

Article publié par l'office des brevets suédois PRV: <https://prvbloggen.se/2018/03/26/spel-ska-lara-foretag-om-immaterialratt/>

(Version originale en suédois de **Margarita Linné**, Chargée de communication chez PRV, traduite en français par **Pierre Ollivier**, Associé Gérant de Winnotek [www.winnotek.com](http://www.winnotek.com) et Trésorier de l'[Observatoire de l'Immatériel](#). Winnotek est partenaire en France de [House of Knowledge](#))

## On devrait s'appuyer sur le jeu pour expliquer les droits de propriété intellectuelle aux entreprises



Photo: Karianne Bø, House of Knowledge

***Aujourd'hui, une part croissante des actifs des entreprises est immatérielle. Il leur est donc très important de gérer stratégiquement ces actifs pour assurer leur rentabilité. Cela peut se réaliser de plusieurs manières, par exemple à travers des accords stratégiques et par la gestion des droits de propriété intellectuelle. Mais comment penser la gestion des actifs immatériels?***

Une gestion d'actifs immatériels, aussi appelés intangibles ou incorporels, nécessite une stratégie réfléchie. Il se peut que l'actif le plus important de l'entreprise soit la marque elle-même. Puis il peut s'avérer sage de l'enregistrer. Ou encore, les brevets peuvent être la bonne voie à suivre si l'entreprise est spécialisée dans les nouvelles technologies. Une société de services peut aussi disposer d'autres actifs clés tels que des listes de clients, des contrats et des méthodes de travail. Mais il ne fait aucun doute que l'entreprise possède plusieurs actifs immatériels devant être gérés de différentes manières.

Afin de faciliter la prise de décision des entreprises sur la gestion de leurs actifs immatériels, la société House of Knowledge a développé un dispositif où les décideurs, par des jeux de rôle fondés sur l'apprentissage, doivent apprendre à penser stratégiquement leurs actifs immatériels et leurs droits de propriété intellectuelle.

Nous avons interviewé Magnus Hakvåg, associé fondateur de House of Knowledge.

### **Magnus, pourquoi as-tu développé ces jeux?**

Nous avons constaté que les actifs immatériels sont difficiles à saisir et que souvent les entreprises omettent de porter un regard stratégique sur ces actifs. Les actifs immatériels et les droits associés sont trop souvent vus comme une jungle de lois et de règles sinueuses. Nos jeux ont pour but de faciliter cette compréhension en apprenant aux joueurs à gérer leurs actifs sur quatre niveaux différents; nous les avons ainsi divisés sur les quatre catégories suivantes: stratégie, politique, opérations et conformité.

### **A quels types d'entreprises ou de personnes ce type de jeu s'adresse-t-il?**

Toute entreprise qui vend des produits ou des services doit prendre des positions sur la façon de gérer ses actifs incorporels. Il n'est cependant pas toujours nécessaire d'aller

au bout d'une démarche d'enregistrement d'une marque, d'un brevet ou d'un autre titre. Mais il est important de considérer la façon de prendre soin de ces actifs à un stade précoce. Si vous l'avez fait vous êtes bien préparé car vous avez pris position en vue de divers scénarios futurs possibles. Le jeu aide les actionnaires et les décideurs d'entreprise à se poser les bonnes questions. De quels actifs dois-je disposer pour mon entreprise? Comment vais-je revendiquer mes droits en cas de conflit? D'autres entreprises offrent-elles des produits et services similaires? Ai-je la possibilité d'occuper leur terrain de jeu, ou risquent-ils eux d'envahir le mien?

Les joueurs sont invités dans ce jeu à prendre position sur toutes ces questions et beaucoup d'autres; il est certain que fondamentalement tous les actionnaires et décideurs d'entreprise y seront confrontés tôt ou tard.

### **Comment les entreprises peuvent-elles bénéficier de ces jeux?**

Nous proposons des solutions de jeu personnalisées en fonction des souhaits de chaque client. Les jeux sont développés pour que les participants puissent prendre position sur la base de différents scénarios, mais la finalité de tous les jeux est bien de donner aux entreprises une perspective holistique sur leurs actifs et leurs droits de propriété intellectuelle. Le principe du jeu consiste pour les entreprises à identifier leurs actifs et à envisager les scénarios possibles et les conséquences de décisions prises selon la manière dont ils gèrent leurs actifs. Ainsi ils prennent conscience que, quelle que soit la manière qu'ils choisissent pour agir, cela a des conséquences sur leur propre rentabilité. Les connaissances acquises grâce à ces jeux leur serviront de base dans le futur pour leurs décisions stratégiques et leurs politiques relatives à la gestion des actifs immatériels.

### **Comment un seul jeu peut-il cibler toutes les entreprises? Les entreprises ne sont-elles pas confrontées à des problèmes distincts?**

L'idée du jeu est d'inciter à penser à de multiples scénarios reliés à la gestion des actifs immatériels. Mais comme vous le dites, des entreprises différentes font face à des défis différents car elles ont parcouru un long chemin spécifique dans la gestion de leurs actifs immatériels. Nous adaptons les activités de jeu à chaque entreprise et y incluons leurs propres problèmes clés spécifiques. Le but principal du jeu est bien de servir de base à de futures décisions stratégiques. Par conséquent, le jeu doit être adapté à chaque client individuel.

Merci de cette indication précieuse !

Ayant eu connaissance de l'existence de ces jeux, nos ingénieurs brevets ont évidemment été curieux d'en savoir plus. Au cours d'une après-midi, ils ont testé le jeu et en ont été séduits au point qu'ils en sont devenus eux-mêmes les promoteurs.



Les ingénieurs brevets de PRV testent le jeu. Photo: Karianne Bø, House of Knowledge

L'un des testeurs était Christin Wendel, ingénieur brevets chez PRV.

Son impression:

*« L'expérience la plus impressionnante pour moi a été de me rendre compte à quel point il est complexe de naviguer dans des environnements open source, que vous pouvez vous retrouver dans des zones à risque élevé si vous ne savez pas comment ces accords fonctionnent. Une autre leçon a été pour moi de me rendre compte que ne pas garder dès le début un maximum d'options ouvertes affaiblit énormément une stratégie. De plus, en tant que spécialiste de la propriété intellectuelle, je me suis aperçu que ce qui démarre sur une innovation technique étroite peut in fine déboucher sur une franchise mondiale de restaurants dotée d'une forte dynamique pour son image de marque. »*

Vous voudriez en savoir plus sur ce jeu? Vous trouverez les informations sur [www.hoknowledge.com](http://www.hoknowledge.com).

Vous voudriez en savoir plus sur les actifs immatériels? [L'école PRV](#) vous en donne un aperçu en ligne, c'est en anglais et c'est gratuit !

// Margarita Linné, Chargée de communication chez PRV