

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 enseignants

SI LES IDÉES ÉTAIENT VRAIMENT
DES AMPOULES ÉLECTRIQUES



NOTES À L'INTENTION DES ENSEIGNANTS

RÉSUMÉ DU MODULE



TITRE DU MODULE: Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques

PUBLIC CIBLE: 10 – 11 ans

OBJECTIFS: inculquer le respect d'autrui et de la propriété intellectuelle

THÈMES ET MATIÈRES ABORDÉS: Alphabétisation et perfectionnement du langage, éducation civique et sociale

Introduction

Les présentes notes visent à fournir des indications aux enseignants qui utilisent le présent module pour enseigner le respect de la propriété intellectuelle à leurs élèves.

Information générales

Définition des principaux termes : qu'est-ce que la propriété intellectuelle?

La propriété intellectuelle désigne toute création nouvelle, qu'il s'agisse d'une invention, d'un récit, d'une œuvre picturale ou musicale, d'un film, d'un compte rendu, d'un logiciel, d'une chorégraphie, d'un dessin ou modèle ou d'une marque. La législation protège ces créations de différentes manières : brevets (pour les inventions), droit d'auteur (et droits connexes) pour les œuvres de création et les arts appliqués, droits de dessins et modèles pour la forme extérieure des produits et enregistrements pour les marques.

Dans le présent module, la propriété intellectuelle est représentée métaphoriquement et littéralement par l'ampoule électrique. L'accent est placé ici sur le droit d'auteur, qui est le type de propriété intellectuelle auquel les enfants sont le plus souvent confrontés.

Qu'est-ce que le droit d'auteur?

Pour copier une œuvre originale, nous avons besoin d'une autorisation. C'est ce que signifie littéralement le terme anglais "copyright" – à savoir le droit de copier. Le droit d'auteur ne signifie pas que les idées abstraites ou générales ne peuvent pas être réutilisées, mais simplement qu'une œuvre originale ne peut pas être copiée librement sans le consentement du créateur, sauf exception particulière telle que l'utilisation d'une citation à l'intérieur d'une autre œuvre. Partager une œuvre protégée en ligne équivaut à en faire une copie. Les enfants ont accès de plus en plus facilement aux œuvres protégées en ligne, mais cela ne veut pas dire qu'ils peuvent se les approprier. En outre, les auteurs ont le droit d'être mentionnés comme tels en cas de citation de leurs œuvres.

En quoi est-il important que les enfants apprennent à respecter la propriété intellectuelle?

Outre que les enfants doivent comprendre qu'il ne faut pas s'approprier les créations d'autrui, dans le monde d'aujourd'hui, l'absence de respect pour la propriété intellectuelle peut priver des créateurs de leurs moyens de subsistance si leurs œuvres sont utilisées et reproduites sans autorisation. De même, lorsqu'ils se rendront sur les réseaux sociaux, ils seront mieux armés

Introduction



pour partager photos, musique ou vidéos de manière responsable, sans risquer de faire du tort à quelqu'un qui ne voudrait pas que ses photos ou ses œuvres soient partagées ou de porter atteinte au droit d'auteur ou à d'autres droits de propriété intellectuelle.

RESPECT

La notion de respect est au cœur de la propriété intellectuelle. Fondamentalement, quiconque crée une œuvre a le droit de décider où celle-ci sera exposée. Toute personne (enfant ou adulte) qui prend un cliché ou écrit une histoire a le droit de protéger son œuvre. Chacun a le droit de faire savoir que telle ou telle œuvre lui appartient et que c'est à lui de décider où et par qui elle peut être partagée.

Implication:

Les enfants se verront attribuer un scénario pour un court-métrage. Ils travailleront en groupes de manière à élaborer un storyboard et un script pour leur partie du film, en explorant les notions de partage, de respect et de protection des idées novatrices. L'exercice concret du travail collectif sur un scénario aidera les élèves à intégrer la notion de respect de la propriété intellectuelle, eu égard principalement au droit d'auteur, de manière positive et adaptée à leur âge. L'idée fondamentale est articulée autour d'une métaphore visuelle simple, à savoir que les idées des enfants se métamorphosent en ampoules électriques dans leur casier. Ces ampoules peuvent représenter toutes sortes d'idées et peuvent ainsi être transformées en récits, essais, poèmes, œuvres d'art, solutions scientifiques, jeux informatiques, etc. En fin de compte, les enfants apprendront que ces idées-ampoules ont de la valeur et qu'elles peuvent être la propriété de quelqu'un.

Répartition des rôles:

- Tous les enfants pourront créer une représentation visuelle de l'histoire au moyen de storyboards
- La plupart des enfants pourront travailler ensemble à la rédaction du script correspondant à leur partie du film
- Certains enfants pourront éditer le storyboard et le script et les présenter au reste de la classe

NB : les activités de groupe sont différenciées dans la mesure où le premier groupe pourra utiliser l'exemple de script fourni pour la scène qui lui a été attribuée. Les autres groupes pourront seulement s'en servir comme modèle.

Évaluation de l'apprentissage

Les élèves peuvent utiliser des moyens visuels pour démontrer leur compréhension du respect de la propriété intellectuelle.

Déroulement de l'apprentissage:

Ce projet devrait s'inscrire dans une campagne de deux semaines axée autour de l'écriture, de la créativité et du respect des idées d'autrui. Dans la mesure du possible, les élèves devront se prendre en main et s'organiser eux-mêmes dès lors qu'ils auront reçu leur partie du scénario et leurs aides-mémoires. Au bout de deux semaines, ils devront présenter leur partie du scénario et le film entier pourra être monté et affiché dans l'établissement.

Rôle de l'enseignant -

Présentez le sujet du court-métrage. Nous savons tous que les idées sont parfois représentées par une ampoule électrique. Demandez aux élèves ce qui se passerait si leurs idées se transformaient vraiment en ampoules électriques.

Introduction



Imaginez ce scénario : chaque fois que vous imaginez une histoire, une expérience scientifique ou une œuvre d'art, une ampoule apparaît dans votre casier. Expliquez que la classe devra élaborer le scénario d'un court-métrage intitulé "Si les idées étaient vraiment des ampoules électriques".

Travail de groupes -

La classe sera divisée en 5 groupes :

Le groupe 1:

... racontera l'histoire d'une jeune fille qui a imaginé une histoire et qui utilise son ampoule pour écrire la meilleure rédaction de sa vie. Reconnue comme meilleur auteur de la semaine, elle obtient des bons points et reçoit une médaille.

Le groupe 2:

... racontera l'histoire d'un jeune 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.

Le groupe 3:

... racontera 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.

Le groupe 4:

... racontera 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.

Le groupe 5:

... continuera et terminera l'histoire. Ayant accepté les excuses de sa camarade, la jeune fille 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.

Plénière

Les différents groupes sont réunis pour assembler les morceaux de l'histoire et leurs parties du scénario.

Approfondissement

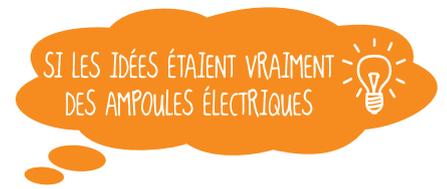
Les enfants doivent découvrir ce que signifie respecter la propriété intellectuelle dans le monde réel (et dans le monde virtuel). Ils jouent à : "Est-ce qu'on a le droit?" en répondant aux questions suivantes :

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?

Introduction



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

Les enfants peuvent inventer leurs propres questions commençant par "Est-ce qu'on a le droit?" à partir du scénario qu'ils ont mis au point. Demandez-leur ce qui se passerait si un producteur tombait sur leur histoire et prétendait qu'elle lui appartient. S'il devait en faire un film à succès sans mentionner leur nom, comment réagiraient-ils? Imaginez une situation similaire dans le monde réel. De nombreux scénaristes, illustrateurs et metteurs en scène sont tributaires de l'argent généré par les histoires qu'ils imaginent – qu'advierait-il si leurs idées étaient utilisées sans leur autorisation ou sans contrepartie? Quel serait l'impact sur leur vie et leur travail? Les œuvres de création sont des objets de propriété. Elles constituent ce que l'on appelle la "propriété intellectuelle". En quoi est-il important de respecter les idées et la propriété intellectuelle d'autrui?



NOTES À L'INTENTION DES ENSEIGNANTS

RÉSUMÉ DU MODULE



TITRE DU MODULE: C'est mon idée

PUBLIC CIBLE: 11 – 12 ans

OBJECTIFS: Encourager les étudiants à réfléchir aux facteurs qui influencent le comportement individuel et la morale personnelle ainsi qu'à aller au-delà de leur propre expérience pour prendre en considération d'autres points de vue. Le but est d'amener les étudiants à une meilleure compréhension de l'activité créatrice et de ses liens avec la propriété intellectuelle.

THÈMES ET MATIÈRES ABORDÉS

Éducation civique, technologies de l'information et de la communication, éducation religieuse et morale, sciences sociales et dimensions transversales telles qu'identité et diversité culturelle et technologies et médias.

INTRODUCTION

Chacune des six sections comprend une partie introductive composée d'un mélange d'informations et de questions, assortie de feuilles d'exercice. Ces ressources peuvent être utilisées pour explorer une série de questions concernant nos décisions sociales, juridiques et morales en relation avec le numérique et la propriété intellectuelle.

Plutôt que de suivre une approche didactique, chaque section est destinée à provoquer des questions, par exemple : par qui ou par quoi est influencé le comportement personnel et la prise de décision? Qu'entend-on par société, culture et collectivité? Quelles sont les conséquences juridiques, sociales et morales d'une série d'actions? Comment le progrès technologique a-t-il influencé l'éducation et l'apprentissage, ainsi que les loisirs et les divertissements?

PRÉSENTATION DES RESSOURCES

Individu et collectivité

Cette section vise à présenter aux étudiants les notions de liberté de choix et de responsabilité personnelle et à favoriser une discussion sur les différentes sources auxquelles ils peuvent se référer pour régler leur comportement. Le premier exercice vise à étudier les conséquences de ses actes sur la base d'un extrait du code de la route. Les étudiants se penchent ensuite sur l'influence de leurs cercles de connaissances au moyen d'un diagramme.

Feuille d'exercice 1: carte conceptuelle pour consigner les réponses à la question de savoir par qui et par quoi nos actions sont influencées.

PRÉSENTATION DES RESSOURCES



Légalité et moralité

Dans cette section, les étudiants doivent envisager des situations hypothétiques du point de vue de leurs implications juridiques, morales et sociales. En appliquant leurs connaissances et en prenant en considération différents points de vue, ils développent leurs aptitudes au raisonnement et à l'empathie.

Une discussion de groupe permet aux étudiants d'envisager une série d'actions : lesquelles sont légales et lesquelles ne le sont pas?

Le classement des activités leur permet de distinguer les actes en fonction de leur gravité. Les dernières pages proposent des situations imaginaires pour examiner comment certaines circonstances affectent nos choix moraux.

Feuille d'exercice 2 : passons en revue une série d'actions : sont-elles légales ou illégales? Quels sont les effets possibles de ces infractions, sur la personne concernée et sur autrui?

Voler les idées d'autrui

Les idées sont souvent recyclées, et le plagiat n'a rien de nouveau; mais la technologie a-t-elle changé l'ampleur du phénomène? Cette section explore la notion de propriété intellectuelle et passe en revue les questions liées à la preuve de la paternité des idées, des dessins et modèles et des concepts. Les étudiants s'efforceront ensemble de définir ce qu'est le plagiat, d'expliquer en quoi il peut être tentant et de trouver des arguments contre cette pratique.

Ils pourront visionner un clip destiné à lutter contre le piratage et réfléchir sur le message et les méthodes utilisées pour le faire passer.

Feuille d'exercice 3: approfondissons les réactions à une publicité contre le piratage qui fait le lien entre cette pratique et la triche à l'école.

Feuille d'exercice 4: un jeu de rôle dans lequel une équipe remporte un concours en trichant.

Contrefaçon

La créativité et l'originalité sont souvent louées et encouragées, mais il y a toujours des gens pour tirer profit du travail des autres. Les "faux" posent-ils problème, et peut-on toujours les distinguer des produits authentiques? Cette section traite également des droits et de la responsabilité du consommateur.

Les questions suivantes sont notamment abordées:

Comment repérer un faux? Explorons les indices qui trahissent les contrefaçons les plus courantes. Passons en revue les conséquences juridiques, sociales et morales de l'achat de contrefaçons.

Feuille d'exercice 5: qu'entend-on par "originalité" et "créativité", et en quoi peuvent-elles être importantes? Où trouver des contrefaçons et en quoi ces produits peuvent-ils poser problème?

PRÉSENTATION DES RESSOURCES



Divertissement en ligne

Dans cette section, les étudiants commencent par réfléchir aux différents programmes proposés à la télévision et sur Internet. Les questions de l'accès au contenu sont passées en revue, de même que celles relatives à son origine : quels choix avons-nous, et quel contenu est "légitime"? Quelles différences y a-t-il pour les utilisateurs et les créateurs? La réglementation a-t-elle suivi la demande des consommateurs?

Les étudiants doivent mettre en parallèle et comparer les sites de téléchargement "légal" et "illégal". Passez en revue les différentes opinions sur le prix du divertissement.

Feuille d'exercice 6: comparons les chaînes de télé "gratuites" et "payantes" en termes de contenu et de coût.

Feuille d'exercice 7: examinons en détail les conséquences du téléchargement illégal.

Piratage de films

Cette partie se concentre sur l'industrie cinématographique, et plus particulièrement sur les modalités et les raisons de la production de DVD pirates ainsi que sur les incidences de ce phénomène et du téléchargement illégal sur cette industrie et les personnes qui y travaillent. Dans la dernière section, les étudiants sont invités à explorer trois cas de figure différents.

Pour consolider les acquis de ce module, les étudiants doivent mettre au point leur propre campagne de lutte contre le piratage, en réfléchissant aux responsabilités sociales, juridiques et morales des différents intervenants au regard de la propriété intellectuelle.

**C'EST UN
FAUX!**

**NOTES À L'INTENTION
DES ENSEIGNANTS**

RÉSUMÉ DU MODULE



TITRE DU MODULE : C'est un faux!

PUBLIC CIBLE : 13 – 14 ans

OBJECTIFS: En s'appuyant sur leurs connaissances dans le domaine des marques, ce module aidera les élèves à mieux cerner et comprendre les raisons à l'origine de la contrefaçon, à réfléchir aux lieux de vente possibles et à définir les problèmes les produits de ce type peuvent soulever.

THÈMES ET MATIÈRES ABORDÉS : Éducation civique, technologies de l'information et de la communication, éducation religieuse et morale, sciences sociales et thèmes transdisciplinaires comme l'identité et la diversité culturelle, la technologie et les médias.

SOMMAIRE: Le module se divise en cinq parties.

Cours 1 – Activités préliminaires sur le sens du terme “faux” dans différents contextes. Quelles sont les connotations du terme? Quelles idées évoque-t-il? Quelle est l'origine du mot? Quel lien établir entre les termes “faux”, “marques”, “contrefaçons”, “image de marque” et “droit d'auteur”?

Cours 2 – À l'aide de différents exercices, ce cours permet aux élèves de mieux comprendre l'expression “droit d'auteur”.

Cours 3 – En se fondant sur une série de scénarios, des jeux de rôles incitent les élèves à réfléchir aux lieux de vente possibles de contrefaçons et aux problèmes que ce type de commerce peut soulever.

Cours 4 – Au moyen d'études de cas sur des atteintes au droit d'auteur, des exercices encouragent les élèves à s'interroger et à débattre des conséquences juridiques et éthiques de ces atteintes en mettant plus particulièrement l'accent sur les droits des travailleurs et des consommateurs.

Cours 5 – En se reportant à des publicités pour des produits célèbres protégés au titre du droit d'auteur, les élèves élaborent une campagne de sensibilisation qui met en avant le rôle des travailleurs à l'origine des produits.

APERÇU DU MODULE



COURS 1 : EXPLICATION DES TERMES

1) Cet exercice de rapprochement présente aux élèves différents contextes dans lesquels le mot “faux” peut être employé ainsi que différents synonymes du terme. L’ordre exact est le suivant :

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.	Son apparence manque de naturel.
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!	Il n’est pas sincère; c’est un menteur.
Les fleurs dans le vase paraissaient si naturelles; or, elles étaient fausses.	Les fleurs étaient artificielles.
Elle a imité la signature de son mari sur un document très important.	Elle a falsifié la signature de son mari.
Je croyais qu’il s’agissait d’un tableau original réalisé par un célèbre artiste, mais en réalité, c’était une copie.	Le tableau était un faux.

2) Cet exercice de vocabulaire fait découvrir aux élèves une liste de synonymes – des mots d’une signification voisine – du terme “faux”. Citons notamment : *feint, affecté, fallacieux, trompeur, imaginaire, contrefait, inventé, fictif, truqué, frauduleux, fantaisiste, bidon, prétendu, mensonger, reproduit, imité, simulé ou artificiel*. Les élèves passent en revue cette liste de mots et débattent de ceux qui renvoient aux connotations les plus péjoratives.

3) Les bonnes réponses :

EXTRAITS DE ROMANS	S’AGIT-IL D’UN ACTE ILLÉGAL OU D’AUTRE CHOSE?
<i>Emma (1815) - Jane Austen</i>	D’autre chose, à savoir de la grossièreté
<i>Jane Eyre (1847) - Charlotte Brontë</i>	D’autre chose, à savoir une émotion feinte
<i>De grandes espérances (1861) - Charles Dickens</i>	Acte illégal
<i>Les Misérables (1862) – Victor Hugo</i>	D’autre chose, à savoir de fausses croyances
<i>Guerre et paix (1869)- Léon Tolstoï</i>	Acte illégal

APERÇU DU MODULE



4) Propositions de réponses

SCÉNARIO	ATTEINTE AU DROIT D'AUTEUR OU AU DROIT DES MARQUES?	COMPLÉMENT D'INFORMATION NÉCESSAIRE?
M. Durand fabrique des chaussures de sport bon marché. Comme il veut qu'elles ressemblent à celles d'une célèbre marque alors il a reproduit le logo NIKE et le symbole de la marque sur ses chaussures.	Atteinte au droit des marques	Non
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.	Atteinte probable au droit d'auteur	Trouver si Akim a demandé à l'auteur de la célèbre chanson l'autorisation de l'associer à sa vidéo. A-t-il mentionné l'auteur du titre?
Mme Muaka s'occupe de la section théâtre de son école. Elle a photocopié une célèbre comédie musicale en 25 exemplaires qu'elle a remis à ses élèves pour leur permettre de répéter.	Possible atteinte au droit d'auteur	Se renseigner sur la célèbre comédie musicale dont il s'agit. À quelle date a-t-elle été publiée et est-elle toujours protégée au titre du droit d'auteur? Mme Muaka a-t-elle demandé à l'auteur l'autorisation de reproduire son œuvre? L'école vend-elle des billets pour assister au spectacle?
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 tout point semblable à l'original.	Atteinte au droit des marques et au droit d'auteur	Non
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".	Atteinte probable au droit des marques et au droit d'auteur. Dans certains pays, atteinte probable au droit à l'image de Lady Gaga.	Établir si "La série Lady Gaga" est enregistrée comme marque de bijoux. Se renseigner auprès d'un expert pour savoir si les bijoux correspondent ou non à une œuvre artistique artisanale originale.

APERÇU DU MODULE

COURS 2 : PROTECTION DU DROIT D'AUTEUR



1) Exemples de réponses possibles :

PRODUIT	EXEMPLE	LIEU D'ACHAT
Musique	Les plus grands succès de Lady Gaga	Amazon
Films	La reine des neiges	Amazon
Livres	Harry Potter	Librairie de quartier
Jeux électroniques	Minecraft	Site Web de Minecraft
Jeux de société	Monopoly	Magasin de jouets local
Affiches/photos	Poster de Cristiano Ronaldo	Site Web d'articles liés au football

2) Cet exercice dépend de l'avis des élèves et vise à les amener à se demander s'ils peuvent être directement concernés par le phénomène du piratage.

3) Réponses justes :

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.	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
Les ventes de DVD officiels et les téléchargements ne rapportent strictement rien aux artistes.	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.
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.	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 énorme incidence sur les personnes qui travaillent dans les industries de la création.

APERÇU DU MODULE



RAISONS INVOQUÉES POUR JUSTIFIER L'ACHAT DE PRODUITS PIRATES	CONTRE-ARGUMENTS
On rend service aux plus pauvres qui, sans nous, n'auraient pas la possibilité de voir ou d'entendre ces œuvres populaires.	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.
On préserve l'emploi grâce à cette économie alternative.	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.

4) Cette activité encourage les élèves à s'interroger sur le rôle joué par les droits de propriété intellectuelle dans la croissance de l'industrie cinématographique des pays en développement, notamment le Burkina Faso et le Kenya. Les courts extraits vidéo montrent comment l'essor de l'industrie cinématographique fait reculer la pauvreté et le chômage en créant des opportunités de travail pour des personnes chargées aussi bien de concevoir des films numériques que de les diffuser en salles. Si les films projetés et appréciés dans ces pays sont conçus sur place (et non importés de l'étranger), alors l'argent sera directement injecté dans l'économie du pays, dans l'intérêt de tous ses habitants. Le respect de la législation sur le droit d'auteur permet aux artistes, réalisateurs et producteurs d'être rémunérés à chaque projection de film. En cas de piratage de leurs films, les cinéastes auront plus de difficultés à rembourser leurs dettes, ce qui, par ricochet, pénalisera l'ensemble de l'économie. La législation sur le droit d'auteur contribue à protéger l'économie et lui permet de croître. Il est clairement démontré qu'une industrie cinématographique florissante, grâce au respect des droits des cinéastes, a un effet positif sur l'ensemble de l'économie d'un pays et sur tous ses habitants.

5) Réponses justes :

AFFIRMATION	VRAI ou FAUX
Le droit d'auteur n'est pas éternel.	VRAI
Si un produit est dans le "domaine public", il peut être librement reproduit.	VRAI

APERÇU DU MODULE



AFFIRMATION	VRAI ou FAUX
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.	FAUX. On ne peut télécharger que des contenus relevant du domaine public. Si telle ou telle œuvre est protégée par le droit d'auteur, on doit demander une autorisation avant de la télécharger.
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.	ÇA DÉPEND. Si le film ou le clip est tombé dans le domaine public, on peut l'utiliser en toute liberté. Si son utilisation relève d'une exception prévue par la loi, par exemple une utilisation sous forme de citation conformément aux bons usages, avec mention de la source et du nom de l'auteur, elle peut autorisée. Dans le cas contraire, une demande d'autorisation doit être déposée.
Le droit d'auteur ne concerne que les auteurs, musiciens, artistes et cinéastes professionnels et célèbres.	FAUX. Quiconque réalise une œuvre originale sous une forme tangible peut bénéficier d'une protection au titre du droit d'auteur.
Si on a acheté un DVD officiel du film Star Wars dans un magasin, il est illégal de le revendre sur eBay.	FAUX.
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.	FAUX. L'utilisation d'un court extrait à des fins d'étude fait l'objet d'une exception.
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.	FAUX. La protection au titre du droit d'auteur entre en vigueur dès que l'œuvre est exprimée sous une forme tangible et fixée.

COURS 3 : PROBLÈMES LIÉS À LA COMMERCIALISATION DE PRODUITS PIRATES

Ce cours donne aux élèves l'occasion de faire preuve de créativité et de mettre en pratique leurs connaissances de manière originale. Encouragez les élèves à réfléchir aux véritables personnes qui créent, utilisent et réalisent des produits officiels ou pirates. Le dernier exercice permet aux élèves de donner corps à leurs idées à l'aide d'un appareil-photo. Si ce support est disponible, veillez à conserver leurs créations de façon à pouvoir les utiliser lors de l'exposé final en fin de module.

APERÇU DU MODULE



COURS 4 : LÉGALITÉ ET ÉTHIQUE

1) Chaque pays disposant de législations distinctes, les enseignants veilleront à bien connaître la position juridique de leur pays avant d'entreprendre ces activités. L'essentiel est d'amener les élèves à s'interroger sur la différence entre légalité et éthique et à réfléchir à la gravité de certains actes illégaux par rapport à d'autres.

2) La base de données de l'OMPI renferme différentes études de cas utiles; elles peuvent être consultées à l'adresse suivante :

http://www.wipo.int/ipadvantage/fr/search.jsp?ins_protection_id=&focus_id=573

Ce lien propose un travail d'approfondissement en fin de cours à l'intention des élèves ayant accès à Internet.

3) Les mots doivent être présentés sous forme de diagramme de Venn et chaque section doit comprendre les informations suivantes :

TRAVAILLEURS – non-paiement de taxes / mauvaises conditions de travail / rémunérations illégales / perte de possibilités d'emploi

CONSOMMATEURS – produits de mauvaise qualité

ENVIRONNEMENT – destruction de l'environnement

TRAVAILLEURS / CONSOMMATEURS – produits contenant des éléments toxiques

ENVIRONNEMENT / CONSOMMATEURS

ENVIRONNEMENT / TRAVAILLEURS – origine dangereuse des matières premières / production non réglementée

TRAVAILLEURS / CONSOMMATEURS / ENVIRONNEMENT – pollution / élimination dangereuse des déchets de fabrication

Le ou les titulaires des droits de propriété intellectuelle ou le ou les créateurs du produit original risquent de rester endettés. Ils auront investi dans la mise au point de leur produit, si bien que si le consommateur achète des contrefaçons plutôt que le produit original, ces dettes ne pourront sans doute pas être remboursées. Par la suite, il est probable qu'ils n'auront pas non plus les moyens de développer de nouveaux produits, ce qui signifie que porter atteinte aux droits de propriété intellectuelle paralyse la créativité. Naturellement, l'inverse est vrai aussi : respecter les droits de propriété intellectuelle favorise la créativité.

4) La plupart des scénarios décrits ci-après illustrent des problèmes d'ordre juridique et éthique. Les réponses proposées ci-dessous ont donc pour objet de montrer l'aspect qui l'emporte. Cet exercice vise à encourager les débats sur les questions d'éthique liées à la contrefaçon et au piratage plutôt que de se concentrer uniquement sur le caractère illégal de ces agissements.

APERÇU DU MODULE



<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 juridique et éthique</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>Problème juridique et éthique</p>
<p>Nous avons pu acheter des articles aussi incontournables qu'un faux sac Louis Vuitton pour 15 livres sterling, de fausses chaussures Jimmy Choo 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>Problème juridique et éthique</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>Problème éthique</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>Problème éthique</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>	<p>Problème juridique et éthique</p>

APERÇU DU MODULE



COURS 5 : CAMPAGNES DE SENSIBILISATION

Le dernier cours du module vise à faire la somme des connaissances acquises par les élèves lors des cours précédents. Ils sont invités à élaborer des campagnes de sensibilisation sur les effets négatifs du piratage sur les travailleurs en s'appuyant sur des publicités trouvées dans des magazines. Si possible, les élèves seront encouragés à mettre au point des campagnes destinées à un véritable public et, en fonction du temps disponible, à s'efforcer de réaliser ces campagnes dans le but de les diffuser au sein de leur établissement scolaire et auprès du grand public.

**LES ARTISTES
ONT DES
DROITS**



**NOTES À L'INTENTION
DES ENSEIGNANTS**

RÉSUMÉ DU MODULE

LES ARTISTES
ONT DES
DROITS



TITRE DU MODULE : Les artistes ont des droits.

PUBLIC CIBLE : 13 – 14 ans

OBJECTIFS: En mettant l'accent sur la culture des adolescents, ce module traite des questions dont les jeunes devraient avoir conscience lorsqu'ils téléchargent des fichiers numériques de morceaux musicaux, d'images et de films.

THÈMES ET MATIÈRES ABORDÉS

Éducation civique, technologies de l'information et de la communication, éducation religieuse et morale, sciences sociales et dimensions intersectorielles telles qu'identité et diversité culturelle et technologie et médias.

INTRODUCTION

Ce module traite des questions entourant le téléchargement de musique, d'images et de films sur Internet et soulève des questions concernant le droit d'auteur et l'effet du téléchargement illégal sur les milieux artistiques. Il est divisé en cinq sections :

Leçon 1 – Les premières activités visent à déterminer dans quelle mesure les jeunes connaissent les industries de la création et sont conscients de l'importance de la créativité, l'accent étant placé sur le secteur numérique.

Leçon 2 – À partir de plusieurs articles, les activités prévues visent à développer la compréhension qu'ont les jeunes de la manière dont la créativité est valorisée dans le secteur numérique et commercialisée au sein de la société.

Leçon 3 – Sur la base de différents scénarios, des jeux de rôle encouragent les jeunes à réfléchir à la façon dont les fruits de la créativité individuelle peuvent être protégés dans le secteur numérique, l'accent étant placé sur le droit d'auteur.

Leçon 4 – Sur la base d'études de cas, les activités prévues encouragent les jeunes à réfléchir aux conséquences juridiques et morales du téléchargement illégal pour les consommateurs et les artistes.

Leçon 5 – À partir d'une série de liens pointant vers des sites Web, les étudiants partagent leurs connaissances et la manière dont ils comprennent le contenu de ce module en créant un blog destiné à promouvoir la protection des droits des artistes en ligne.

LEÇON 1 : PRÉSENTATION DES TERMES

1. Exemples de réponses possibles : sculpteur, musicien, chanteur, écrivain, cinéaste ou styliste.
2. Les étudiants doivent avoir accès à des dictionnaires (papier ou en ligne) pour cet exercice.
3. Dans cet exercice, les étudiants doivent faire part de leur opinion. Il est important qu'ils motivent leurs arguments dans la mesure du possible.



4. Les réponses correctes sont les suivantes :

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



5. Parmi les métiers ci-dessus, ceux qui relèvent sans conteste du secteur numérique sont les suivants :

- Directeur artistique publicité – créatif
- Animateur 2D
- Correcteur d'épreuves
- Réalisateur
- Graphiste
- Indexateur
- Concepteur de niveaux
- Testeur assurance qualité
- Vérificateur d'animation
- Storyboarder

Les autres métiers ci-après du secteur numérique peuvent notamment être cités : photographe, éditeur et musicien.

Autres domaines de compétences applicables au secteur numérique : art visuel et design / théâtre et dramaturgie / TV, film et photographie.

Les fonctions liées à la conception de sites et d'applications Web comprennent notamment : marketing en ligne/ production de contenu Internet/ commerce électronique/ développement de logiciels Web / recherche et analyse/ conception de sites.

LEÇON 2 : ÉVALUER LA CRÉATIVITÉ

1. Exercice dans le cadre duquel les étudiants doivent faire part de leur opinion. Il est important qu'ils motivent leurs arguments dans la mesure du possible.
2. Exercice visant à faire prendre conscience aux étudiants que la valeur d'une chose ne se mesure pas uniquement en termes financiers.
3. Exercice destiné à faire prendre conscience du fait que le progrès technologique peut modifier la façon dont on envisage la créativité. Il est important que les étudiants motivent leurs arguments dans la mesure du possible.
4. Sur la base des avis exprimés par les étudiants, cette discussion vise à encourager une réflexion sur ceux qui produisent le contenu numérique que nous consommons.
5. Axée sur les questions de propriété et de copie, cette discussion encourage les étudiants à avoir de l'empathie pour les producteurs de contenu numérique.
6. Ces recherches permettent aux étudiants d'en apprendre davantage sur la législation de droit d'auteur propre à leur pays.



LEÇON 3 : PROTÉGER LES DROITS DES ARTISTES

Cette leçon offre aux étudiants la possibilité de laisser libre cours à leur créativité et d'appliquer leurs connaissances de manière innovante. Encouragez-les à réfléchir à ceux qui se trouvent derrière le téléchargement illégal. La dernière activité permet aux étudiants de capturer leurs idées sur appareil photo ou sur caméra, le cas échéant. Si c'est le cas, conservez les images afin de pouvoir les réutiliser pour la dernière activité (création d'un site Web).

LEÇON 4 : CONNAÎTRE LES RÈGLES

1. Sur la base d'une étude récente menée au Royaume-Uni, les étudiants sont invités à parler honnêtement de leur comportement sur Internet afin de réfléchir aux raisons et aux conséquences possibles.
2. Activité de compréhension de texte sur le cas d'un jeune homme poursuivi pour avoir retransmis illégalement des matches de football. Dans la discussion qui suit, il est important que les étudiants s'efforcent de motiver leurs arguments. Concernant la première question, la réponse est que, même si G. G. ne s'était pas fait payer, son activité aurait néanmoins été illégale au regard de la législation du Royaume-Uni et de nombreux autres pays. L'aspect financier a certainement aggravé la sentence.
3. Un bref extrait d'article d'actualité vise à lancer la discussion sur la manière dont est perçu le téléchargement illégal et sur les aspects moraux du problème.
4. Quelques déclarations servent à lancer la discussion sur le rôle des fournisseurs d'accès à Internet dans la protection des droits de propriété intellectuelle. Cet exercice vise à présenter certains des problèmes et conflits d'intérêts entourant cette question et à sensibiliser les étudiants au délicat équilibre entre les droits et responsabilités des artistes, des consommateurs et des fournisseurs de services.
5. Les étudiants sont invités à faire des recherches pour trouver d'autres affaires de téléchargement illégal dans leur pays. L'accent est mis sur les questions morales de ce phénomène et sur les "peines dissuasives" destinées à envoyer un message fort à tout contrevenant.

LEÇON 5 : BLOGUER POUR LES DROITS DES CRÉATEURS

La dernière leçon de ce module vise à faire le point sur les acquis des précédentes leçons. Les étudiants sont invités à concevoir un site Web pour sensibiliser les adolescents de leur âge aux droits et responsabilités entourant le téléchargement illégal sur Internet.



***Notes à l'intention
des enseignants***

résumé du module



**C'EST
GRATUIT?**

TITRE DU MODULE: C'est gratuit?

PUBLIC CIBLE: 14 – 15 ans

OBJECTIFS: Encourager les étudiants à réfléchir aux industries de la création de leur propre pays et dans le monde entier. Examiner les différentes manières dont les étudiants emploient l'Internet et leur attitude face à leurs propres droits, en mettant en lumière leurs responsabilités vis-à-vis des artistes et des industries de la création.

THÈMES ET MATIÈRE ABORDÉS: Citoyenneté, technologies de l'information et de la communication, éducation religieuse et morale, études sociales et questions transsectorielles telles que la diversité identitaire et culturelle, ou la technologie et les médias.

Introduction

La créativité et l'originalité semblent prendre une importance croissante sur les plans économique, social et culturel. Parallèlement, il devient de plus en plus facile d'accéder aux technologies numériques, dont l'influence ne cesse de croître. Ces technologies en plein essor ont eu une incidence très profonde sur les industries de la création : la photographie numérique, la conception assistée par ordinateur, la technologie MP3 et même les simples outils d'édition d'images sont autant d'exemples d'innovations qui ont bouleversé la manière dont les produits de la création sont fabriqués et consommés. Pourtant, il semble que l'on présente toujours la technologie comme étant opposée à la créativité. D'où vient donc cette idée? Cette opposition ne serait-elle pas un mythe?

Selon les médias, il existe une disparité croissante entre les droits et les responsabilités des fabricants de produits de la création et ceux des consommateurs. La presse parle en effet de plus en plus souvent de problèmes de propriété, de vie privée, de libertés individuelles et de contrôle des contenus. Les organismes politiques, le secteur privé et les associations de consommateurs ne cessent de débattre de ces questions en défendant leurs intérêts respectifs : les utilisateurs veulent pouvoir accéder à tous les contenus rapidement, facilement et le plus souvent gratuitement, tandis que les titulaires de droits veulent parfois contrôler la manière dont leurs contenus sont utilisés. Alors que ces débats prennent de l'ampleur, il devient essentiel de bien comprendre les problèmes et leurs origines.

Le présent document est organisé en six sections comportant chacune des informations, des points à discuter, des questions et des travaux de recherche.

Section 1 : les industries de la création

De quoi s'agit-il? Comment se sont-elles développées au fil du temps? Pourquoi sont-elles importantes aujourd'hui?

Dans cette section, les étudiants sont invités à évaluer l'importance des industries de la création dans leur propre pays, ainsi que celle de certaines marques étrangères. Ils devront aussi déterminer dans quelle mesure ces industries contribuent à l'économie de leur pays, qu'il s'agisse de cinéma, de logiciels, ou encore de style et de mode. Enfin, ils devront mener des recherches pour connaître le nombre d'employés, les marchés cibles et l'organisation structurelle des industries de la création afin de mieux saisir l'importance de ces secteurs et la portée de leurs activités.

Section 2 : évaluer la créativité

Comment déterminer le prix de la créativité? Quelle est la valeur des produits et des services de la création non seulement du point de vue économique, mais aussi sur le plan social ou culturel?

Dans cette partie, les étudiants vont approfondir le thème des industries de la création en se penchant sur la notion de valeur des produits issus de ces industries, et en examinant les différents publics ciblés. Les enseignants souhaiteront peut-être aborder aussi le concept de valeur esthétique et tenter de lier celle-ci à la valeur économique. Ce débat s'appuiera sur l'exemple des œuvres de grands peintres et sur la notion de rareté. Il portera en outre sur la reproduction des œuvres d'art et l'incidence que celle-ci peut avoir sur la valeur. Au-delà des objets d'art, cette partie traite également des représentations et des concerts. Les étudiants sont ensuite invités à effectuer des recherches sur les grands couturiers, afin de déterminer quels sont leurs publics cibles et comment ils parviennent à pratiquer des prix aussi élevés. Enfin, pour porter leur réflexion plus loin dans le domaine des représentations, les étudiants sont invités à recenser les différentes manières dont ils consomment des films et à examiner leurs propres préférences dans ce domaine.

Section 3 : protéger la créativité

Qu'est-ce que la propriété intellectuelle et quel est son rapport avec la créativité? Pourquoi est-elle importante à l'ère numérique?

Après s'être penchés sur la valeur économique et culturelle, les étudiants vont examiner les différentes manières d'éviter que les idées créatives soient exploitées par des personnes qui n'en détiennent pas la propriété intellectuelle. Ils étudieront en particulier les problèmes de protection du droit d'auteur qui sont nés de l'ère numérique et de ses méthodes de reproduction. Un large éventail d'industries et de produits de la création seront examinés, depuis la mode jusqu'aux livres. Une première définition du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle sera proposée, et les étudiants seront invités à réfléchir à ses conséquences.

Section 4 : le consommateur numérique

Comment les choix offerts aux consommateurs ont-ils évolué à l'ère du numérique? Les domaines d'activité classiques des industries de la création sont-ils menacés par ces changements? À quels droits les utilisateurs du monde numérique peuvent-ils prétendre?

Beaucoup d'activités prévues dans cette partie reposent sur les expériences que les étudiants eux-mêmes ont pu connaître, depuis l'achat d'un billet de concert jusqu'à l'usage des réseaux sociaux. Nous commencerons par évoquer des questions touchant non seulement aux droits numériques mais aussi aux responsabilités en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle, notamment pour les étudiants. Nous reprendrons le titre de ce chapitre, qui pose la question de la gratuité, et ferons le lien avec les attentes des étudiants en matière d'accès à l'Internet. Nous leur demanderons de réfléchir aux perspectives offertes par ce réseau, et plus généralement par les technologies numériques en termes d'accès à la culture et aux produits de la création.

Section 5 : la réaction des entreprises

Comment les différents secteurs des industries de la création ont-ils réagi à l'évolution des technologies et des habitudes de consommation? Quels problèmes et quelles perspectives cette évolution a-t-elle fait naître?

Compte tenu de l'incidence des technologies numériques et de l'Internet sur les industries de la création, nous demanderons aux étudiants de recenser les différentes manières dont ces industries ont réagi aux évolutions technologiques, et les conséquences de celles-ci sur leur développement et leur rentabilité ultérieurs. Nous inviterons les étudiants à réfléchir aux conséquences que le téléchargement illicite, par exemple de musique ou de films, pourrait avoir sur les industries qui produisent ces œuvres, ainsi que pour les artistes concernés. Nous les chargerons de déterminer de quelle manière ces industries ont relevé le défi et s'il est possible de protéger le droit d'auteur sur l'Internet. Nous évoquerons à nouveau la question de la responsabilité, tant à l'échelle de l'individu que de l'entreprise, en matière d'accès à des produits culturels sur l'Internet.

Section 6 : Un avenir parfait?

Quel compromis peut-on trouver entre les intérêts du consommateur et ceux de l'entreprise, et entre leurs droits et leurs responsabilités? Comment les créateurs peuvent-ils protéger leurs intérêts à mesure que les technologies évoluent et s'adaptent?

Dans cette partie finale, les étudiants feront la synthèse de tout ce qu'ils ont appris et des avis qui ont été exprimés au fil des cinq sections précédentes. Ils examineront les différentes démarches et possibilités offertes par l'Internet et les technologies numériques. Les droits et les responsabilités numériques seront évalués à la lumière de l'expérience personnelle des étudiants sur l'Internet. Les étudiants seront invités à réfléchir aux différentes solutions qui permettraient aux industries de continuer à créer de nouveaux produits (films, musique ou autres) et de les diffuser par l'Internet ou sur d'autres supports numériques, tout en protégeant leurs droits de propriété intellectuelle. Comme certains consommateurs de ces produits seront les artistes de demain, les étudiants sont invités à réfléchir à la manière dont leurs propres œuvres s'inscriront plus tard dans l'environnement numérique. S'il n'existe pas de réponse parfaite à ces questions, il n'en reste pas moins que les problèmes abordés auront une incidence directe sur la manière dont les étudiants accéderont eux-mêmes aux produits culturels et les consommeront à l'avenir.

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