

Révisons le droit de propriété

1. Les Fondements du Droit de Propriété

Le droit de propriété est défini par l'article 544 du Code civil comme le droit de **jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue**, tant que l'usage n'est pas prohibé par les lois ou règlements. Il se distingue du patrimoine, qui est l'ensemble des droits et obligations (dettes) d'une personne valorisables en argent.

Le démembrement du droit de propriété

Ce droit s'articule autour de trois composantes fondamentales (le démembrement de la propriété) :

- **L'Usus** : le droit d'utiliser le bien.
- **Le Fructus** : le droit d'en percevoir les revenus (loyers, produits).
- **L'Abusus** : le droit de disposer du bien (le vendre, le donner ou le détruire).

Lorsqu'il y a usufruit, ces droits sont séparés : l'usufruitier possède l'usus et le fructus, tandis que le nu-propriétaire ne conserve que l'abusus.

Le droit de propriété présente trois caractères essentiels : il est **absolu, exclusif** (monopole sur la chose) et **perpétuel** (il ne s'éteint pas par le non-usage et survit à son titulaire via la succession).

2. La Propriété Intellectuelle : Une Distinction Cruciale entre propriété industrielle et propriété littéraire et artistique

La propriété intellectuelle se divise en deux branches distinctes qu'il ne faut pas confondre :

1. **La Propriété Industrielle** : Elle protège les inventions (brevets), les créations ornementales (dessins et modèles) et les signes distinctifs (marques). Elle nécessite impérativement un **dépôt auprès de l'INPI** pour être protégée.
2. **La Propriété Littéraire et Artistique (Droit d'auteur)** : Elle s'applique aux œuvres de l'esprit (livres, musique, logiciels). À l'inverse de la propriété industrielle, c'est un droit "**sui generis**" qui naît du seul fait de la création, sans formalité de dépôt.

3. Focus sur la Propriété Industrielle

A. La Marque

C'est un signe (verbal ou figuratif) qui permet de **distinguer les produits ou services** d'une entreprise de ceux de ses concurrents. Pour être valable, une marque doit répondre à plusieurs conditions :

- Être **disponible** (ne pas appartenir déjà à quelqu'un).
- Être **distinctive** (ne pas être un terme générique comme "la table" pour vendre des tables).
- Être **originale** et non déceptive (ne pas tromper le consommateur).
- Être conforme à l'ordre public.

Le dépôt offre un monopole d'exploitation de 10 ans, renouvelable indéfiniment.

B. Le Brevet

Il protège une **solution technique à un problème technique**. Les conditions de dépôt sont strictes : l'invention doit être **nouvelle**, impliquer une **activité inventive** et être susceptible d'**application industrielle**. Le brevet offre un monopole de 20 ans.

4. Les Limites et Protections : Troubles du Voisinage et Contrefaçon

Le droit de propriété, bien qu'absolu, rencontre des limites, notamment avec la théorie des **troubles anormaux du voisinage**. Un voisin peut engager la responsabilité du propriétaire si un trouble excède les "inconvenients normaux" (bruit persistant, privation de lumière). Cette action nécessite de prouver un **dommage**, un **trouble anormal** et un **lien de causalité** direct. Il est important de noter que cette règle s'applique à tout occupant, qu'il soit propriétaire ou locataire.

Enfin, toute utilisation ou reproduction d'un droit de propriété intellectuelle sans autorisation constitue une **contrefaçon**. La victime peut alors agir en justice pour obtenir la cessation de l'exploitation et des dommages et intérêts.