

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



C'EST MON IDÉE



**C'EST UN
FAUX!**

**LES ARTISTES
ONT DES
DROITS**



**C'EST
GRATUIT?**

Matériel didactique sur le respect du droit d'auteur Pour les jeunes de 10 à 15 ans

Notes à l'intention des élèves

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plans de travail et feuilles d'exercice

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plan de travail pour le groupe 1

Présentation de l'exercice :

Nous savons tous que les idées sont souvent représentées par des ampoules électriques qui apparaissent au dessus d'un personnage dans un moment d'inspiration. Mais que se passerait-il si vos idées se transformaient vraiment en ampoules électriques?

Imaginez le scénario suivant : chaque fois que vous avez l'idée d'une histoire, d'un poème, d'une chanson ou d'une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier.

Vous allez travailler en groupes pour créer le storyboard et le script d'un court métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques". Quand vous aurez terminé, vous présenterez votre storyboard et votre script au reste de la classe – et vous verrez comment votre partie du film s'intègre à l'histoire imaginée par toute la classe.



Objectif :

En travaillant sur ce sujet, vous serez amenés à réfléchir à ce que signifie respecter l'œuvre d'autrui. C'est ce que l'on appelle le respect de la propriété intellectuelle.

Attentes

Chacun d'entre vous doit contribuer à l'élaboration du storyboard pour la partie de l'histoire qui vous a été attribuée. La plupart d'entre vous écriront ensemble une partie de l'histoire. Certains d'entre vous présenteront le script et le storyboard au reste de la classe.

Travail de groupe

La classe sera divisée en 5 groupes. Vous êtes dans le groupe 1.

Groupe 1 :

Votre groupe doit raconter l'histoire d'une jeune fille qui invente un récit et qui utilise son ampoule électrique pour composer la meilleure rédaction de sa vie. Déclarée meilleur auteur de la semaine, elle obtient des bons points et reçoit une médaille.

Utilisez les feuilles d'exercice à la fin de ce module pour élaborer le plan, le storyboard et le script de votre partie du film. L'histoire doit se dérouler dans votre école de nos jours.



Plans de travail et feuilles d'exercice

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plan de travail pour le groupe 2

Présentation de l'exercice :

Nous savons tous que les idées sont souvent représentées par des ampoules électriques qui apparaissent au dessus d'un personnage dans un moment d'inspiration. Mais que se passerait-il si vos idées se transformaient vraiment en ampoules électriques?

Imaginez le scénario suivant : chaque fois que vous avez l'idée d'une histoire, d'un poème, d'une chanson ou d'une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier.

Vous allez travailler en groupes pour créer le storyboard et le script d'un court métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques". Quand vous aurez terminé, vous présenterez votre storyboard et votre script au reste de la classe – et vous verrez comment votre partie du film s'intègre à l'histoire imaginée par toute la classe.



Objectif :

En travaillant sur ce sujet, vous serez amenés à réfléchir à ce que signifie respecter l'œuvre d'autrui. C'est ce que l'on appelle le respect de la propriété intellectuelle.

Attentes

Chacun d'entre vous doit contribuer à l'élaboration du storyboard pour la partie de l'histoire qui vous a été attribuée. La plupart d'entre vous écriront ensemble le script d'une partie de l'histoire. Certains d'entre vous présenteront le script et le storyboard au reste de la classe.

Travail de groupe

La classe sera divisée en 5 groupes. Vous êtes dans le groupe 2.

Groupe 2 :

Ensemble, vous allez raconter l'histoire d'un garçon qui imagine des pas de danse. Il utilise son ampoule pour élaborer une chorégraphie qu'il partage avec ses amis afin de l'exécuter lors de la journée des talents. Sa magnifique prestation lui vaut le respect de tous les élèves.

Utilisez les feuilles d'exercice à la fin de ce module pour élaborer le plan, le storyboard et le script de votre partie du film. L'histoire doit se dérouler dans votre école de nos jours.



Plans de travail et feuilles d'exercice

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plan de travail pour le Groupe 3

Présentation de l'exercice :

Nous savons tous que les idées sont souvent représentées par des ampoules électriques qui apparaissent au dessus d'un personnage dans un moment d'inspiration. Mais que se passerait-il si vos idées se transformaient vraiment en ampoules électriques?

Imaginez le scénario suivant : chaque fois que vous avez l'idée d'une histoire, d'un poème, d'une chanson ou d'une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier.

Vous allez travailler en groupes pour créer le storyboard et le script d'un court métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques". Quand vous aurez terminé, vous présenterez votre storyboard et votre script au reste de la classe – et vous verrez comment votre partie du film s'intègre à l'histoire imaginée par toute la classe.



Objectif :

En travaillant sur ce sujet, vous serez amenés à réfléchir à ce que signifie respecter l'œuvre d'autrui. C'est ce que l'on appelle le respect de la propriété intellectuelle.

Attentes

Chacun d'entre vous doit contribuer à l'élaboration du storyboard pour la partie de l'histoire qui vous a été attribuée. La plupart d'entre vous écriront ensemble le script d'une partie de l'histoire. Certains d'entre vous présenteront le script et le storyboard au reste de la classe.

Travail de Groupe

La classe sera divisée en 5 groupes. Vous êtes dans le groupe 3.

Groupe 3 :

Ensemble, vous allez raconter l'histoire de deux amis qui imaginent un jeu vidéo. Ils utilisent leur ampoule pour concevoir un jeu qu'ils mettent au point pour leurs amis dans la salle d'informatique.

Utilisez les feuilles d'exercice à la fin de ce module pour élaborer le plan, le storyboard et le script de votre partie du film. L'histoire doit se dérouler dans votre école de nos jours.



Plans de travail et feuilles d'exercice

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plan de travail pour le groupe 4

Présentation de l'exercice :

Nous savons tous que les idées sont souvent représentées par des ampoules électriques qui apparaissent au dessus d'un personnage dans un moment d'inspiration. Mais que se passerait-il si vos idées se transformaient vraiment en ampoules électriques?

Imaginez le scénario suivant : chaque fois que vous avez l'idée d'une histoire, d'un poème, d'une chanson ou d'une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier.

Vous allez travailler en groupes pour créer le storyboard et le script d'un court métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques". Quand vous aurez terminé, vous présenterez votre storyboard et votre script au reste de la classe – et vous verrez comment votre partie du film s'intègre à l'histoire imaginée par toute la classe.



Objectif :

En travaillant sur ce sujet, vous serez amenés à réfléchir à ce que signifie respecter l'œuvre d'autrui. C'est ce que l'on appelle le respect de la propriété intellectuelle.

Attentes

Chacun d'entre vous doit contribuer à l'élaboration du storyboard pour la partie de l'histoire qui vous a été attribuée. La plupart d'entre vous écriront ensemble le script d'une partie de l'histoire. Certains d'entre vous présenteront le script et le storyboard au reste de la classe.

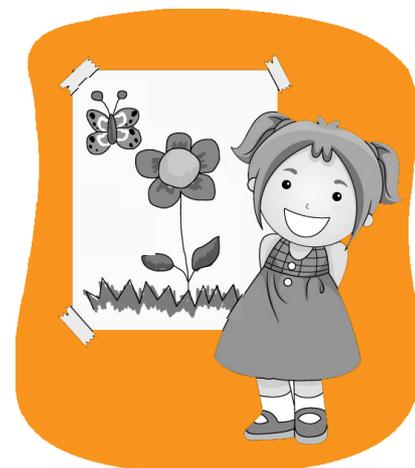
Travail de groupe

La classe sera divisée en 5 groupes. Vous êtes dans le groupe 4.

Groupe 4:

Vous allez raconter l'histoire d'une jeune fille qui n'a pas d'idées dans son casier. Elle a beau essayer, rien ne marche. Elle est triste de ne pas avoir le même succès que ses amis. Un jour, elle remarque une camarade qui a plein d'ampoules dans son casier. Profitant de la pause de midi, elle lui vole une de ses idées. C'est une idée d'œuvre d'art. Elle réalise l'œuvre en question et prétend qu'elle lui appartient. La fille qui s'est fait voler son idée est triste, mais elle ne dit rien. Finalement, la voleuse réalise que son succès n'est pas mérité et présente ses excuses à sa camarade.

Utilisez les feuilles d'exercice à la fin de ce module pour élaborer le plan, le storyboard et le script de votre partie du film. L'histoire doit se dérouler dans votre école de nos jours.



Plans de travail et feuilles d'exercice

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



Plan de travail pour le groupe 5

Présentation de l'exercice:

Nous savons tous que les idées sont souvent représentées par des ampoules électriques qui apparaissent au dessus d'un personnage dans un moment d'inspiration. Mais que se passerait-il si vos idées se transformaient vraiment en ampoules électriques?

Imaginez le scénario suivant : chaque fois que vous avez l'idée d'une histoire, d'un poème, d'une chanson ou d'une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier.

Vous allez travailler en groupes pour créer le storyboard et le script d'un court métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques". Quand vous aurez terminé, vous présenterez votre storyboard et votre script au reste de la classe – et vous verrez comment votre partie du film s'intègre à l'histoire imaginée par toute la classe.



Objectif:

En travaillant sur ce sujet, vous serez amenés à réfléchir à ce que signifie respecter l'œuvre d'autrui. C'est ce que l'on appelle le respect de la propriété intellectuelle.

Attentes

Chacun d'entre vous doit contribuer à l'élaboration du storyboard pour la partie de l'histoire qui vous a été attribuée. La plupart d'entre vous écriront ensemble le script d'une partie de l'histoire. Certains d'entre vous présenteront le script et le storyboard au reste de la classe.

Travail de groupe

La classe sera divisée en 5 groupes. Vous êtes dans le groupe 5.

Groupe 5:

Votre groupe va imaginer la fin du film. Le groupe 4 a raconté l'histoire d'une jeune fille dont le casier reste désespérément vide parce qu'elle n'a pas d'idées. Un jour, elle vole l'idée d'une camarade qui a plein d'ampoules dans son casier. Elle finit par reconnaître son erreur et s'excuse auprès de celle-ci. Acceptant ses excuses, sa camarade pleine d'idées décide de l'aider en lui donnant une de ses ampoules et en lui expliquant comment l'utiliser pour réaliser sa propre création. La jeune fille y ajoute sa touche personnelle et crée une très belle œuvre qui est exposée dans le hall de l'école. Elle en est très fière. Elle comprend qu'on peut s'inspirer du travail d'autrui, mais pas se l'approprier.



Utilisez les feuilles d'exercice à la fin de ce module pour élaborer le plan, le storyboard et le script de votre partie du film. L'histoire doit se dérouler dans votre école de nos jours.

Plan du film (1)



Discutez de votre scénario et utilisez cette feuille pour noter le plan de votre film. N'oubliez pas que l'histoire doit se dérouler dans votre école et qu'elle se passe de nos jours.

Qui sont les personnages?

.....

À quel endroit de votre école se déroule l'histoire?

.....

À quel moment de la journée?

.....

Quelle est la suite des événements? Quelles informations seront données dans chaque plan?

.....

Qu'est-ce qui pourrait donner aux gens l'envie de voir votre film? Comment allez-vous intéresser le public?

.....

Plan du film (2)



Comment pouvez-vous utiliser le **LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE** pour faire passer votre message? Pour chaque plan du storyboard, pensez aux cinq mots clés du langage cinématographique:

1. éclairage (lumière ou pénombre)

.....

2. couleur

.....

3. musique et effets sonores

.....

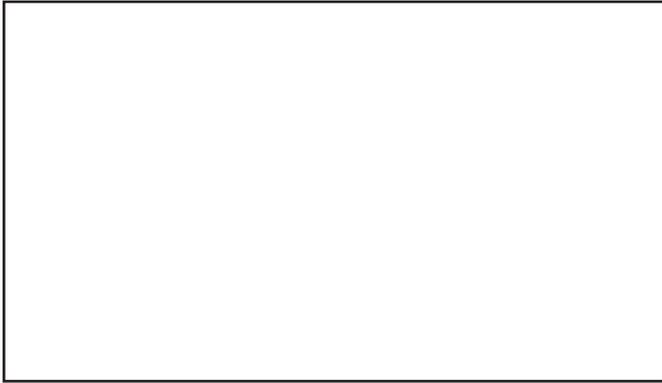
4. angle et mouvements de caméra

.....

5. montage (ralenti, accéléré, changements de rythme?)

.....

Plan numéro:



Action/dialogue

.....

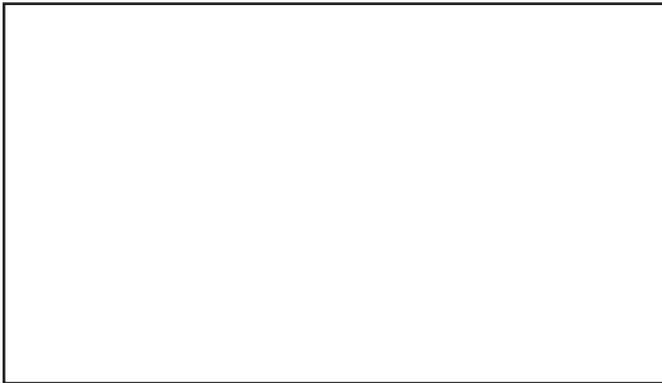
.....

.....

.....

.....

Plan numéro:



Action/dialogue

.....

.....

.....

.....

.....

Plan numéro:



Action/dialogue

.....

.....

.....

.....

.....

Élaboration du script



Utilisez ces questions pour vous aider à planifier et rédiger votre script.

.....

Scène _____ (1, 2, 3, 4 ou 5?)

Intérieur ou extérieur?

Plateau : (par exemple, des casiers de couleur vive faisant face à une rangée de porte-manteaux)

Jour / nuit (votre scène se déroule-t-elle de jour? À quelle heure?)

Description : (par exemple, une jeune fille se réveille en imaginant une histoire. En arrivant à l'école, elle découvre que son idée s'est transformée en ampoule électrique dans son casier. Elle utilise l'ampoule pour écrire son récit.)

Lieu : (par exemple, la chambre de la jeune fille, puis l'école)

Distribution des rôles : (par exemple, la jeune fille et ses camarades de classe)

Accessoires : (par exemple, ampoule électrique, cahier, stylos)

Une fois que vous avez votre canevas, écrivez les répliques des personnages, en utilisant par exemple le script ci dessous comme modèle :

FONDU D'OUVERTURE (*c'est le procédé le plus couramment utilisé au début d'une scène...*)

(*Décrivez où se déroule la scène*)

INTÉRIEUR JOUR – CHAMBRE DE LA JEUNE FILLE

(*...donnez une description des événements qui ouvrent la scène*)

Une jeune fille émerge d'une bonne nuit de sommeil avec une idée en tête

FONDU (*...indiquant une transition vers une nouvelle scène / un autre lieu*)

INTÉRIEUR Vestibule de l'école, une ampoule allumée apparaît comme par magie dans un casier, symbolisant l'idée de la jeune fille

FONDU (*...indiquant un changement de scène*)

EXTÉRIEUR La jeune fille arrive à l'école

Elle pénètre dans le vestibule, enlève son manteau et son bonnet, ouvre son casier et découvre l'ampoule. Elle sourit : aujourd'hui elle va écrire une excellente histoire! Elle prend l'ampoule et entre en classe.

Film Script planning sheet



(le nom du personnage doit toujours figurer au dessus du dialogue)

LA JEUNE FILLE : (à la maîtresse)

Madame! Madame! J'ai une idée d'histoire!

LA MAÎTRESSE :

C'est merveilleux, Ruby! J'ai hâte de la lire.

Inspirez-vous de cet exemple pour rédiger votre propre script.

Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques – Éléments pour approfondir la discussion

Il est extrêmement important de respecter les idées d'autrui et de ne pas les voler ni même les emprunter sans y être autorisé. Ce principe vaut aussi en dehors de l'école.

En dehors de l'école, on désigne les idées sous le terme de "propriété intellectuelle" et il existe des lois pour les protéger.

Découvrez ce que signifie respecter la propriété intellectuelle dans le monde réel (et dans le monde virtuel).

En petits groupes, jouez à "Est-ce qu'on a le droit?". Répondez aux questions suivantes et discutez-en entre vous:

Est-ce qu'on a le droit de partager la photo de quelqu'un sur Internet sans demander son autorisation?

Est-ce qu'on a le droit de regarder un film qui a été téléchargé illégalement sur Internet?

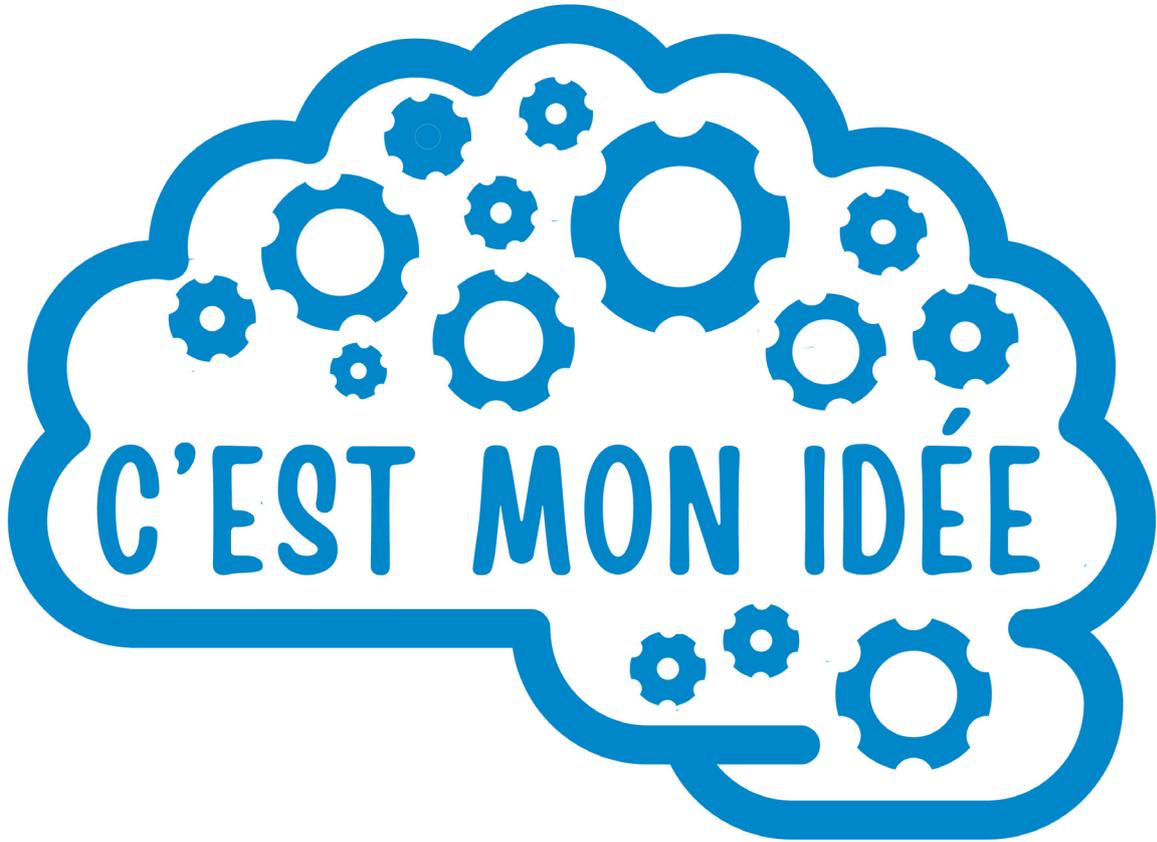
Est-ce qu'on a le droit d'"emprunter" l'œuvre de quelqu'un et de l'utiliser dans sa propre création?

Est-ce qu'on a le droit de mettre une chanson de son groupe préféré dans un film qu'on a réalisé?

Est-ce qu'on a le droit de copier-coller des informations trouvées sur Internet quand on fait des recherches?

Pensez au script du film que vous avez élaboré. Essayez d'imaginer d'autres questions commençant par "Est-ce qu'on a le droit".

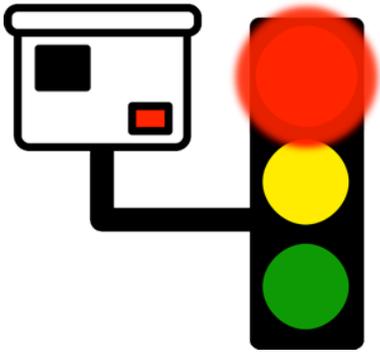
Et si quelqu'un aimait tellement votre script qu'il vous le volait pour en faire un film qui serait projeté à un vrai public. Que ressentiriez-vous?



INDIVIDU ET COLLECTIVITÉ



Codes de conduite : comment nous savons de quelle manière nous devons nous comporter



- Quelle instruction ce signal donne-t-il aux automobilistes?
- Quelle incitation y a-t-il à observer cette instruction?
- Existe-t-il un moyen quelconque d'empêcher un automobiliste de passer au rouge?

La plupart des sociétés sont régies par des “codes” de conduite auxquels la majorité de la population adhère. Parfois, ces “codes” sont écrits sous forme de règlements et de lois; parfois, il s’agit simplement d’une vision partagée de la manière dont il convient de se comporter à l’égard d’autrui.

Ainsi, le Code de la route français prévoit que :

“L'accès des **autoroutes** est **INTERDIT** à la circulation... des piétons” (article R421 2).

Réponds aux questions suivantes :

- Pourquoi suivre ces instructions?
- Quelles conséquences si tu ne les suis pas?
- Qu'est-ce que ce “code” est censé protéger?

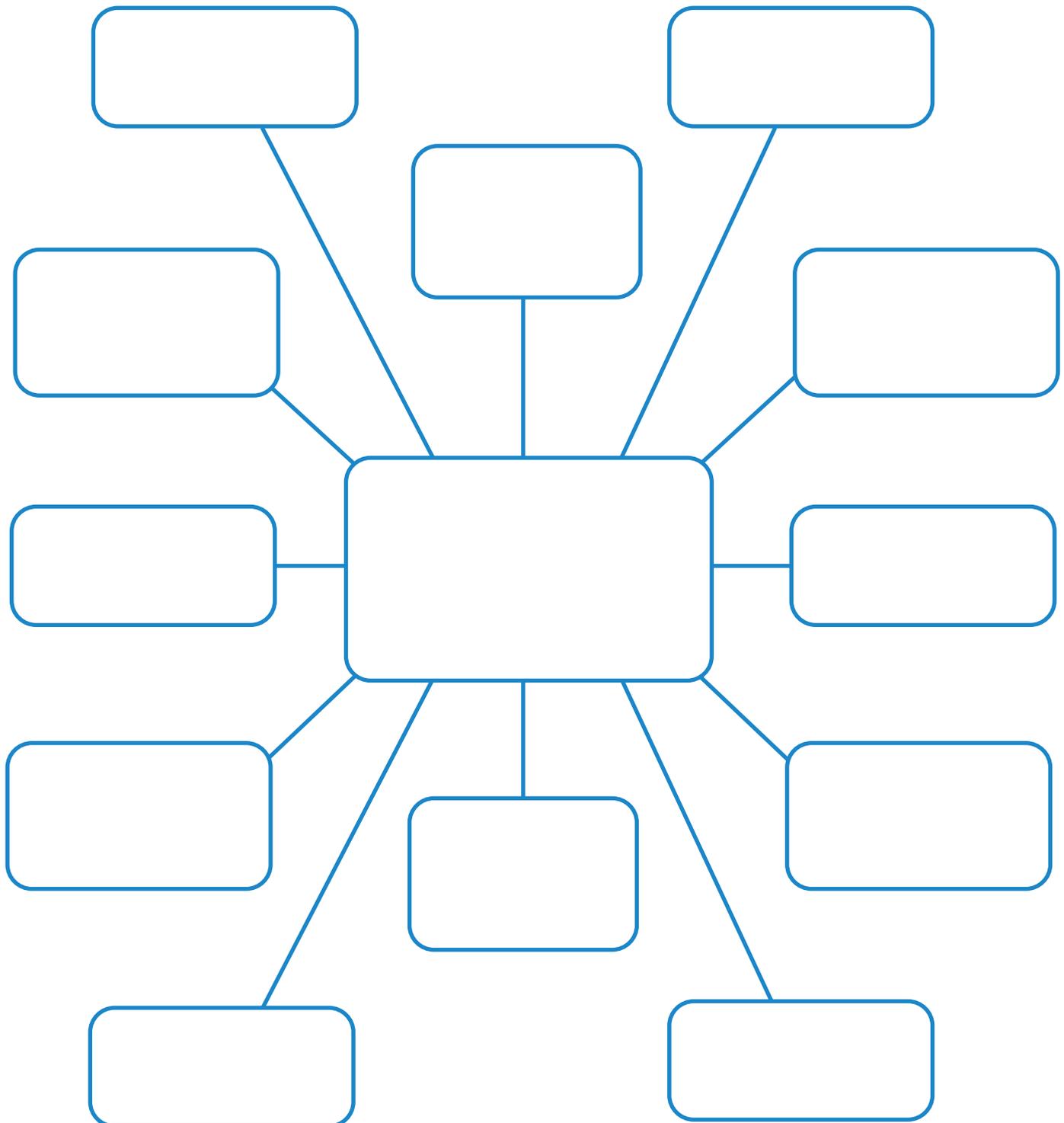
INDIVIDU ET COLLECTIVITÉ



Feuille d'exercice 1

Connais-tu d'autres "codes" qui indiquent comment se comporter en société?

Consigne tes idées dans le diagramme ci-dessous. Écris ton nom dans la case du milieu et, dans les cases tout autour, indique les cercles de personnes qui influencent ton comportement au quotidien : par exemple, famille, école, collectivité, amis, lieu de culte, etc.



INDIVIDU ET COLLECTIVITÉ



Bien se comporter

Connais-tu d'autres "codes" qui indiquent comment se comporter en société?

Récapitulation

- Repense à tous les "codes" de conduite que toi et tes camarades avez évoqués.
- Penses-tu qu'il est important pour la société que les gens aient une sorte de "code" pour les aider à savoir comment se comporter?
- Penses-tu qu'il est possible de suivre plusieurs "codes"? Peux-tu donner des exemples?
- Penses-tu que des communautés différentes suivant des "codes" différents devraient pouvoir s'entendre?
- Devrait-il exister un code de conduite en ce qui concerne la liberté d'expression? Peut-on dire ce qu'on veut, même si cela choque quelqu'un?
- Devrait-il exister un code de conduite en ce qui concerne la création – p. ex., musique, cinéma, littérature? Quel code de conduite pour les créateurs? Et les consommateurs?

Explique tes réponses aussi clairement que possible, en présentant des arguments motivés et équilibrés.

LÉGALITÉ ET MORALITÉ



Activité pour lancer la discussion

Des deux actions suivantes, laquelle est contraire à la loi selon toi? Penses-tu que l'une ou l'autre, ou les deux, ne soient pas morales? Explique ton point de vue.



Ne trouvant pas de poubelle dans un parc, tu jettes tes débris dans un buisson où personne ne peut les voir.



Tu fais un long trajet en bus et une femme enceinte te demande de lui céder ton siège, mais tu restes assis.

Selon toi, quelle est la différence entre illégal et immoral? Illustre ton point de vue au moyen d'exemples.

Définitions:
illégal – interdit par la loi
immoral – qui va à l'encontre d'un principe moral ou des modèles de comportement socialement acceptables.

LÉGALITÉ ET MORALITÉ



Feuille d'exercice 2

Selon toi, lesquels de ces actes sont contraires à la loi?

| | |
|---|--|
| Dire un mensonge | |
| Copier un CD de musique sur son ordinateur | |
| Se promener avec une arme factice en public | |
| Télécharger de la musique depuis un réseau de partage de fichiers | |
| Conduire une voiture de nuit tous feux éteints | |
| Jeter des débris par terre | |

Classe ces actions par degré décroissant de gravité.

Parmi toutes ces actions, laquelle entraîne selon toi les conséquences les plus graves? Essaie de déterminer parmi les actions énumérées ci-dessus celles qui constituent des infractions et les sanctions applicables.

Réponds aux questions suivantes et approfondis la discussion:

- Est-ce que tu ignorais que l'une ou l'autre de ces actions était contraire à la loi?
- Penses-tu que "la peine est proportionnée à l'infraction" dans ces cas?

Par écrit :

Choisis une infraction et une sanction parmi celles que tu as examinées aujourd'hui. Indique si tu penses ou non que la peine est appropriée et explique ton point de vue en donnant des exemples et des preuves si possible.

VOLER LES IDÉES D'AUTRUI



De plus en plus, les étudiants utilisent des ressources qu'ils trouvent sur Internet pour faire leurs devoirs : utilisées de manière réfléchie et critique, ces ressources peuvent être très utiles.

Mais il y a le pour et le contre : avec autant d'informations à portée de main, il est tentant de "copier-coller" la solution d'un problème ou même une rédaction complète plutôt que de traiter ces informations pour faire un travail personnel. Copier c'est tricher, que ce soit en regardant par dessus l'épaule de son voisin ou en reprenant du contenu trouvé sur Internet.



Le fait de télécharger une rédaction et de faire croire que c'est toi qui l'as écrite est-il illégal? Penses-tu que c'est immoral?

Développe des arguments pour expliquer ton point de vue.

Clique sur le lien ci-dessous pour visionner un clip antipiratage produit au Chili.

<https://vimeo.com/136602422> [Avertissement : vidéo en espagnol sous titrée en anglais].

Ce clip met en scène une famille où le père bafoue clairement les valeurs morales de l'enfant. Cette campagne publicitaire vise à inciter les gens à réfléchir à leurs valeurs en vue de réduire le piratage de films.

VOLER LES IDÉES D'AUTRUI



Feuille d'exercice 3

Qu'est-ce que le plagiat?

Quelles sortes de "valeurs" ou de code moral sont dépeintes dans le clip précédent, et quel message vise-t-il à faire passer?

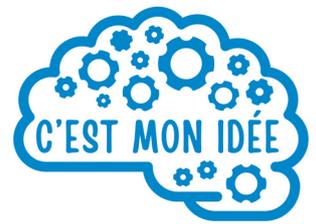
Selon toi, quels liens y a-t-il entre plagiat et piratage?

Penses-tu que cette pub pourrait encourager les parents à réfléchir davantage à leurs actes?

Sur le plan moral, qu'est-ce que cela fait d'obtenir une bonne note en copiant?

Imagine que tu aies créé une toile, une musique, une chorégraphie ou toute autre œuvre et que tu l'aies présentée à un concours. Comment réagirais-tu si quelqu'un volait ton idée pour en tirer profit?

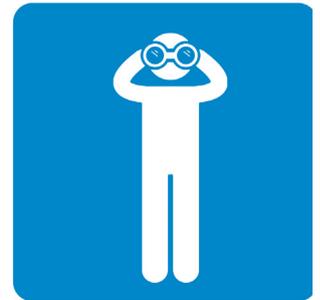
VOLER LES IDÉES D'AUTRUI



Feuille d'exercice 4

Jeu de rôle

Une école organise un concours de création d'entreprises pour ses élèves. Répartis par équipes, les étudiants doivent trouver une idée d'activité originale susceptible de générer des bénéfices. L'équipe qui trouve la meilleure idée doit recevoir un prix. Les membres d'équipe A ont une idée, mais qu'ils ne trouvent pas très intéressante. Néanmoins, ils veillent à prendre des notes et à les conserver en lieu sûr. L'équipe B a d'excellentes idées, mais elle ne les met pas par écrit. L'équipe A envoie un espion voler les meilleures idées des concurrents. Au final, l'équipe A remporte le concours grâce aux idées de l'équipe B : malheureusement, l'équipe B ne peut pas prouver qu'elle s'est fait voler ses idées puisqu'elle n'a rien consigné par écrit.



Explore les questions morales soulevées par ce cas de figure en jouant l'un des rôles suivants :

Équipe A

Membre n° 1 : C'est toi qui as trouvé l'idée pour ton équipe. D'accord, ce n'est pas l'idée du siècle, mais personne n'a trouvé mieux après tout. Tu es contrarié que tes collègues ne t'aient pas aidé à développer ton idée et tu ne penses pas que ton équipe méritait de gagner en utilisant les idées de l'équipe B.

Membre n° 2 : C'est toi qui as insisté pour que ton équipe note toutes ses idées et réflexions. Quitte à réfléchir, autant garder une trace de tous ces efforts. Les membres de l'équipe B n'ont aucune preuve écrite de ce qu'ils ont fait : ils auraient dû y penser avant.

Membre n° 3 : C'était toi l'espion : ta mission consistait à t'emparer des idées de l'équipe B. Même si les membres de l'équipe B n'étaient pas vraiment tes amis, tu ne te sens pas très fier de toi. En même temps, tu n'aurais jamais cru que ton équipe allait gagner.

Équipe B

Membre n° 1 : C'est toi qui as eu l'idée gagnante et c'est l'équipe A qui recueille tous les lauriers. C'est honteux de mentir comme ça en public! Ils pensent qu'ils n'ont rien fait de mal parce qu'il n'y a pas de violation du droit d'auteur, mais tout le monde sait que voler, c'est voler.

Membre n° 2 : C'est dommage que tu n'aies pas gagné, mais franchement l'autre équipe a été beaucoup plus entreprenante, il faut le reconnaître. C'est la faute de ton équipe si elle n'a pas mis ses idées par écrit, mais comment aurais-tu pu le savoir? Après tout, ce n'est qu'un concours.

Membre n° 3 : C'est toi qui as parlé de ton excellente idée à l'équipe A. Tu ne te sens pas très fier de toi, mais tu n'aurais jamais imaginé qu'ils allaient te la voler et s'en resservir. Il faut quand même avoir du culot! Maintenant que tout le monde est en colère parce que l'équipe A a gagné avec ton idée, tu gardes le silence, car s'ils apprennent la vérité, ils vont s'en prendre à toi.

CONTREFAÇON



Copie et droit d'auteur : où te situes-tu?

Originalité

Discussion de groupe:

Qu'entend-on par faire preuve d'originalité?

Est-ce la même chose qu'être créatif?

Connais-tu des métiers où l'originalité ou la créativité sont vraiment importantes?



Travailler dans la création

Ces types de métiers nécessitent une pensée créative ainsi qu'une bonne dose de passion. Pour réussir, il faut beaucoup de travail, de bonnes idées et de la chance : les débuts peuvent être très difficiles pour ceux qui se lancent dans la création.

En revanche, ceux qui réussissent peuvent s'attendre à recueillir des bénéfices confortables et une popularité certaine.

C'est ainsi que certaines marques de vêtements sont devenues incontournables : on ne voudrait surtout pas porter une imitation.

Fabriquer des contrefaçons

Néanmoins, certaines personnes décident de s'affranchir de l'effort de création pour gagner de l'argent avec les idées des autres. C'est ainsi que de nombreuses imitations de vêtements de marque et des DVD pirates se retrouvent dans des boutiques, sur les marchés et sur des sites de vente en ligne.

Alors quelle est la différence? Si un faux a l'air vrai, mais qu'il coûte bien moins cher que l'original, pourquoi ne pas l'acheter?

Les imitations de vêtements de marque sont fabriquées avec des matières premières bon marché et sans le savoir-faire nécessaire. Pense aux DVD pirates – comment sais-tu qu'il ne s'agit pas d'originaux? Les copies sont souvent de moins bonne qualité que les originaux. Sur les DVD pirates, l'audio ou la vidéo est souvent de mauvaise qualité.

CONTREFAÇON



Feuille d'exercice 5: Originalité et créativité

Réponds aux questions suivantes en utilisant ce que tu as acquis durant cette leçon.

Écris ta propre définition des termes suivants :

Originalité

Créativité

Dans quelles circonstances l'originalité et la créativité sont-elles importantes?

Faux et authentiques

Où peux-tu trouver des "faux"?

Quelles différences peut-il y avoir entre les faux et les produits authentiques?

Quels problèmes peuvent entraîner la fabrication, la vente et l'achat de "faux"?

DIVERTISSEMENT EN LIGNE



Ces dernières années, le progrès technologique a changé la façon dont de nombreuses personnes passent leur temps libre. Aujourd'hui, il n'est plus nécessaire d'être devant son téléviseur à une heure déterminée pour être certain de voir sa série favorite : on peut la visionner en différé, la regarder en ligne ou même la télécharger moyennant paiement.

Les magnétoscopes HD et les services à la demande facilitent l'accès à un catalogue de plus en plus varié.



Des entreprises comme Apple et Netflix permettent aux utilisateurs de télécharger les dernières sorties DVD pour un prix modique. On peut ainsi visionner les films sur son ordinateur un nombre de fois limité avant que les droits n'expirent.

- Selon toi, quels sont les avantages de ces nouvelles possibilités de consommer les films et les émissions TV?
- Où va l'argent versé par les utilisateurs de ces services, à ton avis?
- Certains sites offrent les mêmes services de streaming ou de téléchargement, mais sans payer. Quels problèmes cela peut-il poser?
- Selon toi, qui sont les perdants du téléchargement gratuit?

Il y a de nombreuses façons d'accéder au contenu audiovisuel depuis chez soi. Un grand nombre de chaînes de télévision thématiques sont accessibles gratuitement ou sur abonnement.

DIVERTISSEMENT EN LIGNE



Feuille d'exercice 6: La radiodiffusion publique est-elle sans coûts?

Que sais-tu des questions suivantes? Écris tout ce que tu sais au sujet des émissions “gratuites” et “payantes”.

| Exemples d'émissions “gratuites” | Exemples d'émissions “payantes” |
|----------------------------------|---------------------------------|
| | |

Les chaînes publiques sont-elles complètement gratuites? Existe-t-il des coûts “cachés” qu'il faut devoir payer pour les regarder?

Quelles sont les principales différences entre le contenu proposé “gratuitement” et le contenu qu'il faut payer?

Pourquoi certaines chaînes, et certaines émissions, coûtent plus cher que d'autres?

DIVERTISSEMENT EN LIGNE



Feuille d'exercice 7: Téléchargement illégal

En quoi les sites de téléchargement "illégal" diffèrent-ils des sites légaux?

Sais-tu ce qui est "illégal" dans le contenu que tu peux télécharger? Est-il facile de faire la différence entre les sites légaux et les sites illégaux?

Le piratage sur Internet peut prendre différentes formes et suppose de mettre à disposition en ligne des œuvres protégées par le droit d'auteur sans l'autorisation de leurs propriétaires.

Pourquoi certains choisissent de télécharger des films illégalement plutôt que de les payer?

Quels inconvénients y a-t-il à regarder un film téléchargé illégalement plutôt que d'aller le voir au cinéma? Recueille autant d'idées que possible au sein de ta classe.

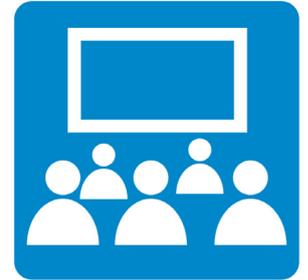
Quelles sont selon toi les conséquences du partage illégal de fichiers – pour ceux qui mettent les films à disposition, pour ceux qui les regardent et pour l'industrie cinématographique?

PIRATAGE DE FILMS



Pour vraiment apprécier un film, il faut le voir en salle. Les films font partie de notre culture : on peut voir et revoir autant qu'on veut ceux qu'on préfère, et c'est encore mieux si on peut partager cette expérience entre amis ou en famille.

Après leur sortie en salles, on peut acheter le film sur DVD ou le télécharger sur Internet. Comme nous le savons tous, nous pouvons le faire dans des boutiques officielles ou sur des sites de téléchargement légaux. Malheureusement, la demande de films est si forte que certains ont élaboré des solutions pour mettre à la disposition des consommateurs des films pirates (c'est-à-dire, copiés sans l'autorisation du producteur). Ces DVD pirates ou fichiers illégaux sont généralement moins chers que les vrais, de sorte que pour les consommateurs la tentation est grande de contourner la loi.



Le piratage des films porte préjudice à l'industrie cinématographique et, plus grave, à ceux qui y travaillent. Tous les professionnels devant et derrière la caméra sont touchés par le piratage.

Qui sont les gagnants? Qui sont les perdants? – Jeu de rôle

Désigne des étudiants pour jouer les rôles suivants :

1. Quelqu'un qui télécharge illégalement les nouveaux films et qui les regarde gratuitement. Explique les raisons de ce comportement et en quoi ce type d'activité est préjudiciable aux industries de la création.
2. Un distributeur qui s'efforce de sortir un film indépendant à petit budget dans les salles. En quoi le piratage compromet-il ses chances?
3. Quelqu'un qui a enregistré illégalement un film au cinéma et qui le partage en ligne. À qui profite ce type d'activités?

PIRATAGE DE FILMS



Projet final : C'est mon idée – faire passer le message

Il est clair que nous avons besoin de lancer une campagne de lutte contre le piratage. Mais quel est le meilleur moyen de faire passer le message? Qui faut-il sensibiliser au problème? Par où commencer?

Ta mission consiste à élaborer ta propre campagne antipiratage pour sensibiliser les élèves de ton école :



Réfléchis aux éléments suivants :

À QUI tu t'adresses

OÙ tu dois mener ta campagne : sur Internet, au moyen de prospectus à distribuer devant l'école, par SMS, dans les journaux, en postant des vidéos sur YouTube, etc.

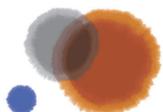
COMMENT tu vas faire passer le message

QUAND lancer la campagne pour avoir le maximum d'impact

CE QUE tu dois dire – articule clairement ton message

POURQUOI tu le dis : pense aux responsabilités sociales, juridiques et morales de chacun en matière de propriété intellectuelle et de piratage de films.

**C'EST UN
FAUX!**



MCST
Ministère de la culture, les sports et le tourisme



WIPO IOMPI

COURS 1 : EXPLICATION DES TERMES



(1) Dans le tableau ci-dessous, essaie de relier les phrases de la première colonne aux affirmations qui se rapprochent le plus de leur signification.

| PHRASES CONTENANT LE MOT "FAUX" OU UN SYNONYME | SIGNIFICATION |
|--|---|
| Avec ses cheveux d'une couleur étrange, son hâle artificiel et ses faux cils, elle semble tellement factice. | Il n'est pas sincère; c'est un menteur. |
| Il n'arrête pas de me mentir sur les endroits où il va et sur les personnes qu'il fréquente. Ce n'est qu'un imposteur! | Elle a falsifié la signature de son mari. |
| Les fleurs dans le vase paraissaient si naturelles; or, elles étaient fausses. | Le tableau était un faux. |
| Elle a imité la signature de son mari sur un document très important. | Son apparence manque de naturel. |
| Je croyais qu'il s'agissait d'un tableau original réalisé par un artiste célèbre, mais en réalité, c'était une copie. | Les fleurs étaient artificielles. |

2) Cherche le mot "faux" dans un dictionnaire. Dresse une liste de tous les synonymes (des mots à la signification très voisine) que tu peux trouver.

Certains de ces synonymes auront des connotations et évoqueront des idées très négatives, contrairement à d'autres, plus neutres. Une fois ta liste prête, essaie de classer les mots en deux catégories : les mots aux connotations négatives et les mots au sens plus neutre.

Examine à nouveau ta liste : quels mots utiliserais-tu pour décrire un produit que tu pourrais acheter dans un magasin, sur un marché ou sur Internet? Par exemple : **contrefaite** – *J'ai acheté un exemplaire dédié de l'autobiographie de David Beckham sur Internet, mais quand je l'ai reçu, je me suis rendu compte que la signature était contrefaite.*



3) L'histoire du mot "faux" nous aide à mieux comprendre sa signification actuelle. On le rencontre pour la première fois dans le jargon juridique londonien, en 1775. Il est alors utilisé sous forme d'adjectif dans le sens de "contrefait". En 1812, on le retrouve utilisé sous forme de verbe. Il signifie alors "voler", alors qu'en 1851, utilisé sous forme de nom, il désigne une transaction illégale, une "escroquerie" par exemple. Enfin en 1888, le terme utilisé sous forme de nom désigne une personne qui abuse de la confiance d'autrui, un "imposteur".

Lis les extraits suivants tirés de romans classiques du XIXe siècle. Dans certains contextes, le terme se rapporte à un délit tandis que dans d'autres, il est employé pour exagérer un comportement personnel ou social jugé inacceptable.

Lis attentivement chaque extrait et indique si le mot surligné fait référence à un délit ou à quelque chose d'autre.

COURS 1 : EXPLICATION DES TERMES



| EXTRAITS DE ROMANS | S'AGIT-IL D'UN ACTE ILLÉGAL OU D'AUTRE CHOSE? |
|--|---|
| <p>“Mme Weston proposa de ne pas avoir un véritable souper, mais simplement un buffet avec des sandwiches, etc., dressé dans la petite chambre, mais cette idée fut aussitôt écartée comme pitoyable. Un bal sans souper assis fut jugé contraire à tous les droits de l’homme et de la femme.”</p> <p><i>Emma (1815) - Jane Austen</i></p> | |
| <p>“Je méprise ce faux sentiment que vous m’offrez; oui Saint John, et quand vous me l’offrez, je vous méprise vous-même.”</p> <p><i>Jane Eyre (1847) - Charlotte Brontë</i></p> | |
| <p>“Wemmick employa le temps qui s’écoula entre cet instant et le souper à me faire admirer sa collection de curiosités. La plupart étaient d’une nature criminelle. C’était la plume avec laquelle avait été commis un faux célèbre, un ou deux rasoirs de distinction, quelques mèches de cheveux et plusieurs confessions manuscrites formulées après la condamnation, et auxquelles M. Wemmick attachait une valeur particulière comme n’étant toutes, pour me servir de ses propres paroles, ‘qu’un tas de mensonges, monsieur’.”</p> <p><i>De grandes espérances (1861) - Charles Dickens</i></p> | |
| <p>“Les contrefaçons du passé prennent de faux noms et s’appellent volontiers l’avenir. Ce revenant, le passé, est sujet à falsifier son passeport. Mettons-nous au fait du piège. Défions-nous. Le passé a un visage, la superstition, et un masque, l’hypocrisie. Dénonçons le visage et arrachons le masque.”</p> <p><i>Les Misérables (1862) – Victor Hugo</i></p> | |
| <p>“Des millions d’hommes ont commis les uns contre les autres des crimes innombrables, tromperies, trahisons, vols, falsifications, résultats de faux assignats, déprédations, feux incendiaires, meurtres, tels que les annales de toutes les cours ne pourraient les égaliser dans l’ensemble des siècles; et pourtant que les auteurs ne considéraient pas comme des délits à ce moment là.”</p> <p><i>Guerre et paix (1869) - Léon Tolstoï</i></p> | |

COURS 1 : EXPLICATION DES TERMES



(4) Certains de ces exemples tirés de romans du XIXe siècle utilisent les mots “faux” et “falsification” pour désigner un délit.

En ce XXe siècle, les auteurs de contrefaçons, de faux ou d’imitations, outre le fait d’obtenir de l’argent de manière frauduleuse, se rendent souvent coupables d’atteinte à la législation en vigueur sur le droit d’auteur ou le droit des marques, ce qui constitue un délit à part entière.

Étudie les définitions des termes “droit d’auteur” et “marque” puis, avec un camarade, fais l’exercice ci-dessous.

LE DROIT D’AUTEUR protège l’auteur ou le créateur d’une œuvre originale. Il peut s’agir d’une œuvre littéraire, dramatique, musicale, artistique ou d’autres types d’œuvres de l’esprit, par exemple de l’artisanat. Si tu es le créateur d’une œuvre, alors en règle générale tu es le seul à avoir le droit (ou à donner à quelqu’un d’autre l’autorisation) de faire ce qui suit :

- faire des copies de ton œuvre;
- distribuer des copies de ton œuvre;
- exécuter ou représenter ton œuvre en public (par exemple une pièce de théâtre, un poème, une chorégraphie ou un morceau de musique);
- projeter ou jouer ton œuvre en public (par exemple un film, un enregistrement sonore ou une émission);
- adapter ton œuvre sous une autre forme (par exemple un livre, un morceau de musique ou une pièce de théâtre).

LA MARQUE est un signe distinctif utilisé dans le commerce. La marque nous indique l’origine d’un produit ou d’un service. Il s’agit généralement de mots ou de motifs. Pense au nom de ta barre chocolatée préférée, de tes jeans préférés ou de ton réseau social préféré : tous ces noms sont des marques.

Le droit d’auteur et les marques sont des exemples clés de ce que l’on appelle la “propriété intellectuelle”. Ils constituent en soi une forme de propriété, protégée par la loi, rattachée à une création artistique ou à une réputation commerciale.

À présent, observe le tableau ci-dessous. Tu trouveras dans la première colonne la description d’un nouveau produit. Lis attentivement cette description avec un camarade et demandez-vous s’il pourrait s’agir d’une atteinte au droit d’auteur, au droit des marques, aux deux ou à aucun des deux. Inscrivez votre réponse dans la deuxième colonne. Dans la troisième colonne, indiquez toute information complémentaire dont vous auriez besoin avant de prendre votre décision.

COURS 1 : EXPLICATION DES TERMES



| SCÉNARIO | ATTEINTE AU DROIT D'AUTEUR OU AU DROIT DES MARQUES? | COMPLÉMENT D'INFORMATION NÉCESSAIRE? |
|---|---|--------------------------------------|
| <p>M. Durand fabrique des chaussures de sport bon marché. Comme il veut qu'elles ressemblent à celles d'une célèbre marque, il a reproduit le logo NIKE et le symbole de la marque sur ses chaussures.</p> | | |
| <p>Akim a réalisé une vidéo originale sur sa ville natale et envisage de la vendre à des touristes sous forme de DVD. Comme il ne disposait pas du matériel nécessaire pour créer sa propre bande sonore, il a téléchargé une chanson connue sur iTunes et l'a associée à sa vidéo.</p> | | |
| <p>Mme Muaka s'occupe de la section théâtre de son école. Elle a photocopié en 25 exemplaires une célèbre comédie musicale qu'elle a remis à ses élèves pour leur permettre de répéter.</p> | | |
| <p>Mme Clément est propriétaire d'une entreprise qui fabrique des sacs à main en plastique d'un aspect semblable à la marque haut de gamme Prada. Les motifs sont reproduits à l'identique et la marque est en tous points semblables à l'original.</p> | | |
| <p>Li Wu est une créatrice de bijoux; à partir de photos de bijoux portés par la star, elle a conçu toute une collection d'objets qu'elle a baptisée "La série Lady Gaga".</p> | | |

5) **Exercice d'approfondissement** : Choisis l'un des scénarios proposés dans le tableau ci-dessus. Imagine que tu es avocat et que tu travailles pour l'une des entreprises victimes d'une atteinte au droit d'auteur ou au droit des marques suite aux agissements des personnes mentionnées. Rédige une lettre ou un e-mail leur exposant les éléments de preuve en ta possession et l'objet de ton courrier. En fonction du choix que tu auras fait, tu auras peut-être besoin d'un complément d'information ou devras leur demander de retirer leur produit du marché.

COURS 2 : PROTECTION DU DROIT D'AUTEUR

C'EST UN FAUX!

1) Les créateurs de pratiquement tous nos divertissements d'aujourd'hui font protéger leurs droits par la législation sur le droit d'auteur. Ce cours va t'aider à mieux comprendre ce dont il s'agit.

Dans la première colonne du tableau ci-dessous, tu trouveras une liste de produits de divertissement créés par une personne ou par une équipe. Dans la deuxième colonne, essaie de citer trois exemples de ce produit que toi-même ou ta famille pourriez avoir à la maison. Dans la troisième colonne, indique où ce produit a été acheté.

| PRODUIT | EXEMPLE | LIEU D'ACHAT |
|--------------------|---------|--------------|
| Musique | | |
| Films | | |
| Livres | | |
| Jeux électroniques | | |
| Jeux de société | | |
| Affiches/photos | | |

2) Le droit d'auteur protège les auteurs et les créateurs de ces œuvres originales. Il est illégal de réaliser une copie de l'œuvre d'un tiers sans son autorisation, sauf si c'est pour ton propre usage privé. Débats des questions suivantes avec un camarade :

- Que ressentirais-tu si quelqu'un copiait quelque chose que tu avais créé? Est-ce que ça t'est déjà arrivé? Si oui, explique dans quelles circonstances.
- T'est-il déjà arrivé (à toi ou à ta famille) d'acheter un produit (p. ex. un DVD ou un film) et de te rendre compte par la suite que c'était une copie? Qu'as-tu ressenti à ce moment-là? Qu'as-tu fait (toi ou ta famille) pour y remédier?
- Est-ce qu'on t'a déjà proposé d'acheter des contrefaçons?
- Dans le cas où il te serait déjà arrivé d'acheter des contrefaçons (ou d'avoir été tenté d'en acheter), qu'est-ce qui t'a poussé à le faire?
- Dans le cas contraire, qu'est-ce qui t'en a empêché?

COURS 2 : PROTECTION DU DROIT D'AUTEUR



3) Des raisons très diverses sont invoquées pour justifier l'achat de produits pirates. Dans la colonne de gauche du tableau ci-dessous, tu trouveras plusieurs arguments de ce type. Dans la seconde colonne, tu trouveras des contre-arguments. Parcours attentivement les deux colonnes et essaie de relier chaque motif invoqué au contre-argument qui lui correspond le mieux.

| RAISONS INVOQUÉES POUR JUSTIFIER L'ACHAT DE PRODUITS PIRATES | CONTRE-ARGUMENTS |
|--|---|
| Les maisons de disques et les sociétés de production cinématographique ont tellement d'argent qu'il est inutile de leur en donner davantage en achetant les versions qu'elles proposent au prix fort. | Le piratage est assimilé à du vol. Des millions de copies pirates de films, de jeux et de morceaux de musique sont réalisées chaque année, ce qui a une incidence énorme sur les personnes qui travaillent dans les industries de la création. |
| Les ventes de DVD officiels et les téléchargements ne rapportent strictement rien aux artistes. | De nombreux films et morceaux de musique populaires sont en libre accès à la radio ou à la télévision. Si tu veux vraiment lutter contre la pauvreté, privilégie la sécurité des conditions de travail. Derrière le piratage se cachent des trafiquants qui ne paient pas de taxes et ne rémunèrent pas équitablement les travailleurs. Ce sont eux qui maintiennent les gens dans la pauvreté. |
| Ce n'est pas comme si on s'en prenait directement à quelqu'un. Ce ne sont pas quelques centaines de copies des films et morceaux produits par ces grandes sociétés qui vont faire une différence pour elles. | Les personnes chargées de réaliser des copies pirates de films, de morceaux de musique et de jeux ne sont pas protégées par le droit du travail et travaillent souvent dans la précarité. On recourt au travail des enfants pour fabriquer certains produits pirates ou de contrefaçon et ceux qui vendent ces produits risquent à tout moment d'être arrêtés. Le piratage fait partie intégrante de l'économie illégale. |
| On rend service aux plus pauvres qui, sans nous, n'auraient pas la possibilité de voir ou d'entendre ces œuvres populaires. | Les sociétés de production emploient un grand nombre de personnes qui tirent une partie de leurs salaires et traitements de la vente de morceaux de musique et de films. |
| On préserve l'emploi grâce à cette économie alternative. | Le droit d'auteur permet de s'assurer que les artistes perçoivent un pourcentage du prix de vente de leurs DVD ou des téléchargements de leur œuvre. Si on achète des versions pirates, les artistes ne perçoivent rien. Il arrive que des malfaiteurs se servent de la criminalité en matière de propriété intellectuelle pour financer d'autres activités commerciales illégales. |

4) Si tu as accès à Internet, regarde ces clips vidéo sur Valérie Kaboré et Wanjiru Kinyanjui, deux réalisateurs du Burkina Faso, en Afrique de l'Ouest, et du Kenya, en Afrique de l'Est :

https://www.youtube.com/watch?v=UhKq12ABQHU&index=19&list=PLsm_LOEppJazs8hDbkt8m-7d3UenxspmVJ%20

https://www.youtube.com/watch?v=q4vxJcsef8w&index=13&list=PLsm_LOEppJazs8hDbkt8m-7d3UenxspmVJ%20

COURS 2 : PROTECTION DU DROIT D'AUTEUR

C'EST UN FAUX!

Après avoir regardé ces vidéos, énumère de quelle façon l'industrie cinématographique d'un pays peut réduire la pauvreté et faire reculer le chômage dans les pays en développement.

En quoi le piratage porte-t-il préjudice à ces industries? Pourquoi le droit d'auteur est-il si important aux yeux de ces réalisateurs?

5) Passe en revue les affirmations ci-dessous et, avec un camarade, décidez de celles qui vous paraissent vraies ou fausses.

| AFFIRMATION | VRAI ou FAUX |
|--|--------------|
| Le droit d'auteur n'est pas éternel. | |
| Si un produit est dans le "domaine public", il peut être librement reproduit. | |
| Si on ne tire aucun revenu d'un site Web, on peut télécharger sur ce site n'importe quelle vidéo ou n'importe quel morceau de musique qui nous plaît. | |
| On peut utiliser un extrait de film ou de vidéo de moins d'une minute dans son propre film ou sur son site Web sans demander d'autorisation. | |
| Le droit d'auteur ne concerne que les auteurs, musiciens, artistes et cinéastes professionnels et célèbres. | |
| Si on a acheté un DVD officiel du film Star Wars dans un magasin, il est illégal de le revendre sur eBay. | |
| Vous lisez un article sur un site d'information en ligne sur les dangers du tabac pour la santé. Si vous citez un extrait de cet article dans votre dissertation sur ce thème, vous enfreignez la législation sur le droit d'auteur. | |
| Vous rédigez un magnifique poème et remportez un concours national. Si vous n'avez pas fait enregistrer le poème avant de le soumettre au concours, vous ne pouvez plus prétendre à une protection par le droit d'auteur. | |

6) **Exercice d'approfondissement** : Par groupes de quatre, aidez-vous d'un dictionnaire pour trouver la définition des mots ci-dessous. Certains d'entre eux font partie des réponses données dans l'exercice précédent. Une fois les définitions trouvées, décidez en groupe des quatre mots qui, selon vous, sont les plus utiles pour aider les jeunes à comprendre l'importance du droit d'auteur. Ensuite, choisissez chacun un mot et illustrez-le sous forme d'affiche dans le but de sensibiliser les jeunes à cette question :

- Droit d'auteur
- Usage loyal
- Domaine public
- Partage de fichiers
- Piratage
- Plagiat
- Infraction

COURS 3 : PROBLÈMES LIÉS À LA COMMERCIALISATION DE PRODUITS PIRATES

C'EST UN FAUX!

1) Lis les différents scénarios ci-dessous et réfléchis aux personnages qui figurent dans chacun d'entre eux. Par groupes de deux au minimum, interprétez certains de ces scénarios sous forme de jeu de rôle en vous interrogeant sur la réaction que pourrait avoir chacun des personnages et sur les raisons motivant une telle réaction.

Scénario #1 : Carmen tient un étal sur un marché où elle propose des DVD pirates. Une jeune femme s'approche et lui ramène un DVD acheté la veille qui ne marche pas correctement. Elle demande à être remboursée. Carmen refuse.



Nombre de personnages : 2

Carmen a 20 ans. Elle a une petite fille de deux ans qu'elle confie à sa mère pour aller au travail. Le propriétaire de l'étal est un homme répondant au nom de M. Carlos, mais Carmen ne l'a rencontré qu'une seule fois. Tous les jours, le fils du propriétaire monte et démonte l'étal, mais il n'est jamais présent pendant les heures d'ouverture du marché.

La jeune cliente ne se rend pas compte qu'elle a acheté des produits pirates. Elle présente un ticket pour preuve d'achat et réclame un remboursement pour produit défectueux. Elle affirme que Carmen peut renvoyer le DVD au fabricant.

Scénario #2: Fabien est dans un café en compagnie de son ami d'enfance, Vincent. Vincent explique qu'il est en train de concevoir un site Web qui permettra aux internautes de regarder des films et des émissions de télévision, et plus particulièrement les dernières sorties en salles. Le site fera apparaître des publicités, ce qui, d'après Vincent, rapportera beaucoup d'argent. Il demande à Fabien de l'aider à créer le site et d'en faire la promotion auprès de sa famille et de ses amis. Fabien craint que les films et les émissions soient des copies pirates.



Nombre de personnages : 3

Fabien a 19 ans. Il vit chez ses parents et est étudiant en informatique. Il n'a pas beaucoup d'argent.

Vincent a le même âge, mais il travaille depuis qu'il a quitté l'école, à 16 ans. Il a un peu plus d'argent. Il sait que ce qu'il propose à son ami est illégal, mais il a besoin de ses compétences informatiques pour terminer son site.

COURS 3 : PROBLÈMES LIÉS À LA COMMERCIALISATION DE PRODUITS PIRATES

C'EST UN FAUX!

Scénario #3: Marco offre à sa petite amie Mei un coffret contenant des DVD de sa série télévisée préférée. Il l'a acheté dans un kiosque de la rue principale de la ville où ils habitent. Mei est très contente de son cadeau, mais lorsqu'elle tente de lire les DVD chez elle, aucun ne fonctionne correctement.



Nombre de personnages : 2

Marco n'est pas très riche, mais il adore offrir les plus beaux cadeaux possibles à sa petite amie. Il voulait l'impressionner avec ce cadeau. Il n'aime pas les conflits ni affronter les gens et ne veut causer de tort à personne.

Mei ne veut pas mettre son petit ami dans l'embarras, car elle sait que c'est quelqu'un de généreux, mais elle pense qu'il vaut mieux lui dire que les DVD ne marchent pas. Elle pense qu'il est de sa responsabilité d'éviter que d'autres personnes aient à subir la même mésaventure.

2) Proposition de débat

Réfléchis à ces différents scénarios; selon toi, quels sont les principaux problèmes liés à la vente de copies pirates?

As-tu des solutions à proposer pour résoudre certains de ces problèmes?

Élabore toi-même différents scénarios pour montrer les problèmes que peuvent rencontrer aussi bien ceux qui vendent que ceux qui achètent des copies pirates.

3) Tu trouveras ci-dessous une liste d'arguments invitant à réfléchir aux personnes qui se cachent derrière les produits pirates. Lis attentivement chaque affirmation. Es-tu d'accord avec elles? Choisis TROIS affirmations qui te paraissent les plus graves et présente-les au reste de la classe sous l'un des formats suivants :

- Une affiche
- Un poème
- Une publicité pour la radio ou la télévision

Le piratage...

... c'est mal : les artistes, les auteurs, les interprètes et toutes les personnes avec qui ils collaborent dans le but de proposer des produits agréables ou utiles méritent une rémunération. Les pirates ne reversent rien à ceux qui sont à l'origine de l'œuvre créée.

... peut avoir de graves conséquences : le téléchargement ou la transmission en continu à partir de sites Web illégaux peut vous exposer à une usurpation d'identité ou à un malicieux, lequel peut s'emparer de vos données personnelles ou concernant votre carte de crédit.

COURS 3 : PROBLÈMES LIÉS À LA COMMERCIALISATION DE PRODUITS PIRATES

C'EST UN FAUX!

... **est illégal** : le piratage est illégal et se procurer des produits pirates encourage la criminalité.

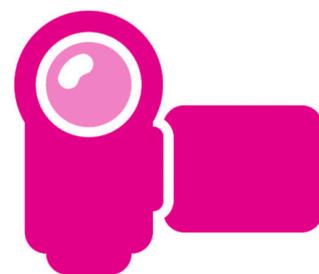
... **a un coût pour la collectivité** : les trafiquants de produits pirates ou de contrefaçons ne payent pas d'impôts, d'où un manque à gagner pour les écoles, les hôpitaux les parcs et d'autres programmes sociaux.

... **encourage le maintien de mauvaises conditions de travail** : les personnes qui fabriquent des produits pirates ou des contrefaçons ne versent pas de salaires ou de prestations sociales équitables à leurs employés, leur imposent de mauvaises conditions de travail et ont parfois recours au travail forcé ou au travail des enfants.

... **favorise la criminalité organisée** : les profits réalisés sur les ventes de produits pirates ont été reliés à la criminalité organisée.

... **nuit aux entreprises respectueuses de la loi** : De nombreuses œuvres protégées par le droit d'auteur, notamment les films ou les jeux informatiques, sont très chères à réaliser, car elles font appel à des compétences de haut niveau. Or, ceux qui fabriquent des produits pirates cherchent à profiter injustement des investissements consentis par d'autres personnes. Les pertes provoquées par cette concurrence déloyale en termes de chiffre d'affaires et de bénéfices se traduisent par des baisses de salaires, par des licenciements et par un recul de la création de nouvelles œuvres.

4) **Exercice d'approfondissement** : Reprends les jeux de rôle précédents et essaie d'écrire un nouveau scénario en t'inspirant d'une partie des personnages. Pour illustrer de manière plus éloquente les effets négatifs que peut avoir le piratage sur une famille, n'hésite pas à modifier ou à faire évoluer les personnages ou à en créer d'autres. Si tu as un appareil photo ou un caméscope à disposition, essaie de photographier ou de filmer certaines des scènes clés. Veille à conserver ces images de façon à pouvoir les utiliser lors de l'exposé final en fin de module.



COURS 4 : LÉGALITÉ ET ÉTHIQUE

1) On entend par légalité le fait d'agir conformément au droit. L'éthique, elle, traite de notions en lien avec un comportement bon ou mauvais. Certains actes peuvent avoir un caractère légal, mais, selon certains, ne pas être conformes à l'éthique. Tester des médicaments sur des animaux, par exemple, est une pratique légale dans de nombreux pays, mais certains la jugent contraire à l'éthique. Avec un camarade, lisez la liste ci-dessous et débattiez entre vous des actions qui vous paraissent illégales et de celles qui vous semblent contraires à l'éthique. Cela revient-il au même?

- Dire un mensonge
- Ne pas porter de ceinture de sécurité à bord d'une voiture
- Porter un couteau sur soi en public
- Faire du vélo de nuit sans éclairage
- Acheter un DVD pirate
- Prendre un bus sans ticket
- Abattre un arbre très ancien dans son jardin
- Travailler 13 heures d'affilée sans faire de pause
- Manger de la viande
- Tuer un poulet

En quoi la gravité de ces différentes actions dépend-elle du contexte dans lequel elles s'inscrivent? Expliquez vos points de vue.

2) Les études de cas suivantes portent sur de jeunes entreprises innovantes. Lisez-les puis discutez de la question ci-dessous.

Étude de cas n° 1

Une société du Panama, en Amérique Centrale, est spécialisée dans l'embouteillage d'eau de source potable. L'eau est puisée de manière responsable, sans produire d'incidence négative sur l'environnement. Des travaux de recherche ont été menés pour s'assurer que l'eau était salubre et que les canalisations ne nuisaient pas au milieu naturel. L'usine d'embouteillage compte plus de 200 travailleurs employés légalement et les conditions de travail répondent aux normes nationales. L'eau est exportée sous forme de marque déposée vers d'autres pays proches d'Amérique Centrale et la société continue de dégager des bénéfices. (voir: <http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/details.jsp?id=3697>)



Étude de cas n° 2

Une société basée aux États-Unis d'Amérique et au Nigéria a conçu un ingénieux gadget électronique : il ressemble à un ballon de foot et emmagasine l'énergie cinétique qu'il produit dès qu'il est en mouvement. Cette énergie peut ensuite servir à alimenter de petits appareils électroniques comme des liseuses ou des téléphones portables. Des travaux de recherche ont été réalisés pour s'assurer que des enfants pouvaient jouer en toute sécurité avec ce ballon, notamment par temps de pluie. Les matières premières utilisées pour fabriquer le ballon sont d'origine légale et elles ont été prélevées dans le respect de l'environnement. Le produit a permis de créer des emplois légaux et de plus en plus de jeunes de pays en développement profitent de l'électricité ainsi générée. (voir: <http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=3688>)(en anglais)



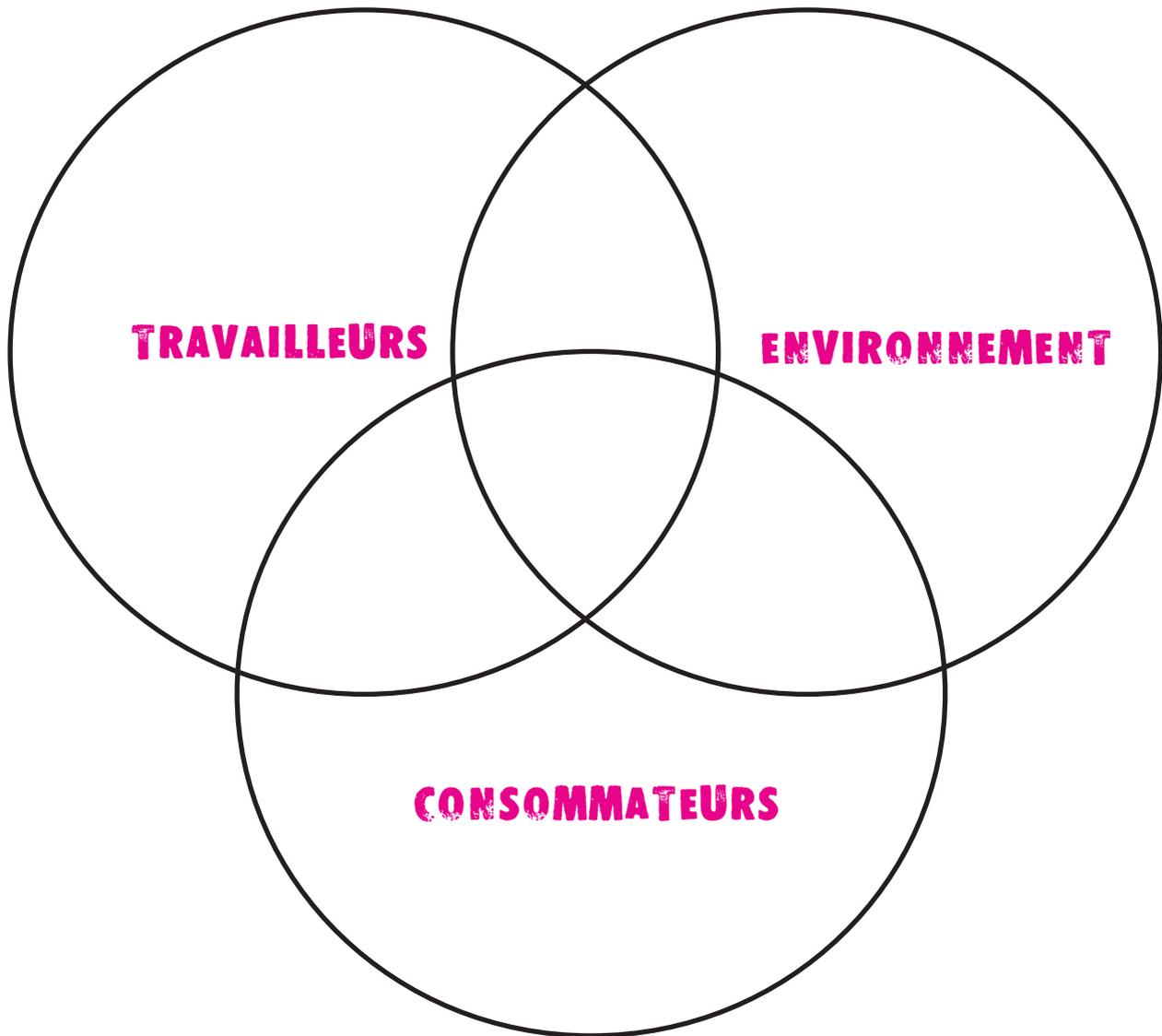
Proposition de débat

Imagine qu'une organisation spécialisée dans la contrefaçon copie la marque de l'eau en bouteille et du ballon de foot. D'après toi, ce type d'agissement pourrait-il avoir des conséquences négatives pour les travailleurs, les consommateurs et l'environnement? Lesquelles? Leur ferait-il courir des risques? Lesquels?

COURS 4 : LÉGALITÉ ET ÉTHIQUE

C'EST UN FAUX!

3) Observe le diagramme de Venn ci-dessous. Il présente trois groupes susceptibles d'être concernés par des produits de contrefaçon. Avec un camarade, essayez de classer les expressions et mots suivants dans la bonne section ou sous-section du diagramme. N'oubliez pas que certains facteurs peuvent toucher plusieurs groupes à la fois.



Mots à placer dans le diagramme :

Matières premières d'origine dangereuse
Mauvaises conditions de travail
Production non réglementée
Rémunération illégale
Produits de mauvaise qualité
Destruction de l'environnement

Pollution
Produits contenant des éléments toxiques
Élimination dangereuse des déchets de fabrication
Non paiement de taxes
Perte de possibilités d'emploi
Perte de revenus

Proposition de débat

Pense à présent au titulaire des droits de propriété intellectuelle ou au(x) créateur(s) de l'œuvre originale. D'après toi, en quoi la création de contrefaçons lui/leur porte-t-elle préjudice?

COURS 4 : LÉGALITÉ ET ÉTHIQUE



4) Dans la première colonne du tableau ci-dessous, tu trouveras des extraits provenant de sources diverses. Certains soulèvent des problèmes sur le plan juridique, car il s'agit d'infractions à la loi. D'autres posent des problèmes d'ordre éthique dans le sens où ils ne tiennent pas compte des notions de bien ou de mal.

Lis attentivement ces extraits et demande-toi s'ils posent un problème d'ordre juridique, éthique ou les deux.

| | |
|--|---|
| <p>Les produits de contrefaçon étaient vendus sur différents marchés londoniens ainsi que sur le marché de Kempton, dans le comté du Surrey, et dans des vide-greniers partout dans le pays. Des articles étaient également proposés sur eBay et sur une page Facebook. Source : Actualités, Havering London Borough Council, 16 septembre 2014 http://www.havering.gov.uk/Pages/News/Ringleader-of-counterfeit-goods-outfit-sentenced-to-30-months-in-prison.aspx</p> | <p>PROBLÈME ÉTHIQUE, PROBLÈME JURIDIQUE OU LES DEUX?</p> |
| <p>Cette analyse montre à quel point le piratage et la contrefaçon profitent aux réseaux criminels et au crime organisé. – Source : Rapport de recherche, Organisation de coopération et de développement économiques, 2007 http://www.oecd.org/sti/38707619.pdf</p> | |
| <p>Nous avons pu acheter des articles aussi incontournables qu'un faux sac Louis Vuitton pour 15 livres sterling, de fausses chaussures JimmyChoo pour 10 livres sterling, de faux casques Beats pour 5 livres sterling et un faux T-shirt Nike aux couleurs de l'Angleterre pour 20 livres sterling, tous à un prix bien inférieur aux originaux. – Source : article de presse, Sunday Mirror, 15 juin 2014 : http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/counterfeit-street-sunday-mirror-investigates-3695230</p> | |
| <p>Sur la base de nos enquêtes, nous avons pu établir que des produits de contrefaçon étaient proposés sur le marché. Or, ces produits ne sont pas équipés des dispositifs de protection prévus pour répondre aux normes de qualité officielles de Canon. Par conséquent, lorsqu'ils sont utilisés sur des appareils photo ou des caméscopes ou lors de leur chargement, ils peuvent entraîner une production de chaleur anormale, des fissures, des fuites, des incendies et d'autres dysfonctionnements des produits sur lesquels ils sont utilisés. Au pire, ils peuvent non seulement endommager les appareils photo ou les caméscopes qu'ils équipent, mais aussi provoquer des incendies, des brûlures, la cécité de leur utilisateur et d'autres accidents et blessures graves. – Source : Product Advisory, Canon U.S.A., Inc. http://www.cla.canon.com/cla/en/consumer/product_advisories/ProdAdv/0901e02480b7cdf4</p> | |
| <p>Vendre des contrefaçons revient à nuire à la ville, à nuire aux entreprises respectueuses de la loi. – Source : article de presse, New York Times, 9 octobre 2006 http://www.nytimes.com/2006/10/09/nyregion/09bazaar.html?pagewanted=1&r=1&</p> | |
| <p>Nous assistons actuellement à un important développement de la fabrication, du commerce et de la distribution de médicaments et de dispositifs médicaux de contrefaçon, volés et illicites. Les patients du monde entier mettent leur santé, voire leur vie, en danger en consommant sans le savoir de faux médicaments ou des médicaments authentiques trafiqués, stockés dans de mauvaises conditions ou périmés. – Source Interpol http://www.interpol.int/Crime-areas/Pharmaceutical-crime/Pharmaceutical-crime</p> | |

5) **Exercice d'approfondissement** : Si tu as accès à Internet, consulte la base de données ci-dessous. Elle contient des études de cas et te permettra de découvrir des exemples d'entreprises innovantes qui fabriquent de nouveaux produits protégés par le droit des marques dans le respect de l'environnement et des droits des travailleurs et des consommateurs : http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/search.jsp?ins_protection_id=&focus_id=573

Dresse une liste de trois de tes produits préférés en expliquant les raisons ayant motivé ton choix.

COURS 5 : CAMPAGNES DE SENSIBILISATION

C'EST UN FAUX!

1) Dans une société juste et équitable, les droits des travailleurs devraient être protégés. Observe la liste suivante des droits dont pourraient jouir les travailleurs :

- Salaires équitables
- Pauses régulières pendant les heures de travail
- Congés payés
- Assurance maladie
- Conditions de travail sûres et saines
- Appartenance à un syndicat
- Congé maternité/paternité
- Régime de retraite



Débats à présent des questions suivantes avec un camarade en motivant tes réponses s'il y a lieu.

- a) Y a-t-il certains mots qui te font hésiter? Si oui, recherche-les dans un dictionnaire.
- b) Parmi les droits proposés, choisis les trois qui te paraissent les plus importants et explique pourquoi.
- c) Selon toi, existe-t-il d'autres droits qui pourraient être ajoutés à cette liste?
- d) D'après toi, les droits des travailleurs sont-ils protégés dans le pays où tu vis?

2) Ce cours va te permettre de créer une campagne de sensibilisation à destination du grand public en attirant l'attention sur les effets négatifs du piratage sur les droits des travailleurs.

Le piratage et la contrefaçon peuvent nuire aux droits des travailleurs de deux façons :

Chaque achat de produit contrefait par un consommateur entraîne une baisse du chiffre d'affaires des entreprises légitimes, ce qui signifie que les personnes employées par ces entreprises respectueuses de la loi risquent de perdre leur emploi.

Les trafiquants ne versent pas de salaire équitable à leurs employés et ne leur offrent pas non plus d'avantages sociaux, d'où de mauvaises conditions de travail et, souvent, un recours au travail forcé ou au travail des enfants.

En gardant ces deux éléments à l'esprit, dresse une liste des personnes qui, selon toi, devraient être informées de la situation. Elles pourraient constituer le public cible de ta campagne.

3) Le public cible de ta campagne devrait également comprendre l'une des catégories de personnes suivantes :

- les consommateurs qui achètent des produits de contrefaçon bon marché ou qui téléchargent des films ou des morceaux de musique pirates;
- les parents de personnes travaillant pour des sociétés qui proposent des biens ou des services (par exemple dans le domaine du divertissement) protégés au titre de la propriété intellectuelle;
- les parents d'adolescents sur le point d'entrer dans la vie active;
- les parents d'enfants qui seraient horrifiés à l'idée que leur enfant soit contraint de travailler des conditions dangereuses.

Avec un camarade, décidez du public cible de votre campagne. Dressez le profil de la personne type que vous cherchez à atteindre. Quel âge a-t-elle? En quoi est-elle concernée par le piratage? Pourquoi doit-elle s'en préoccuper? Pourquoi est-elle directement concernée? Quelles informations cherchez-vous à lui communiquer? Quels sont les messages clés sur la propriété intellectuelle que vous voulez transmettre?

4) Recherche dans des magazines des publicités pour des produits célèbres très probablement protégés par le droit d'auteur. Il pourra s'agir d'un nouveau film à succès, d'un jeu informatique, d'un logiciel professionnel ou d'un nouvel album de musique. Choisis l'une de ces publicités; elle te servira de support pour créer une autre affiche promotionnelle montrant en quoi les versions piratées de ce produit peuvent nuire aux travailleurs. Fais preuve d'imagination. Reprends les différents éléments de ce cours pour te souvenir des principaux points à retenir et garde constamment à l'esprit le public auquel tu t'adresses. Pose-toi les questions suivantes, elles t'aideront à réaliser ton affiche :

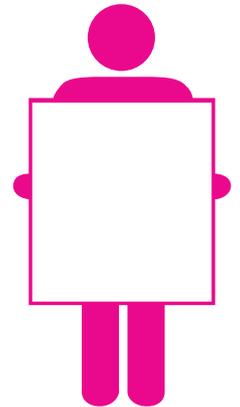
- Le langage que tu utilises est-il adapté à ton public cible?
- Ton message est-il clair et concis?
- Dois-tu recourir à des images pour transmettre le plus clairement possible ton message?
- T'es-tu soucié du droit d'auteur rattaché aux images que tu souhaites utiliser?

5) Pour que ton message soit entendu et que ta campagne de sensibilisation porte ses fruits, il faudra prévoir autre chose qu'une simple affiche. Avec un camarade, réfléchissez aux autres moyens que vous pourriez utiliser pour informer les gens des dangers du piratage pour les travailleurs. Si vous avez réalisé des vidéos ou pris des photos dans le cadre d'un autre exercice de ce module, elles pourront peut-être vous être utiles pour créer votre campagne.

Aidez-vous des questions suivantes pour réfléchir aux endroits où vous pourriez afficher ou diffuser votre message :

- Quels sont les médias sociaux utilisés par votre public cible?
- Quels sont les endroits que fréquente votre public cible?
- Comment pouvez-vous rendre votre message plus accrocheur?
- Des célébrités ou des politiques peuvent-ils vous aider à transmettre votre message?

Dès que vous êtes prêts, réalisez un exposé pour le reste de classe et présentez vos idées de campagne.

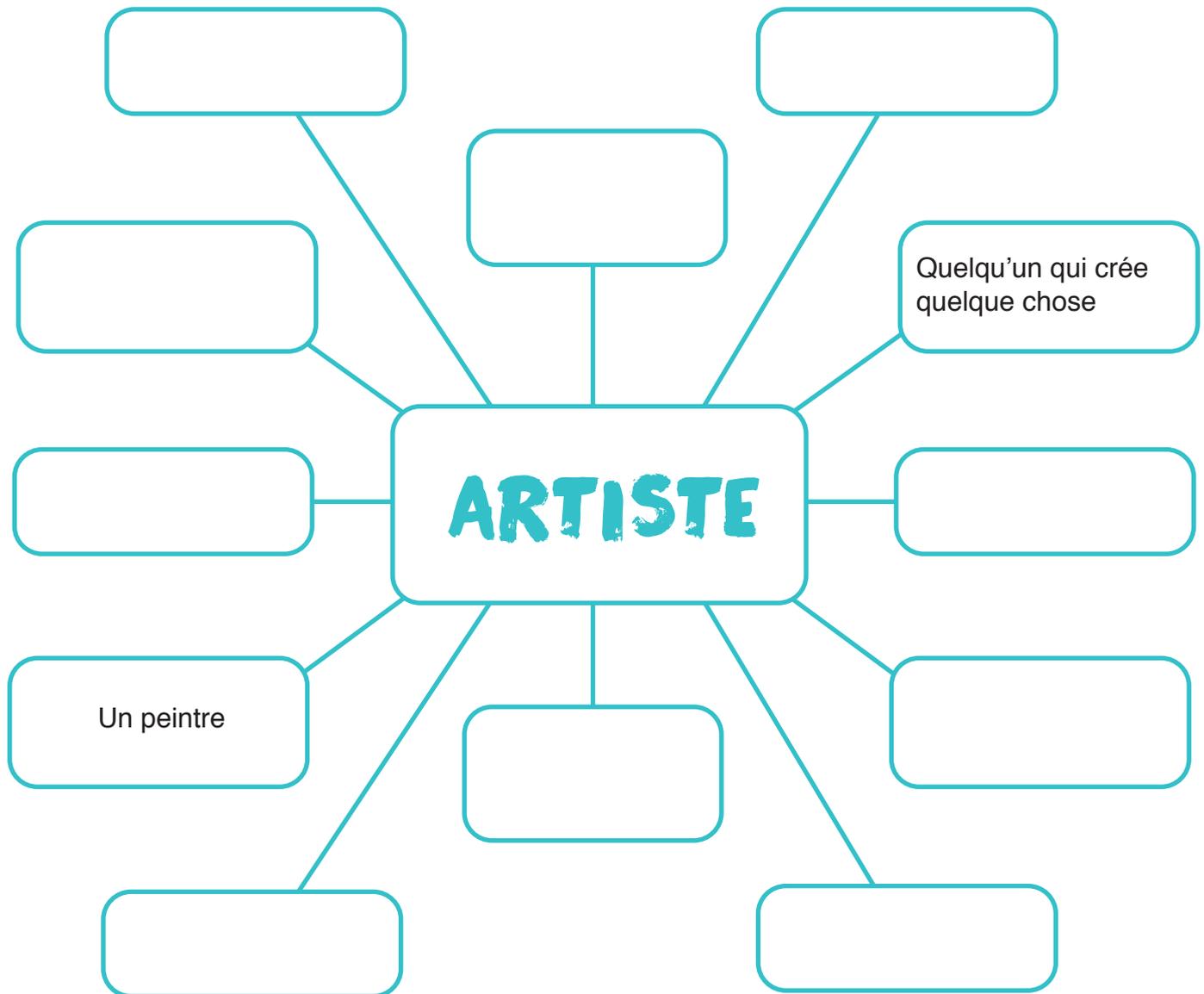




LEÇON 1 : PRÉSENTATION DES TERMES



1) Qu'entend-on par "artiste"? Avec un camarade, réfléchis à toutes les définitions que tu peux trouver.



En quoi la technologie a-t-elle modifié la définition que l'on donne au terme artiste?

2) Deux choses que tous les artistes ont en commun sont la **CRÉATIVITÉ** et **L'ORIGINALITÉ**. À l'aide d'un dictionnaire, trouve des définitions de ces termes et recopie-les. Tu peux ajouter tes propres définitions. Si possible, efforce-toi de trouver plusieurs définitions de chaque terme.

LEÇON 1 : PRÉSENTATION DES TERMES



3) En gardant ces définitions à l'esprit, discute avec un camarade des affirmations ci-dessous. Indique si tu es d'accord ou non. N'oublie pas de justifier ton opinion.

| AFFIRMATION | D'ACCORD OU PAS D'ACCORD | JUSTIFICATION |
|---|--------------------------|---------------|
| L'originalité n'existe pas. Même Shakespeare a trouvé les idées de ses pièces dans d'autres œuvres. | | |
| La créativité est une affaire personnelle. On l'a ou on ne l'a pas. | | |
| S'inspirer de l'œuvre d'autrui pour créer quelque chose à l'aide des mêmes techniques n'est rien d'autre que de la copie. | | |
| Il n'est pas besoin d'être original pour être créatif. | | |
| Il n'y a rien de créatif dans la composition d'œuvres musicales ou picturales au moyen d'un progiciel informatique. | | |
| Échantillonner un extrait musical pour l'utiliser dans votre propre composition n'est ni original ni créatif. | | |

4) Les "industries de la création" regroupent un tas de métiers. Dans le tableau ci-dessous, la première colonne contient une liste des professions qu'on peut trouver dans les industries de la création, telles que le théâtre, le cinéma ou les jeux vidéo.

LEÇON 1 : PRÉSENTATION DES TERMES

LES ARTISTES
ONT DES
DROITS



Avec un camarade, essaie de mettre en parallèle le nom du métier et les fonctions correspondantes en traçant des flèches.

| MÉTIER | | DESCRIPTION DE L'EMPLOI |
|--|--|--|
| Animateur 2D | | Cette personne prépare le budget et les coûts de production d'un film pour les investisseurs potentiels. |
| Assistant | | Cette personne s'occupe de communiquer visuellement le message d'un client. |
| Charpentier | | Cette personne illustre un scénario sous forme de bande dessinée. |
| Chef électricien | | Cette personne convertit des données informatiques en séquences d'images. |
| Chorégraphe | | Cette personne dessine et fabrique des chapeaux. |
| Concepteur de niveaux | | Cette personne sert d'intermédiaire entre l'équipe du film et les propriétaires des lieux pour que tout se passe bien sur le tournage. |
| Correcteur d'épreuves | | Cette personne teste et corrige les erreurs des jeux vidéo avant leur sortie. |
| Directeur artistique – publicité – créatif | | Cette personne relit les textes pour les vérifier avant publication. |
| Graphiste | | Cette personne utilise un logiciel pour animer des scènes et créer des personnages et des mouvements de caméra. |
| Indexateur | | Cette personne imagine des concepts visuels pour les campagnes de pub. |
| Machiniste | | Cette personne imagine et règle les pas et les figures de danse sur scène ou sur un plateau de tournage. |
| Modiste | | Cette personne crée une liste à la fin d'un document pour faciliter la recherche par nom ou par thème. |
| Producteur exécutif | | Cette personne construit, installe et démonte les structures en bois sur les plateaux et en extérieur. |
| Réalisateur | | Cette personne aide à la construction, au transport, au montage, au démontage et à l'entreposage des décors. |
| Régisseur | | Cette personne imagine et crée l'architecture interactive, notamment le décor et les objets, pour une partie d'un jeu vidéo. |
| Storyboarder | | Cette personne est chargée de tous les aspects matériels de l'éclairage sur le tournage. |
| Testeur assurance qualité | | Cette personne rend toutes sortes de services sur les productions. |

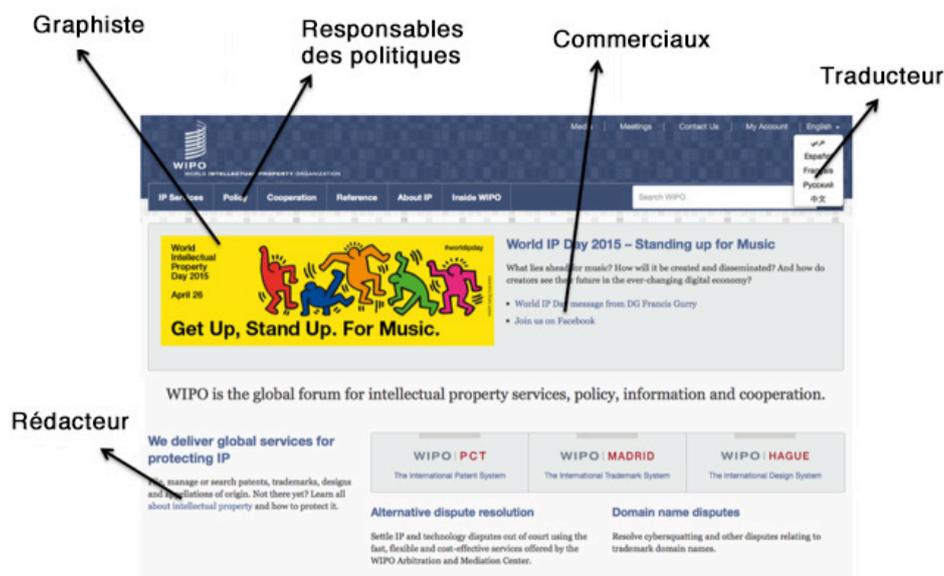
LEÇON 1 : PRÉSENTATION DES TERMES



5) Lorsque tu auras mis en relation les métiers et les fonctions correspondantes, tu verras que certains de ces métiers se trouvent dans le secteur numérique. Cela signifie que les œuvres qu'ils contribuent à produire sont présentées ou accessibles en ligne ou dans un format numérique. Regarde encore une fois cette liste et souligne les métiers qui font partie du "secteur numérique" des industries de la création. Connais-tu d'autres professions dans ce secteur?

6) Si tu as accès à Internet, rends-toi sur quelques-uns de tes sites favoris et essaie de déterminer qui a fait quoi. Sinon, prends des annonces publicitaires dans un magazine. Combien de métiers créatifs peux-tu dénombrer?

Si possible, imprime quelques captures d'écran de pages Web et essaie d'identifier les différentes sections en indiquant qui a contribué à leur création. Voici un exemple pour t'aider à démarrer :



LEÇON 2 : ÉVALUER LA CRÉATIVITÉ



1) Que signifie attacher de la “valeur” à quelque chose? Comment montrons-nous que nous y tenons? Avec un camarade, dresse une liste des trois choses les plus précieuses pour toi et explique comment tu les évalues. Partage-les ensuite avec le reste de la classe pour voir si tout le monde est d’accord.

2) Dans notre société moderne, nous associons généralement la “valeur” à l’argent. Ainsi, l’or est considéré comme très précieux et il est donc très cher. En revanche, certaines choses n’ont pas de prix. Lis cette liste et classe dans la première colonne tout ce qui peut être évalué financièrement et dans la deuxième tout ce qui ne s’achète pas. Y a-t-il des éléments qui pourraient être classés dans les deux colonnes? Dans l’affirmative, explique pourquoi.

- Diamants
- Amour
- Bébés
- Voiture de sport
- Beauté
- Santé
- Maison
- Éducation
- Ordinateur
- Vêtements
- Talent
- Téléphone portable
- Famille

| PEUT S'ÉVALUER MONÉTAIREMENT | N'A PAS DE PRIX |
|------------------------------|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

LEÇON 2 : ÉVALUER LA CRÉATIVITÉ



3) Lis ces extraits d'articles de journaux sur la façon dont la technologie numérique modifie la façon dont nous évaluons la créativité et discute les questions qui suivent.

Si le streaming gratuit ou à bas prix se généralise comme mode de consommation de la musique (enregistrée) et de tout le contenu créatif ... peut-être devrions-nous réfléchir un instant sur les effets qu'auront ces services et cette technologie avant de brader tous nos biens culturels comme les grandes maisons de disques l'ont fait.

David Byrne, The Guardian 11.10.13

Quelqu'un comme moi qui vient de la génération vinyle/CD ne pourra jamais s'habituer au piratage. Certes, quand on était jeunes, on copiait les disques sur cassette – mais il s'agissait généralement de disques que nous avons déjà payés. Pour nous, il était parfaitement naturel que, en contrepartie du plaisir que nous avons à écouter de la musique, nous devions verser une rémunération équitable à l'artiste ... Pour la génération née avec l'iPod, l'idée même de payer quelques centimes pour acheter de la musique sur iTunes est une hérésie. L'autre jour, j'ai parlé d'un obscur morceau de hip-hop d'un artiste nommé RJD2 à un ado de 12 ans et, quelques secondes plus tard, il avait téléchargé gratuitement et le morceau, et la pochette de l'album. La dextérité et l'ingéniosité de ce garçon faisaient plaisir à voir, mais en même temps, elles m'ont attristé : qui va payer les traites de RJD2?

James Delingpole, Daily Telegraph, 1.10.11

La question de savoir si Spotify est une bonne chose pour les artistes est beaucoup plus controversée. Ce service est accusé de ne pas suffisamment valoriser les musiciens ... En juillet, Taylor Swift a écrit dans un éditorial du Wall Street Journal : "Pour moi, la valeur d'un album dépend, et continuera de dépendre, de la part de soi qu'un artiste a mise dans une œuvre". Pour elle, le streaming n'est pas si différent du piratage. "Le piratage, le partage de fichiers et le streaming ont réduit les ventes d'albums de manière dramatique, et chaque artiste a encaissé le coup différemment."

John Seabrook, The New Yorker, 24.11.14

- Avec tes propres mots, résume l'argument principal de chacun de ces articles.
- Selon toi, que désigne le terme "piratage"?
- Taylor Swift a-t-elle raison de dire que le streaming "n'est pas si différent du piratage"? Explique ta réponse.

LEÇON 2 : ÉVALUER LA CRÉATIVITÉ



4) Nous consommons par l'intermédiaire d'Internet des produits numériques créés par des artistes. Ces produits numériques sont la propriété intellectuelle de leurs créateurs. Certains produits nous sont accessibles gratuitement, alors que d'autres sont payants. Dans le tableau ci-dessous, la première colonne recense un certain nombre de produits numériques. Indique dans la deuxième colonne si tu penses devoir payer ou non pour chaque produit. Après avoir rempli la colonne de droite, passe en revue tes réponses avec un camarade. Sur quoi êtes vous d'accord et sur quoi êtes-vous en désaccord?

| PRODUITS NUMÉRIQUES | DOIS-JE PAYER? |
|--|----------------|
| Jeux en ligne | |
| Musique | |
| Vidéos YouTube | |
| Films | |
| Publicités – radio et vidéo | |
| Émissions radio | |
| Émissions télé | |
| Podcasts | |
| Didacticiels vidéo | |
| Livres électroniques | |
| Logiciels | |
| Applications mobiles | |
| Fonds d'écran pour ordinateur | |
| Cours en ligne/enseignement à distance | |
| Cartes | |
| Étiquettes | |
| Clip art | |
| Logos | |
| Photos | |
| Graphiques Web | |
| Modèles pour la conception de site | |

Souligne les produits que tu estimes ne pas devoir payer.

- a) Qui a créé le produit?
- b) Quelle est sa finalité?
- c) Qui a dû payer pour sa fabrication?
- d) Comment le créateur sera-t-il rémunéré?

LEÇON 2 : ÉVALUER LA CRÉATIVITÉ



5) Les produits numériques sont parfois téléchargés de manière illégale. Il s'agit de produits payants, mais que l'on tente d'obtenir gratuitement. Ou alors nous achetons des copies moins chères que l'original. Ces copies illégales sont appelées "copies pirates" et ceux qui les créent se rendent coupables de "piratage". Certains parlent de "vol de droit d'auteur", car ce sont les artistes les perdants. D'autres contestent ce raisonnement dans la mesure où les artistes perdent non pas un bien matériel, mais plutôt une opportunité de tirer un revenu de leur travail. Pour t'aider à approfondir la réflexion, examine les questions suivantes avec un camarade :



- Un de vos amis a-t-il déjà copié un de vos devoirs ou vos réponses à un examen? Si oui, qu'avez-vous ressenti?
- Avez-vous déjà copié sur quelqu'un? Si oui, pourquoi? Qu'avez-vous ressenti?
- Pensez-vous qu'il soit acceptable de copier le travail de quelqu'un d'autre et de prétendre que c'est vous qui l'avez fait? Dans le cas contraire, pourquoi les gens le font-ils?
- Qu'est-ce qui serait le plus gênant – avoir une mauvaise note à une interrogation ou être surpris en train de tricher? Pourquoi?
- Quel est le point commun entre l'idée de tricher ou de voler les idées d'autrui à l'école et le fait de télécharger des produits numériques commerciaux sans payer?

6) **Pour aller plus loin** : effectuez des recherches pour voir comment la législation de votre pays protège les créateurs contre le vol ou la copie de leurs œuvres.

LEÇON 3 : PROTÉGER LES DROITS DES ARTISTES



1) *Lis ces différents scénarios et réfléchis aux personnages. Par deux et en groupes, jouez les rôles proposés en pensant à la manière dont les différents personnages pourraient réagir et pourquoi.*

Scénario n° 1 Marcel travaille pour un petit bureau de dessinateurs. Son job consiste à créer des dessins et modèles originaux pour des clients qui vendent différents produits. Il doit dessiner une nouvelle ligne de savons. Il fait des recherches sur Internet pour trouver des idées en s'inspirant de produits similaires dessinés dans d'autres régions du monde. Il télécharge une image et un logo afin de les copier en espérant que le client ne s'apercevra de rien. Après la présentation, il est convoqué par son patron, Javier, qui soupçonne que le dessin est une copie.

Personnages x 2

Marcel traverse une période personnelle difficile et a du mal à se concentrer au travail. Il est en retard sur plusieurs projets. Il connaît la loi sur le droit d'auteur, mais pense qu'il a apporté suffisamment de modifications à l'original pour s'en tirer.

Javier aime bien Marcel et sait qu'il est capable de produire des œuvres originales de qualité. Il a la responsabilité de faire respecter la loi et sait qu'il n'est pas acceptable de violer le droit d'auteur dans le monde des dessins et modèles et que, si le créateur initial découvre cette copie, ils risquent d'être poursuivis en justice.

Scénario n° 2 : Assaf, qui est un joueur acharné, invite son ami Murat à jouer sur son ordinateur après les cours. Assaf montre à Murat qu'il peut télécharger gratuitement de nouveaux jeux avec un logiciel informatique qu'il a trouvé sur Internet. Murat n'est pas sûr que ce soit une bonne idée.

Personnages x 2

Assaf est fasciné par l'informatique. Il aime essayer différents types de logiciels et pense que montrer ses trouvailles aux autres est un bon moyen de se faire des amis.

Murat aime aussi expérimenter ce qu'il trouve en ligne. Il est quand même un petit peu plus prudent parce que son frère a téléchargé récemment des jeux gratuits et que son ordinateur a attrapé pas mal de virus.

LEÇON 3 : PROTÉGER LES DROITS DES ARTISTES



Scénario n° 3 : Seo yeon et Ji woo prévoient de se rendre à un festival de musique pendant les vacances d'été. Elles regardent les prix des billets sur le site officiel du festival, mais les trouvent très chers. Seo yeon découvre un site non officiel qui vend des billets beaucoup moins chers. Les deux jeunes filles n'arrivent pas à se décider et discutent des risques.

Personnages x 2

Seo yeon est une personne prudente qui, en règle générale, n'aime pas prendre des risques. Néanmoins, son père vient de perdre son travail et elle ne veut pas demander à sa famille de payer un billet si cher.

Ji woo est moins prudente et pense que les billets proposés sur le site non officiel ressemblent à s'y méprendre aux vrais. Elle ne voit rien de mal à acheter les billets les moins chers et dit que, de toute façon, les artistes qui se produisent au festival ne toucheront rien sur le prix des entrées.

Scénario n° 4 : Abeo est en train de télécharger sur son lecteur mp3 de nouveaux morceaux de musique du monde dont il a entendu parler sur Internet. Le fichier provient d'un site Web qui propose des téléchargements gratuits. Son frère aîné Onyedi rentre à la maison anéanti d'avoir perdu son travail. Il se met en colère quand il voit ce que son frère est en train de faire.

Personnages x 2

Abeo adore la musique du monde. Il a un petit boulot dans une épicerie et ne peut pas se permettre d'acheter toute la musique numérique qu'il souhaiterait. Il ambitionne de travailler dans l'industrie musicale, peut être en tant que DJ.

Son frère aîné Onyedi travaillait pour un petit studio. Son employeur a dû licencier 15% de l'effectif compte tenu du manque à gagner enregistré les 5 dernières années. Le PDG a annoncé sa décision le matin même, citant le téléchargement illégal comme l'une des causes de ces licenciements.

(2) Discussion

- En repensant à ces scénarios, quels sont selon toi les principaux problèmes soulevés par le téléchargement illégal de produits numériques?
- Quelles solutions peux-tu proposer pour remédier à certains de ces problèmes?
- Si le téléchargement illégal peut être risqué pour les internautes comme pour leurs ordinateurs, penses-tu que les consommateurs doivent être tenus responsables de leurs actes? Est-ce une question de choix individuel ou faut-il prévoir l'intervention d'une entité externe? Explique ton raisonnement.
- Invente tes propres scénarios montrant en quoi le téléchargement illégal peut créer des difficultés pour ceux qui créent les produits comme pour ceux qui les téléchargent. Comme dans les scénarios ci dessus, réfléchis également aux questions relatives à la sécurité de l'information et à la protection de la vie privée, ainsi qu'à l'authenticité ou à la fiabilité du contenu et des produits en ligne.

LEÇON 3 : PROTÉGER LES DROITS DES ARTISTES

LES ARTISTES
ONT DES
DROITS



3) Voici quelques-uns des problèmes posés par le téléchargement illégal de contenu numérique créé par des artistes, graphistes, musiciens, réalisateurs, programmeurs et écrivains. Passe-les soigneusement en revue et choisis-en DEUX que tu considères comme les plus graves et sers-en toi pour présenter à ta classe l'un des projets suivants :

- un article de magazine
- un projet de campagne sur les réseaux sociaux avec des mots dièse, un logo et un slogan
- un jeu de plateau ou de cartes

LE STREAMING ET LE TÉLÉCHARGEMENT ILLÉGAL

...vous rendent vulnérable. Quand vous vous rendez sur un site qui propose du contenu provenant d'une source illégale, tel qu'un film qui vient de sortir, vous risquez d'offrir aux criminels un accès direct à votre ordinateur. Une fois qu'ils auront pénétré votre système, ils auront accès à toutes vos données personnelles, y compris vos coordonnées bancaires.

...rendent votre ordinateur vulnérable La fréquentation de ces sites peut exposer votre ordinateur à toutes sortes de logiciels espions, de programmes malveillants et de virus.

...rendent les enfants vulnérables Sur les sites de partage de vidéos entre utilisateurs, les spectateurs les plus jeunes peuvent accéder à du contenu qui n'est pas adapté à leur âge.

...peuvent coûter cher. Dans la plupart des pays, le téléchargement illégal engage votre responsabilité civile, ce qui signifie que vous pouvez être condamné à payer des dommages-intérêts au propriétaire du contenu. Dans certains pays, le téléchargement illégal donne lieu à des amendes.

...portent préjudice aux créateurs. Les auteurs et les artistes ont souvent du mal à gagner leur vie. Le streaming et le téléchargement illégal les privent de moyens de subsistance.

...portent préjudice à l'économie. L'argent qui aurait dû revenir aux créateurs et aux distributeurs est détourné aux profits des réseaux criminels et au détriment de la société.



(4) **Pour aller plus loin** : en te basant sur le scénario que tu as mis au point pour le jeu de rôle, essaie d'écrire un script faisant intervenir certains des personnages. Pour illustrer davantage l'impact négatif du téléchargement illégal, tu peux développer ou modifier les personnages ou en créer de nouveaux. Si tu disposes d'un appareil photo ou d'une caméra, essaie de capturer visuellement certaines des scènes principales. Conserve bien ces images, car tu pourras les réutiliser dans l'exercice final à la fin de ce module.

LEÇON 4 : CONNAÎTRE LES RÈGLES



1) En 2013, au Royaume Uni, une enquête a été menée auprès de 1000 adolescents britanniques âgés de 11 à 15 ans pour tenter de déterminer leur comportement en ligne. Tels ont été les résultats :

- Un tiers (37%) des plus jeunes (âgés de 11 et 12 ans) ont avoué avoir récemment téléchargé ou visionné en streaming un film déconseillé aux moins de 15 ans sur un site Web pirate
- Un cinquième des 11-15 ans (21%) ont déclaré qu'ils utilisaient les sites Web pirates pour faire comme leurs amis ou leurs frères et sœurs plus âgés
- Plus d'un quart des 11-15 ans (27%) ont indiqué que leurs parents ne savaient pas ce qu'ils regardaient en ligne et un tiers d'entre eux (32%) n'aimeraient pas que leurs frères et sœurs plus jeunes fassent comme eux

Par groupes, comparez votre comportement en ligne aux résultats de cette enquête. Posez-vous ces questions :

- Avez-vous récemment téléchargé ou visionné sur un site Web pirate un film qui était déconseillé à votre catégorie d'âge?
- Si oui, l'avez-vous fait pour imiter vos amis ou frères ou sœurs plus âgés?
- Vos parents savent-ils ce que vous regardez en ligne?
- Que penseriez-vous si vos frères et sœurs plus jeunes faisaient comme vous?

À présent, réfléchissez aux réponses de votre groupe. Le but n'est pas de vous culpabiliser. Il s'agit de vous inciter à être honnête et à réfléchir à ce que vous faites en ligne et pourquoi.

2) Lis cet extrait d'un article sur une affaire mettant en cause un jeune Britannique qui diffusait illégalement en streaming les matches du championnat de football anglais sur un site Web qu'il avait établi depuis chez lui.

“Un homme qui diffusait en direct des matches de foot depuis son ordinateur et qui comptait plusieurs milliers de clients évite la prison.

G. G. n'avait que 16 ans quand il a commencé à retransmettre illégalement les matches du championnat sur un site Web qu'il avait créé, pour une fraction du prix affiché par le diffuseur officiel, Sky. Il utilisait une énorme parabole, sept ordinateurs et neuf décodeurs satellite pour faire fonctionner le site 'freelivefooty' depuis son domicile de Lower Earley, près de Reading...

Le juge Reddihough a dit à G. : ‘Les entreprises de ce pays, telles que le titulaire des droits de radiodiffusion et la Premier League, ont des droits d'auteur qu'il convient de protéger contre les utilisations illégales. Le problème c'est que c'est toujours le consommateur qui finit par payer le prix fort, car, quand de moins en moins de personnes utilisent un service, il faut augmenter les prix. '...



¹ Conduite à la demande du Fonds pour la sensibilisation à la propriété intellectuelle en partenariat avec la Commission de classification des films du Royaume-Uni.

² Daily Mail - 25 janvier 2013

LEÇON 4 : CONNAÎTRE LES RÈGLES



À l'issue d'un procès qui a duré six jours, G. a été jugé coupable de communication au public d'une œuvre protégée par le droit d'auteur à des fins commerciales ...Le juge a déclaré : 'Je tiens compte du fait que vous n'aviez que 16 ans quand vous vous êtes lancé dans cette entreprise et que vous êtes encore relativement jeune. Je n'ai aucun doute que vous saviez dès le début que ce que vous faisiez était illégal et que vous avez délibérément ignoré les notifications qui soulignaient le caractère illégal de votre activité. Vous avez continué comme si de rien n'était et, sans faire de bénéfices énormes, vous avez quand même réalisé des gains non négligeables'. G. a été condamné à une peine d'emprisonnement de six mois assortie d'un sursis de deux ans, à 200 heures de travail d'intérêt général et à 1750 £ de frais de justice."

Discussion

- Penses-tu que G. G. aurait eu autant d'ennuis s'il ne s'était pas fait payer? Explique ta réponse.
- Pourquoi selon toi le juge a-t-il mentionné l'âge de G. dans son jugement?
- Comment comprenez-vous le raisonnement du juge selon lequel "c'est le consommateur qui finit par payer le prix fort"? Êtes-vous d'accord?
- Au cours du procès, le juge a déclaré : "Le fait qu'il existe, d'après ce que l'on me dit, d'autres sites Web et d'autres entreprises qui se livrent aux mêmes activités illicites ne vous aide pas. Au contraire, il incite le tribunal à prononcer une peine dissuasive." Selon vous, que voulait-il dire et dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec lui?

(3) Lis le début de cet article du Sunday Times³ :

Il y a deux ans environ, quelqu'un avait écrit sur un site Web étudiant : "À toutes les organisations concernées qui lisent ce message : je télécharge illégalement des tonnes de musiques et de films. Enregistrez mon adresse IP et venez m'arrêter."

C'était de la pure provocation, mais l'auteur savait qu'il ne risquait rien. Et ne vous y trompez pas, bien qu'écrits par un individu isolé, ces mots sont bien ceux de toute une génération transgressive qui n'a peur de rien. L'idée de payer pour une œuvre leur est à la plupart étrangère. C'est devenu tellement courant, même les gens qui travaillent dans le domaine artistique le font, compromettant ainsi leur propre avenir financier. C'est tellement banal aujourd'hui que, lorsque les épisodes de la nouvelle saison de Game of Thrones ont fuité sur Internet, les auteurs de commentaires sur le site Web d'un journal s'échangeaient ouvertement les adresses où on pouvait les trouver...

Discussion

- Es-tu d'accord pour dire que les jeunes d'aujourd'hui constituent "une génération transgressive qui n'a peur de rien"? Explique ta réponse.
- Plus loin dans cet article, un jeune homme qui télécharge illégalement se décrit comme un "petit poisson". Selon vous, que veut-il dire et qui peuvent bien être les "gros poissons"?
- Dans quelle mesure penses-tu comme ce jeune homme que télécharger illégalement à une petite échelle (c'est à dire, être un "petit poisson") n'est pas très grave? Ton opinion changerait-elle si des millions de personnes faisaient la même chose?
- Selon toi, que veut dire l'auteur lorsqu'il écrit que ceux qui travaillent dans le domaine artistique et qui se livrent au téléchargement illégal "compromettent leur propre avenir financier"?

³ Illegal downloads of music and movie are killing creative industries – Jonathan Dean – The Sunday Times, 26 avril 2015

LEÇON 4 : CONNAÎTRE LES RÈGLES



- Quelles sources “officielles” de téléchargement d’œuvres musicales connais-tu?
- Regarde combien coûte en moyenne une chanson à télécharger légalement. Où va l’argent à ton avis?
- Cherche des exemples d’artistes qui ont mis leurs œuvres gratuitement à la disposition des Internaute. Selon toi, qu’ont-ils retiré de cet arrangement?

4) Dans certains pays, les fournisseurs d’accès Internet (FAI) ont accepté d’envoyer des avertissements aux clients qui utilisent des sites de partage illégal. Passe en revue les arguments ci-dessous contre la surveillance du téléchargement illégal et indique si tu penses qu’il s’agit d’un argument valable dans chaque cas. Explique ton raisonnement.

| ARGUMENT | VALABLE OU NON |
|--|----------------|
| “Les utilisateurs devraient avoir le droit de choisir. S’ils veulent utiliser des sites légaux ou illégaux, c’est leur affaire – pas celle de l’État ou du FAI.” | |
| “Contrôler les téléchargements, c’est aller trop loin dans la ‘société de la surveillance’ : les activités quotidiennes des Internautes ne devraient pas être constamment observées et surveillées.” | |
| “Ces propositions traitent les Internautes comme des criminels – est ce vraiment comme ça que les FAI voient leurs clients?” | |
| “Le fait de pouvoir communiquer et recevoir des informations librement est un droit humain, plus important encore que le droit d’auteur.” | |

- Quelles réponses les FAI pourraient apporter à chacun de ces arguments?
- Selon toi, quelles assurances les Internautes aimeraient-ils avoir?

(5) **Pour aller plus loin** : recherche sur Internet des exemples, dans ton pays ou ailleurs, de personnes qui ont été inquiétées pour avoir téléchargé illégalement du contenu numérique. Peux-tu trouver des exemples de peines “dissuasives” comme dans le cas de G. G. ? Quelles sont les questions morales soulevées par ces peines dissuasives? Quelles sont les questions morales soulevées par le téléchargement illégal? Rédige un bref compte rendu résumant tes conclusions.

LEÇON 5 : BLOQUER POUR LES DROITS DES CRÉATEURS



1) En t'inspirant de ce que tu as appris dans ce module, énumère dans la première colonne les différentes catégories d'artistes du numérique dont les droits de propriété intellectuelle doivent être protégés en ligne. Dans la deuxième colonne, indique les moyens légaux d'accéder à leurs œuvres. Dans la troisième colonne, indique les moyens illégaux utilisés par certains pour accéder à ces œuvres.

| TYPE D'ARTISTE OU DE PRODUCTEUR ARTISTIQUE | ACCÈS LÉGAL | ACCÈS ILLÉGAL |
|--|-------------|---------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

2) Des législations différentes s'appliquent selon les pays, mais le principe du respect de la créativité d'autrui ne connaît pas de frontières. Choisis l'un des articles ci-dessous à lire en groupe. Une fois que tu l'auras lu attentivement, écris tes réponses aux questions qui suivent :

Le droit d'auteur à l'époque numérique : un outil vital pour les artistes
<http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/details.jsp?id=2688>

La protection des programmes informatiques
<http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/details.jsp?id=2567>

Localiser la technique : l'histoire de Bijoy
<http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/details.jsp?id=2624>

LEÇON 5 : BLOQUER POUR LES DROITS DES CRÉATEURS



Questions :

- i) Résume l'article avec tes propres mots. Où se déroulent les faits? Qui sont les principaux personnages? Quelles sont les principales questions soulevées?
- ii) Comment la protection des droits de propriété intellectuelle favorise-t-elle la croissance de ces entreprises?
- 3) Tous les téléchargements gratuits ne sont pas illégaux. Renseigne-toi sur ces initiatives :
 - Creative Commons
 - Open Educational Resources
 - Open Source Initiative

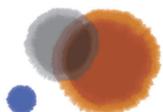
En quoi ces recherches ont-elles élargi votre manière de voir la législation sur le droit d'auteur à l'ère du numérique? En quoi penses-tu qu'il est important que les jeunes comprennent la distinction entre les produits protégés par le droit d'auteur et ceux qui sont accessibles gratuitement?

4) Par groupes, vous allez concevoir un site Web pour sensibiliser les jeunes de votre âge aux droits et responsabilités en matière de téléchargement sur Internet. Servez vous des questions ci-dessous pour vous aider à organiser vos idées :

- Quel nom allez-vous donner à votre site Web? Essayez de trouver un nom susceptible d'attirer un public de la même tranche d'âge que vous et qui fait référence aux concepts clés.
- Combien de sections comportera votre site et quels thèmes couvriront-elles? Aidez-vous de vos notes.
- Essayez de prévoir un glossaire. Où allez-vous le mettre et quels termes allez-vous inclure?
- Quel contenu pour intéresser votre groupe cible? Qu'est-ce que les gens de votre âge aiment faire, lire et regarder? Comment allez-vous les attirer sur votre site? Pensez à des questionnaires, des jeux, des infographies, des animations, des sujets de société, des sondages, etc.
- À quoi ressemblera votre site (apparence, couleur, style)? Pensez à un logo.

(5) **Pour aller plus loin** : créez votre site Web en utilisant un modèle en ligne. Développez vos idées au sein de votre groupe et répartissez la production du contenu entre les membres de votre équipe. Si vous disposez d'un appareil photo ou d'une caméra, interrogez vos amis et vos proches sur la manière dont ils conçoivent les droits de propriété intellectuelle.

**C'EST
GRATUIT?**



MCST
Ministère de la culture, les sports et le tourisme



WIPO IOMPI

Section 1 : les industries de la création

Avant de parler des industries de la création et de l'économie de votre pays, commençons – logiquement – par définir ce que veulent dire exactement les mots “industrie” et “économie”. Une économie peut se définir comme un système de transactions entre des consommateurs et des entreprises, celles-ci fabriquant ou distribuant des produits ou des services. L'économie fait intervenir différentes formes de richesses, par exemple de l'argent, des biens physiques (comme des terres ou des marchandises) ou des biens incorporels comme des actions d'entreprises ou des titres de propriété intellectuelle. Une industrie se compose d'entreprises et d'autres structures commerciales dont les activités portent sur des idées, des marchandises ou des services relativement proches.

On classe généralement les industries selon les catégories suivantes :

- **secteur primaire** (extraction de matières premières);
- **secteur secondaire** (transformation de matières premières ou fabrication de produits);
- **secteur tertiaire** (prestation de services); ou
- **secteur quaternaire** (activités de recherche et développement).

Peux-tu citer des activités commerciales qui relèvent de chacune de ces catégories? Connais-tu des entreprises dont les activités recouvrent au moins deux étapes de la production de biens ou de services?

Chaque pays dispose de ses propres atouts économiques et industriels. Certains s'appuient beaucoup sur l'industrie lourde, tandis que d'autres privilégient les services, ou encore la recherche et l'innovation. Chaque produit dispose désormais de son propre marché mondial, mais cette situation permet-elle d'offrir un choix plus large et des prix plus compétitifs aux consommateurs? Ceux-ci sont d'ailleurs plus attentifs aux MARQUES, dont certaines sont connues dans le monde entier.

Travail de recherche : l'innovation

1. Peux-tu citer des entreprises, des produits ou des idées qui ont vu le jour dans ton pays et qui sont connus et utilisés à l'étranger? Fais-en une liste et compare-la avec celle d'autres personnes ou d'autres groupes.
2. Quelles innovations sont elles apparues dans ton pays au cours des cinquante dernières années? Établis une liste d'exemples qui te semblent importants et qui recouvrent au moins trois secteurs.

Les industries de la création

Le secteur des services, et en particulier des services financiers, peut représenter à l'heure actuelle une grande partie de la richesse produite par une économie. Cela dit, depuis quelques années, les industries de la création jouent elles aussi un rôle de plus en plus important. Mais au fait, de quoi parle-t-on exactement lorsque l'on fait référence aux industries de la création?

Les industries de la création recouvrent notamment les secteurs suivants :

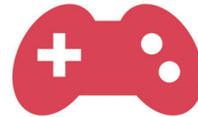
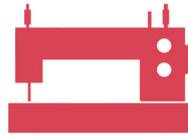
- cinéma;
- musique;
- design;
- mode;
- jeux vidéo et logiciels;
- édition, etc.

Section 1 : les industries de la création

**C'EST
GRATUIT!**

Peux-tu citer des entreprises actives dans ces secteurs? Tu devras peut-être effectuer des recherches en ligne ou te renseigner auprès d'autres sources.

À part ces secteurs, peux-tu en citer d'autres qui pourraient être considérés comme relevant des industries de la création?



Travail de recherche approfondi

Ce travail devrait te permettre de découvrir les activités menées dans trois secteurs différents, et de découvrir plus en détail une entreprise ou une organisation particulière de ton choix. Tu présenteras les résultats de tes travaux à ta classe ou à ton groupe.

1. Mène tes propres recherches sur les secteurs énumérés plus haut. Détermine quels sont les produits ou services créés dans chacun de ces secteurs et quels types de procédés (et de technologies) sont employés à cet effet. Cite quelques exemples d'entreprises actives dans ces secteurs.

2. À présent, établis un profil plus détaillé de l'une de ces entreprises. Montre comment elle est organisée et quels types d'emplois elle propose. Étudie aussi les activités de recherche développement qu'elle mène pour créer de nouveaux produits et services ou pour trouver des idées. Quelles sont ses sources d'inspiration? Et quel marché cible-t-elle?

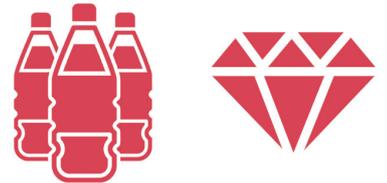
Section 2 : évaluer la créativité

Commençons par regarder les chiffres

Les industries de la création emploient des millions de personnes dans le monde. Mais quelle est la valeur réelle des produits et services de la création disponibles sur le marché?

Pour estimer une valeur économique, on fait essentiellement deux choses : on détermine les quantités disponibles du produit ou service concerné et le nombre de personnes qui en veulent. Ces deux facteurs sont appelés l'offre et la demande. Plus la demande d'un produit ou service est élevée, plus le prix de celui-ci tend à augmenter. De même, un produit ou service rare tend à coûter plus cher. Cite quelques exemples illustrant ces principes économiques.

Prenons un exemple intéressant : tout le monde ayant besoin d'eau potable, on pourrait considérer que l'eau est un bien précieux. Inversement, peu de gens ont "besoin" de diamants, ceux-ci n'étant pas indispensables à notre survie. Mais alors, pourquoi les diamants coûtent-ils beaucoup plus cher que l'eau?



Le prix des œuvres d'art

Il n'y a pas que les diamants qui peuvent se vendre à des prix incroyables, c'est aussi le cas de certaines œuvres d'art, en particulier les plus connues ou celles qui ont été créées par des artistes célèbres. La vente de ces œuvres obéit au principe de l'offre et de la demande cité plus haut : peux-tu expliquer pourquoi?

Tentons d'évaluer quelques œuvres d'art

Voici la description d'œuvres d'art qui existent réellement et qui ont été vendues ces dernières années, souvent pour des sommes très élevées. En te fondant uniquement sur sa description, quelle valeur accorderais-tu à chacune d'elle?

- Une scène biblique comportant de nombreux personnages, peinte pendant la période 1609-1611. Huile sur bois, 142 cm x 182 cm.
- Une peinture représentant deux femmes assises devant un arbre, avec des montagnes à l'arrière plan, réalisée en 1888. Huile sur toile, 101 cm x 77 cm.
- Le portrait d'une actrice de cinéma célèbre dans les années 50, effectué dans le style typique de l'artiste. Peint en 1964. Sérigraphie et acrylique sur toile – 91 cm x 91 cm.
- Une peinture représentant des montagnes, avec des personnages au premier plan, réalisée au XIVe siècle. Encre sur papier 120 cm x 54 cm.

(Les réponses sont ci-dessous.)

- Le Massacre des Innocents, Pierre Paul Rubens, vendu pour la dernière fois en 2002 pour 76,7 millions de dollars E. U.
- Quand te maries-tu?, Paul Gauguin, vendu en 2015 pour environ 300 millions de dollars E. U.
- Turquoise Marilyn, Andy Warhol, vendu en 2007 pour 80 millions de dollars E. U.
- Image de l'emménagement de Ge Zhi Chuan, Wang Meng, vendu en 2011 pour 62 millions de dollars E. U.

Section 2 : évaluer la créativité

Certains artistes contemporains qui sont encore vivants peuvent aussi vendre leurs œuvres à des prix très élevés. Pourtant, même après les avoir vendues, ils conservent le droit d'auteur sur ces œuvres. Mais qu'est-ce que cela veut dire exactement? En résumé, cela veut dire que l'artiste garde le contrôle sur la possibilité de reproduire son œuvre, ou de l'utiliser dans des publicités, par exemple. Les autres types d'artistes, comme les musiciens ou les écrivains, entre autres conservent aussi ce droit. La personne qui est "propriétaire" de l'œuvre ne possède que l'objet physique, elle n'a pas son mot à dire sur la possibilité de reproduire l'œuvre ni sur la méthode employée pour le faire ou la manière dont l'œuvre peut être utilisée. Le droit d'auteur sur une œuvre d'art peut avoir une valeur très élevée pour l'artiste si d'autres personnes sont prêtes à payer pour avoir le droit d'utiliser l'œuvre.



Points à discuter

1. De toute évidence, le prix de ces peintures très connues est sans rapport avec leur coût de fabrication. Mais alors, qu'est-ce que l'acheteur paie vraiment et comment, à ton avis, justifie-t-il le prix payé? Penses-tu que ce prix correspond réellement à la "vraie" valeur de la peinture? Donne ton avis avec le plus d'explications possible.
2. Pourquoi quelqu'un serait-il prêt à payer une somme énorme pour une œuvre d'art alors qu'il pourrait en obtenir une copie numérique à un prix beaucoup plus bas?
3. Lorsqu'une œuvre d'art est revendue ou change de propriétaire, penses-tu que l'artiste lui-même devrait obtenir une part du bénéfice réalisé à cette occasion?
4. Et si l'artiste ne devient célèbre qu'après sa mort, à qui cet argent devrait-il revenir?

Le coût de la créativité

Un spectacle exécuté en direct, comme par exemple une pièce de théâtre, un concert, un festival ou un spectacle de danse est généralement payant. Le prix du billet d'entrée permet de couvrir les coûts du spectacle, c'est-à-dire de payer les personnes qui ont participé à son organisation et à sa préparation, et d'aider les organisateurs à rentrer dans leurs frais de publicité. Les billets de certains spectacles ou manifestations se vendent très vite; dans ce cas, il y a plus de demande que d'offre. Parfois au contraire, un spectacle doit être annulé en raison des faibles ventes de billets : les organisateurs n'ont alors pas les moyens d'aller au bout du projet et risquent de perdre de l'argent.

1. Pour quels genres de spectacles les billets coûtent-ils le plus cher? Fais-en une liste aussi complète que possible.
2. Quels éléments ces spectacles ont-ils en commun? À ton avis, y a-t-il une raison logique pour laquelle les billets coûtent si cher? D'autres facteurs interviennent-ils aussi dans ce cas?
3. Qu'en est-il des spectacles gratuits : à ton avis, comment sont-ils financés?

Section 2 : évaluer la créativité

Dans certains cas, les spectacles en direct permettent de réaliser aussi d'autres ventes, par exemple la vente du DVD ou du téléchargement d'un concert après la fin de celui-ci. C'est une manière d'augmenter les revenus potentiels du spectacle. Il arrive que ces ventes "complémentaires" représentent en fait une source de revenus supérieure à la vente des billets! Dans les industries de la création, comme dans tous les autres secteurs, c'est l'achat de billets ou de marchandises qui révèle la valeur que les consommateurs accordent à chacun de ces produits, qu'il s'agisse de musique, de spectacles, de films, d'art ou de mode.

Travail de recherche : la valeur des œuvres de création dans le domaine de la mode

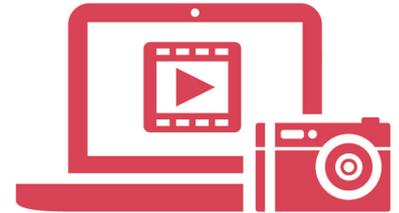
Choisis une grande marque de couture ou de chaussures et trouve des exemples de publicité de cette marque dans la presse, à la télévision ou sur l'Internet.

1. Étudie attentivement la campagne de publicité : comment le publicitaire a-t-il fait pour que les gens aient envie d'acheter ce produit? Comment la marque est-elle représentée ou apparaît-elle dans la publicité?
2. Quels types de personnes sont ciblées par les publicités?
3. Pour chaque produit annoncé, trouve le prix de vente et détermine si ce prix correspond au coût de production ou s'il peut s'expliquer par d'autres facteurs.

Section 3 : protéger la créativité

La culture numérique

Nous sommes nombreux à nous servir au quotidien de technologies qui auraient été inimaginables pour nos ancêtres. Nous pouvons aujourd'hui regarder, créer et modifier du texte et des images de façon rapide et à un coût relativement faible. Notre accès à l'Internet, qui est rapide et bon marché, nous permet de télécharger et de partager des fichiers sans effort. On peut d'ailleurs considérer qu'il est devenu plus facile d'être créatif grâce aux nouvelles technologies : les appareils photo numériques et les logiciels d'édition d'images, par exemple, ont mis l'art de la photographie à la portée de chacun.



Mais le fait d'avoir un appareil photo fait-il de vous un photographe, ou le talent et les compétences ont-ils encore leur importance? Pense à toutes les compétences et à l'expérience – sans parler de l'équipement – dont un photographe a besoin pour faire des photos de mode, et tu comprendras la différence entre un amateur enthousiaste et un professionnel chevronné. Les deux partagent néanmoins la passion de la photo, et les professionnels de la création doivent être enthousiastes, motivés et énergiques pour réussir.

La copie

Si le prix des appareils numériques a mis aujourd'hui la créativité à la portée de nombreuses personnes, seuls les plus riches ont accès à l'art. Les familles royales et autres aristocrates pouvaient à l'époque demander à un artiste de peindre leur portrait en éliminant les défauts de leur visage, voire en modifiant complètement leur apparence – l'équivalent de la fonction d'aérogrographie dans un logiciel actuel. Les rois et les reines, en particulier, étaient très exigeants vis-à-vis du peintre, car le contrôle de leur image était aussi important pour eux à cette époque qu'il l'est aujourd'hui pour les célébrités. D'une manière générale, seuls les membres de la société les plus riches et les plus influents avaient accès à la culture et l'éducation.

Le même genre de restrictions était appliqué aux textes. L'apparition de l'imprimerie en Europe, au quinzième siècle, a facilité la reproduction de documents écrits en de nombreux exemplaires, ce qui a permis de répandre rapidement la culture et les idées. En Angleterre, la monarchie ne voulait pas que l'on imprime des textes qui ne lui plaisaient pas; elle a donc mis en place un contrôle très strict sur les presses d'imprimerie, qu'elle a maintenu pendant près de deux siècles. Le roi ou la reine avait le droit de décider ce qui pouvait être imprimé (donc copié) et ce qui ne pouvait pas l'être, et qui avait le droit de faire ces copies. En contrôlant l'imprimerie, le monarque espérait contrôler les informations auxquelles ses sujets avaient accès.

Discussion

1. À ton avis, existe-t-il encore aujourd'hui des situations dans lesquelles certains individus ou groupes contrôlent ce que peut voir et entendre la population?
2. Selon toi, qui est le mieux en mesure de contrôler l'information : les entreprises multinationales, les gouvernements, les dirigeants? Ou les individus eux-mêmes?

Section 3 : protéger la créativité

3. Penses-tu que la classe sociale compte aujourd'hui davantage que par le passé, ou au contraire qu'elle a moins d'importance du point de vue de l'accès à l'information et des possibilités qu'offre cet accès de comprendre le monde?

Le contrôle sur le droit d'auteur

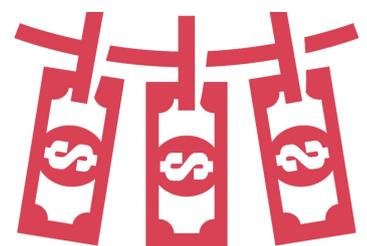
En Grande-Bretagne, la loi dite de la Reine Anne ("*Statute of Anne*") de 1709 a été le premier texte à accorder à l'auteur d'une œuvre écrite le droit de contrôler la copie de celle-ci. Elle permettait aux écrivains de fixer les conditions dans lesquelles leur œuvre pouvait être reproduite; ils ont ainsi amélioré leur niveau de vie. Selon ce texte, le droit d'auteur devait être réglementé pour éviter les problèmes liés aux copies qui étaient effectuées "sans le consentement des auteurs ou des propriétaires des livres et autres écrits, qui causaient un tort considérable à ceux-ci et poussaient trop souvent leur famille à la ruine". La loi était donc destinée à "prévenir ce genre de pratique à l'avenir" afin "d'encourager les personnes instruites à concevoir et écrire des livres utiles". Elle protégeait les œuvres déjà écrites mais accordait aussi une protection aux futures activités de créativité intellectuelle.

À l'heure actuelle, on peut trouver des "copies" d'œuvres originales sous de très nombreux formats, par exemple des fichiers numériques de musique, d'images, de films et de textes, ou des conceptions graphiques destinées au Web. Ces fichiers peuvent bien entendu être facilement manipulés et reproduits. Cependant, si *la possibilité* de copier des fichiers est évidente, le *droit* de copier des œuvres créées par d'autres personnes l'est beaucoup moins. Le producteur d'une œuvre originale reste titulaire du droit d'auteur protégeant celle-ci : il est propriétaire du contenu de l'œuvre et des idées qu'elle exprime. En revanche, il n'est pas propriétaire de la copie de l'œuvre. Autrement dit, l'auteur est propriétaire du texte constituant son roman, mais pas des différents exemplaires du livre. Il en va de même pour un musicien au regard des fichiers numériques contenant ses morceaux : il possède l'œuvre de création elle-même, mais pas l'objet qui la contient.

La falsification

Dans le monde de l'art, la falsification est un problème bien connu. Un tableau original de Picasso vaut beaucoup d'argent, tandis qu'une copie de ce tableau vaut beaucoup moins. Mais qu'arrive-t-il si on ne peut pas faire la différence? Et pourquoi "l'original" vaut-il beaucoup plus qu'un faux ayant exactement la même apparence? On retrouve le même problème avec l'argent : les pièces et les billets de banque ont une certaine valeur qui permet de les échanger contre des produits et des services, mais ils n'ont pas de valeur intrinsèque : une pièce d'un euro ne vaudrait pas grand chose si vous ne pouviez pas la dépenser. Cette valeur symbolique de l'argent incite les criminels à fabriquer de la fausse monnaie, ce qui pose des problèmes aux entreprises et aux consommateurs.

Que se passe-t-il si un commerçant n'accepte pas ton argent du fait que tu le paies sans le savoir avec de fausses pièces de monnaie ou un faux billet? Malheureusement, tu ne peux pas faire grand chose. Une étude récente a montré qu'une pièce d'une livre sur 50 en circulation au Royaume-Uni est fautive. À plus grande échelle, ce genre de contrefaçon peut gravement compromettre une monnaie et avoir des répercussions économiques énormes. L'usage délibéré de fausse monnaie pour acheter des produits est une infraction pénale.



Section 3 : protéger la créativité

C'est une chose que de prendre un objet à une autre personne sans le payer, mais qu'en est-il des éléments plus abstraits, comme par exemple une idée? Copier une création de mode, ou utiliser un morceau ou une histoire créé par un tiers peut poser des problèmes; pourtant, dans ce cas, la ligne de démarcation est moins claire.

Discussion

1. Un faux a-t-il toujours moins de valeur que l'original? Tu peux choisir des exemples concernant l'art ou l'argent pour justifier ta réponse.
2. À ton avis, peut-on "voler" une œuvre de création, et ce vol est-il autant condamnable que celui d'un bien matériel?
3. Est-il encore possible d'avoir une idée véritablement originale, surtout dans le contexte actuel où nous sommes inondés de messages et d'images à longueur de journée?

Les grands esprits se rencontrent...

Tu t'es peut être déjà demandé comment font les boutiques de mode du centre ville pour toutes proposer le même style de vêtements au même moment? Il faut beaucoup de temps pour concevoir un vêtement, le faire fabriquer et le distribuer dans les magasins; il ne suffit donc pas de regarder ce que vend le concurrent d'en face et de l'imiter. Dans le domaine de la mode, certaines manifestations comme la Semaine de la mode de Londres (*London Fashion Week*) jouent un rôle déterminant dans les tendances des vêtements qui seront vendus dans ces boutiques : les grands couturiers exposent leurs derniers styles devant des journalistes de mode et de grands acheteurs, qui prennent des notes et des photos. Les styles, les couleurs, les motifs et les tissus sont ensuite adaptés et réinterprétés, puis sélectionnés pour finalement se retrouver dans les magasins.

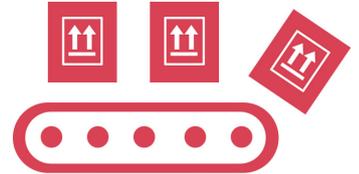
Le style de toutes sortes de produits, depuis les chaussures jusqu'aux lecteurs de MP3, évolue en même temps dans la plupart des marques. Ce phénomène peut se résumer par l'expression allemande "*zeitgeist*", qui signifie "l'esprit du temps". À un niveau conscient mais aussi subconscient, chacun de nous peut être influencé par les idées d'autres personnes, surtout à l'heure actuelle, avec la publicité en ligne, les réseaux sociaux, les affiches dans la rue, les radios appartenant à des marques, ou encore les publicités à la télévision et au cinéma. Nous sommes donc exposés chaque jour à des milliers de messages médiatiques.

Mais où tracer la limite entre l'inspiration et la copie pure et simple? La possibilité même qu'une œuvre, un concept ou un style créatifs appartenant à une personne soient "volés" par une autre a conduit à créer la notion de "propriété intellectuelle". Les concepts et les éléments visuels ont une valeur réelle pour les entreprises et les gens, tout comme des actions d'entreprises ou d'autres biens. Il semblait donc logique de définir un type de propriété permettant à des personnes d'en être propriétaires au sens juridique.

Section 3 : protéger la créativité

Produits de l'intelligence et propriété intellectuelle

Comme tu t'en es déjà aperçu, l'innovation et la créativité jouent depuis longtemps un rôle majeur dans l'économie de nombreux pays. Dans les industries de la création, les entreprises cherchent à créer de nouveaux styles, de nouveaux produits et de nouvelles manières de présenter leurs services aux consommateurs, dans l'espoir d'acquérir de plus grandes parts de marché. Les investissements effectués dans les activités de recherche développement, pour les nouveaux produits et services, contribuent aussi au développement économique, mais leur coût est élevé. Lorsqu'une entreprise met au point un nouveau produit ou service, la dernière chose qu'elle souhaite, c'est de voir ses concurrents se mettre brusquement à vendre eux aussi cette nouveauté "exclusive".



Mais alors, comment les entreprises peuvent-elles faire pour éviter de se lancer dans d'interminables procès concernant leurs créations et leurs produits?

Travail de recherche

Le site Web de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle est une mine d'informations concernant le droit d'auteur, les dessins et modèles industriels, les brevets et les marques, et contient également des informations générales sur la propriété intellectuelle. Tu peux trouver ce site à l'adresse suivante <http://www.wipo.int>

1. À partir de ce site, prends quelques notes rapides sur les différents types de protection de la "propriété intellectuelle".
2. Trouve quelques définitions de la "propriété intellectuelle" dans différents dictionnaires.
3. D'où provient le terme "propriété intellectuelle"? Tes différentes sources sont elles unanimes à ce sujet? À quel moment a-t-on commencé à employer ce terme?

Section 3 : protéger la créativité

À qui appartiennent les grandes idées?

Tout au long de l'histoire, on trouve beaucoup d'exemples de litiges sur la propriété d'une idée, d'escroqueries en tous genres ou de copies pures et simples. Lorsqu'on trouve une idée et qu'on la fait connaître, cette idée peut être volée et être exploitée par quelqu'un d'autre. Tu as d'ailleurs peut-être déjà connu cette situation toi-même d'une manière ou d'une autre. Les procès concernant la propriété d'une idée ou d'un produit peuvent durer longtemps, être très coûteux et porter atteinte à la réputation d'une entreprise ou à ses relations avec d'autres sociétés. D'un autre côté, une jeune entreprise qui n'a pas déposé de brevet ou de marque valable risque de ne pas pouvoir commercialiser ses produits ou ses services.

Tu connais peut-être quelques affaires célèbres dans lesquelles des idées auraient été volées ou des atteintes au droit d'auteur commises. L'exemple ci-dessous concerne un litige qui a duré pendant près de cinquante ans et qui n'a été réglé qu'après la mort de l'inventeur :

L'inventeur Nikola Tesla, né en 1856, a fait des centaines d'inventions et a breveté un grand nombre de ses idées. On sait aujourd'hui qu'il détient le premier brevet sur la technologie de communication par ondes radioélectriques. Pourtant, la propriété de ce brevet lui a été contestée pendant longtemps, notamment par Guglielmo Marconi, qui était aussi un pionnier de la radiocommunication. L'Office des brevets et des marques des États Unis d'Amérique a reconnu la priorité de Tesla en 1903, quand Marconi a demandé la protection du même modèle que celui de Tesla. Cependant, par la suite, c'est à Marconi que l'invention de ce modèle a été attribuée. Il semble que Tesla ait plaisanté à ce sujet en disant "Marconi est un bon gars. Laissez-le tranquille. Il utilise 17 de mes brevets". Pour finir, ce litige n'a été réglé qu'en 1943, après la mort de Tesla : la revendication de Marconi a été rejetée sur le plan juridique, mais Tesla n'aura jamais connu la pleine restitution de sa propriété sur le brevet.



Discussion

1. Connais-tu d'autres cas de vol d'une idée ou d'un modèle?
2. À ton avis, si cette situation se produisait à nouveau aujourd'hui, que se passerait-il?
3. Si quelqu'un voulait protéger sa création, par exemple un roman ou un style de vêtement, quelles seraient les démarches à effectuer?

Section 4 : le consommateur numérique

Le consommateur numérique

La manière dont nous “consomons” les divertissements ou les produits de la création a beaucoup changé. Au cours de ces cinquante dernières années, bon nombre d’entre nous se sont vu offrir un choix de plus en plus large d’achats et de divertissements. Restaurants, bars, pubs et clubs se sont rapidement multipliés dans les milieux urbains, de même que les grands centres de cinéma et de loisirs. D’autre part, l’accès aux connexions en large bande s’est répandu et son prix est devenu raisonnable, ce qui a ouvert de nombreuses perspectives. Enfin, les DVD et les consoles de jeux vidéo ont encore élargi notre choix en matière de divertissements. Mais pourquoi sommes-nous disposés à payer pour ces divertissements? Et quelles sont les conséquences réelles de la révolution numérique sur notre manière de consommer des produits de la création?

Les divertissements en ligne

Près de la moitié de la population mondiale est désormais connectée à l’Internet. Les utilisateurs de ce réseau mondial peuvent passer des heures chaque jour à parcourir des sites d’information ou à s’amuser en profitant de la rapidité et de la simplicité des transactions en ligne. Acheter ou jouer en ligne, écouter de la musique téléchargée, regarder des films ou des émissions de télé par des systèmes de vidéo à la demande ou de diffusion en continu, le choix est immense pour les abonnés à l’Internet. Est-ce simplement la facilité d’accès et d’emploi depuis chez soi qui nous encourage à vivre ces expériences virtuelles, en comparaison des transactions ou des interactions physiques, ou d’autres facteurs doivent-ils être pris en considération? Et l’attrait de ces expériences en ligne est-il universel?



Travail de recherche

1. À ton avis, existe-t-il des produits ou des services qui ne peuvent pas devenir “virtuels” ou qui, selon toi, perdraient de leur attrait s’ils étaient proposés en ligne?
2. Quel est selon toi le profil type de l’utilisateur des réseaux sociaux et des sites de vente en ligne comme Amazon?
3. Indique si, à ton avis, les manifestations suivantes pourraient être proposées de manière virtuelle (en ligne ou sur DVD, entre autres) ou s’il y a de bonnes raisons pour que les gens préfèrent les voir “en direct” :
 - un festival;
 - une comédie musicale;
 - la projection d’un film en extérieur;
 - un défilé de mode;
 - une pièce de théâtre;
 - une exposition d’art.

Section 4 : le consommateur numérique

Un droit d'accès au monde numérique

Beaucoup d'utilisateurs veulent maintenant disposer d'un accès illimité aux contenus en ligne. Certains ont même demandé que l'accès à l'Internet fasse partie des droits de l'homme fondamentaux. En 2012, la Commission européenne a publié un "Code des droits en ligne dans l'UE", aux termes duquel "Toute personne dans l'Union européenne doit avoir la possibilité d'accéder à un ensemble minimal de services de communications électroniques de bonne qualité, à un prix abordable"¹.

Au-delà de l'aspect individuel, l'accès à l'Internet a donc aussi acquis une dimension politique. Mais est-il vraiment raisonnable de dépendre autant de l'Internet pour tant d'aspects de la vie quotidienne?

Points à discuter

1. Penses-tu que le fait d'utiliser les réseaux sociaux et les forums en ligne conduit les gens à passer à côté de la vraie vie?
2. Peut-on compromettre notre sécurité ou la sûreté de nos données personnelles en partageant trop d'informations en ligne?
3. Et peut-on faire confiance à des courtiers en ligne qui induisent les consommateurs en erreur ou leur volent jusqu'au dernier centime? Qui devrait être chargé de surveiller ce type de transactions?

Des activités risquées

Alors qu'un nombre croissant de personnes achètent des produits et des services en ligne, la sécurité devient une question de plus en plus importante. Si les mesures visant à protéger les consommateurs en ligne sont constamment actualisées, les transactions en ligne restent tout de même risquées – de la même manière que lorsque tu utilises une carte de crédit dans un magasin ou un restaurant.

Les trafiquants essaient toujours de gagner de l'argent à l'occasion d'un concert, d'un festival ou de toute autre manifestation : ils vendent des billets à un prix exorbitant, et parfois même le ticket est un faux. Chaque été, de nombreuses personnes se font piéger en achetant leurs billets sur de faux sites Web mis en place pour certains concerts. Elles découvrent l'escroquerie lorsqu'elles constatent que le billet acheté ne leur a pas été envoyé. Le problème est que le site Web avait l'air légitime et qu'il était impossible, pour les consommateurs, de déterminer ce qui était authentique et ce qui ne l'était pas.



¹ <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/code-eu-online-rights>

Section 4 : le consommateur numérique

**C'EST
GRATUIT?**

Travail de recherche : les droits en ligne

1. Au-delà de l'exemple ci-dessus, peux-tu citer d'autres problèmes que les utilisateurs de l'Internet peuvent rencontrer, qu'il s'agisse de la sécurité de leurs données et de leur vie privées, ou de l'authenticité ou la fiabilité des contenus et des produits achetés en ligne.
2. Fais une liste des principaux "droits" auxquels, selon toi, les utilisateurs de l'Internet devraient pouvoir prétendre.

Une police de l'Internet?

Avant de passer à la prochaine section, il faut garder à l'esprit les éléments suivants.

Le Web s'agrandit de jour en jour, ses utilisateurs étant de plus en plus nombreux à ajouter et à consulter des volumes de données croissants. La circulation des données ne cesse de prendre de l'ampleur et les vitesses de connexion s'accroissent régulièrement. Les systèmes actuels vont-ils pouvoir faire face à cette expansion constante, ou allons-nous atteindre les limites de leur capacité à un moment donné? Beaucoup de consommateurs s'appuient sur l'Internet pour faire diverses transactions et font confiance à différents sites Web sur lesquels ils saisissent leur mot de passe et leurs coordonnées bancaires. Pourtant, l'Internet est un système mondial dans lequel différents pays appliquent différentes lois. Si tu subis une escroquerie en ligne par une entreprise située à l'étranger, il te sera peut-être difficile de récupérer ton argent. Mais alors, qui doit protéger les utilisateurs de l'Internet lorsque les choses se passent mal, et que doivent faire les utilisateurs pour contribuer à éviter les éventuels problèmes?



Section 5 : la réaction des entreprises

Les consommateurs veulent protéger leurs droits et les entreprises veulent protéger leurs intérêts et leurs bénéfices. Quelles sont les mesures prises par ces différents groupes ou par des organismes externes pour régler les problèmes propres à l'ère numérique? Ces mesures répondent-elles aux préoccupations des consommateurs ou des entreprises?

Toujours suivre l'évolution

À mesure que les choix offerts aux consommateurs s'élargissent, et que la possibilité même d'avoir ces choix devient un acquis de la culture moderne, le secteur du divertissement cherche à offrir ses contenus sous des formats toujours plus divers. Des sociétés de télévision comme la BBC ont ainsi mis au point des services tels que le *iPlayer* pour répondre à ces attentes et, dans une certaine mesure, pour encourager la consommation licite de leurs contenus en ligne. Les émissions de télévision n'ont pas échappé au piratage en ligne, et le fait de proposer une alternative conforme au droit offre un moyen d'endiguer le phénomène. D'autre part, des coupes budgétaires ont récemment entraîné des changements de programmation : le financement de nouvelles émissions originales risque de se tarir et l'on peut craindre de se retrouver avec des rediffusions incessantes plutôt que d'avoir de nouveaux programmes. Mais dans le fond, les gens recherchent-ils vraiment la nouveauté, que ce soit à la télévision, au théâtre ou au cinéma?



Discussion

1. Faut-il financer et protéger les arts créatifs?
2. Qui devrait être chargé de faire en sorte que les nouveaux talents créatifs aient une chance de réussir, que ce soit dans la mode, la musique, l'art, le cinéma ou dans d'autres domaines?
3. À ton avis, cette tâche devrait-elle être assurée par les entreprises, par les particuliers ou par des organismes publics?

Les différentes industries de la création ont mis en place tout un ensemble d'organismes à travers le monde pour traiter les atteintes aux droits numériques, qui sont de plus en plus fréquentes. Ces organismes tendent à travailler de manière croissante avec d'autres structures (services publics, police ou fournisseurs d'accès à l'Internet, par exemple) pour faire entendre leurs messages..

Section 5 : la réaction des entreprises

Étude de cas : le secteur de la musique

Les formats numériques ont changé la manière dont nous consommons la musique, et l'on peut estimer qu'ils favorisent aussi le succès de nouveaux groupes. Il est facile de télécharger des fichiers de musique en ligne : c'est pratique pour le consommateur et cela convient aussi aux producteurs de disques et aux artistes, pour autant qu'ils parviennent à récupérer une partie de l'argent versé (généralement le bénéfice). En fait, certains artistes se contentent même de la publicité que leur procure ce nouveau système, car elle leur permet d'élargir leur public.

Travail de recherche

1. Quelles sources "officielles" de téléchargement de musique peux-tu citer?
2. Calcule le coût moyen d'achat d'une chanson en ligne. À ton avis, comment cette somme est-elle répartie?
3. Cite quelques exemples d'artistes qui ont décidé de mettre leur musique en téléchargement libre. Indique quelles sont, selon toi, les raisons qui les ont poussés à le faire.

S'il existe beaucoup de façons licites d'acheter de la musique en ligne, il y a aussi sur l'Internet des sites qui permettent de la télécharger de manière illicite : les réseaux de partage de fichiers en sont l'un des principaux exemples. Encore faut-il définir de façon précise ce qui est illicite dans ce type de téléchargement. Il existe ici un problème de droit d'auteur. Les artistes qui créent de la musique (ou les sociétés qui produisent des disques) sont juridiquement propriétaires de celle-ci et ont le droit de percevoir des recettes lorsque cette musique est vendue (de la même manière que lorsque leurs CD sont vendus dans un magasin). Les téléchargements illicites sont généralement gratuits et s'ils ne le sont pas, les recettes ne vont pas aux titulaires du droit d'auteur sur la musique concernée. Ce système pose bien entendu un problème au secteur de la musique, qui perd des revenus.

Bien que des mesures aient été prises pour rendre l'accès aux téléchargements illicites plus difficile et pour offrir aux consommateurs plus de méthodes de téléchargement licites, certains estiment que la musique devrait être gratuite et que les producteurs ont trop tardé à s'adapter aux évolutions technologiques. Mais au-delà du fait qu'elle exploite le droit d'auteur de quelqu'un d'autre, une personne qui télécharge une musique de manière illicite s'expose à des ennuis inattendus : elle peut recevoir un logiciel espion ou un virus au lieu de la musique espérée. Les consommateurs ne devraient-ils pas être responsables de leur propre décision de télécharger un fichier? Ou cette responsabilité devrait-elle être confiée à un organisme extérieur?

Dans certains pays comme les États-Unis d'Amérique, les grands fournisseurs d'accès à l'Internet ont accepté d'appliquer une procédure qui consiste à envoyer une lettre d'avertissement aux consommateurs utilisant des sites de partage de fichiers illicite. Ces mesures ont été présentées comme un moyen de sensibiliser les utilisateurs de l'Internet aux atteintes aux droits numériques. Les titulaires de droits d'auteur et les fournisseurs d'accès à l'Internet ont aussi déclaré qu'ils allaient faire en sorte de proposer des alternatives licites. Ils ont aussi proposé de mettre en place une politique selon laquelle tout utilisateur ayant reçu trois lettres d'avertissement se verrait retirer son accès à l'Internet pendant un certain temps s'il persistait à commettre des actes illicites. Des systèmes de ce type ont été mis en place en France et en République de Corée.

Section 5 : la réaction des entreprises

Équilibrer les droits entre utilisateurs de fichiers numériques et producteurs d'œuvres de création

Les médias se sont beaucoup intéressés à ce type de réactions au piratage en ligne. On trouvera plus loin un résumé des réponses apportées par certaines personnes ou certains groupes de consommateurs aux mesures en question.



Travail de recherche

1. Lis les arguments suivants, qui viennent de personnes opposées à une surveillance des téléchargements illicites, et indique s'ils te paraissent légitimes.
2. Comment, à ton avis, les titulaires de droits d'auteur et les fournisseurs d'accès à l'Internet devraient-ils répondre à chacun de ces arguments? Quelles assurances penses-tu que les utilisateurs de l'Internet voudraient obtenir?
 - a. "Les utilisateurs devraient pouvoir choisir librement les sites qu'ils utilisent. Qu'ils emploient des sites licites ou non, cela relève de leur choix et pas de celui de l'État ou du fournisseur d'accès à l'Internet."
 - b. "Observer les activités de téléchargement des gens, c'est aller trop loin dans la 'société de la surveillance'. La vie quotidienne des gens n'a pas à être constamment observée et surveillée."
 - c. "Ces propositions traitent les utilisateurs de l'Internet comme des criminels. Est-ce vraiment ainsi que les fournisseurs d'accès à l'Internet voient leurs clients?"
 - d. "Les systèmes de ce type créent des coûts injustes pour les fournisseurs d'accès à l'Internet. Ceux-ci ne devraient pas avoir à défendre les intérêts des grandes entreprises du secteur du divertissement."

Section 6 : un avenir parfait?

Les gens veulent accéder à l'Internet en ayant la garantie que leur vie privée sera respectée; les entreprises veulent personnaliser leurs produits tout en conservant leurs bénéfices; et les titulaires de droits sur des œuvres de création veulent gagner leur vie. Le conflit entre les intérêts des consommateurs et ceux des grandes entreprises, ainsi que le compromis entre les droits de propriété et les exigences concernant la vie privée semblent découler de positions bien établies dans le débat public. Mais ne s'agirait-il pas plutôt de faux débats orchestrés par les médias? Comment, à votre avis, peut-on résoudre ces conflits? Quel chemin faut-il choisir pour régler les problèmes liés aux droits numériques?

Partager les produits de la création : consultations et études

Si le droit d'auteur a été créé, c'est avant tout pour réglementer la reproduction d'œuvres imprimées (voir la section 2). C'était au départ un moyen de déterminer quelles œuvres pouvaient être imprimées et qui pouvait le faire. Avec le temps, le droit d'auteur est devenu un moyen, pour les personnes et les entreprises, de gagner de l'argent grâce à la création d'œuvres originales. Aujourd'hui, il a pris une importance considérable à l'égard d'œuvres de création très diverses, depuis les arts visuels jusqu'à la musique, l'informatique et l'Internet, en passant par le cinéma et la télévision. Comment la législation sur le droit d'auteur s'est-elle adaptée à l'environnement technologique actuel, dans lequel les possibilités de produire et reproduire des œuvres ne cessent d'évoluer?

Des alternatives au droit d'auteur?

Il n'est pas toujours possible de s'entendre sur les questions de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. Dans cette section, tu pourras découvrir quelques propositions d'alternatives au droit d'auteur classique et réfléchir aux raisons qui peuvent motiver certaines de ces idées radicalement différentes. La réflexion que tu vas mener à ce sujet te sera particulièrement utile pour faire les travaux proposés à la fin de cette brochure.

L'Open Rights Group : comment protéger les "droits numériques"?

L'Open Rights Group (Groupe pour des droits ouverts) est une organisation non gouvernementale fondée en 2005 qui comptait environ un millier de membres au moment où ce texte a été écrit. Chacun de nous peut en faire partie moyennant le paiement d'une cotisation. Le groupe publie ses objectifs et ses campagnes actuelles sur son site Web (en anglais), qui se trouve à l'adresse suivante : <http://www.open-rightsgroup.org/>. Après avoir lu les informations suivantes, qui ont été traduites de leur site, réponds aux questions ci-après :



À propos de l'Open Rights Group :

Les responsables politiques et les médias ne comprennent pas toujours les nouvelles technologies, mais cela ne les empêche pas de faire de grandes déclarations et de créer des lois dans ce domaine. On voit alors parfois apparaître des articles écrits par des journalistes mal informés, voire des lois dangereuses.

Section 6 : un avenir parfait?

L'Open Rights Group est une organisation composée de citoyens ordinaires qui se spécialise dans les questions technologiques. Elle s'est donnée pour mission de protéger les libertés du citoyen partout où elles sont menacées par une mauvaise réglementation des technologies numériques ou une mauvaise application des lois visant celles-ci. Nous appelons "droits numériques" les droits dont nous disposons dans le domaine de la technologie.

1. Donne ton avis sur le style employé dans ce bref extrait. Quels effets le choix de ce langage est-il censé avoir sur les lecteurs, selon toi?
2. Quelle comparaison peux-tu établir avec le point de vue des groupes mis en place par (ou en collaboration avec) les industries de la création?
3. À ton avis, quel est le public ciblé par ce groupe? Pour répondre, tu peux t'inspirer du contenu de son site Web et en particulier de ses campagnes et de ses activités.

Le logiciel libre

Un autre mouvement, appelé l'Initiative en faveur du logiciel libre (*Open Source Initiative*), est né de ce souhait d'ouvrir de nouvelles perspectives. Le code source est le moteur de tout programme : c'est l'ensemble des instructions qui sont exécutées par un logiciel (par exemple un jeu vidéo ou une application de réseau social comme Facebook). Les licences libres permettent aux utilisateurs de télécharger gratuitement des logiciels et de les modifier comme ils l'entendent sans avoir à payer quoi que ce soit ni à demander d'autorisation à l'auteur du code original.



Cette approche se démarque de celle du logiciel commercial, qui n'est pas gratuit et dont le code source ne peut être adapté ou modifié. Les utilisateurs de logiciels commerciaux doivent payer une licence pour pouvoir s'en servir. Cette licence donne généralement droit à des mises à jour qui améliorent les fonctionnalités du logiciel ou éliminent des problèmes présents dans le programme au moment de sa commercialisation initiale. La licence permettant d'exploiter le logiciel ne donne généralement pas accès au code source; l'utilisateur n'est donc pas en mesure de modifier celui-ci.

Voici quelques informations traduites du site Web de l'Initiative en faveur du logiciel libre :

“Le logiciel libre est une méthode de développement des logiciels qui s'appuie sur la puissance des procédures de révision par les pairs et sur la transparence des processus. Cette méthode est prometteuse, car elle permet de développer des programmes plus fiables et de meilleure qualité. Elle est aussi plus souple et moins coûteuse et elle permet de mettre fin à la stratégie de prédation des éditeurs de logiciels commerciaux, dont les utilisateurs sont captifs.”

L'Initiative en faveur du logiciel libre est une association à but non lucratif visant à faire connaître et promouvoir les avantages du logiciel libre et à établir des ponts entre les différents acteurs de la communauté qui s'est créée autour de cette philosophie.”

<http://www.opensource.org> (en anglais)

Section 6 : un avenir parfait?

Discussion

1. S'agit-il d'une évolution prometteuse du secteur du logiciel, ou penses-tu que les logiciels commerciaux sont supérieurs à ceux qui ont été conçus par des personnes travaillant de manière indépendante?
2. Les éditeurs de logiciels commerciaux devraient-ils modifier leur stratégie de licence, ou éventuellement changer la structure de leurs prix?

Les développeurs de logiciels libres peuvent protéger les droits qu'ils détiennent sur leurs œuvres et beaucoup d'entre eux choisissent de le faire par le biais de licences appelées *Creative Commons*.

Les licences Creative Commons

Ces licences offrent un système souple de protection des œuvres de création en fixant leurs conditions d'utilisation. Elles permettent aux créateurs de partager leurs œuvres tout en protégeant leurs idées de manière à empêcher leur exploitation. On peut les consulter en ligne et les utiliser gratuitement. Le site officiel des licences *Creative Commons* au Royaume-Uni <http://www.creativecommons.org/uk> contient notamment les informations suivantes :

pourquoi utiliser les licences creative commons?

Voici quelques bonnes raisons d'utiliser les licences Creative Commons et de partager, réutiliser et réassembler des contenus en toute légalité.



Les licences Creative Commons

Ces licences offrent aux auteurs, aux artistes et aux enseignants un moyen gratuit de diffuser leurs œuvres de création sous le régime de logiciel libre qu'ils ont choisi. Le fameux "Tous droits réservés" devient "Certains droits réservés", ces droits étant choisis par le créateur. Nous sommes une association à but non lucratif. Tout ce que nous faisons – y compris les logiciels que nous créons – est gratuit.

Les créateurs peuvent choisir, parmi différentes licences, celle qu'ils souhaitent appliquer à leur œuvre, et déterminer dans quelle mesure les autres personnes peuvent utiliser ou modifier celle-ci. Ils peuvent aussi indiquer s'ils souhaitent que leur paternité sur l'œuvre soit mentionnée. Les licences *Creative Commons* sont bien entendu fondées sur le droit d'auteur, mais elles permettent aux créateurs d'autoriser une très large utilisation de leurs œuvres.

**C'EST
GRATUIT?**

Section 6 : un avenir parfait?

Une entreprise de créateurs de mode, appelée Pamoyo, a utilisé une licence *Creative Commons* pour protéger ses modèles de vêtements. En vertu de cette licence, les utilisateurs peuvent télécharger les modèles de cette entreprise pour les modifier ou les adapter, pour autant qu'ils mettent leur propre modèle ainsi obtenu à la disposition des autres utilisateurs aux mêmes conditions. Certains modèles créés par Pamoyo peuvent être téléchargés depuis le site Web de l'entreprise. Les utilisateurs sont encouragés à employer ces modèles de base pour créer leurs propres vêtements, à y apporter leurs propres idées et modifications, puis à les partager une fois que le vêtement est terminé. Cette démarche est intéressante, d'autant que dans le secteur du vêtement, les styles et les modèles sont souvent très protégés. Tu pourras en apprendre plus et voir des exemples de styles disponibles sur le site suivant (en anglais) : <http://www.treehugger.com/sustainable-fashion/first-eco-fashion-label-under-creative-commons-license-promises-creativity-and-sustainability.html>

Atelier

Hereby we proudly publish the first pattern from the Styled With Heart collection: **Shirt Deluxe.**

Download pattern as pdf and jpg here .

The patterns can be printed on a normal A4 printer. Feedback is very welcome, and if you make own creations based on this pattern, we would love to see the results!



Travail de recherche

1. À ton avis, pourquoi cette entreprise de mode a-t-elle décidé de publier ses modèles sous la licence *Creative Commons*? Examine son site Web pour avoir une idée plus précise de la manière dont elle fonctionne, en étudiant notamment ses valeurs commerciales, sociales et culturelles.
2. La licence *Creative Commons* a été officiellement établie en 2001. Selon toi, quelles évolutions se sont produites dans le monde numérique depuis lors? Penses-tu que cette solution fonctionnera encore dans 10 ans? Résistera-t-elle à l'avenir?
3. Penses-tu que la technologie et la législation vont parvenir à répondre aux questions concernant les droits sur les œuvres de création et les responsabilités des acteurs du monde numérique, ou qu'il faudra plutôt trouver un compromis en modifiant les attitudes ou en sensibilisant les utilisateurs?

Pour plus d'informations, veuillez contacter l'OMPI à l'adresse www.wipo.int

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle
34, chemin des Colombettes
Case postale 18
CH-1211 Genève 20
Suisse

Téléphone: + 4122 338 91 11
Télécopieur: + 4122 733 54 28