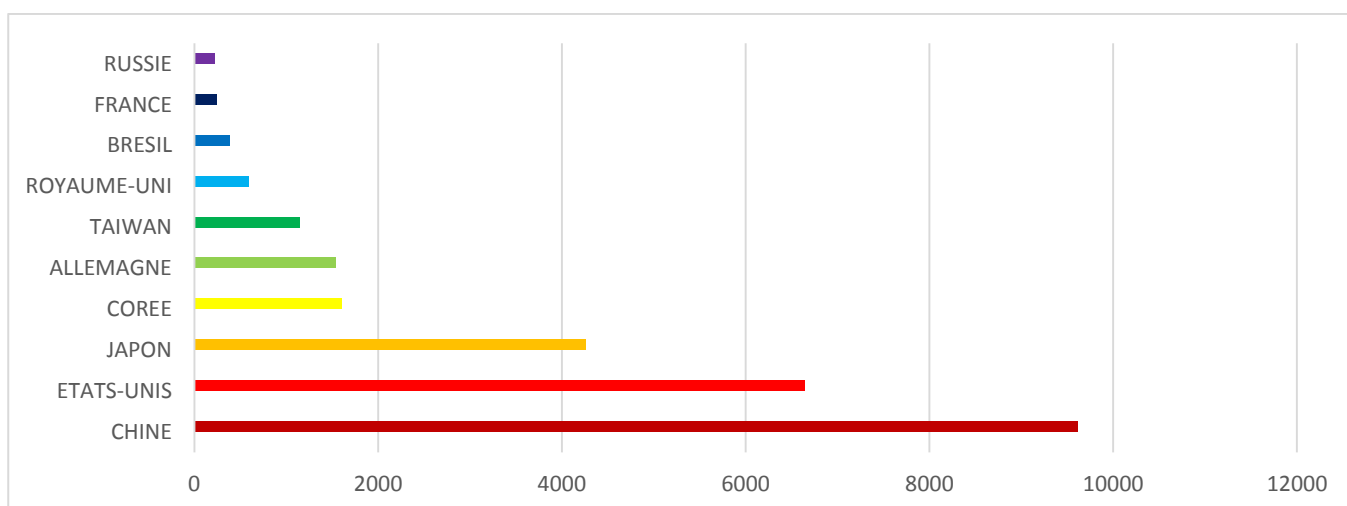
Source Thomson Innovation, traitement INPI

Le nombre de dépôts sur quatre périodes de cinq années chacune se répartissent de la manière suivante :

- 1995 – 1999 en rose (4048 familles de brevets)
- 2000 – 2004 en bleu (5645 familles de brevets)
- 2005 – 2009 en jaune (6975 familles de brevets)
- 2010 – 2014 en rouge (11 220 familles de brevets)

Sur les vingt années de dépôts nous notons une forte augmentation sur les cinq dernières années étudiées (en rouge) notamment dans les zones des armes et des structures de blocs pour des jeux de construction. Le nombre de dépôts dans les zones des poupées et des jeux vidéo reste stable sur l'ensemble de la période 1995-2014.

Graphique 4: **Top 10 des principaux offices de premiers dépôts liés aux jouets**

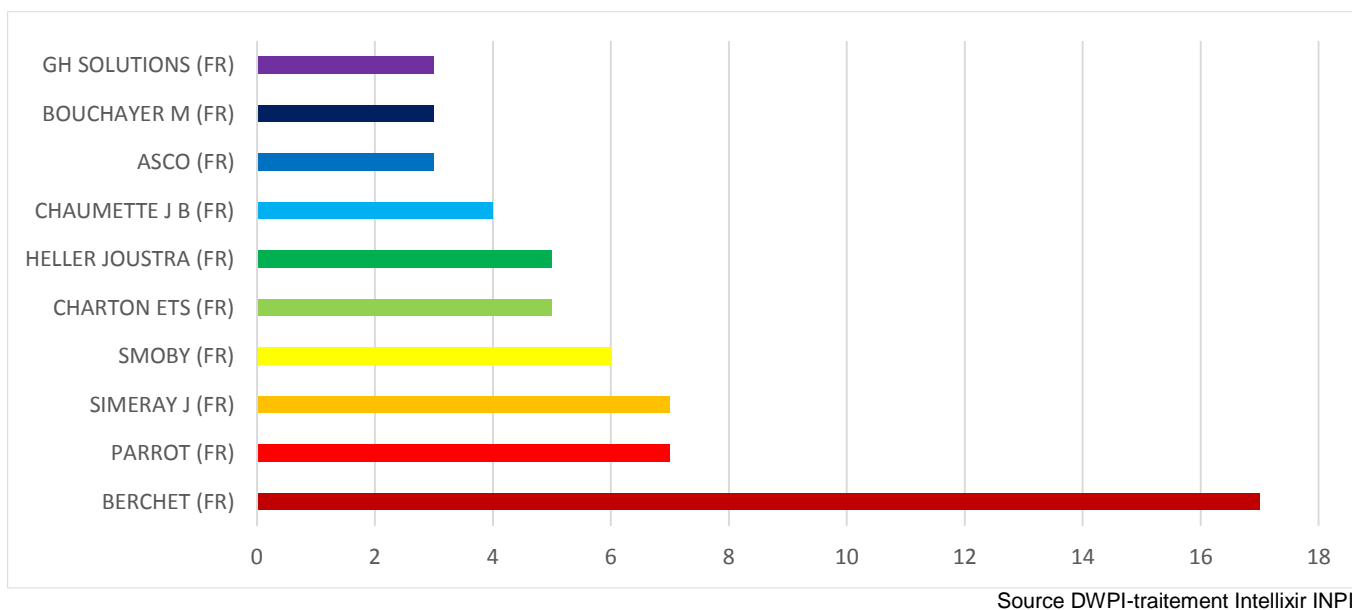


Source DWPI-traitement Intellixir INPI

Sur la période du 01/01/1995 au 31/12/2014 nous notons que la Chine se place au premier rang du nombre de premiers dépôts de brevets (9620 premiers dépôts), suivi par les Etats-Unis (6642 premiers dépôts) et le Japon (4261 premiers dépôts). La France se situe à la neuvième place avec 249 premiers dépôts.

4 Focus sur les brevets en France les déposants de premier dépôt INPI dans le domaine des jouets

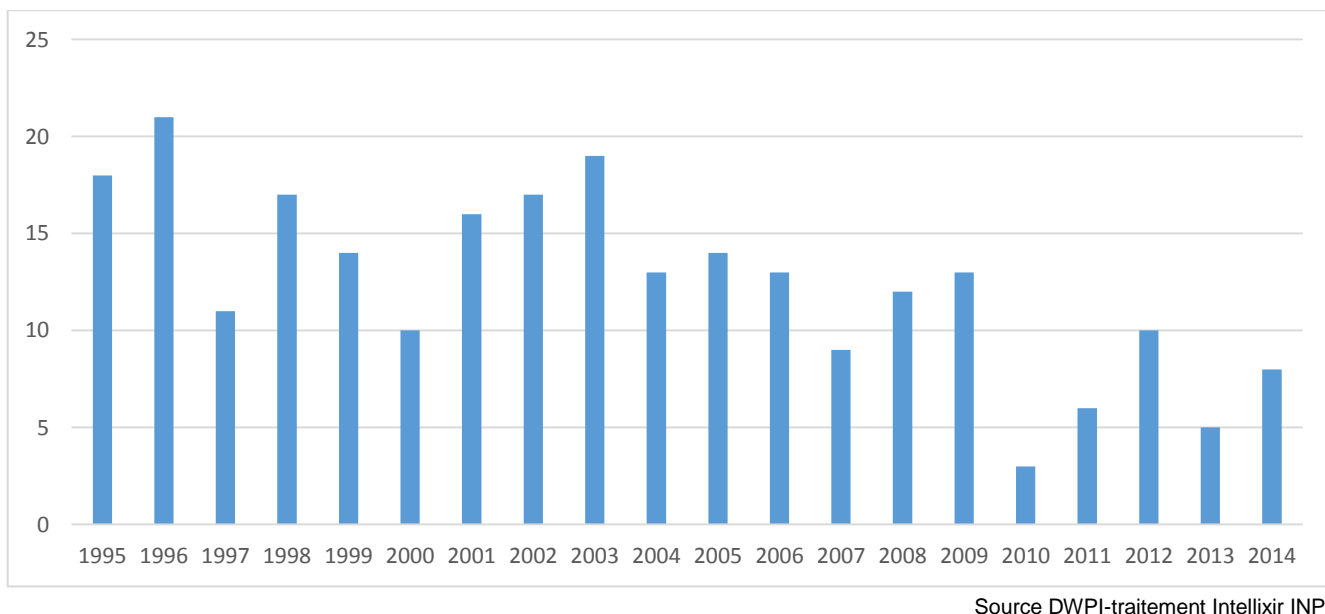
Graphique 5: **10 principaux déposants de premier dépôt à l'INPI**



Cet histogramme représente le nombre de familles de brevets des dix principaux acteurs dans le domaine des jouets. Parmi les trois premiers on distingue respectivement les sociétés **Berchet** (17 familles de brevets) et **Parrot** (7 familles de brevets) et le déposant **M. Simeray J** (7 familles de brevets).

La société **Berchet** a été rachetée en 2005 par la société **Smoby**⁷ (6 familles de brevets) devenant numéro un français et numéro deux européen du jouet à l'époque. Plusieurs réorganisations ont eu lieu depuis, aujourd'hui le principal actionnaire est Simba-Dickie qui est une société allemande.

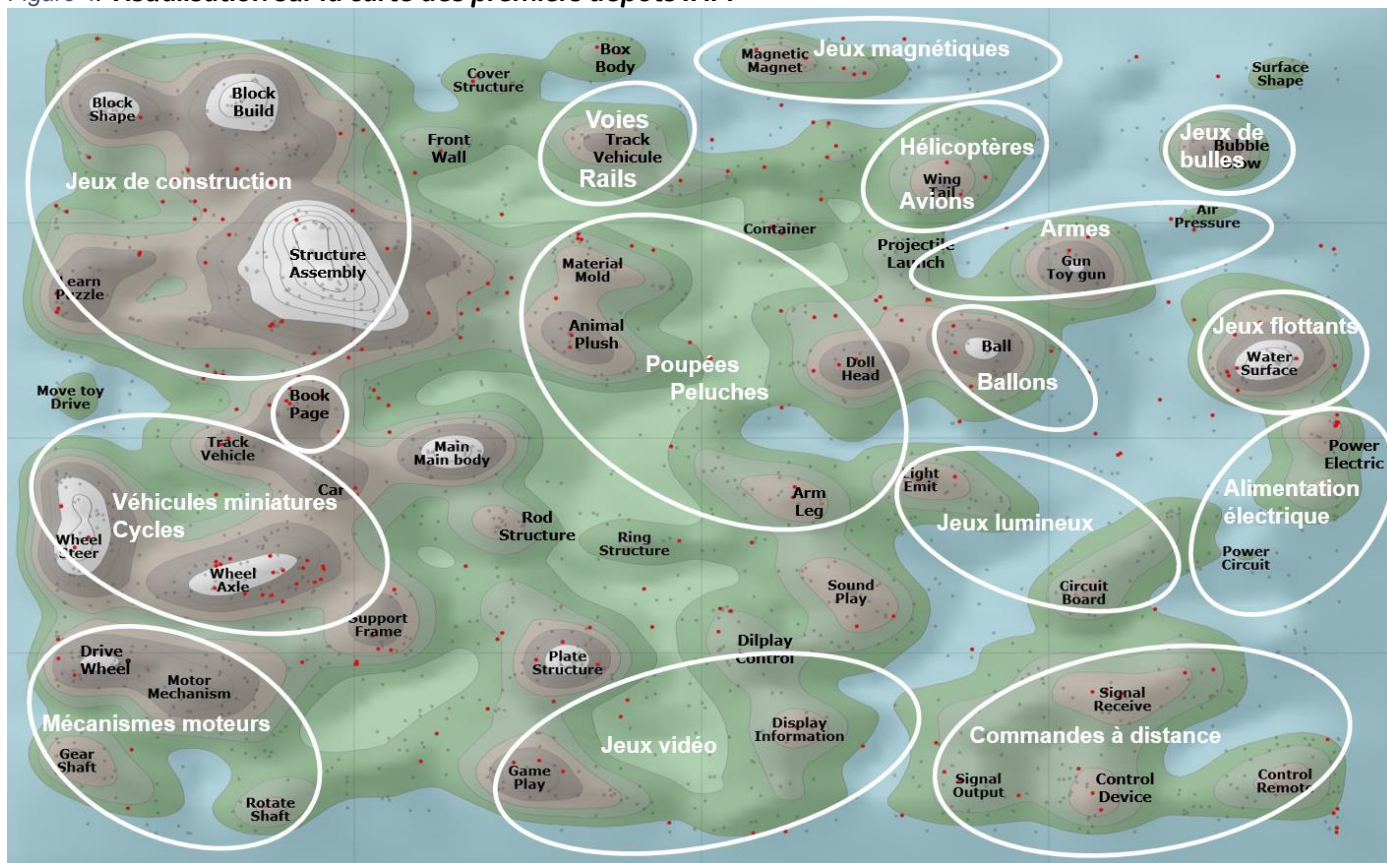
Graphique 6: **Evolution temporelle des premiers dépôts à l'INPI de 1995 à 2014**



Nous notons une diminution du nombre de dépôts depuis 2010.

⁷ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Smoby>

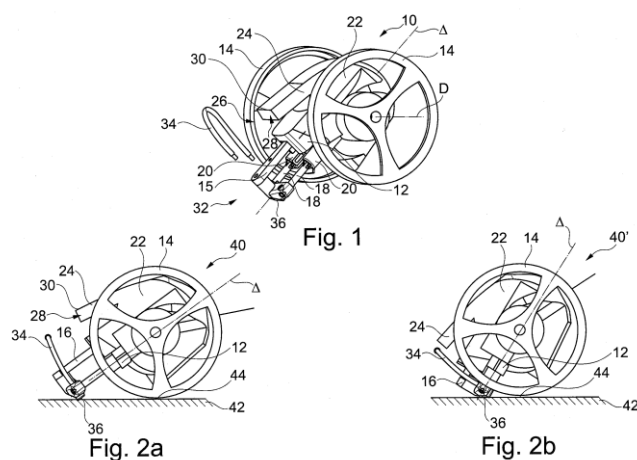
Figure 4: Visualisation sur la carte des premiers dépôts INPI



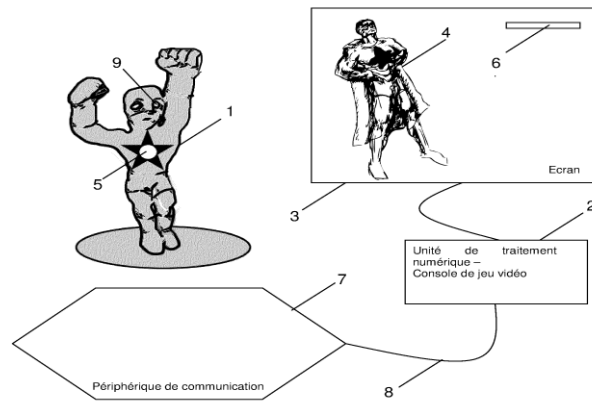
249 familles de brevets ont fait l'objet d'un premier dépôt à l'INPI. La visualisation de ces familles de brevets sur le paysage mondial des inventions liées aux jouets ne permet pas de faire émerger une spécialisation des inventions en France. Sur les 249 familles 59,5% ont été déposées par des personnes physiques dont environ 9% sont d'origine étrangère, et environ 40,5% ont été déposées par des personnes morales dont environ 8% d'origine étrangère. Sur les 249 dépôts il y a environ 8,5% de déposants étrangers (avec une adresse à l'étranger).

Parmi les dépôts de brevets effectués sur la dernière année (2014) de la période étudiée nous identifions les exemples suivants :

Exemple 5 : Le brevet de **Parrot** FR3021875 délivré en 2016 décrit un mécanisme d'armement/désarmement à ressort et un jouet sauteur l'incorporant.



Exemple 6 : Le brevet de **Neo-Factory** FR3018198 publié en 2015 décrit un dispositif pour développer de nouvelles interactions entre un jouet et un jeu vidéo, en associant au jouet un personnage ou objet virtuel dans le jeu vidéo.



Exemple 7 : Le brevet de **Holy-International** FR3018260 délivré en 2016 décrit un ensemble d'éléments permettant de constituer une trottinette pour enfants, ou autre engin similaire.

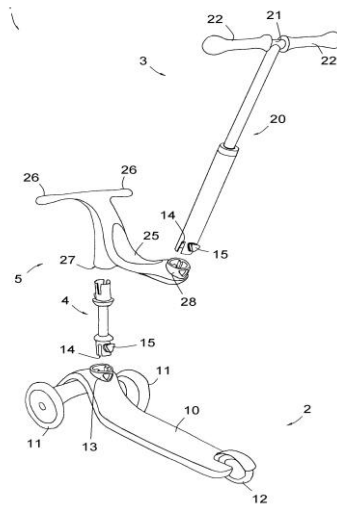
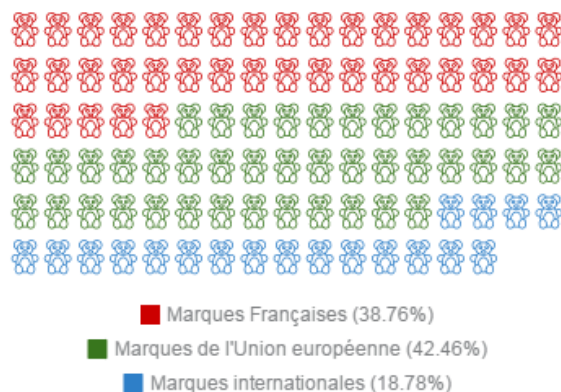


FIG. 1

5 L'utilisation des marques en France autour du jouet

Dans l'industrie du jouet, la marque est très utilisée, notamment sur le marché français car si on sélectionne les marques liées aux jouets dans la classe 28 de la classification de Nice⁸, on peut identifier plus de 67 500 marques françaises en vigueur 74 000 marques de l'Union européenne et de 32 700 marques internationales.

Graphique 7 : Répartition des types de marques en vigueur sur la classe 28

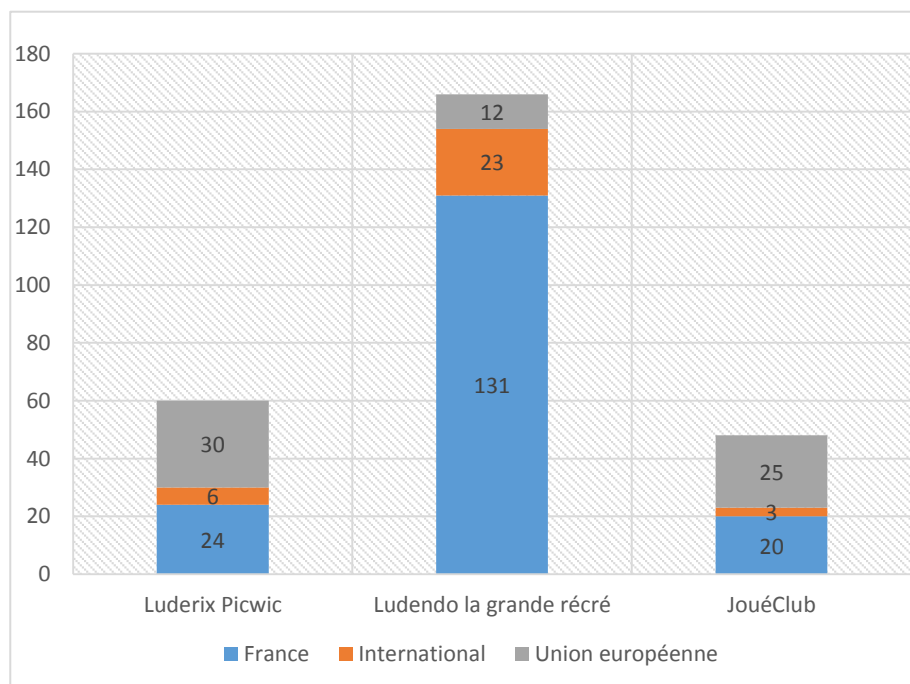


Source : Edital, traitement INPI

Les acteurs du jouet, qui utilisent de manière forte la marque, ne sont pas les mêmes que ceux qui utilisent beaucoup le brevet. Ainsi parmi le top 10 des déposants de brevets en France, énoncés auparavant, peu déposent beaucoup de marques. Parrot est celui qui en dépose le plus avec 148 marques.

Au-delà des fabricants de jouets, en regardant d'un autre point de vue, celui des enseignes de magasins de jouets français, on découvre que les volumes de dépôts de marques sont ici importants. On y retrouve notamment Luderix qui possède les magasins picwic, Ludendo avec les enseignes La grande Récré, ou encore JouéClub.

Graphique 8 : Répartition des type de marques déposées pour trois grandes enseignes de magasins de jouet en France



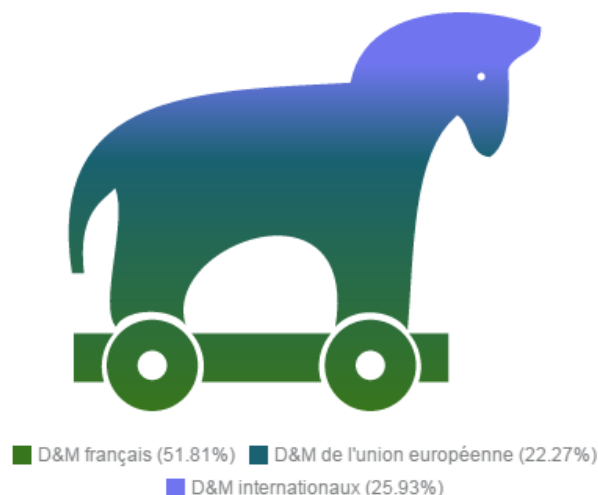
Source : Edital, traitement INPI

⁸La classification de Nice, instituée par l'[Arrangement de Nice](#)(1957), est une classification internationale de produits et de services aux fins de l'enregistrement des marques. La version 2016 de la dixième édition de la classification est entrée en vigueur le 1er janvier 2016. [De plus amples informations sur la Classification de Nice.](#)

6 L'utilisation des dessins et modèles en France autour du jouet

Dans l'industrie du jouet, le dessin et modèle est un élément essentiel de protection qui est de ce fait très utilisé. Dans la classification de Locarno⁹, la catégorie correspondant au jouet est la 21-01. A ce jour sont en vigueur sur cette classe, plus de 22 500 dessins et modèles français, 11 960 dessins et modèles internationaux et 9 670 dessins et modèles de l'Union Européenne.

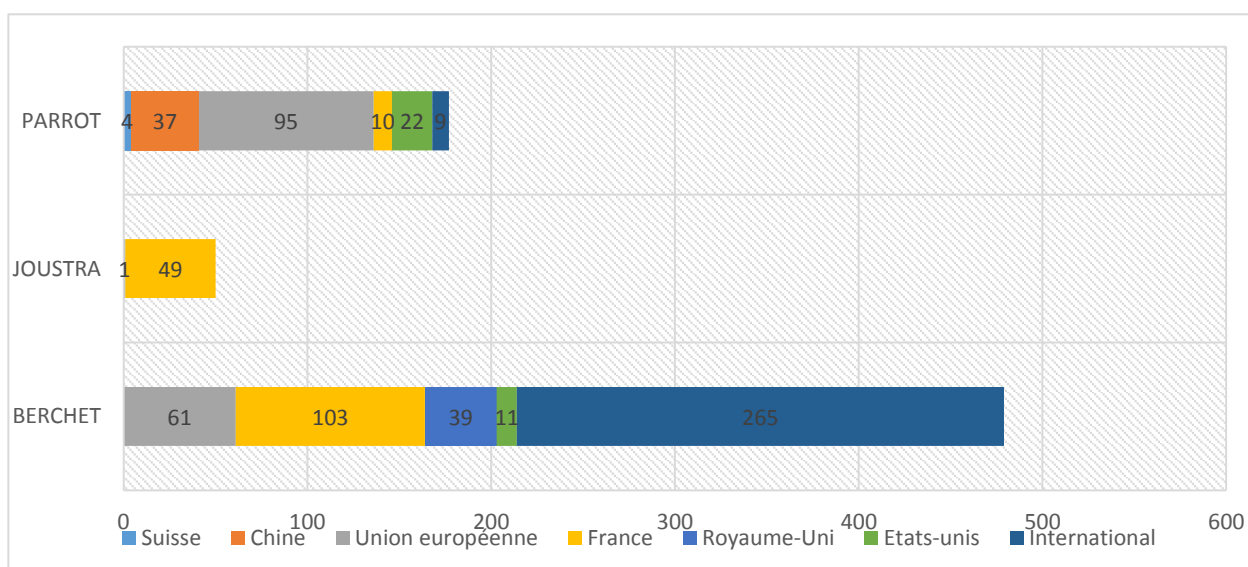
Graphique 9 : Volumes de dessins et modèles en vigueur relatifs à la classification de Locarno 21-01



Source : bases INPI et Base DesignView, traitement INPI

Les tops déposants de brevets français identifiés auparavant, possèdent également de nombreux dessins et modèles. Joustra a ainsi déposé pas moins de 50 dessins et modèles (pour la plupart des dépôts français), quand Parrot en a déposé 177. Le design des drones et autres objets produits par Parrot est tout aussi protégé que ses innovations techniques. Le groupe Berchet utilise lui aussi beaucoup le dessin & modèle avec 479 dépôts réalisés (nationaux, WO et EP). Tous n'ont pas les mêmes stratégies de dépôts au niveau international.

Graphique 10 : Types de dessins et modèles déposés pour 3 acteurs du top 10 des dépôts de brevets français

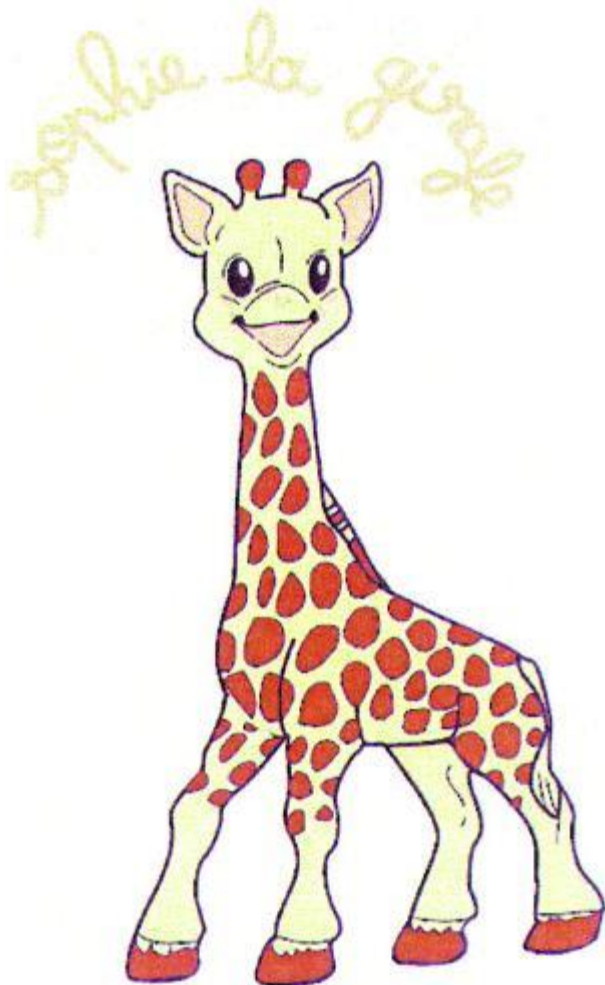


Source : Questel Orbit, traitement INPI

⁹ La [classification de Locarno](#), instituée par l'Arrangement de Locarno (1968), est une classification internationale utilisée aux fins de l'enregistrement des [dessins et modèles industriels](#). La dixième édition de la Classification est entrée en vigueur le 1er janvier 2014. [De plus amples informations sur la Classification de Locarno.](#)

7 Sophie la Girafe, un jouet « Made in France », et la propriété industrielle

Figure 5 : Marque française ° 3360526 détenue par la société Sophie la Girafe



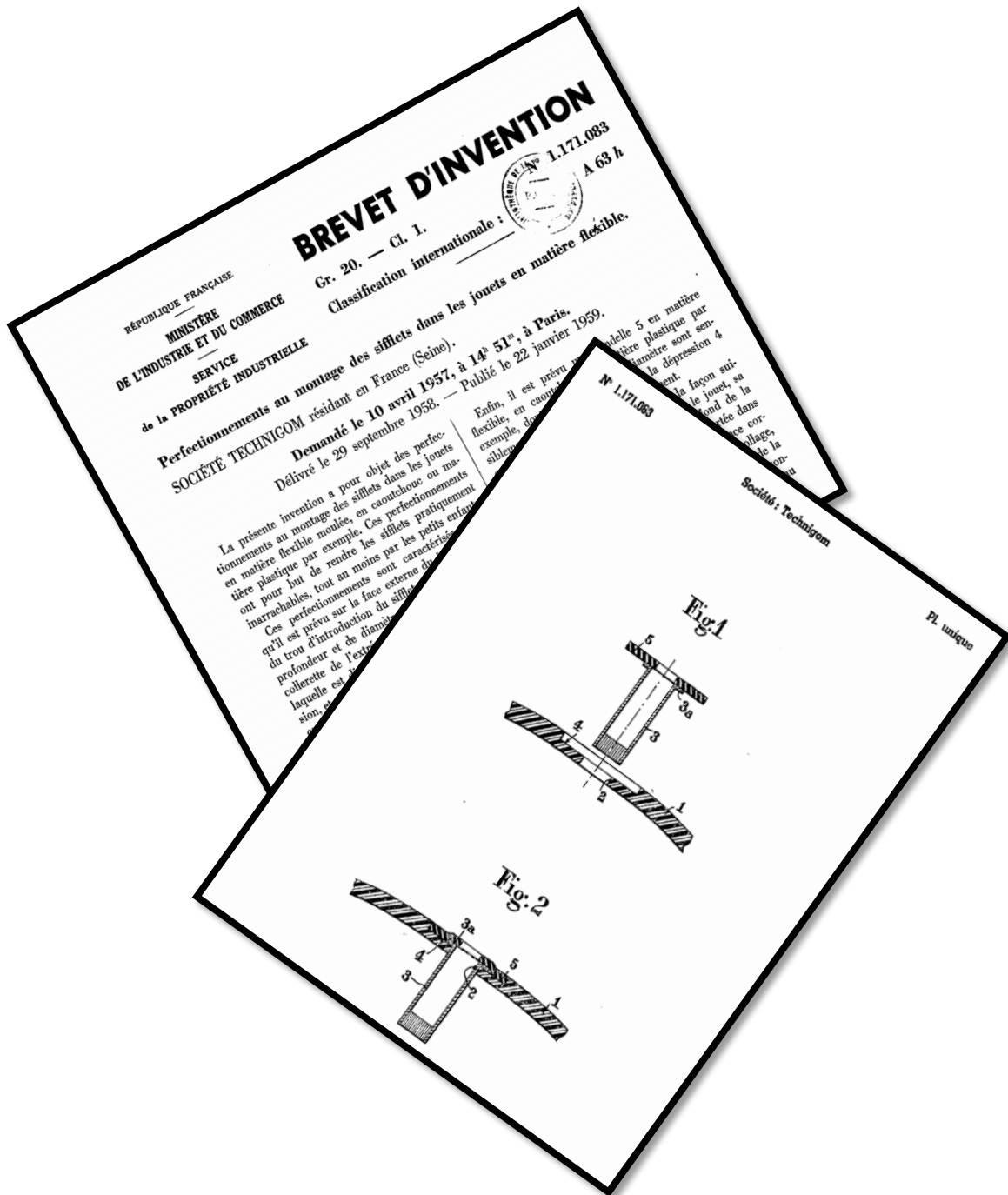
Source : base de données des marques de l'INPI

La Girafe Sophie est sans doute l'un des jouets « made in France » les plus connus. Cette silhouette en caoutchouc munie d'un sifflet a été créée en 1961 et continue d'être vendue en grand nombre. Pourtant à ses débuts le jouet ne rencontre pas dans ses premières versions un succès immédiat. Ses sœurs aînées « Cléo » (31cm) et « Mona » (22cm) ont eu du mal à trouver leur public. Mais en 1961 la girafe voit sa taille se réduire à 18 cm, commercialisée sous le nom « Sophie la girafe » accompagnée d'un sifflet breveté et réputé inarrachable qui lança pour de bon la carrière florissante de Sophie pour les décennies à venir. Ce jouet « Made in France » fut fabriqué dans un premier temps aux alentours de Paris par la société Delacoste. Plus tard la marque Vulli est créée (1980) et la société Delacoste rachetée. En 1989 Vulli devient la propriété du groupe Alain Thirion, qui en 1991 transfère la production sur le site de Rumilly. Puis fort de la notoriété de Sophie, Vulli décide en 2014 de changer de nom pour devenir « Sophie la Girafe », la société s'efface derrière la marque du produit.

Fabriquée d'un caoutchouc naturel issu de plantations d'hévéas, Sophie est toujours peinte à la main à l'aide d'une peinture alimentaire, et elle garde précieusement son secret de fabrication. De 1961 à 2001 Sophie la girafe fut vendue à plus de 10 millions d'exemplaires en France et dans quarante autres pays. Depuis une réelle accélération s'est produite et 9 ans plus tard, ceux sont plus de 50 millions de figurines qui ont été achetés.

Le fameux sifflet réputé inarrachable de la société TECHINGOM garantissant une sécurité forte par rapport à l'utilisation du jouet par le jeune enfant a fait l'objet d'un brevet phare (FR1 171083) utilisé sur de nombreux jouets dits « pouet ».

Figure 6 : Extrait du brevet d'invention FR 1171083 relatif au montage de sifflet sur les jouets en caoutchouc mou



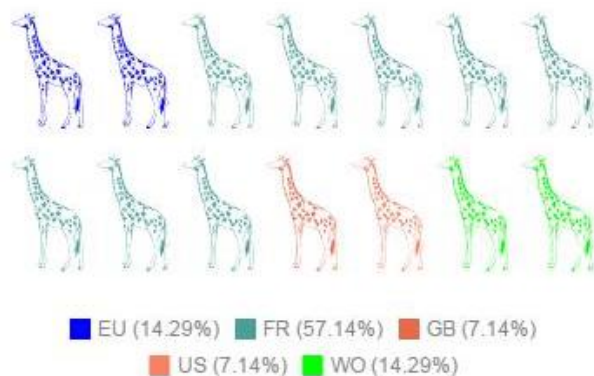
Source : Base de données Questel

La société Vulli, devenue Sophie la girafe, utilise beaucoup la propriété industrielle, principalement dans le domaine des marques et des dessins et modèles.

7.1 Les dessins et modèles

On recense ainsi 15 dessins et modèles. Ils sont repartis sur différents type de dépôts, dont plus de la moitié sont des dépôts de dessins et modèle français, tous sur la classification de Locarno 21-01 relative aux jouets.

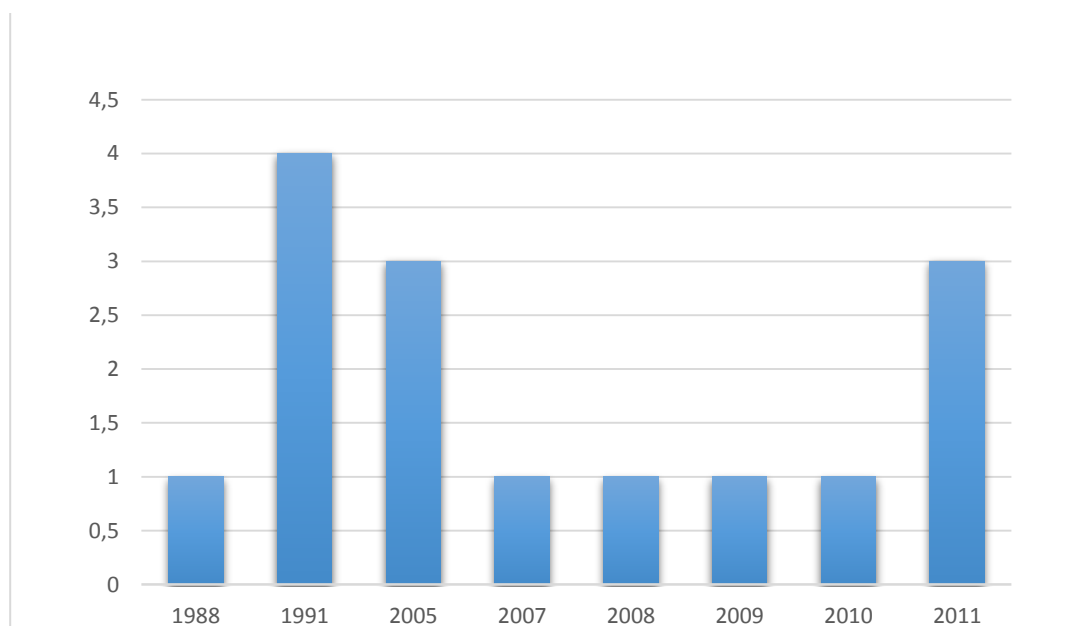
Graphique 11 : Répartition des dessins et modèles de Sophie la girafe par types de dépôts



Source : base de données Inpi, traitement Inpi

Ces dépôts se répartissent selon les années de la manière suivante :

Graphique 12 : REPARTITIONS DES ENREGISTREMENTS DE DESSINS ET MODELES PAR ANNEE D'ENREGISTREMENT



Source : base de données INPI, traitement INPI

En 1991 le groupe Thirion rachète la société on note un pic sur le nombre d'enregistrements de dessins & modèles, une protection plus importante du patrimoine en propriété industrielle de l'entreprise semble avoir été mise en œuvre.

Figure 7 : Quelques dessins et modèles détenus par la Sophie la girafe

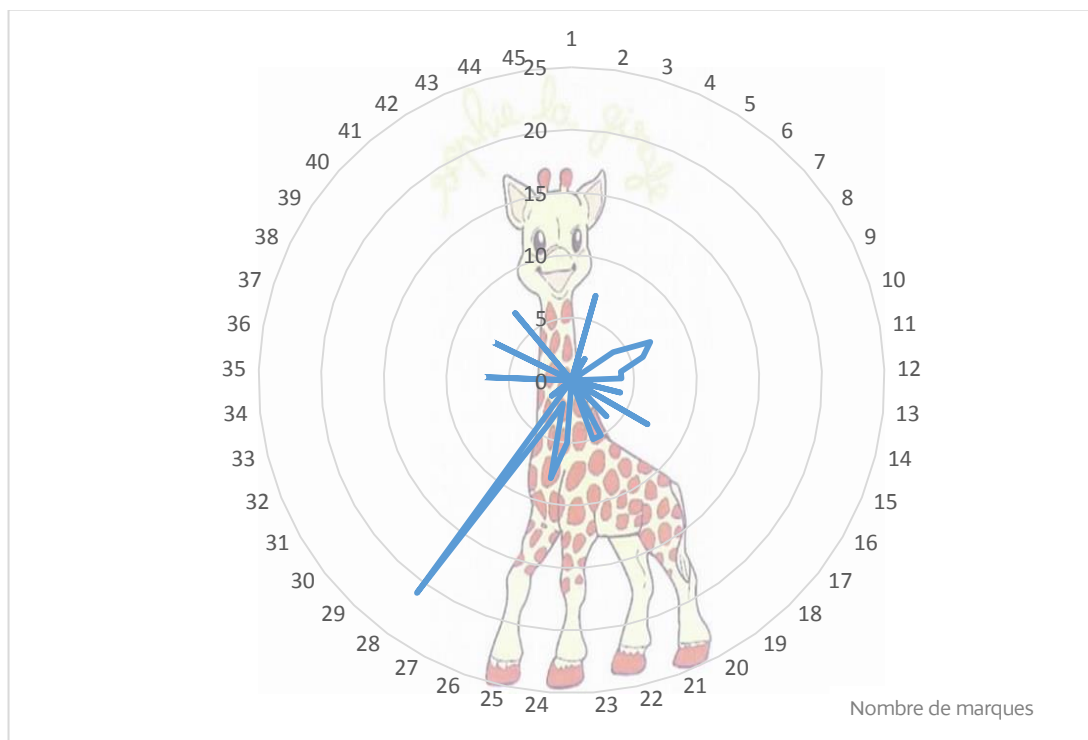


Source : Base de données TMView

7.2 Les marques détenues par Sophie la Girafe (ex Vulli)

La société possède actuellement 21 marques toujours en vigueur. Ces marques sont réparties sur les différentes classes représentées ci-dessous. On remarque logiquement que la classe 28 relative au jouet est prépondérante et concerne l'ensemble des dépôts.

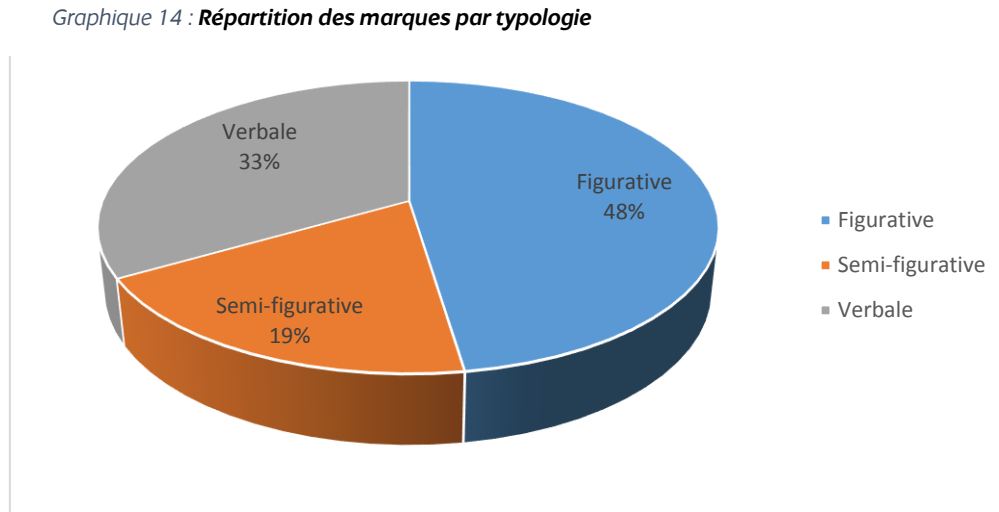
Graphique 13 : Répartition des marques de la société Sophie la girafe sur les différentes classe de la classification de Nice



Source : Base de données INPI, traitement INPI

Quels sont les types des marques de l'entreprise Sophie la girafe en vigueur ?

Graphique 14 : Répartition des marques par typologie

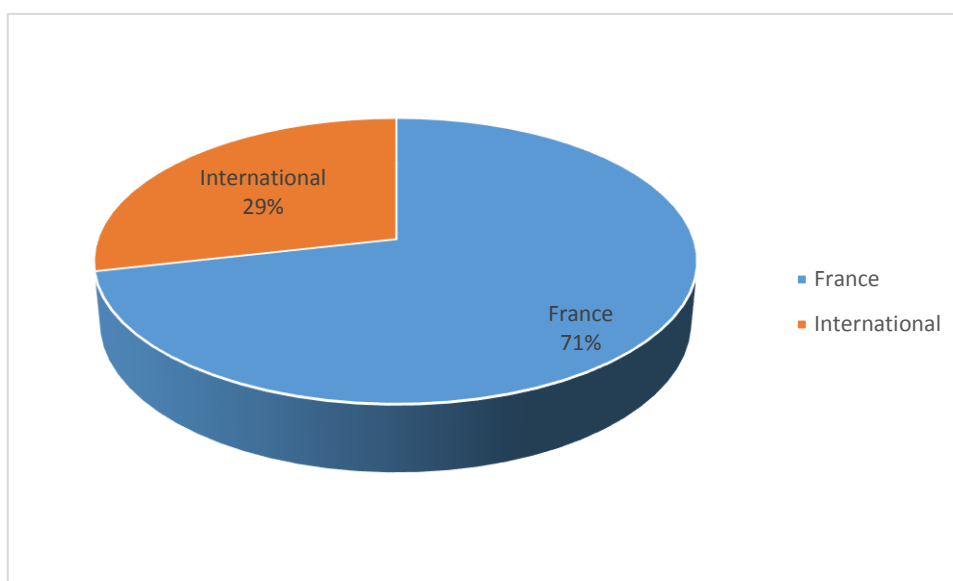


Source base de données des marques INPI, traitement INPI

On remarque que la majeure partie des marques détenues par la société sont figuratives, représentant pour la plupart la fameuse girafe.

Sophie utilise deux types de marques : la marque française principalement qui concerne 71% des enregistrements, et la marque internationale pour le reste. Aucun enregistrement de marque communautaire n'est actif. On retrouve sur l'ensemble des marques, les inscriptions indiquant un transfert de propriété de Vulli vers Sophie la girafe.

Graphique 15 : Type des marques en vigueur



Source : base de données des marques INPI, traitement INPI

8 Conclusion :

Le marché du jouet présente des caractéristiques très particulières : il est très mondialisé avec d'un côté une domination de grandes multinationales américaines et japonaises et de l'autre, de nombreux fabricants localisés en Chine et dans le sud-est asiatique, la balance commerciale est déficitaire pour la France, les problématiques de contrefaçon sont importantes, une grosse partie des ventes annuelles est réalisée sur une période très courte, la plupart des produits s'adressent à des classes d'âges ce qui rend les consommateurs très volatiles et enfin, les effets de mode sont très marqués.

Ces caractéristiques permettent à la propriété industrielle de jouer pleinement son rôle : protection des innovations techniques et du design, protection de la distinctivité des produits, renforcement de la confiance et de la fidélisation des consommateurs par la marque, lutte contre la contrefaçon et le piratage.

The NPD Group¹⁰, l'un des leaders mondiaux des études de marché a décrypté les tendances du marché du jouet français à sept semaines de Noël. Parmi les catégories en hausse depuis le début de l'année et qui devraient donner le ton sur la saison, on note les peluches (+12%), la construction (+11%), les activités manuelles et artistiques (+10% avec Play Doh, Crayola) et les jeux de société et puzzles (+7%).

Tous les ans, les spécialistes du secteur essaient de déterminer quel va être le jouet phare de Noël. Playmobil devrait conserver sa place de marque numéro 1 du marché. LEGO (Star Wars, le nouveau Nexo Knights,...), Vtech (éducatif électronique et extension de la gamme Tut Tut), les Sylvanian Families demeurent des incontournables mais il faudra aussi compter avec Chicco, Fireman Sam et Poli pour les plus petits qui tenteront de concurrencer la Pat' Patrouille de Spin Master et la chenille programmable de Fisher Price. Du côté des nouveautés, les Bunchems de Spin Master, Yo Kai Watch (numéro 1 des ventes depuis septembre), et Soy Luna, la nouvelle égérie des pré-ados figurent dans le top 5 des nouvelles marques et licences les plus performantes à date. Du côté des poupées, les nouvelles gammes de Mattel Super Hero girls et Miraculous de Bandai tenteront de rivaliser avec l'inépuisable gamme Corolle, Barbie et les Princesses Disney. Ailleurs, les drones et les hoverboards quant à eux devraient séduire les plus grands.

Mais parmi les produits les plus demandés, c'est le Hatchimal de Spin Master qui semble se profiler comme la plus grosse surprise de Noël 2016. Directement propulsé à la cinquième place des meilleures ventes de jouets dès sa sortie en France et déjà numéro un aux Etats Unis et en Angleterre, cet œuf interactif rappelle le côté compagnon des Tamagotchi tout en jouant sur l'anticipation et la surprise de l'éclosion.

Tous les jouets cités ci-dessus bénéficient d'une protection par l'intermédiaire d'un titre de Propriété Industrielle que ce soit une protection par une marque et/ou le dessin et modèle et/ou le brevet. Le numéro 1 des ventes depuis septembre 2016, les Bunchems, est protégé par des brevets publiés en 2016 aux Etats-Unis US2016059143 et en Chine CN105363219. Les Bunchems ne sont pas protégés en France et l'on voit déjà apparaître plusieurs copies en vente sur le WEB.

Exemple 7 : Le brevet de Spin Master US2016059143 publié en 2016 décrit un élément de connexion configuré pour relier l'élément du jeu de construction à un autre élément de ce jeu de construction.



¹⁰ <https://www.npdgroup.fr/wps/portal/npd/fr/actu/communiqués-de-presse/noel-2016-entre-traditions-et-nouveautés-la-hotte-du-pere-noel-s-annonce-pleine-de-surprises/>

ANNEXE 1 : DEFINITIONS

► Classification internationale des brevets / Classification par domaines technologiques

Depuis 1975, les brevets bénéficient d'une classification technologique très fine, utilisée par tous les pays dans leur système de brevet : la classification internationale des brevets, communément dénommée CIB. Il s'agit d'une structure hiérarchique très fine qui divise la technologie en huit sections elles-mêmes hiérarchisées. A chaque niveau hiérarchique est attribué un symbole consistant en des chiffres arabes et des caractères latins. Les symboles pertinents de la CIB sont indiqués sur chaque document de brevet (demandes de brevets publiées et brevets délivrés), dont plus d'un million ont été établis chaque année au cours des 10 dernières années. Les symboles de la CIB sont attribués par l'office national ou régional de propriété industrielle qui publie le document de brevet. La classification internationale des brevets est très utile pour la recherche de documents de brevets dans le cadre de la recherche sur l'état de la technique. Cette recherche est nécessaire pour les administrations chargées de la délivrance des brevets, les inventeurs potentiels, les unités de recherche-développement, ainsi que tous ceux qui s'intéressent aux applications ou au développement de la technologie. Cependant, cette classification est peu adaptée à l'analyse statistique en termes de stratégies technologiques. Il a donc été nécessaire d'élaborer des regroupements de classes technologiques de la CIB en 5 domaines technologiques et 35 sous-domaines technologiques permettant l'analyse des politiques technologiques. Cette classification technologique de l'OMPI utilisée dans cette étude est accessible sur http://www.wipo.int/ipstats/fr/statistics/technology_concordance.html.

► Déposants de demandes de brevets

Les déposants de demandes de brevets peuvent être des personnes morales (entreprises, universités, organismes de recherche et autres établissements publics, associations et fondations) françaises ou étrangères ainsi que des personnes physiques françaises ou étrangères.

► Famille Derwent

Elle réunit des brevets couvrant la même invention. Leur relation est définie par les priorités ou les détails de dépôts revendiqués par chaque document : les documents ayant au moins une priorité commune appartenant à la même famille de documents.

► Classification de Locarno pour les dessins et modèles

La [classification de Locarno](#), instituée par l'Arrangement de Locarno (1968), est une classification internationale utilisée aux fins de l'enregistrement des [dessins et modèles industriels](#). La dixième édition de la Classification est entrée en vigueur le 1er janvier 2014. [De plus amples informations sur la Classification de Locarno](#).

► Classification de Nice des produits et des services

La classification de Nice, instituée par l'[Arrangement de Nice](#) (1957), est une classification internationale de produits et de services aux fins de l'enregistrement des marques. La version 2016 de la dixième édition de la classification est entrée en vigueur le 1er janvier 2016. [De plus amples informations sur la Classification de Nice](#).

Un dépôt de marque s'effectue dans un domaine précis, pour certains produits et/ou services. Une classe est un regroupement de produits ou de services, qui permet, dans le cadre d'un dépôt de marque, de retrouver facilement le ou les domaines concerné(s).

Il existe 45 classes différentes regroupant des produits et services de même nature. Ces 45 classes forment la classification internationale de Nice.

ANNEXE 2 : LISTE DES CLASSIFICATIONS CIB ET CPC UTILISEES DANS LE REQUETAGE DES BREVETS LIES AU JOUET DANS L'ETUDE

A24F13/30	DISPOSITIONS POUR FORMER DES DESSINS OU DES RONDS DE FUMEE
A47B25	TABLES DE BRIDGE; TABLES POUR D'AUTRES JEUX
A43B3/28	CHAUSSURES SPECIALEMENT ADAPTEES POUR LES POUPEES
A63B37	BALLES PLEINES; BILLES
A63B39	BALLES CREUSES A VOLUME CONSTANT
A63B41	BALLES CREUSES GONFLABLES, BALLONS
A63B43	BALLES AVEC DISPOSITIFS PARTICULIERS
A63C	PATINS; SKIS; PATINS À ROULETTES; FORME OU TRACÉ DE TERRAINS, DE PISTES OU SIMILAIRES
A63D	JEUX DE BOULES, p.ex. JEU DE QUILLES, BOULE ITALIENNE OU PÉTANQUE; BOULODROMES; JEUX DE BAGATTELLE OU JEUX ANALOGUES; BILLARDS
A63F	JEUX DE CARTES, JEUX SE JOUANT SUR TABLE OU JEUX DE ROULETTE; JEUX D'INTÉRIEUR UTILISANT DE PETITS ÉLÉMENTS DE JEU MOBILES; JEUX VIDÉO; JEUX NON PRÉVUS AILLEURS
A63G	MANÈGES; BALANÇOIRES; CHEVAUX À BASCULE (balançoires ou chevaux à bascule en tant que meubles de pouponnières A47D 13/10); TOBOGGANS; MONTAGNES RUSSES; DISTRACTIONS PUBLIQUES ANALOGUES
A63H	JOUETS, p.ex. TOUPIES, POUPEES, CERCEAUX, JEUX DE CONSTRUCTION
A63J	MATÉRIEL DE THÉÂTRE, CIRQUE OU D'AUTRES LIEUX DE SPECTACLE; ACCESSOIRES DE PRESTIDIGITATION OU ANALOGUES
A63K	COURSES; SPORTS ÉQUESTRES; MATÉRIEL OU ACCESSOIRES À CET EFFET
B62B7	VOITURES D'ENFANTS, POUSETTES, P.EX. POUSETTES POUR POUPEES
B62K9	CYCLES POUR ENFANTS
F41B7/08	FUSILS JOUETS
G09B	MATÉRIEL ÉDUCATIF OU DE DÉMONSTRATION; MOYENS D'ENSEIGNEMENT OU DE COMMUNICATION DESTINÉS AUX AVEUGLES, SOURDS OU MUETS; MODÈLES; PLANÉTAIRES; GLOBES; CARTES GÉOGRAPHIQUES; DIAGRAMMES

ANNEXE 3 : LES BASES DE DONNEES UTILISEES

Selon les aspects de cette étude, diverses bases de données relatives aux brevets, marques, dessins et modèles ont été utilisées. Celles-ci sont présentées ci-dessous

Les bases de données brevets

- **Base Derwent World Patent Index (DWPI)** développée par Thomson Reuters, exploitée via l'outil Thomson Innovation

Couverture de la base Derwent World Patent Index (DWPI) : il s'agit d'une collection mondiale de brevets issue de 50 offices de propriété industrielle représentant environ 65 millions de brevets regroupés en familles (31 décembre 2015).

► Base de données utilisée dans cette étude :

Derwent World Patent Index¹¹ (DWPI) de Thomson Reuters, utilisée avec l'outil Thomson Innovation pour la réalisation de la partie cartographie et le regroupement des principaux déposants.

Les données brevets issues de Thomson Innovation sont importées dans le logiciel d'analyse de brevets Intellixir¹² pour la réalisation des représentations graphiques.

► Stratégie d'interrogation liée aux jouets :

Dans la base de données DWPI, la stratégie générale utilisée est l'association de codes CIB et CPC (voir définition) et mots clés liés au domaine des jouets basée sur la première date de priorité du 01/01/1995 au 31/12/2014.

Les bases de données marques, dessins & modèles

- **EDITAL Corsearch**, base de données contenant les informations sur les marques, nationales, de l'Union européenne et internationales
- **TMView**, base de données des marques de l'UEIPO
- **DesignView**, base de données des dessins & modèles de l'EUIPO
- **Base des marques de l'INPI**
- **Base des dessins & modèles de l'INPI**
- **Base de données Questel Orbit**, utilisation de la partie de la base de données contenant les informations sur les dessins et modèles

¹¹ La base Derwent World Patent Index (DWPI) est une collection mondiale de brevets issus de 50 offices de propriété industrielle représentant environ 65 millions de brevets regroupés en familles (31 décembre 2015). La famille Derwent réunit des brevets couvrant la même invention. Leur relation est définie par les priorités ou les détails de dépôt revendiqués par chaque document : les documents ayant au moins une priorité commune appartiennent à la même famille de documents.

¹² <http://www.intellixir.com/>



www.INPI.fr



observatoire@INPI.fr



0 820 210 211

Service 0,10 € / appel
+ prix appel



L'INPI près de chez vous :
liste et adresses sur
www.INPI.fr ou INPI Direct