



La réalisation de produits multimédias dans l'éducation et la recherche

Antoine Latreille

► **To cite this version:**

Antoine Latreille. La réalisation de produits multimédias dans l'éducation et la recherche.
<http://www.msh-paris.fr>, 2002. edutice-00000028

HAL Id: edutice-00000028

<https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000028>

Submitted on 19 Jun 2003

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La réalisation de produits multimédias dans l'éducation et la recherche

Antoine Latreille

Maître de conférence à l'université Paris Sud
(Faculté Jean Monnet)

Correspondants étrangers ayant répondu à l'enquête :

- Florian Harms, Rechtsreferendar auprès du TGI de Duisburg (Allemagne)
- Paul Torremans, Professeur à l'université de Leeds (Belgique, Grande-Bretagne)
- Raquel Xalabarder, Professeur à l'université Oberta de Catalunya (Espagne, USA)

Table des matières

La réalisation de produits multimédias dans l'éducation et la recherche	1
Table des matières	2
Introduction	3
I - L'utilisation de matériaux préexistants lors de la constitution d'un produit multimédia	5
A - Existence d'une propriété intellectuelle	6
B - Absence ou limites à la propriété intellectuelle	12
II - La réalisation de matériaux dédiés au produit multimédia	16
A - Relation juridique avec les participants	16
B - Régime et qualification du produit dans son ensemble	18
III - Les conditions d'intégration des matériaux dédiés ou préexistants	27
A - Gestion individuelle des droits d'auteur sur les matériaux utilisés	27
B - Gestion collective des droits d'auteur sur les matériaux utilisés	29
IV - Les questions particulières liées à la mise en œuvre des droits voisins (producteurs, artistes-interprètes, entreprise de communication audiovisuelle)	29
Conclusion et perspectives	30

Introduction

1. Le thème de cette étude concerne les principales questions juridiques entourant l'élaboration et l'exploitation des produits multimédias dans le milieu de l'enseignement et de la recherche. Pour avoir une idée précise des problèmes, les développements suivants intègrent des observations de droit comparé.

La problématique abordée nécessite d'abord de partir sur des bases communes concernant la définition du produit multimédia. Le postulat de départ est donc que ce dernier est **toute création numérique interactive diffusée par réseaux ou sur support édité**. L'acception retenue est volontairement large pour embrasser toutes les situations existantes ou envisageables en matière d'éducation et de recherche.

2. Le thème retenu est particulièrement complexe pour au moins deux raisons. Premièrement, l'objet appréhendé est lui-même complexe. Dans la plupart des cas, il réunit des apports dans des domaines différents (informatique, littéraire, graphique...) réalisés par des personnes souvent nombreuses et avec des statuts différents.

Secondement, il n'existe pas à l'heure actuelle de textes normatifs particuliers régissant ces objets ; que ce soit sur le plan national ou international. De surcroît, aucune jurisprudence établie n'existe, ni en France ni à l'étranger ; sauf à constater que les produits multimédias doivent être traités comme toutes les autres œuvres de l'esprit.

3. Né des nouvelles techniques de l'information, le produit multimédia est une création numérique complexe. Son élaboration requiert la réunion d'une multitude d'apports techniques et créatifs, représentés en langage binaire.

La définition des produits multimédias est variable. Cependant les spécialistes sont unanimes sur la condition de pluralité, de fusion des médias incorporés.

Le produit multimédia est donc un médium qui utilise l'ensemble ou plusieurs des modes de communication choisis par les autres médias. Cette caractéristique n'empêche pas la création de révéler une logique propre, une cohérence profonde. Dans « multimédia », le média est entendu au sens de moyen d'expression, de mode particulier de mise en forme du message : c'est le canal d'information. Les canaux d'information sont de trois ordres : texte, son, image¹.

4. Tous les produits multimédias sont numériques. La réciproque n'est pas vérifiée. Toutes les applications numériques ne sont pas des créations multimédias. La forme numérique est d'ailleurs en passe de devenir le mode d'expression et le véhicule polyvalent d'une grande partie des œuvres de l'esprit. Le codage numérique est le facteur d'unité, de cohérence entre les éléments. Par rapport aux autres produits culturels, la création multimédia est la seule qui autorise la numérisation jusqu'au bout de la chaîne de production et de diffusion.

Dans la création multimédia, le code numérique permet de fondre tous les apports. Elle se caractérise par un mode de diffusion et d'expression unique. L'unicité du vecteur de communication ne se réduit pas aux supports préenregistrés. Face aux supports édités dits « hors ligne »², se développe la transmission par réseaux, dite « en ligne »³. Promise à un brillant avenir, la communication *on line* s'effectue elle-même selon des procédés divers⁴.

¹ Il est à noter que personne ne fait référence au logiciel. Preuve en est que ces créations demeurent à part car elles ne s'expriment pas directement sous une forme sensible.

² Traduction de l'expression *off line*.

5. L'interactivité s'entend de la participation active de l'utilisateur. Il peut modifier unilatéralement les portions de la création représentées devant lui. Interactivité s'oppose à linéarité. Cette faculté est une condition *sine qua non* de la qualité de création multimédia. La faculté de navigation est rendue possible grâce au langage dialogué de l'informatique. En conséquence, toutes les créations multimédias comprennent une part de programme d'ordinateur, d'instructions.

La création multimédia ne se contente pas d'une simple juxtaposition d'éléments hétéroclites. Elle procède d'un effort de conception. Elle bénéficie d'une logique propre. Les apports sont non seulement « rassemblés », mais aussi « scénarisés ». Les éléments réunis sont « combinés selon un schéma intellectuel ou artistique original, et dont la consultation implique un logiciel de navigation permettant une interactivité entre l'homme et le produit »⁵. La création multimédia est le résultat d'une volonté éditoriale. C'est un produit nouveau, irréductible à la somme des éléments de forme incorporés.

6. Le produit multimédia est composé majoritairement de créations de formes préexistantes ou réalisées expressément. Sa constitution est soumise au respect du droit des auteurs sollicités. Il apparaît en effet que la plupart des contributions sont des œuvres de l'esprit. En conséquence, un droit privatif est accordé aux auteurs, créateurs des apports. Le statut de ces derniers, tout comme la médiation de l'outil informatique, n'écartent pas l'attribution de droits.

Les participants sont alors classiquement investis de prérogatives d'ordre patrimonial et moral, ce qui peut poser des difficultés lorsque le produit a une finalité d'enseignement ou de recherche.

Il s'agit donc de déterminer la protection juridique adéquate qui saura au mieux préserver les intérêts des différents protagonistes. Dans la plupart des cas, les dispositions prévues par le droit d'auteur sont tout à fait adaptées. Seul un effort visant à faciliter la gestion des droits est réellement opportun pour faire face à la multiplicité et à la diversité des contributeurs. Les organismes représentant les ayants droit ont conscience du problème et, comme nous le constaterons, les sociétés de gestion collective tentent de proposer des solutions.

7. Le produit multimédia dans son ensemble est aussi une création immatérielle. Il revêt une valeur économique et doit donc être considéré comme bien.

En tant que bien, cette création bénéficie d'une protection juridique. Parmi les protections possibles, la propriété est la plus complète en ce qu'elle confère un droit exclusif, absolu et perpétuel. L'une de ses déclinaisons est particulièrement avantageuse : le droit d'auteur. En effet, ce dernier confère un monopole fort, durable, international, sans formalité ni coût. Il octroie aussi des attributs d'ordre extra-patrimonial. Ainsi, la plupart des spécialistes s'accordent pour estimer « que la protection de la propriété intellectuelle doit être à la hauteur des nouveaux défis liés à la mondialisation et à l'industrie multimédia, et doit rester hautement prioritaire tant au niveau européen qu'au niveau international »⁶.

³ Traduction de l'expression *on line*. Malgré l'appellation, la mise en réseau nécessite un processus d'édition mais pas de fabrication d'exemplaires.

⁴ Réseau filaire ; paire torsadée (type téléphone), câble coaxial, fibre optique. Réseau hertzien ; relais terrestre, diffusion satellitaire.

⁵ Rapport du Sénat, *Les nouveaux services de communication audiovisuelle et l'industrie multimédia*, Document Sénat n° 245, 1995, p. 24.

⁶ *L'Europe et la société d'information planétaire*, Recommandation du groupe Martin Bangeman, *Bulletin de l'Union Européenne*, Office des publications officielles des communautés européennes, Luxembourg, supplément 2/1994, p. 22-23.

Pour mettre en œuvre sa position, la Commission conseille de réexaminer les dispositions en vigueur pour les adapter si nécessaire. La Commission met aussi l'accent sur l'importance de disposer d'un système souple et efficace d'autorisation d'exploitation des œuvres pour garantir le dynamisme de l'industrie multimédia européenne.

Pourtant, l'accèsion à ce mode de réservation est subordonnée à la qualité d'œuvre de l'esprit. Elle requiert une paternité sous la forme d'un apport original dans l'univers des formes. Si la présence d'un ou plusieurs auteurs est le plus souvent vérifiée, le caractère original reste à démontrer. Dans quelle mesure peut-on parler de reflet de la personnalité lorsque l'on connaît les conditions dans lesquelles les créations sont élaborées ?

8. Dans l'hypothèse où la création multimédia est une œuvre de l'esprit, il est alors nécessaire de définir le régime applicable. Le droit d'auteur n'est pas univoque. Il offre une pluralité de mécanismes dont aucun n'est, de prime abord, dédié à la création multimédia. Cette dernière correspond à un mélange des genres. La protection juridique apparaît comme fragmentée. Cette atomisation est facteur d'incertitude.

Les acteurs économiques, « marchands d'œuvres », réclament une protection. Cette réservation est justifiée par la prépondérance de leur rôle dans le processus d'élaboration de la création multimédia. À travers les différents droits positifs ou les différents régimes appliqués à l'œuvre numérique complexe, on étudiera dans quelle mesure les exploitants peuvent obtenir gain de cause.

9. L'étude qui suit est principalement axée sur la comparaison du droit positif de divers États considérés comme représentatifs. Il s'agit des États-Unis, de la Grande-Bretagne, de l'Allemagne, de l'Espagne et de la Belgique. Pour chacun de ces pays, un correspondant étranger a rempli un questionnaire élaboré par nos soins. Les réponses à ce questionnaire sont mises en perspective avec les solutions françaises qui sont aussi exposées.

Quatre axes ont été suivis.

Dans un premier temps, il s'est agi de s'interroger sur les conditions dans lesquelles des matériaux préexistants peuvent (ou ne peuvent pas) être utilisés dans le cadre de produits multimédias d'enseignement ou de recherche.

Dans un deuxième temps, il a fallu s'interroger sur l'élaboration de matériaux dédiés à ces mêmes produits en se penchant notamment sur le sort des créateurs.

En troisième lieu, il était opportun d'envisager les mécanismes communs grâce auxquels, préexistants ou dédiés, les matériaux peuvent être exploités dans le respect des droits de la propriété intellectuelle.

Dans un quatrième temps, et de façon résiduelle, nous évoquerons la question des droits voisins du droit d'auteur. En effet, la plupart des législations reconnaissent des prérogatives de propriété intellectuelle à des auxiliaires de la création. L'existence de ces droits est potentiellement génératrice d'obligations pour l'exploitant d'une création multimédia.

I - L'utilisation de matériaux préexistants lors de la constitution d'un produit multimédia

10. L'incorporation de matériaux divers au sein des produits multimédias est quasi inévitable. Qu'il s'agisse d'écrits, de sons, de photographies, de dessins ou de séquences audiovisuelles, la création numérique complexe est le lieu privilégié d'une réexploitation. Il est donc indispensable de s'interroger sur les obligations liées à cette utilisation en distinguant les situations dans lesquelles le droit d'auteur s'applique de celles dans lesquelles il est limité, voire écarté.

A - Existence d'une propriété intellectuelle

- Quels critères permettent de déterminer si les objets visés sont protégés par le droit d'auteur ?

11. En France, un matériau est protégé au titre du droit d'auteur s'il peut être qualifié d'œuvre de l'esprit, c'est-à-dire correspondre à une création de forme originale. Dans cette expression, le critère de forme permet d'exclure les idées et les concepts du droit d'auteur : il ne protège que la mise en forme, l'expression de la création, même si dans certaines conditions, et notamment en matière littéraire, la trame, ou la composition, peut être protégée. Le critère d'originalité est, quant à lui, plus difficile à appliquer dans la mesure où traditionnellement, il renvoie à l'empreinte de la personnalité de l'auteur. Néanmoins, cette condition subjective étant très difficile à apprécier notamment en ce qui concerne les créations « utilitaires » ou issues de l'informatique, le droit positif se contente le plus souvent d'une création personnelle, voire d'un effort personnalisé du créateur. On le voit, la protection est donc largement accordée et ce d'autant plus que le Code de la propriété intellectuelle ne dresse pas une liste fermée des créations protégeables.

12. Le droit d'auteur belge adopte aussi le critère d'originalité. Comme en droit français, il requiert l'empreinte de la personnalité de l'auteur (Cour de cassation, jugement du 27 avril 1989, Pas., 1989, I, 908). De même, les idées ne sont pas protégées. Pour être protégée une idée doit avoir pris une forme concrète (Bruxelles, jugement du 16 janvier 1954, Pas., 1956, II, 17).

13. En Grande-Bretagne, le critère d'originalité est aussi requis. Mais il est vérifié en présence d'un investissement minimal de « skill and labour » dans la création. L'empreinte de la personnalité de l'auteur n'est pas un critère, puisque le savoir-faire ou le travail suffisent (*Ladbroke v William Hill* (1964) 1 All ER 465 ; *Interlego AG v Tyco Industries Inc* (1989) AC 217).

Chaque œuvre doit également être fixée dans une forme durable (*Merchandising Corp'n of America v Harpbond Inc* (1983) FSR 32) et il doit s'agir d'une œuvre. Cette dernière condition implique que par exemple les noms ou les titres ne sont pas protégés (*Ladbroke v William Hill* (1964) 1 All ER 465 ; *Interlego AG v Tyco Industries Inc* (1989) AC 217).

L'œuvre doit également entrer dans une des catégories prévues par la loi de 1988 et en principe chaque œuvre n'entre que dans une seule catégorie (*Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd* (1997) FSR 401) sauf lorsque différentes catégories protègent le même objet sous une forme différente.

14. En Espagne, la protection est reconnue aux créations littéraires, artistiques ou scientifiques originales, exprimées par tous moyens tangibles ou non (art. 10.1 TRLPI). Le critère d'originalité est très souple puisqu'il est rempli dès qu'il ne s'agit pas d'une copie. On est ici plus proche d'un critère de nouveauté. À défaut de droit d'auteur, les matériaux peuvent facilement accéder à une certaine réservation par le biais de l'action en concurrence déloyale (SAP Barcelona 9-11-1994, SAP Madrid 13-12-1994).

15. Aux États-Unis, le *copyright* est acquis aux matériaux originaux et fixés sous une forme tangible. L'originalité s'entend de la création indépendante qui s'oppose à la copie. Mais le résultat doit démontrer aussi un degré minimum de créativité (*Feist v. Rural Tele Serv.Co.*, 499 U.S.340 (1991) and *Alfred Bell v. Catalda*, 191 F.2d 99 (2d Cir. 1951)). La condition de tangibilité est quant à elle acquise dès que la forme est suffisamment permanente ou stable pour être perçue, reproduite ou communiquée de toute autre manière durant un certain temps.

16. La loi allemande relative au droit d'auteur et aux droits voisins du 9 septembre 1965 dans la version révisée du 8 mai 1998 (*Urheberrechtsgesetz* = UrhG) protège toute œuvre qui représente une « création de l'esprit personnelle » (§ 2, al. 2 UrhG).

Quatre critères permettent de déterminer si une œuvre est protégée par le droit d'auteur :

- **Création personnelle** : L'œuvre doit relever d'une « activité créative d'origine humaine ».

Sont ainsi exclues les œuvres générées par des machines et ordinateurs sans intervention de l'homme et les créations exécutées par des animaux.

- **Contenu intellectuel** : L'œuvre doit être l'expression de l'esprit humain, c'est-à-dire présenter un contenu intellectuel ou émotionnel. Les résultats d'un procédé purement mécanique ne suffisent pas. Il n'est cependant pas requis que l'œuvre ait un mérite esthétique spécifique⁷.

- **Mise en forme perceptible** : La création doit avoir pris une forme qui est perceptible (directement ou à l'aide de moyens techniques⁸) pour les sens humains⁹. La simple réflexion non extériorisée ne mérite pas de protection¹⁰. Cependant, il n'est pas besoin d'une fixation corporelle ou durable : ainsi, le discours, qui n'a pas encore été fixé par écrit ou la pièce musicale improvisée¹¹ bénéficient déjà de la protection du droit d'auteur.

Une conception interactive de l'œuvre ne porte pas atteinte à la protection par le droit d'auteur, si la mise en forme est avancée à un tel point que le contenu intellectuel révèle l'individualité de l'œuvre¹².

- **Individualité** : L'individualité est considérée comme le critère déterminant de la notion de « création de l'esprit personnelle ». Elle exprime la nécessité que l'œuvre porte l'empreinte de la créativité intellectuelle personnelle de l'auteur¹³. La jurisprudence allemande utilise également la notion de « particularité créative »¹⁴.

Pour apprécier l'individualité des œuvres, la jurisprudence et la doctrine allemande utilisent le critère de « niveau de créativité »¹⁵. Ce dernier permet de départager les œuvres protégées des produits d'une activité purement artisanale ou correspondant à toute autre activité quotidienne.

Selon la jurisprudence et la doctrine dominante, le niveau de créativité requis n'est pas le même selon les différentes catégories d'œuvres : ainsi, les œuvres d'arts appliqués (par le fait d'une protection éventuelle et jugée suffisante par le droit de la propriété industrielle) ou les œuvres littéraires destinées à un usage pratique (mode d'emploi¹⁶) doivent révéler un niveau de créativité particulièrement élevé¹⁷.

Dans toutes les législations, la protection par le droit d'auteur n'est pas subordonnée à l'existence d'une nouveauté objective ou d'une finalité particulière de l'œuvre. Elle ne tient compte ni de sa qualité ou quantité, ni des efforts matériels et financiers effectués lors de la

⁷ BGH, arrêt du 9 mai 1985, GRUR 1985, 1041 (1047).

⁸ BGH, arrêt du 27 février 1962, BGHZ 37, 1 (7).

⁹ BGH, arrêt du 9 mai 1985, GRUR 1985, 1041 (1046).

¹⁰ OLG München, arrêt du 24 mars 1988, ZUM 1989, 588.

¹¹ LG München I, jugement du 17 mai 1991, GRUR Int. 1993, 82 (83).

¹² BGH, arrêt du 17 avril 1953, BGHZ 9, 237 (241).

¹³ BGH, arrêt du 21 avril 1953, BGHZ 9, 262 (268).

¹⁴ BGH, arrêt du 11 mars 1993, GRUR 1994, 206 (207s.).

¹⁵ Schricker-Loewenheim, § 2, note 24.

¹⁶ BGH, arrêt du 10 octobre 1991, GRUR 1993, 34 (36).

¹⁷ BGH, arrêt du 9 mai 1985, GRUR 1985, 1041 (1047s.).

création de l'œuvre. La conformité aux bonnes mœurs et le respect de la loi sont également indifférents.

- La détention par l'organisme producteur d'un exemplaire de l'objet joue-t-elle un rôle sur l'existence et la mise en œuvre de la propriété intellectuelle ?

17. En France, le Code de la propriété intellectuelle établit clairement la distinction entre la propriété matérielle du support de l'œuvre et le droit d'auteur sur cette même œuvre. Le détenteur du support d'une œuvre n'a donc aucun droit de propriété intellectuelle sur cette dernière. Il ne peut pas l'exploiter et détient uniquement un droit d'usage privé limité à sa propre personne ou à son cercle d'intimes. Néanmoins, certains tribunaux ont jugé que, dans des cas particuliers, le transfert du support valait cession d'un droit d'exploitation limité par ce qui était prévisible par le créateur (remise de négatifs par un photographe). La solution est la même en Belgique.

18. En Grande-Bretagne, le principe est identique à deux nuances près. Concernant les programmes d'ordinateur, le propriétaire d'une copie légitime a une licence implicite qui permet l'utilisation normale de l'œuvre, mais ceci n'inclut pas sa réutilisation dans le contexte de la création d'une nouvelle œuvre. Cette solution émane de la directive européenne de 1991 sur la protection des programmes d'ordinateur et devrait donc s'appliquer à tous les pays de l'Union européenne. Son effet est néanmoins limité par l'interdiction d'exploitation et ne devrait se cantonner qu'aux logiciels « outils » dans le cadre d'un produit multimédia (sur le sujet, cf. *infra*). Dans le même sens, celui qui a commandé une œuvre sur mesure semble avoir un droit d'utilisation de cette œuvre, mais ceci ne dépend pas simplement de la détention d'un exemplaire de l'œuvre. (*Warner v Gestetner* (1988) EIPR 89).

19. En Espagne, la distinction des droits est avérée sauf en ce qui concerne le propriétaire du support original d'une œuvre d'art en deux ou trois dimensions (photographie, peinture, dessin, gravure, lithographie, bande dessinée, sculpture et créations des arts appliqués) qui peut représenter l'œuvre en public. Cette solution particulière ne s'applique pas si l'auteur l'a expressément interdit au moment du transfert de propriété du support ou si la représentation en question est préjudiciable à son honneur ou à sa réputation professionnelle. Néanmoins, la représentation d'une création d'art plastique dans des scènes d'un film et sur les affiches de ce dernier n'entre pas dans ce cas de figure (25-10-1999. Provincial Audience of Madrid en application de l'art. 56 TRLPI). Il ne semble pas que les manuscrits d'œuvres littéraires ou les partitions entrent dans le champ d'application de la disposition. De surcroît, le propriétaire n'est pas autorisé à reproduire l'œuvre ni à la transformer.

20. Aux États-Unis, une disposition proche permet au propriétaire légitime d'une copie d'œuvre de représenter l'œuvre à la condition que la communication ne dépasse pas une vue à la fois et que le public soit au même endroit que l'exemplaire en question.

21. En Allemagne, la détention d'un exemplaire d'une œuvre spécifique par l'organisme producteur du produit multimédia ne joue aucun rôle sur l'existence du droit d'auteur. En effet, la protection du droit d'auteur est indépendante de la détention du support matériel, de même qu'elle est indépendante de la publication de l'œuvre. Néanmoins, la détention d'un exemplaire de l'œuvre permet au producteur d'un produit multimédia de tirer des conclusions indirectes sur le statut de l'œuvre, dans le sens où la loi attache un certain nombre de conséquences à sa publication et à sa parution. Selon l'article § 6 al. 1 UrhG, une œuvre est **publiée**, si elle est « rendue accessible au public avec l'accord de l'auteur ». Selon le § 6 al. 2 UrhG, une œuvre est

parue, « si, avec l'accord de l'auteur, un nombre suffisant de reproductions de l'œuvre a été proposé au public ou mis en circulation ». Dans le domaine des arts plastiques, il suffit que l'original (ou une pièce de reproduction) soit accessible au public de façon permanente avec l'accord de l'auteur. Il en résulte une présomption de la qualité d'auteur de la personne désignée comme tel sur les exemplaires de l'œuvre parue (§ 10 al. 1 UrhG).

- La forme numérique initiale de ces objets influe-t-elle sur l'existence d'une protection ?

22. De manière générale, et quel que soit le pays, les matériaux initialement numériques ne sont pas traités différemment des autres. Ils n'échappent pas au droit d'auteur ni, sur un plan juridique, ne facilitent leur intégration dans un produit multimédia. Globalement, le média utilisé et *a fortiori* le signal emprunté sont indifférents. Le fait qu'une œuvre soit conçue et créée sous forme numérique ne porte aucune conséquence à sa protection, ni à sa qualification comme appartenant à une catégorie spécifique d'œuvre existante. L'œuvre numérique n'est pas une catégorie en elle-même. Même dans un État comme la Grande-Bretagne où les types d'œuvres sont définis par la loi, les termes employés sont suffisamment larges pour s'avérer neutres du point de vue de la technique de communication utilisée.

- La numérisation *a posteriori* influe-t-elle sur l'existence d'une protection ?

23. Un raisonnement identique peut être tenu concernant la numérisation *a posteriori*. En règle générale, la numérisation est considérée comme une reproduction d'une œuvre existante et non comme une adaptation sauf si l'opération de numérisation s'accompagne d'un investissement créatif non négligeable. La numérisation ne touche qu'à l'apparence de l'œuvre et à la possibilité de sa représentation immatérielle. L'œuvre elle-même en tant qu'entité intellectuelle n'est pas modifiée.

24. En Allemagne, la doctrine est divisée sur la nature de la numérisation. Il s'agit de savoir si la numérisation constitue un nouveau mode d'exploitation *sui generis*, qui confère à l'auteur un droit exclusif d'autorisation et un droit d'exploitation. La réflexion de certains auteurs est basée sur la clause générale du § 11 UrhG, selon laquelle « le droit d'auteur protège l'auteur dans ses relations intellectuelles et personnelles avec l'œuvre et dans l'exploitation de l'œuvre ». Ils considèrent la numérisation comme un mode d'exploitation non mentionné dans la liste du § 15 UrhG. Tout processus de mise en format numérique constituerait donc deux actes d'exploitation : la reproduction techniquement indispensable à la numérisation (§ 15 al. 1 n° 1 UrhG) et la numérisation elle-même. La reconnaissance de ce nouveau mode d'exploitation rendrait cessible le droit de numérisation. La position économique des auteurs dans l'exploitation commerciale de leurs œuvres se trouverait ainsi renforcée.

Même si une grande partie de la doctrine allemande, ainsi que le législateur, admettent que la liste des modes d'exploitation du § 15 UrhG doit rester ouverte à de nouveaux modes, et ne présente ainsi pas un caractère exhaustif, la majorité des auteurs rejette néanmoins l'idée d'un droit de numérisation comme droit d'exploitation *sui generis*. Le droit de reproduction tient suffisamment compte du fait que la transformation du support engendre nécessairement une copie de l'œuvre et l'exploitation de l'œuvre une fois numérisée est soumise aux règles prévues pour des modes d'exploitation traditionnels.

Pour les autres pays, ce débat ne semble pas de mise et tout acte de numérisation requiert l'autorisation de l'auteur.

- La présence préalable de ces objets au sein d'un ensemble homogène important tel qu'une base de données influe-t-elle sur l'existence d'une protection ?

25. De façon générale, la présence d'une œuvre dans une autre œuvre n'a aucune influence sur l'existence d'un droit d'auteur sur cette première. Bien évidemment, et nous l'évoquerons par la suite, cela n'empêche pas l'apparition de droits supplémentaires comme un monopole spécifique sur la création de compilations ainsi réalisées et/ou un droit *sui generis* sur la base de données ainsi constituée. Les recueils d'œuvres sont protégés en tant que création personnelle par le choix et à la disposition des matériaux recueillis. Il s'agit donc d'une protection parallèle à celle des œuvres individuelles contenues dans l'œuvre de recueil qui, en règle générale, restent exploitables individuellement. Ainsi, la reproduction illicite d'une seule des œuvres contenues dans le recueil n'atteint pas la protection du recueil lui-même. S'il s'agit de la reproduction de plusieurs œuvres, il peut y avoir contrefaçon de l'œuvre de recueil, si la combinaison des œuvres reproduites repose sur le choix et la disposition des œuvres effectués par l'auteur du recueil. Les pratiques contractuelles notamment en matière d'œuvres de presse peuvent infléchir ces solutions en transférant aussi à l'exploitant les droits d'exploitation individuelle : ce dernier devient donc l'interlocuteur unique d'un éventuel « réutilisateur ».

En conséquence, même en présence d'un matériau *a priori* non protégé par le droit d'auteur (donnée brute, œuvre du domaine public...), l'intégration dans un produit multimédia n'est pas libre à partir du moment où la captation correspond à la création de compilation et non simplement au matériau en lui-même. En France, de nombreuses décisions condamnent ainsi les exploitants de sites internet dont le contenu est extrait de compilations d'informations existantes.

- L'utilisation de logiciels pour la réalisation du projet porte-t-elle à conséquence sur la protection ou le statut du produit final ?

26. L'emploi de logiciels pour la réalisation du produit multimédia n'a pas d'influence sur la qualification de ses éléments et le statut du produit final. Les différentes œuvres gardent l'appartenance à leur catégorie d'œuvre respective. Le logiciel est un outil de création, aussi perfectionné soit-il. En règle générale, l'utilisation de logiciels ne remet pas en cause la qualité d'œuvre de l'esprit, tant que l'auteur ne se limite pas à simplement faire appel aux options automatiques proposées et qu'il y ajoute une activité créative personnelle. À défaut, l'auteur du produit multimédia sera l'auteur du logiciel ou, le plus souvent, le produit final sera qualifié d'œuvre composite justifiant que son auteur ait l'accord des titulaires de droits sur le logiciel. Ainsi en est-il si la distribution de l'œuvre (CD-Rom par exemple) suppose la reproduction et la distribution partielle ou intégrale d'un logiciel particulier qui permet d'afficher les contenus.

Le droit anglais connaît une catégorie de *computer generated works* ou « création générée par ordinateur » dont l'auteur est la personne qui met en place les conditions nécessaires pour que l'ordinateur puisse créer l'œuvre (section 9(3) de la loi de 1988).

L'analyse devra se faire au cas par cas pour vérifier l'apport et les « traces » de l'utilisation des nombreux outils logiciels requis pour le développement d'un produit multimédia dans le domaine du traitement du texte, de l'image ou du son ou logiciels intégrés permettant la réalisation complète de créations multimédias et/ou de pages Web. L'importance des conséquences d'une telle analyse doit être minorée dans la mesure où les éléments empruntés aux logiciels sont fréquemment non originaux ou parce que la licence d'utilisation permet souvent leur exploitation à titre non directement commercial, cas le plus fréquent dans la communauté éducative et scientifique.

27. Certains matériaux font-ils l'objet d'un traitement particulier ?

En règle générale, aucun type de matériau ne se distingue à partir du moment où la qualité d'œuvre de l'esprit est acquise (dans le cas contraire, cf. *infra*). Les États-Unis et la Grande-Bretagne présentent cependant la particularité de protéger les enregistrements sonores ou audiovisuels indépendamment de leur originalité. Même si dans d'autres pays, un résultat proche peut être obtenu par la mise en œuvre d'un droit voisin, les solutions ne sont pas strictement identiques.

28. Lorsque ces matériaux ont été produits **par** le milieu de l'éducation ou de la recherche, cela porte-t-il à conséquence ? Dans l'affirmative, quelles conséquences et dans quelles conditions ? Il ne s'agit pas ici de développer le régime des créations de salariés ou de fonctionnaires qui font l'objet d'une étude spéciale¹⁸.

En l'état actuel des droits positifs, l'implication de la communauté éducative ou scientifique ne porte pas à conséquence sur la qualité d'œuvre de l'esprit ou l'application du droit d'auteur : la plupart des législations reconnaissent expressément les œuvres à caractère scientifique. La mise en œuvre d'exceptions n'est pas envisagée à ce niveau : elle intéresse plutôt les produits à des fins d'enseignement et de recherche, quelles que soient leur origine. La protection d'œuvres issues des milieux de l'éducation ou de la recherche conduit néanmoins à un certain nombre d'interrogations quant à la qualification de l'œuvre. Par exemple, la protection de la doctrine scientifique et des résultats de la recherche scientifique est fréquemment déniée au nom de la liberté de la science : les résultats de la recherche scientifique sont libres de droits d'auteur et accessibles pour tout le monde. Cette exclusion vise uniquement la teneur essentielle de la théorie scientifique, tandis que le raisonnement, la présentation et la mise en forme sont protégés. Cette solution correspond d'ailleurs au principe d'exclusion des idées de la protection du droit d'auteur précédemment évoquée.

L'Allemagne propose une solution originale permettant de protéger l'éditeur d'un ouvrage scientifique exclu du droit d'auteur (y compris par sa forme). En effet, l'édition scientifique est protégée par un droit voisin analogue au droit d'auteur, si elle est le résultat d'une activité d'examen scientifique et se distingue des éditions existantes des œuvres ou textes (§ 70 UrhG).

29. Lorsque ces matériaux ont été produits **pour** le milieu de l'éducation ou de la recherche, cela porte-t-il à conséquence ? Dans l'affirmative, quelles conséquences et dans quelles conditions ? La réponse à cette question ne s'étendra pas sur l'existence d'une exception concernant les utilisations pédagogiques ou à des fins de recherche, thème abordé dans une étude distincte¹⁹. Globalement, la finalité de la création n'emporte aucun aménagement au droit d'auteur : la vocation didactique ou scientifique d'un produit multimédia ne permet donc pas à son producteur de prendre ses distances par rapport à la propriété intellectuelle. Néanmoins, dans le cadre du *fair use* (États-Unis), du *fair dealing* (Grande-Bretagne) ou par une disposition spécifique (articles 22 et 22bis de la loi belge), l'action en contrefaçon peut être écartée essentiellement en présence de recherche ou d'étude privée. Pour l'instant, ces tempéraments sont appréciés très restrictivement et ne peuvent être envisagés comme solution à la constitution de créations multimédias.

¹⁸ Voir *infra*, M. Cornu, « Les créations intellectuelles des agents publics et fonctionnaires de la recherche, de l'enseignement et de la culture ».

¹⁹ Voir *infra*, V.-L. Benabou, « L'exception au droit d'auteur pour l'enseignement et la recherche ou la recherche d'une conciliation entre l'accès à la connaissance et le droit d'auteur ».

B - Absence ou limites à la propriété intellectuelle

30. Les développements précédents nous permettent de conclure à une large protection de la plupart des matériaux susceptibles d'être intégrés dans un produit multimédia. L'étude des différents droits positifs ne permet pas de conclure à des différences significatives et, sur le plan de l'existence du droit d'auteur, les « utilisateurs » français ne sont pas plus sévèrement traités que dans d'autres pays. Nous allons observer que, malgré les apparences, ce constat s'applique aussi à la délimitation des œuvres du domaine public ou des exceptions au droit d'auteur.

- Définition du domaine public

31. En définitive, les créations hors du droit d'auteur sont assez peu nombreuses car on constate que, quel que soit le pays, les critères d'admission sont assez accueillants (cf. *supra*). En réalité, la notion de domaine public recouvre essentiellement les matériaux expressément écartés de la protection et ceux dont la durée de protection est épuisée.

32. La première catégorie comprend des matériaux hors du champ d'application du droit d'auteur. Certains pays comme la France ou l'Espagne considèrent que les documents officiels sont par nature exclus comme les textes officiels ou les décisions de jurisprudence. Ce n'est pas le cas des États-Unis où la collectivité « auteur » bénéficie du *copyright*.

33. La seconde catégorie comprend des œuvres anciennes. Le principe est constant : le droit d'auteur confère un monopole provisoire. Les durées et leur point de départ sont variables. Dans l'Union européenne, la durée de protection est harmonisée à soixante-dix ans après la mort de l'auteur. Mais aux États-Unis, les durées de protection sont très variables en fonction des conditions d'élaboration de l'œuvre (de 70 ans après la mort de l'auteur à 120 ans après la création).

Dans ces circonstances, l'exploitant n'est pas dispensé de respecter le droit moral dans les pays qui le reconnaissent (France, Espagne) ou qui considèrent qu'il survit à la disparition des droits patrimoniaux (ce n'est pas le cas de l'Allemagne). Néanmoins, toutes les législations reconnaissant un droit moral perpétuel s'accordent pour en limiter la portée après la mort de l'auteur ou l'expiration du monopole.

Par ailleurs, lorsque le matériau souhaité est en exemplaire unique, l'exploitant peut se heurter à l'opposition du propriétaire du support interdisant l'accès à l'œuvre. L'expiration du monopole fondé sur le droit d'auteur n'offre pas pour autant une liberté inconditionnelle.

34. Le droit positif met fréquemment en œuvre des mécanismes juridiques alternatifs afin de « reconstituer » un monopole. En effet, la plupart des législations étudiées autorisent alternativement ou concomitamment l'articulation du droit d'auteur avec d'autres modes de protection même indirects comme le droit des marques, le droit découlant des obligations contractuelles, le droit sur son image et sa vie privée (*right of publicity, right of privacy*).

Il est reconnu que le droit de la concurrence déloyale a une fonction complémentaire par rapport au droit d'auteur. Les conditions dans lesquelles des œuvres hors champ d'application du droit d'auteur, ou dont la durée de protection est arrivée à terme, peuvent bénéficier de la protection du droit de la concurrence déloyale, sont vivement controversées. La jurisprudence et la doctrine sont donc nuancées sur cette question et accueillent l'action de façon très variable. En Allemagne par exemple la production d'une « copie servile » ne constitue pas en soi un acte illicite. Dans une appréciation au cas par cas, il faudra établir que l'auteur de la copie a concomitamment commis un abus de confiance ou une violation des secrets qui lui ont été confiés.

- Exceptions

35. Tous les droits positifs proposent des exceptions consacrant un tempérament au droit d'auteur. Quel que soit le système adopté (définition limitative de cas ou exposé de conditions générales), il apparaît que ces limites s'appliquent à une utilisation non commerciale et le plus souvent à des fins privées. Leur mise en œuvre ne sera pas d'une grande utilité lors de la constitution de produits multimédias pour l'enseignement et la recherche.

Lorsque l'exception est fondée sur le droit à l'information du public, la liberté est toujours subordonnée à une exploitation de courte durée : son intérêt est donc limité pour des produits le plus souvent pérennes.

La plupart des pays prévoient une exception plus ou moins large concernant les analyses des œuvres. La reproduction de ces dernières est alors partiellement possible si elle sert de point de départ à un commentaire critique. Très intéressant dans le domaine scientifique et pédagogique, ce tempérament est pourtant moins facile à mettre en œuvre en France dans la mesure où il est limité à la reprise d'une courte citation.

36. Aux États-Unis, un certain nombre de règles de bonne conduite ont été adoptées (sans valeur légale) de manière à faire savoir à la communauté éducative ce qui est permis ou interdit (*Guidelines for classroom copying in not-for-profit educational institutions*, House Report 94-1476, of Sept. 3, 1976). Malheureusement, ces documents n'évoquent absolument pas la constitution de produits multimédias, se contentant d'aborder des modes traditionnels d'enseignement. Plus récemment, en 1998, dans le cadre du CONFU²⁰, plusieurs conventions ont été proposées dans le domaine de l'enseignement et des techniques numériques mais aucune d'entre elles n'a été adoptée essentiellement en raison des ayants droit reprochant la trop grande permissivité de ces règles. Il n'empêche qu'en la matière les règles classiques du *fair use* demeurent applicables mais elles nécessitent une appréciation au cas par cas de chaque usage et demeurent donc juridiquement beaucoup moins sûres que la voie conventionnelle entre utilisateurs institutionnels et ayants droit.

37. En Espagne, si la loi ne prévoit pas de mesures particulières concernant le développement de produits numériques à des fins d'enseignement et de recherche, elle connaît une exception générale pour des finalités d'enseignement et de recherche. Il s'agit de l'article 32 de la loi (TRLPI) qui énonce : « Est licite l'inclusion dans une œuvre originale de fragments d'œuvres de tiers, que celles-ci soient écrites, sonores ou audiovisuelles, ainsi que d'œuvres isolées des arts plastiques, photographiques, figuratifs ou analogues, à condition qu'il s'agisse d'œuvres déjà divulguées et que leur inclusion soit réalisée à titre de citation ou aux fins d'analyse, de commentaire ou de critique. Cette utilisation pourra être effectuée uniquement à des fins d'enseignement ou de recherche, dans la mesure justifiée par la finalité de l'incorporation et sous réserve de l'indication de la source et du nom de l'auteur de l'œuvre utilisée. »

Cette exception ne sera pas développée plus avant dans cette étude mais il paraît indéniable qu'elle pourrait s'appliquer aux situations d'incorporation d'œuvres préexistantes dans un produit multimédia notamment en ce qu'elle ne limite pas la liste des bénéficiaires et ne se limite pas aux usages non commerciaux.

38. Il est à noter que récemment cette disposition a été élargie pour permettre l'extraction de bases de données protégées à des fins d'enseignement et de recherche. L'article 34 (2) énonce ainsi : « Sans préjudice de la disposition de l'article 31, l'autorisation de l'auteur d'une base de

²⁰ The **Conference on Fair Use** is an informal gathering of stakeholders - publishers, authors, educators, librarians and others - who seek to develop fair-use guidelines applicable to a wide range of situations.

données protégée par l'article 12 de cette loi, laquelle a été déjà divulguée, ne sera pas nécessaire : (2) lorsque l'utilisation est à des fins d'illustration de l'enseignement ou de recherche scientifique, toujours dans la mesure justifiée par le but non commercial poursuivi et sous réserve d'indiquer la source ».

Un article 135 (1) prévoit une exception similaire concernant le droit *sui generis* des producteurs de bases de données.

En revanche, dans ce dernier cas, l'usage fait des données doit être non commercial, ce qui en limitera la portée en matière de constitution de produits multimédias.

39. Une autre exception peut, en Espagne, intéresser la recherche (mais pas l'enseignement). Il s'agit d'une disparition du droit de reproduction lorsque l'acte est effectué par certains établissements. L'article 37 (1) énonce ainsi : « Les titulaires des droits d'auteur ne peuvent s'opposer à la reproduction de leurs œuvres à des fins non lucratives par des musées, bibliothèques, phonothèques, cinémathèques, services de périodiques ou services d'archives publics ou appartenant à des organismes d'intérêt général de caractère culturel ou scientifique, si la reproduction est réalisée exclusivement à des fins de recherche ».

L'intérêt d'une telle disposition est, pour ce qui nous concerne, tout relatif. Le produit doit être réalisé exclusivement par les établissements mentionnés et pour la recherche : le produit ainsi réalisé ne pourrait donc être communiqué au public.

40. Le droit allemand contient deux exceptions qui s'appliquent plus particulièrement à des fins d'éducation et ecclésiastiques (§ 46 UrhG : recueils à des fins d'éducation ; § 47 UrhG : reproduction d'émissions éducatives). Même si leur régime n'est pas détaillé ici, il faut préciser que ces exceptions se limitent exclusivement à l'emploi scolaire et non pas à l'usage universitaire ou à des fins de recherche.

À part ces deux exceptions spéciales, d'autres mesures peuvent bénéficier dans des cas particuliers aux produits multimédias à des fins d'éducation et de recherche, et notamment la citation. Avant de définir les différents cas de figure, dans lesquels la citation (reproduction, distribution, représentation publique) d'œuvres protégées est autorisée, le § 51 dispose que toute citation doit se limiter à « l'étendue nécessaire à la poursuite d'une fin spécifique ». L'œuvre qui cite une autre œuvre protégée doit d'ailleurs représenter une œuvre indépendante.

41. Les cas de figure dans lesquels la citation est autorisée par la loi sont les suivants :

La **citation dans une œuvre scientifique qui commente l'œuvre citée** (§ 51 n°1 UrhG). On parle, dans ce contexte, de la « citation étendue » (*Großzitat*), puisqu'il est admis de citer des œuvres entières, donc – à titre d'exemple – des articles entiers dans un essai scientifique, des poèmes dans une œuvre qui traite de l'histoire de la littérature, des compositions dans une œuvre qui traite de l'histoire de la musique, etc. L'œuvre citée doit être parue et la citation doit servir à commenter son contenu. La notion d'œuvre scientifique ne se limite pas uniquement à la science universitaire, mais s'étend également aux « sciences populaires », tant qu'elles servent à « la recherche sérieuse et méthodique du savoir ».

La **citation dans une œuvre littéraire** (§ 51 n° 2 UrhG) et la **citation dans une œuvre musicale** (§ 51 n°3 UrhG). Ces deux exceptions n'autorisent que la « courte citation » (*Kleinzitat*). La citation ne doit pas remplacer l'effort créatif de l'auteur. Pour les œuvres littéraires, il suffit que l'œuvre citée ait été publiée ; pour les œuvres musicales, la loi exige la parution.

Œuvres exposées dans des lieux publics (§ 59 UrhG). L'exception permet de reproduire, de diffuser ou de représenter de la peinture, du dessin, de la photographie et du film, des œuvres qui se trouvent exposées dans un lieu public « de manière durable » (ce qui exclut, par

exemple, les expositions temporaires en plein air). L'autorisation par l'auteur n'est pas requise. En ce qui concerne les édifices, l'exception se limite à leur apparence extérieure.

Récit sommaire du contenu d'une œuvre (§ 12 al. 2 UrhG). Le § 12 al. 2 UrhG dispose que l'auteur bénéficie du droit exclusif de communiquer son œuvre ou de la décrire, tant que ni l'œuvre, ni l'essentiel de son contenu, n'ont été publiés avec son accord. On peut en conclure *a contrario* qu'il est possible, dès le moment de la publication de l'œuvre, de publier un résumé de l'œuvre à des fins de critique ou d'information publique. Le récit ne doit cependant pas compromettre la « consommation » de l'œuvre critiquée (lecture...) ²¹.

Il existe aussi une exception pour copie destinée à l'usage dans l'enseignement scolaire et pour les examens universitaires (§ 53 al. 3 UrhG ; cette exception est réglée dans le même paragraphe que la copie privée). Pour ce qui nous concerne, son application doit être exclue puisqu'elle ne couvre qu'un petit nombre de copies (taille d'une classe, nombre des étudiants participant réellement à l'examen).

- Licences légales ou gestion collective obligatoire

42. Hors de la mise en œuvre d'exceptions légales ou jurisprudentielles qui, on l'a vu, sont aujourd'hui peu satisfaisantes pour le producteur d'un produit numérique complexe, une place prépondérante doit être accordée aux conventions générales entre ayants droit et utilisateurs. On a déjà cité en l'espèce les avancées réalisées aux États-Unis. De nombreuses tentatives sont aussi présentes dans d'autres pays. Parfois, comme en matière de reprographie, elles aboutissent grâce à un instrument normatif qui impose la gestion collective : ainsi le Centre français du droit de copie a pu établir des conventions avec la plupart des utilisateurs et notamment l'Éducation nationale rendant ainsi licites les reproductions d'œuvres littéraires effectuées à usage collectif. On peut déplorer que la définition de la « licence » ne permette pas aujourd'hui aux partenaires de négocier pour les droits de reproduction numériques !

43. L'Espagne connaît un mécanisme comparable qui permet d'aboutir aux mêmes conclusions. En Allemagne, la critique doit être nuancée car le § 54 a UrhG établit une licence légale pour la reproduction d'œuvres par moyens photographiques ou équivalents, ce qui comprend la photocopie mais aussi la numérisation par scanner.

Quoi qu'il en soit, l'avenir en matière de constitution d'œuvres numériques complexes à des fins d'enseignement et de recherche passera nécessairement par ce type de négociations.

44. Ainsi la loi britannique prévoit que les parties peuvent organiser un système de licences automatiques. Un tel système permet par exemple aux universités de photocopier des œuvres littéraires dans leurs bibliothèques sous certaines conditions et à un certain prix. Mais pour le moment, le système ne s'étend pas non plus à la numérisation. Car, en principe, le système anglais ne connaît pas de licences légales ou de gestion collective obligatoire. Les pouvoirs publics ou le juge peuvent néanmoins intervenir si les parties abusent de leurs droits ou n'arrivent pas à une licence volontaire sous des conditions raisonnables (Chapitre VII de la loi de 1988).

45. Aux États-Unis, les licences légales se sont considérablement développées : reproduction mécanique des enregistrements sonores, transmission secondaire par câble et satellite, télédiffusion publique, juke-box...). Elles ne concernent néanmoins que des situations d'exploitation extrêmement précises qui ne correspondent que très marginalement aux incorporations envisagées dans cette étude.

²¹ RGH, arrêt du 14 janvier 1928, RGZ 119, 401 (404).

46. Concernant le droit allemand, une même conclusion s'impose. Il connaît la licence obligatoire pour la production de phonogrammes, ainsi qu'un nombre de licences légales qui renforcent les exceptions aux droits patrimoniaux. Par rapport à certaines de ces licences légales, la loi ordonne la gestion collective obligatoire.

La licence obligatoire pour la production de phonogrammes (§ 61 UrhG) ne bénéficie pas aux produits multimédias : la disposition ne vise que les phonogrammes au sens strict et non pas les supports combinés de sons et images. Même si les différents éléments d'un tel support sont disposés de manière indépendante, ils sont pourtant destinés à une exploitation commune. Ce raisonnement vaut, *a fortiori*, pour les produits multimédias où, par le fait de l'interactivité, une disposition séparée de l'œuvre musicale et des autres éléments sera rare. Cependant, si les droits sont gérés par une société de gestion collective, celle-ci peut être soumise à une obligation de contracter selon les §§ 11 et 12 de la Loi sur la gestion collective des droits d'auteur et des droits voisins du 9 septembre 1965.

- Existence et persistance du droit moral

47. La mise en œuvre d'exceptions ou d'une licence légale, quelle que soit sa forme, ne dispense pas de respecter le droit moral de l'auteur dans les pays où ce dernier est reconnu.

Même si les différences entre législations peuvent paraître importantes sur le sujet, dans le cas d'une création multimédia, on retrouvera toujours le respect de la paternité et de l'intégrité.

En Grande-Bretagne, le droit de paternité ne s'applique pas aux programmes d'ordinateur, aux créations générées par ordinateur et aux œuvres qui ont été créées spécifiquement pour des encyclopédies. Aux États-Unis, l'application du droit moral est encore plus limitée puisqu'il n'existe que dans le domaine des arts visuels (peinture, sculpture, dessin, reproduits en un nombre limité d'exemplaires). En dehors de ce cas particulier, il faudra mentionner le nom des auteurs des matériaux incorporés.

Le droit à l'intégrité permet à l'auteur de s'opposer aux modifications qui seront en mesure de produire une distorsion ou une mutilation de l'œuvre ou de porter atteinte d'une autre façon à l'honneur et la réputation de l'auteur. Dans le cas d'une intégration dans un produit multimédia, il est clair que la nature même de l'exploitation autorisée emporte de nécessaires modifications ou un changement dans l'aspect donné au matériau, résultat que l'auteur ne pourra normalement contester.

II - La réalisation de matériaux dédiés au produit multimédia

48. Cumulativement ou alternativement, le développement de produits multimédias dans l'enseignement et la recherche requiert la participation de créateurs dont les apports sont réalisés en vue de leur intégration. Dans ces circonstances, il est indispensable de s'interroger sur la nature des relations avec ses intervenants (A) puis de réfléchir sur le régime et la qualification de l'œuvre numérique complexe constituée par ces apports (B).

A - Relation juridique avec les participants

La participation d'un grand nombre d'intervenants est fréquente dans le processus de production d'un produit multimédia. Il est alors indispensable de déterminer ceux qui pourront se prévaloir de droits de propriété intellectuelle.

- Quels critères votre droit positif utilise-t-il pour départager les participants investis du droit d'auteur des autres ?

49. En France, les droits d'auteur sont accordés au créateur d'une œuvre de l'esprit ; la personne est titulaire de droits à partir du moment où elle a directement et personnellement réalisé un apport dans le domaine des formes.

Le droit d'auteur allemand respecte aussi, à une exception près, le principe dit « de la qualité d'auteur ». Seule la personne physique qui a effectivement créé l'œuvre est considérée comme auteur de l'œuvre. « Le principe de la qualité d'auteur » vaut également pour les créations de salariés ou de fonctionnaires, les œuvres audiovisuelles ainsi que les œuvres de commande. Contrairement aux droits d'auteur français et espagnol, le droit allemand ne connaît pas le régime de l'œuvre collective. En revanche, il applique aussi un régime dérogatoire pour les logiciels créés par un salarié dont la propriété est transférée à l'employeur.

En Belgique et en Angleterre, les règles de reconnaissance de la qualité d'auteur sont sensiblement les mêmes. Afin d'être investi du droit d'auteur, un participant doit être le créateur d'une œuvre. Ceci veut dire qu'un investissement minimal est requis en termes d'originalité.

En revanche, aux États-Unis, la qualité d'auteur n'est pas directement liée à celle de créateur. Le *copyright* est en effet accordé aussi aux producteurs et à toute personne qui transpose l'expression d'une idée sur un support tangible par quelque moyen que ce soit. Par ailleurs, le *copyright* est aussi fréquemment accordé à l'investisseur pour des raisons économiques évidentes.

- Quelle est la frontière dans le domaine des apports techniques (prise de son, numérisation de documents, infographie...) ?

50. Pour la plupart des pays, un apport technique en tant que tel est insuffisant. Il faut participer à l'expression de l'idée et ceci de manière à y mettre une expression de son individualité créative. En Allemagne, on ne pourra pas accorder la qualité d'auteur (et la jouissance des droits qui en résulte) aux simples auxiliaires dont l'activité ne révèle pas d'individualité propre, mais soutient l'individualité d'autrui. Ainsi, la collecte du matériel, son examen et son classement selon les indications d'une autre personne ne confèrent pas à l'exécutant la qualité d'auteur.

En revanche, dans les législations anglo-saxonnes, de nombreuses présomptions accordent les droits à l'investisseur. Par exemple, en Grande-Bretagne, pour un enregistrement sonore le producteur est censé être l'auteur ; pour un film, le réalisateur et le producteur sont censés être auteurs ; pour une émission (*broadcast*) l'auteur est celui qui produit l'émission et pour un programme émis par câble, l'auteur est la personne qui est responsable du service d'émission par câble; l'éditeur est aussi l'auteur de l'arrangement typographique (section 9 de la loi de 1988). Mais dans le domaine du multimédia, ces présomptions ont peu d'impact en raison des difficultés de qualification de ces produits.

- Quelle est la frontière dans le domaine des apports intellectuels (management, expertise, direction scientifique...) ?

51. Par rapport aux apports intellectuels, la qualité d'auteur d'une personne ne pourra pas se fonder sur des idées ou des suggestions. La situation change si les idées ou suggestions révèlent un niveau de concrétisation et de mise en forme qui constituent de leur part des créations de l'esprit. La participation à l'expression est requise par la plupart des droits positifs.

En Espagne, la Cour suprême a dénié la qualité d'auteur le 29 juin 1995 à un conseiller scientifique qui avait décidé du contenu et structuré une série de documentaires pour la télévision.

52. Pour déterminer la qualité de créateur, le statut d'enseignant ou de chercheur est totalement neutre en dehors d'éventuelles particularités liées au régime des créations de salariés ou de fonctionnaires. Ces mécanismes particuliers ne sont pas détaillés dans la mesure où ils font l'objet d'une étude distincte²².

De la même façon, il n'existe pas en la matière des particularités liées à la participation d'élèves, d'étudiants ou de chercheurs en cours de formation. La jurisprudence allemande a néanmoins précisé qu'en ce qui concerne les assistants d'université, leur collaboration à des œuvres scientifiques qui se limite à des corrections, la vérification des citations, l'élaboration de registres ne confère pas au collaborateur la qualité d'auteur²³. Par contre, l'assistant est à considérer comme coauteur, s'il rédige des chapitres entiers ou délivre un manuscrit définitif selon les notes et le plan qui lui ont été fournis²⁴. Cette position n'est en rien exceptionnelle, elle ne fait que consacrer l'application des critères classiques en matière de qualité d'auteur tels qu'énoncés plus haut.

B - Régime et qualification du produit dans son ensemble

53. En dehors des questions propres à la constitution d'un produit multimédia, il faut encore s'interroger sur le devenir de la création une fois réalisée. La question est importante même si, dans le milieu de l'enseignement et de la recherche, les visées commerciales sont marginales et les producteurs seront peu soucieux sur le respect de leurs droits de propriété intellectuelle. Au contraire, ils sont souvent enclins à considérer qu'une large diffusion du produit, même réalisée dans des conditions illicites, est un gage de reconnaissance et participe à la diffusion du savoir ! Il n'empêche que le thème de la qualification ne peut être éludé notamment en ce que l'éducation, et la recherche dans une moindre mesure, représentent un marché ; et surtout parce que l'exploitation future est déterminante dans les relations avec les auteurs des apports dédiés ou préexistants comme nous l'évoquerons dans la dernière partie.

- Qualité d'œuvre protégée du produit dans son ensemble

54. En amont, la première difficulté à trancher est celle de savoir si le produit multimédia peut revêtir la qualité d'œuvre de l'esprit protégée par le droit d'auteur avant d'en tirer un certain nombre de conséquences. Le produit multimédia en tant que tel peut-il être considéré comme une œuvre distincte des matériaux qui le compose ?

La réponse à cette question est unanimement positive. Tous les droits positifs semblent considérer que le produit multimédia est une création nouvelle distincte des matériaux qui la composent. En cela, le produit multimédia bénéficie de la mansuétude avec laquelle les créations numériques sont généralement traitées et, au premier chef, les logiciels pour lesquels l'originalité est démontrée par la seule mise en œuvre d'un effort personnalisé. Une protection du produit dans son ensemble viendra donc s'ajouter, le cas échéant, à celles accordées aux différents matériaux qui la composent. En effet, tous les pays reconnaissent la qualité d'œuvre aux créations résultant du choix et la présentation de données ou d'œuvres préexistantes : il s'agit des œuvres dérivées ou de compilation en fonction du nombre et de

²² Voir *infra*, M. Cornu, étude précitée.

²³ BGH, arrêt du 27 janvier 1988, GRUR 1988, 536 (540).

²⁴ OLG Hamburg, arrêt du 14 décembre 1978, OLGZ 207 1 (3).

l'importance des matériaux incorporés. Sur un plan juridique, la distinction n'est pas décisive : dans tous les cas de figure, les droits nouveaux ne seront accordés que dans le respect des droits antérieurs, c'est-à-dire de ceux des auteurs dont les créations constituent le produit multimédia.

55. La particularité de l'œuvre multimédia réside dans le fait qu'elle exploite de façon simultanée plusieurs modes d'expression. La notion traditionnelle de l'œuvre n'est pourtant pas obsolète quand il s'agit de qualifier une œuvre multimédia. Le droit d'auteur doit plutôt prendre en compte l'entité indépendante qui révèle une individualité créative homogène. On peut comparer l'œuvre multimédia à l'œuvre cinématographique qui est qualifiée en Allemagne comme « œuvre globale » et constitue une catégorie indépendante, même si sa production implique souvent le recours à des œuvres préexistantes.

- Existence ou rattachement à un régime juridique spécifique

56. Le ou les auteurs de l'œuvre multimédia dépendront de la qualification retenue pour cette dernière. Ce travail de qualification doit être réalisé au cas par cas et dépendra des circonstances de la création.

Contrairement à ce qui a été observé jusqu'à présent, il existe en la matière des différences sensibles entre les pays. En effet, la création multimédia en tant que telle n'est jamais organisée par les législations : il faut donc procéder à un exercice de rattachement plus ou moins difficile selon les situations. Le cas de la France est plus complexe dans la mesure où les régimes applicables aux créations multimédias sont particulièrement nombreux. Nous terminerons donc par notre droit interne.

57. Aux États-Unis, la situation est relativement simple. Soit l'œuvre a été réalisée dans le cadre d'une commande ou d'un contrat de travail, et elle appartient alors à l'employeur ou au client (dans ce dernier cas, le contrat de commande doit préciser le statut de *work made for hire*). Soit l'œuvre est réalisée par plusieurs auteurs impliqués dans la création aboutissant à un résultat fusionnel ou inséparable et ces derniers seront titulaires indivis du droit d'auteur (on retrouve aussi cette condition dans le droit germanique). Pour tout apport à l'œuvre multimédia, il faudra donc déterminer s'il peut être exploité comme une œuvre indépendante ou s'il se fonde dans le processus d'élaboration (*screendesign, programming*).

58. En Allemagne, la détermination de la titularité par rapport à l'œuvre multimédia dans son ensemble s'effectue par une application distributive des règles sur la pluralité d'auteurs. Face à une situation de pluralité d'auteurs, la loi distingue : l'œuvre composite (*Werkverbindung*, § 9 UrhG), l'œuvre de collaboration (*Miturbeberschaft*, § 8 UrhG), l'œuvre de recueil (*Sammelwerk*, § 4 UrhG), l'adaptation (§§ 3, 23 UrhG).

Aucun de ces modes de participation ne correspond, à lui seul, à la titularité sur des œuvres numériques complexes. Uniquement dans le cadre des œuvres multimédias simples, seul le régime de l'œuvre de recueil peut s'appliquer. Par contre, une seule œuvre peut réunir en elle-même tous les modes de participation précités. Selon la majorité des auteurs, il n'est pas possible de rattacher l'œuvre multimédia à l'une des catégories énumérées dans la loi. Le rattachement de l'œuvre multimédia à l'œuvre cinématographique a été discuté, mais en définitive, rejeté.

59. En Espagne, les qualifications d'œuvre audiovisuelle ou de logiciel sont parfois avancées. Il est néanmoins affirmé que les définitions et les régimes qui en sont issus ne sont pas adaptés à l'œuvre multimédia. De la même façon, la qualification de recueil ou bases de données n'est pas considérée comme intéressante dans la mesure où, par application du droit d'auteur, elle ne

protège que la structure du produit et non son contenu. En revanche, on appliquera les qualifications classiques d'œuvre de collaboration, aboutissant à confier les droits à plusieurs coauteurs ; ou d'œuvre collective, version expurgée des *works made for hire*, très utilisée en France mais inconnue en Allemagne ; ou encore d'œuvre composite, dont on a déjà signalé qu'elle n'induisait aucun régime particulier puisqu'elle requiert le respect du droit des auteurs des œuvres incorporées.

60. En Grande-Bretagne, pour être protégée, chaque œuvre doit entrer dans une des catégories existantes. L'œuvre audiovisuelle et les bases de données seront les candidates les plus citées pour l'œuvre multimédia, mais on pourrait également observer qu'elle n'entre pas vraiment dans ces deux catégories bien définies et que, dès lors, il est préférable de considérer qu'il s'agit d'une œuvre artistique. Dans ce dernier cas, tous ceux qui ont contribué à l'expression de l'idée et qui, dans cette expression, ont investi leur savoir-faire et leur travail en seront l'auteur. Comme dans chaque cas où les contributions des auteurs ne peuvent être séparées, le droit d'auteur les considérera comme des auteurs conjoints (section 10 de la loi de 1988). Il seront donc tous auteurs de l'œuvre dans son ensemble.

61. En droit français, comme partout ailleurs, la création multimédia est généralement admise au rang des œuvres de l'esprit, donc protégée par le droit d'auteur²⁵. Il est néanmoins opportun de s'interroger sur le régime applicable. En effet, la mise en œuvre du monopole n'est pas univoque. Le régime auquel sera soumis le produit multimédia dépend de son rattachement à une qualité particulière d'œuvre. Il s'agit d'accorder une qualification à l'œuvre, démarche indispensable en droit français dans la mesure où le choix effectué engendre des différences de traitement quant à l'exercice des droits : le rattachement à une catégorie conditionne l'application d'un régime juridique.

L'examen objectif des produits multimédias permet d'envisager son assimilation à certaines catégories d'œuvres. Parmi ces dernières, certaines sont compatibles en raison de la proximité de leur mode d'élaboration, d'autres par le rattachement à un genre particulier d'œuvres²⁶.

62. Lorsqu'une œuvre est engendrée par une pluralité de participants, elle est en principe une **œuvre de collaboration**. L'œuvre de collaboration est définie simplement et sans ambiguïté par le Code de la propriété intellectuelle²⁷. Elle implique un processus de création horizontal : elle est le produit d'un travail commun. Le coauteur est néanmoins susceptible de se voir imposer des contraintes. La création peut répondre à une demande. L'existence de rapports hiérarchiques n'exclut pas la collaboration : la distinction entre les œuvres collectives et les œuvres de collaboration est établie par la communauté d'élaboration et de réalisation, non par la liberté de l'auteur dans son exécution.

Contrairement à d'autres pays, la collaboration est acquise par la concertation. Le mode d'élaboration par une succession des contributions et non par un concert simultané est envisageable. Cette tolérance est fondamentale en matière de créations multimédias. La diversité des compétences requises et des domaines d'intervention rend peu probable une constante communauté de réalisation.

La définition de l'œuvre de collaboration sied bien au produit multimédia. Les œuvres complexes sont en principe des œuvres de collaboration car elles sont généralement élaborées

²⁵ En ce sens, A. Lucas, *Droit d'auteur et numérique*, Paris, Litec, 1998, § 98.

²⁶ En droit d'auteur français, le cas des œuvres audiovisuelles réalisées par le biais d'un contrat de production mis à part, le mode de création et le genre de la création sont indépendants l'un de l'autre.

²⁷ Article L. 113-2 alinéa 1 du CPI, anciennement art. 9, loi n° 57-298 du 11 mars 1957 : « Est dite de collaboration l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques ».

par le « concours créateur » de plusieurs personnes physiques²⁸. Elle est le fruit d'une réflexion commune, d'une émulation ; même si ces activités s'effectuent sous le contrôle d'un maître d'ouvrage ou employeur.

L'auteur de chaque contribution devient coauteur de l'œuvre commune. L'exercice des droits acquis par les coauteurs peut cependant être déplacé. Comme pour toutes les autres créations, l'exploitation de l'œuvre de collaboration peut être confiée à un cocontractant. Et si une personne morale ne peut pas être coauteur d'une œuvre de collaboration, elle peut être cessionnaire des personnes physiques travaillant pour son compte et ayant réalisé des apports créatifs.

Tous les intervenants susceptibles de prouver une contribution créative ne sont pas pour autant des coauteurs. La qualité de coauteur est indépendante de celle d'auteur de la contribution. En matière de créations multimédias, la plupart des intervenants exprès n'auront pas « l'intimité spirituelle qui caractérise la collaboration »²⁹.

63. L'application du régime de l'**œuvre composite** aux créations multimédias est digne d'intérêt en tant qu'il renvoie au droit commun du droit d'auteur. Le Code de la propriété intellectuelle définit l'œuvre composite comme « une œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette dernière »³⁰. Dans le cas des adaptations - transformations - arrangements, l'auteur de l'œuvre seconde exploite des éléments préexistants en changeant la forme d'expression. Une simple transposition technique résultant d'une opération automatique ne produit pas une œuvre dérivée. L'incorporation matérielle de l'œuvre première est aussi une œuvre composite. Son caractère est alors déduit de la juxtaposition d'une œuvre antécédente à un apport nouveau. L'élément créatif original requis peut être extrêmement réduit. Le droit positif considère comme œuvres dérivées certains recueils ou anthologies³¹.

En considération des produits proposés aujourd'hui, la création multimédia est fréquemment une œuvre seconde. Selon certains observateurs, ces derniers bénéficieraient donc *de facto* d'une protection dans les pays adhérant à la Convention de Berne par application de son article 2, chiffres 2 et 5. L'œuvre composite est considérée comme une régime simple et d'application facile. Les droits de l'auteur de l'œuvre première coexistent avec ceux de l'auteur de l'œuvre seconde : ils ne sont pas indivis.

L'exploitant de la création, personne morale, n'est pas apte à devenir auteur de l'œuvre seconde. En revanche, l'auteur, ou les auteurs de cette dernière, ayant reçu mission par la personne morale, peuvent céder en exclusivité tous les droits patrimoniaux à leur client ou employeur. L'entrepreneur gère alors une double cession. Celle, souvent limitée, des auteurs des œuvres premières ; et celle, étendue, des créateurs de l'œuvre seconde expresse.

64. La qualité d'œuvre dérivée n'est pas réservée aux œuvres préexistantes créées spontanément. Elle entre en jeu à chaque fois que des apports sont librement exécutés. L'imposition d'un thème relève du domaine des idées. Quant au respect de directives pour la réalisation de l'œuvre, impliquant des résultats dans le domaine des formes, il ne suffit pas, en général, à dénier au créateur la qualité d'auteur.

L'auteur, puis l'exploitant de l'œuvre seconde, sont contraints au respect des droits du créateur de l'œuvre première. Le monopole est exercé « sous réserve des droits de l'auteur de

²⁸ B. Edelman, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification », *D.*, 1995. chronique, p. 110.

²⁹ A. Lucas, « Droit d'auteur et multimédia », *Mélanges en l'honneur de André Françon*, Paris, Dalloz, 1995, p. 328.

³⁰ Article L. 113-2 alinéa 2 du CPI.

³¹ Article L. 112-3 *in fine* du CPI.

l'œuvre préexistante »³². Dans le cas du produit multimédia, le grand nombre des titulaires de droits rend l'exploitation très difficile. Malgré la pression d'une partie des professionnels, la doctrine majoritaire s'oppose à la modification des règles traditionnelles en matière d'adaptation. En tant que cessionnaire, c'est à l'exploitant qu'il incombe de prouver la cession et l'étendue des droits cédés.

Mais, le plus souvent, les multiples œuvres premières insérées dans une création multimédia répondent aux caractéristiques autorisant la rémunération forfaitaire. La gestion collective permet de faciliter la tâche des exploitants en proposant des barèmes selon l'utilisation et le type de création empruntée. Nous envisagerons cette solution plus avant.

65. L'œuvre collective est définie de façon complexe et peu claire à l'article L. 113-2 alinéa 3 du Code de la propriété intellectuelle³³. Elle se distingue par son mode d'élaboration vertical. Elle requiert un promoteur - animateur avec un comportement bien précis dans le cadre d'un mode d'élaboration très particulier quant à la place des différents auteurs. Ces conditions sont en principe cumulatives et le prétendu « propriétaire » de l'œuvre collective doit rapporter la preuve de leur réunion.

Au plan matériel, le mode de présentation de l'œuvre doit faire apparaître une fusion des apports dépassant la simple incorporation linéaire des œuvres. Un élément intentionnel est aussi nécessaire. L'auteur a œuvré dans le but d'intégration. La finalité de la création est son insertion dans une œuvre plus importante.

La loi requiert aussi une pluralité de participants. La qualification d'œuvre collective est impossible quand sa réalisation n'a requis la participation que d'une personne. La multiplicité doit, de surcroît, engendrer une conséquence précise. L'attribution de droits distincts sur l'ensemble à chaque auteur de contribution doit se révéler impossible. Le concours, la participation à l'élaboration comme le requiert la loi, est réalisé par la création d'un élément précis et non par la concertation en vue de l'œuvre finale.

L'œuvre collective est vérifiée dans « l'impulsion qui a été donnée par le promoteur de l'œuvre qui en contrôle la réalisation »³⁴. L'œuvre est née de sa volonté. L'initiateur ne doit pas se contenter d'apporter une contribution de même nature que les contributeurs. Il doit aussi coordonner les différents apports et assumer ainsi un rôle de direction.

La publication doit être réalisée sous le nom de la personne qui se prétend titulaire des droits sur l'œuvre collective. La présence du nom a pour but de permettre d'identifier la personne du promoteur. Cette obligation n'exclut pas la présence du nom des différents auteurs.

66. Si la loi est appliquée à la lettre, le régime de l'œuvre collective ne peut être attribué lorsque la fonction de coordination-direction est exercée par une personne distincte de celle de divulgation. Or, en pratique, cette séparation des fonctions est toujours présente. Dans le cas d'une création multimédia, le travail de contrôle de la création est assuré par un chef de projet salarié ou fournisseur, tandis que l'exploitation est réalisée sous le nom de la personne morale, employeur ou client, dans le cadre d'un contrat de commande. Il serait alors difficile de concevoir une maîtrise des droits par cette dernière en dehors des mécanismes classiques de la cession.

³² Article L. 113-4 *in fine* du CPI.

³³ Article L. 113-2 alinéa 3 du CPI, anciennement art. 9, loi n° 57-298 du 11 mars 1957 : « Est dite collective l'œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé ».

³⁴ C. Colombet, *D.*, 1988, Jurisprudence, p. 205, note sous Paris, 25 septembre 1987.

67. L'œuvre collective propose sans conteste une solution avantageuse pour l'exploitant de la création multimédia, car la personne morale se voit investie des droits d'auteur à titre originaire. L'œuvre est réalisée grâce à la participation de plusieurs personnes mais elle n'appartient qu'à une seule. Précisément, chaque contributeur est auteur de sa création, mais n'est que prestataire de services face à la création d'ensemble. Les créateurs des apports n'obtiennent donc pas une propriété sur l'œuvre d'ensemble, même aménagée ou amoindrie. Ils ne peuvent prétendre à aucun droit d'auteur.

68. Malgré des décisions jurisprudentielles contrastées, le contributeur est donc y compris dépossédé de son droit moral sur l'œuvre collective. L'exploitant est libre de mentionner ou non le nom des contributeurs. Ceux-ci ne peuvent s'opposer aux modifications justifiées par la cohésion de l'ensemble. En revanche, la personne bénéficiant de la titularité des droits sur l'œuvre collective, ne peut, sans autorisation exprimée dans les conditions du droit commun, exploiter séparément les contributions des auteurs. Le titulaire du monopole sur l'œuvre collective n'obtient donc qu'un droit à une « divulgation relative » dont le contenu dépend du contrat, mais limitée à l'intégration dans un ensemble ³⁵.

69. Les créations numériques sont fréquemment abordées par les exploitants comme terre de prédilection pour l'œuvre collective. Dans les faits, le régime est surtout retenu par opportunité : il permet de simplifier la gestion de la création et offre à l'exploitant la maîtrise des différentes utilisations de l'œuvre.

Mais la définition de l'œuvre collective ne permet pas d'accueillir toutes les créations multimédias : la qualification est simplement possible. Elle n'est, ni présumée, ni écartée d'office, et d'ailleurs le juge peut et doit, au besoin, s'affranchir de la qualification retenue par le contrat. Ainsi, le 18 novembre 1999, la cour d'appel de Versailles ³⁶ a retenu la qualification d'œuvre collective d'un jeu vidéo en considérant que « les différentes contributions qui ont permis l'élaboration de ce jeu ont été pensées, créées modifiées, complétées, les unes en considération des autres, les unes avec les autres, pour atteindre le but ludique recherché, que cette fusion rend impossible d'attribuer à chacun des coauteurs un droit distinct sur l'ensemble réalisé car celui-ci ne présente une utilité et un intérêt que dans sa globalité ». On peut remarquer que cette justification n'est d'ailleurs pas une condition de l'œuvre collective et qu'elle pourrait définir aussi une œuvre de collaboration !

70. En revanche, la cour d'appel de Paris rejette la qualification d'œuvre collective dans une décision du 28 avril 2000 ³⁷ constatant que l'apport était original et qu'il était encore individualisable après son insertion dans le cédérom et rappelant que la divulgation de l'œuvre sous le nom de l'exploitant ne suffit pas à établir le caractère collectif de la création en cause. Les juges imposent aussi la présence d'une pluralité de contributions de forme originale émanant d'une pluralité d'auteurs. Or, en l'espèce, les protagonistes autres que l'auteur se sont cantonnés à des prestations techniques qui ne relèvent pas de la création.

Le régime envisageable pour la création multimédia n'est pas obligatoirement associé à son caractère d'œuvre plurale. Le Code de la propriété intellectuelle énonce aussi des dispositions spéciales lorsque la création appartient à un genre particulier.

³⁵ Y. Reboul, « Quelques réflexions sur l'œuvre collective », *Mélanges en l'honneur de Paul Mathéby*, Paris, Litec, 1990, p. 303.

³⁶ *Légipresse*, 2000, n° 170, p. 51, note P. Tafforeau ; *Comm. com. électr.*, n° 2, février 2000, p. 13-14, note C. Caron ; *Expertises*, n° 234, février 2000, p. 30, observations M.-A. Gallot Le Lorier et V. Varet, p. 24-26. Sur appel de TGI Nanterre, 26 novembre 1997, *Gaz. Pal.*, 25 mars 1998, p. 25.

³⁷ *Légipresse*, 2000, n° 173, p. 107, note A. Latreille.

71. Le processus de création d'un produit multimédia s'apparente à celui d'une **œuvre audiovisuelle**. Dans les deux cas, la création est élaborée par une équipe nombreuse. La division des tâches entre les participants est très poussée, mais l'on observe cependant une grande concertation. La plupart des fonctions impliquent cumulativement des qualités de créativité et de maîtrise technique.

Les protagonistes sont sensiblement identiques : l'exploitant des contributions est appelé **producteur** et les auteurs sont en situation de dépendance financière et technique vis-à-vis de ce dernier. En effet, les coûts d'élaboration sont élevés : le financement de la création est attaché à un groupement, personne morale. Les deux catégories de créations sont des œuvres complexes car utilisent des apports de formes diverses. Or l'œuvre audiovisuelle contient aussi des créations littéraires et musicales : le rapprochement avec l'industrie de l'audiovisuel est renforcé par cette habitude d'inclure des œuvres de genres différents au sein d'un même produit.

La similitude s'étend aussi au résultat obtenu : le produit multimédia recourt à une « expression audiovisuelle »³⁸. Or, dans une œuvre, c'est la perception par le public qui prédomine.

72. Cependant, la loi exige de l'œuvre audiovisuelle qu'elle soit animée³⁹. Une partie de la doctrine considère qu'une création multimédia n'est pas une séquence animée d'images. L'argument le plus convaincant concerne la linéarité de l'œuvre audiovisuelle dont le produit multimédia est dépourvu. Le développement d'une navigation interactive attractive primerait sur la qualité narrative, prédominante dans l'audiovisuel traditionnel. La notion de séquence impliquerait un déroulement linéaire des images ou des sons qui est « antithétique au génie du multimédia », fondé sur l'interactivité avec l'utilisateur⁴⁰. Cette opinion semble confirmée par la jurisprudence qui n'hésite pas à raisonner en termes de genre pour exclure la qualification d'œuvre audiovisuelle des créations multimédias. Ainsi la cour d'appel de Versailles dans un arrêt précité considère que le produit multimédia « ne saisit pas la caractéristique essentielle de l'interactivité qui oppose au défilé séquentiel et linéaire d'images qui s'imposent à un spectateur passif le dynamisme propre de l'utilisateur qui choisit les séquences auxquelles il désire accéder ». De surcroît les juges précisent encore que « s'y ajoute en l'espèce des obstacles techniques qui limitent la durée des séquences, la mobilité de la caméra, la netteté des images, qui imposent l'emploi d'une voix *off* et de textes, qui brident la liberté d'expression et qui nécessitent un travail considérable, en amont, pour la préparation du tournage et, en aval, pour la transformation de ces images et leur inclusion dans le logiciel de jeu; que la partie audiovisuelle de l'œuvre est ainsi devenue secondaire, sinon marginale, et ne saurait donner sa qualification à l'ensemble de l'entreprise ». La cour de Paris est quant à elle encore plus radicale puisqu'elle conclut à l'incompatibilité entre les œuvres numériques complexes et l'œuvre audiovisuelle telle que définie par le Code de la propriété intellectuelle aux motifs que la première « ne présente pas un défilement linéaire des séquences en ce que l'utilisateur peut intervenir et modifier l'ordre des séquences » et qu'elle présente « une succession non pas de séquences animées d'images, mais de séquences fixes qui peuvent contenir des images animées ».

73. En Allemagne, la doctrine a aussi discuté une application éventuelle des règles relatives à l'œuvre cinématographique aux œuvres multimédias. Les §§ 88, 89 et 92 de la loi contiennent des

³⁸ B. Edelman, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification », *D.*, 1995, chronique, p. 110.

³⁹ Article L. 112-2 6° du CPI précité.

⁴⁰ X. Linant de Bellefonds, note sous Paris 16 mai 1994 (Affaire Ramdam), *JCP* 1995. II. 22375, p. 54, voir cependant pour une opinion contraire B. Edelman, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification », *D.*, 1995, chronique, p. 112.

règles d'interprétation contractuelle qui confèrent, en absence de stipulations particulières, au producteur de l'œuvre cinématographique une série de droits d'exploitation qui portent sur les droits d'auteur, mais également sur les droits des artistes exécutants (§ 92 UrhG). Le § 91 étend ce régime aux séquences d'images (et séquences combinées de sons et images) qui ne bénéficient pas de la protection du droit d'auteur en tant qu'œuvres cinématographiques (*Laufbilder*). L'application de ces règles aux œuvres multimédias a cependant été écartée : les dispositions légales sont en effet justifiées par la complexité des relations contractuelles et de fait dans le cas de la production de films cinématographiques, que l'on ne retrouve pas lors de la production d'œuvres multimédias. De plus, la rédaction de ces paragraphes était adaptée uniquement à l'exploitation d'œuvres cinématographiques (droit de représentation en salles...). Lors de la production de produits multimédias, toutes ces questions peuvent trouver des solutions contractuelles.

En conséquence, et ce malgré notre opinion partagée par certains membres de la doctrine ⁴¹, il nous faut écarter cette qualification dont les effets seraient pourtant tout à fait adaptés aux créations multimédias notamment en ce que, dans le cadre d'un contrat de production audiovisuelle, les droits des auteurs sont présumés cédés au producteur tandis que leur droit moral est gelé durant la phase d'élaboration.

74. Une création multimédia requiert nécessairement l'intégration d'instructions présentées sous forme de code numérique. Ces ordres adressés à la machine sont indispensables au public pour « naviguer » entre les données multimédias contenues. Pour cette raison, l'assimilation de l'ensemble de l'œuvre numérique complexe à une **création logicielle** est discutée.

En effet, le produit multimédia est proche du logiciel du moins si l'on retient une définition extensive du « programme d'ordinateur ». Cette qualification doit néanmoins être rejetée car si le logiciel comme la création multimédia sont des œuvres numériques, il est incorrect de confondre la substance de l'œuvre et son vecteur de communication. Créer un tel amalgame est totalement inexact : toute création stockée sous forme numérique n'emprunte pas pour autant son régime au support. L'assimilation résulte aussi de la présence d'une partie logicielle au sein de l'œuvre complexe ⁴². Par rattachement de l'accessoire au principal, le produit multimédia serait un programme d'ordinateur. Pour une création multimédia digne de ce nom, la répartition des formes d'expression n'autorise pas à aboutir à une telle conclusion : il existe une complémentarité entre les différentes contributions qui exclut un raisonnement hiérarchique.

75. On observe aussi des convergences entre le logiciel et la création multimédia dans leur mode d'élaboration. Les étapes marquant le processus de création sont proches. Sur le plan économique, la proximité résulte aussi du résultat obtenu. Le logiciel comme le produit multimédia ont un caractère évolutif. Le risque de piraterie est, lui aussi, identique. Ils sont tous deux susceptibles d'être reproduits rapidement et sans moyens techniques élaborés.

La confusion est fréquemment entretenue par les professionnels. Il est fréquent que les produits soient présentés au public sous le vocable de programme multimédia, voire de logiciel.

⁴¹ P. Sirinelli, *Lamy droit des médias et de la communication*, § 503-28.

⁴² Pour un tel rapprochement, cf. X. Linant de Bellefonds et C. Caron, *Droits d'auteur et droits voisins*, Delmas, « Encyclopédie Delmas pour la vie des Affaires », 1997, p. 62. En ce sens concernant un jeu vidéo Nintendo, cour d'appel de Caen, 19 décembre 1997, inédit.

Malgré un certain courant doctrinal rejoint parfois par la jurisprudence, notamment en ce qui concerne les jeux vidéo ⁴³, l'opinion dominante considère que le régime spécial du logiciel n'a pas à s'appliquer globalement à l'œuvre multimédia. Il n'y a donc pas lieu de développer plus avant ce régime spécifique attractif pour le producteur en tant qu'il accorde à l'employeur les droits sur le logiciel créé par ses salariés.

76. Plus intéressante est la comparaison entre la création multimédia et la **base de données électronique**. En effet, depuis 1996, une directive européenne transposée en droit français par la loi du 1^{er} juillet 1998 accorde une double protection aux bases de données : elle confirme l'application du droit d'auteur à la structure originale de la base et crée un droit *sui generis* sur le corpus de données au profit des producteurs. Or les similitudes avec les créations multimédias sont importantes. Les deux créations se présentent sous forme numérique. Elles contiennent des données ⁴⁴ et des instructions qui appellent ou mettent en relation ces données. Dans les deux cas, un programme d'ordinateur est requis. La contribution logicielle confère aux deux créations leur caractère interactif. Souvent, leur mode d'élaboration est aussi centré autour de l'outil informatique.

77. En conséquence, d'aucuns n'hésitent pas à affirmer que la notion de base de données recouvre la plupart des produits multimédias. D'autres, dont nous sommes, relèvent une assimilation possible dans certaines circonstances. En effet, d'une part, la base de données peut se cantonner à une forme d'expression ⁴⁵ et, d'autre part, toutes les créations multimédias ne sont pas des compilations d'œuvres préexistantes : elles peuvent revêtir la forme d'une adaptation, voire, être absolument originales. Mais le produit multimédia se distingue surtout de la base de données par la créativité qui préside à son élaboration. C'est une œuvre scénarisée alors que la base de données ne répond qu'à une logique rationnelle. Preuve en est que la partie logicielle est souvent détachable de la base alors qu'elle est imbriquée dans la création multimédia. En Espagne, l'accent est mis sur cette distinction révélée par le fait que les matériaux d'une base de données peuvent être ajoutés ou supprimés sans altérer la nature de cette dernière, ce qui n'est pas le cas d'une création multimédia.

78. En Allemagne, l'assimilation est favorisée lorsque les différentes formes d'expression sont employées de manière parallèle ou successive, sans pour autant « fusionner », comme c'est le cas pour les œuvres multimédias complexes. D'ailleurs la législation allemande distingue entre les bases de données « créatives » (« œuvres de bases de données », § 4 al. 2 UrhG) et les bases de données « non créatives » (« bases de données », § 87 a ss. UrhG). Ces dernières requièrent des investissements considérables, mais ne nécessitent pas d'individualité créative. Une œuvre peut être soumise cumulativement aux deux régimes. Les droits d'exploitation appartiennent alors au fabricant (§ 87 b UrhG).

Le détail du régime général de la protection des bases de données fait l'objet d'une étude distincte.

79. L'observation des produits multimédias réalisés à ce jour démontre le caractère polymorphe de ce type de créations. En conséquence, certains spécialistes constatent que ces dernières recouvrent des réalités trop différentes pour engendrer un régime unitaire. Il n'existe donc pas, quelle que soit la législation étudiée, de régime univoque. Deux tendances sont néanmoins

43 Cass. com. 21 juin 2000, E. Treppoz, « La pertinence de la qualification logicielle d'un jeu vidéo par la Cour de cassation », *Petites affiches*, 27 juin 2001, n° 127, p. 15 et s.

44 Textuelles, sonores, iconographiques ...

45 Une base de données ne peut contenir que du texte.

perceptibles. Premièrement, compte tenu de la multiplicité de participants et d'un fréquent lien de dépendance avec le producteur, la voie de l'œuvre collective ou, plus largement, d'une attribution initiale des droits à l'exploitant, semble privilégiée. Secondement, les qualifications d'œuvre logicielles ou audiovisuelles sont généralement écartées (sauf peut-être en Grande-Bretagne pour ces dernières) tandis que celle de base de données apparaît comme possible de façon complémentaire dans la mesure où elle est compatible avec d'autres qualifications.

III - Les conditions d'intégration des matériaux dédiés ou préexistants

80. Dans la plupart des situations décrites *supra*, un certain nombre de participants à la création multimédia vont pouvoir faire valoir un droit d'auteur sur leur apport. Si le producteur ne peut faire valoir la qualification d'œuvre collective ou une notion similaire à l'étranger, il devra entreprendre des relations contractuelles avec les auteurs. Ces dernières peuvent être directes ou s'effectuer à travers des sociétés de gestion collective.

A - Gestion individuelle des droits d'auteur sur les matériaux utilisés

L'exploitation d'une œuvre n'est généralement possible qu'à l'issue d'une cession des droits, elle-même subordonnée à une rémunération.

- Cession des droits

81. Une règle générale se dégage de l'ensemble des législations étudiées : l'autorisation de l'auteur doit être formulée de façon explicite et le plus souvent par écrit (du moins pour les cessions exclusives) et ce dernier conserve toujours, lorsqu'un droit moral lui est reconnu, la faculté de s'opposer aux atteintes à son œuvre. Même dans les pays où la cession orale est possible comme la Grande-Bretagne ou l'Espagne, l'exploitant préfère obtenir un consentement exprès : la forme écrite tend à devenir la règle.

Par conséquent, les cessions tacites sont généralement interdites sauf en Grande-Bretagne où elles peuvent être déduites des relations entre les parties. Mais des présomptions de cession existent notamment en Espagne concernant les créations de salariés (mais pas les œuvres de commande).

Lorsque le producteur utilise un matériau préexistant, il sera fréquemment dans la position d'un utilisateur secondaire. Qu'il s'adresse à l'exploitant principal pour demander une sous-cession ou directement à l'auteur, il devra prendre garde à ce que son interlocuteur détienne bien (ou encore) les droits qu'il lui cède et vérifier notamment si des exclusivités n'ont pas été accordées antérieurement.

Comme il est impossible de sécuriser totalement ces opérations, le producteur a intérêt à prévoir des clauses de garantie lui permettant de se retourner contre son cocontractant en cas de trouble d'exploitation issus de la revendication de droits concurrents.

Dans tous les cas de figure, les droits d'exploitation cédés peuvent être limités géographiquement, temporairement ou dans leur contenu. L'interprétation du contenu de la cession varie selon le pays. En France, la position des tribunaux est très stricte : tous les modes d'exploitation non expressément mentionnés au contrat sont conservés par l'auteur. Dans d'autres pays, comme l'Allemagne ou l'Espagne, l'interprétation se fait au regard de la finalité de la cession. En Espagne, la loi prévoit par ailleurs des dispositions supplétives (cinq ans pour la durée, pays où le contrat est formé pour l'étendue géographique ...).

82. De façon plus ou moins étendue, les droits étudiés consacrent tous l'existence d'un droit moral, même limité à certaines œuvres comme aux États-Unis. Peu ou prou, il est toujours inaliénable. En Allemagne, la règle est encore plus stricte puisque le droit d'auteur est lui-même incessible et seul le transfert d'un droit de jouissance est autorisé.

Les prérogatives ainsi accordées aux auteurs sont identiques dans le cadre d'une création numérique complexe. Pourtant, la mise en œuvre de ces prérogatives est parfois difficile, notamment en ce qui concerne le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre (L'interactivité peut nécessiter une modification de l'œuvre. Le support numérique permet souvent de segmenter des œuvres) ainsi que le droit au respect de la paternité (une mention de chacun des multiples auteurs dans le contexte de son œuvre rendrait pratiquement inutilisables des produits multimédias). En Allemagne, une application des règles spécifiques relatives à l'œuvre cinématographique (le droit au respect de l'œuvre est réduit à des modifications grossières, § 936 UrhG) a été discutée mais écartée en définitive.

83. En principe, un auteur ne peut renoncer à son droit moral par voie contractuelle. Néanmoins, les différents droits positifs acceptent que celui-ci puisse donner son consentement à certaines transformations ou exploitations qui pourraient porter atteinte à son droit moral. Le droit allemand précise que ces aménagements ne doivent pas toucher pas à la « teneur essentielle » du droit (*Kerngehalt*).

La cession doit préciser les modes d'exploitation autorisés. En principe, l'aval donné pour un acte de reproduction suivi d'une commercialisation sous forme de support ne vaut pas pour une communication sur réseaux et notamment internet. En conséquence, l'exploitant doit impérativement prévoir à l'avance les modes d'exploitation envisagés pour ne pas risquer de se retrouver dans l'illégalité. En l'état du droit positif, il apparaît que la mise en ligne via internet est un mode d'exploitation spécifique qui doit être prévu au contrat.

84. Par ailleurs, le développement de produits multimédias pour l'enseignement ou la recherche fait fréquemment l'objet de montages juridiques. Dans certains cas, l'institution fait appel à un fournisseur privé extérieur. Il est alors très important de définir avec précision le devenir des droits de propriété intellectuelle sur l'œuvre élaborée. En cas de partage des droits, il faut savoir que le statut d'œuvre de collaboration n'est pas possible entre personnes morales ou groupement. Il faudra donc impérativement passer par un mécanisme de cession adossé sur un contrat de coproduction.

Le fait que, dans un premier temps, l'exploitation commerciale ne soit pas envisagée, ou du moins pas une priorité, ne doit pas empêcher les partenaires de définir clairement le devenir des droits.

- Contrepartie

85. La cession est normalement soumise à une contrepartie financière. Il n'empêche que les droits peuvent toujours être cédés à titre gratuit si la volonté de l'auteur est explicite et la motivation réelle. La détermination du montant est laissée à l'appréciation des parties. Le caractère non commercial de l'exploitation de la création n'emporte en principe aucune conséquence.

Évidemment, dans les rares cas où une exception est applicable (sur le sujet, cf. *supra*), ni autorisation, ni *a fortiori* rémunération, ne sont nécessaires.

Les principes rencontrés dans la plupart des pays concernant le mode de rémunération consacrent un caractère proportionnel. L'auteur recevra une quote-part des ressources tirées de l'exploitation de son œuvre. Néanmoins, tous les droits positifs prévoient des situations dérogatoires dans lesquelles, pour une plus grande simplicité, la rémunération forfaitaire est

admise. En règle générale, le forfait est possible lorsque la participation de l'auteur est accessoire par rapport à l'œuvre d'ensemble ou que le calcul d'une rémunération proportionnelle apparaît comme difficile (ou trop coûteuse). En Allemagne, le type de rémunération est totalement libre et sa détermination entre dans la liberté contractuelle. La gestion des droits sur une création numérique complexe sera sensiblement simplifiée par le fait que, dans la plupart des situations et quel que soit le pays, la rémunération forfaitaire des auteurs sera possible.

B - Gestion collective des droits d'auteur sur les matériaux utilisés

86. Outre les cas où elle est rendue obligatoire, la gestion collective est de plus en plus utilisée par les auteurs de matériaux susceptibles d'être incorporés à des œuvres multimédias. Ils confient alors le droit d'autoriser sur toutes leurs œuvres, passées et futures, à une société de perception et de redistribution. En pratique, l'autorisation est obtenue par une déclaration prenant la forme d'un formulaire standard et la rémunération découle de l'application de barèmes précis en fonction du type d'exploitation réalisé.

La plupart de ces sociétés ont modifié leurs contrats et mis en place des barèmes spéciaux tenant compte de l'économie des créations multimédias. En revanche, elles ne peuvent accorder un traitement de faveur aux exploitations à finalité d'enseignement ou de recherche. Elles sont, en quelque sorte, aveugles et, *a fortiori*, se refusent à toute autorisation gratuite. Néanmoins, et sur demande des titulaires de droits, la société américaine CCC peut accorder des réductions de redevances en présence d'exploitations non commerciales.

87. En règle générale, le choix de la gestion collective n'est pas imposé aux créateurs : aucun exploitant ne peut savoir *a priori* s'il doit s'adresser à l'auteur ou à son représentant, d'autant que certains auteurs sont liés par une exclusivité, ce qui leur interdit toute gestion individuelle même occasionnelle. En pratique, certaines œuvres comme les compositions musicales appartiennent toutes, à quelques exceptions près, au répertoire de sociétés de gestion collective.

En la matière, les démarches des exploitants sont compliquées par le fait qu'il n'existe pas de société spécialisée pour ce type de créations. Comme le produit contient des matériaux de natures différentes (écrit, musique, image, séquences animées, photographies...), l'exploitant doit s'adresser à (presque) autant de sociétés. Les secteurs privilégiés en matière collective sont la musique comme expliqué plus haut mais aussi de plus en plus celui des œuvres graphiques ou photographiques.

88. Pour faciliter la tâche des exploitants, certaines sociétés dans certains pays ont décidé de se regrouper de manière à offrir un **guichet unique**. Ce service permet simplement de simplifier les démarches et ne remet pas en cause les catalogues respectifs ou les tarifs pratiqués par les sociétés parties prenantes. Ce système existe en France (SESAM) et en Allemagne (Clearingstelle Multimedia der Verwertungsgesellschaften für Urheber - und Leistungsschutzrechte GmbH - CMMV) et en Grande-Bretagne. Un autre est à l'état de projet en Espagne.

IV - Les questions particulières liées à la mise en œuvre des droits voisins (producteurs, artistes-interprètes, entreprise de communication audiovisuelle)

89. Dans certains pays comme la France, il existe des droits voisins accordés à des auxiliaires de la création. Dans certaines situations, ces droits vont se superposer au droit d'auteur et feront naître de nouvelles obligations pour l'exploitant d'une création multimédia. Contrairement à la France, l'Espagne et l'Allemagne reconnaissent un droit voisin à l'éditeur littéraire y compris dans

le domaine pédagogique et scientifique (en Allemagne ce droit peut se substituer au droit d'auteur dans le cas d'éditions scientifiques d'œuvres non protégées, cf. *supra*). En règle générale, la précision emporte peu d'effets dans la mesure où l'éditeur représente l'auteur en tant que cessionnaire exclusif (sauf œuvre du domaine public, édition de documents non protégés...). L'Allemagne reconnaît aussi des droits voisins spéciaux pour les photographies non créatives (*Lichtbilder*, § 72 UrhG) ou les titres.

Globalement, le contenu des droits, y compris les exceptions, est sensiblement le même que celui du droit d'auteur, mis à part le droit moral qui n'est jamais reconnu aux titulaires personnes morales telles que les producteurs. Par ailleurs, la durée des droits voisins est plus courte que celle du droit d'auteur (en général 50 ans à compter de la mise à disposition du public contre 70 ans à compter de la mort de l'auteur).

Pourtant, le respect des droits voisins est en définitive peu contraignant pour l'exploitant d'une œuvre multimédia dans la mesure où, concernant les matériaux préexistants, les interlocuteurs seront fréquemment les mêmes que pour le droit d'auteur. Il n'empêche que ces prérogatives sont à respecter notamment en matière de prestations d'interprétation ou de fixation réalisées expressément pour l'œuvre numérique complexe en question.

Conclusion et perspectives

90. Au terme de cette étude, on peut observer une position commune concernant la constitution des produits multimédias et notamment quant à l'appréciation des éléments protégés par le droit d'auteur. En revanche, les traditions nationales reprennent généralement le dessus (au moins en apparence) lorsqu'il s'agit de régler les questions de titularité et plus généralement les modalités d'exploitation.

Globalement, **les produits numériques complexes ne font pas l'objet d'un traitement différencié au regard du droit d'auteur ou des droits voisins**. C'est le droit commun qui s'applique, relativisant donc sensiblement l'intérêt-même d'une telle étude.

91. Néanmoins, et sans jugement de valeur, il apparaît que le droit français ne favorise pas globalement le développement de produits multimédias par ou pour l'enseignement et la recherche : l'application stricte des règles de propriété intellectuelle rend généralement l'exercice difficile et compliqué.

On constate en effet :

- Un accueil très large des « matériaux » dans le giron du droit d'auteur.

La notion d'œuvre protégée est reconnue pour la plupart des apports à un produit multimédia et même, par exemple, aux photographies d'œuvres d'art, fussent-elles en deux dimensions !

- Un éclatement des titulaires de droits.

Les règles d'attribution des droits favorisant le créateur-personne physique, les titulaires sont légion. Pour pallier cette difficulté, un guichet unique a été mis en place par les sociétés de gestion collective les plus importantes. Malheureusement, l'intention ne s'est pas concrétisée par une vraie simplification des démarches des exploitants.

- Une faible portée des exceptions aux droits patrimoniaux.

En présence d'une exploitation à titre collectif, la mise en œuvre des exceptions prévues par notre droit positif est insignifiante. Les exploitants ne pourront donc arguer de ces situations que dans des cas très exceptionnels. Il est néanmoins possible que les solutions évoluent lors de la transposition de la directive « Droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information » du 22 mai 2001.

92. À l'heure actuelle, la finalité pédagogique ou scientifique d'une création multimédia comme de toute autre n'engendre aucune différence de traitement sur le terrain du droit d'auteur ou des droits voisins. Si des évolutions sont attendues dans la définition des actes échappant aux droits d'auteur, elles ne seront certainement pas en mesure de régler l'ensemble des difficultés auxquelles sont confrontées les institutions d'enseignement ou de recherche impliquées dans de tels projets. Il faudrait donc, dès à présent, privilégier les négociations avec les ayants droit de manière à adopter des conventions traduisant la balance des intérêts entre les titulaires de droits et les exploitants.

93. Au terme de ce travail, nous prenons acte et nous nous félicitons de l'existence d'un droit de propriété intellectuelle à la fois sur la création multimédia réalisée et sur la plupart des « matériaux » incorporés. À apport créatif comparable, il est d'ailleurs légitime que la protection soit instituée en amont comme en aval, et il eût été particulièrement inique de confier des prérogatives au stade de l'exploitation de la création d'ensemble et de dénier tout droit aux auteurs des différents apports réalisés expressément ou préexistants.

94. Néanmoins, nous constatons des difficultés pour les différents organismes d'enseignement ou de recherche pour la mise en œuvre de ces droits. La multiplicité des apports et la divergence des situations des auteurs rendent le plus souvent difficiles les tentatives de respect des droits. Les problèmes ne se focalisant d'ailleurs pas sur le terrain financier mais en amont sur la gestion des droits.

Ainsi, sans porter atteinte à l'existence des droits de propriété littéraire et artistique ni à leur contenu (sous réserve de l'évolution possible des exceptions aux droits patrimoniaux en matière d'enseignement et de recherche évoquée *supra*), le rapporteur souhaite émettre des propositions afin de faciliter la gestion de ces mêmes droits. Ces pistes de réflexion livrées brutes devront bien évidemment faire l'objet d'une réflexion approfondie pour juger de leur faisabilité.

La mise en œuvre de l'une de ces méthodes n'est pas exclusive des autres. Elles sont néanmoins présentées dans un ordre d'intérêt mais aussi de complexité croissant. Chaque proposition peut aussi être considérée comme une étape préalable à l'établissement de celle qui suit.

- Action de sensibilisation auprès des sociétés de gestion collective

95. La plupart des auteurs, voire des artistes-interprètes, participant à l'élaboration de créations numériques complexes sont ou seront représentés par des sociétés d'auteur. Ces groupements civils ont pour vocation, par le biais du mandat ou de l'apport en société, de délivrer les autorisations d'exploitation moyennant le versement d'une rémunération le plus souvent dépendante d'un barème précis. Elles répartissent ensuite les sommes perçues entre leurs adhérents. Elles prennent ainsi le nom de Société de perception et de répartition de droits (SPRD).

L'idée vise à développer une action d'information et de sensibilisation auprès de ces organismes de façon à faire entendre la voix des milieux de l'enseignement et de la recherche. Il s'agit d'expliquer les particularités de l'économie de la production de produits multimédias dans ce cadre et des difficultés rencontrées par les intéressés. Cette politique de communication devrait aboutir à un traitement différencié de certains de ces produits et l'obtention de tarifs préférentiels adaptés et raisonnables pour les parties en présence. De manière plus globale, des conventions pourraient être adoptées entre certaines SPRD et les établissements d'enseignement ou de recherche dans l'esprit de celles qui existent aujourd'hui avec les principaux éditeurs de logiciel.

Les limites de cette proposition concernent essentiellement le caractère individuel de la réaction de chaque SPRD sollicitée. En contrepartie, l'obtention de résultats concrets avec tel ou tel organisme devrait en être facilitée.

- Élaboration d'une charte générale sur la mise en œuvre des droits de propriété littéraire et artistique lors de la constitution d'une création numérique complexe à des fins d'enseignement (par des établissements d'enseignement uniquement) ou de recherche

96. Proposition plus ambitieuse que la précédente, mais aussi moins réaliste, il s'agit d'entreprendre des négociations collectives avec les représentants de l'ensemble des protagonistes. Le dialogue entre représentants des titulaires de droits ou de leurs représentants et notamment les SPRD avec les exploitants responsables de projets éducatifs ou de recherche ainsi que les pouvoirs publics tutélaires pourrait permettre de dresser un guide de conduite sur le modèle des *guidelines* élaborés aux États-Unis (sur la question cf. *supra* I.B.). Ces documents négociés devraient pouvoir déterminer et circonscrire un ensemble de pratiques tolérées par les ayants droit dans le cadre de l'enseignement ou de la recherche.

Malheureusement, sans jouer aux oiseaux de mauvaise augure, il suffit d'observer l'expérience nord-américaine pour se garder de tout optimisme démesuré. En effet, d'une part, dans ce type de projet, il suffit que l'un ou l'autre des protagonistes campe sur ses positions pour faire échouer tout le processus. D'autre part, en imaginant qu'une position commune soit adoptée, la question de l'application ou plus exactement de la valeur normative de la charte n'est pas pour autant résolue. En conséquence, toute partie pourra dénoncer ultérieurement les engagements pris sans encourir de sanction.

- Création d'un service commun représentant l'ensemble du secteur public de l'enseignement et de la recherche

97. Le dernier étage de la fusée est à la fois le plus complexe à mettre en œuvre sur le plan institutionnel mais aussi celui qui pourrait avoir des implications pratiques plus importantes. Partant du constat que la plupart des exploitants n'ont ni la compétence ni le temps de gérer les droits d'auteur mis en œuvre dans le cadre de projets de développement de produits numériques complexes et que ces manques constituent autant de freins à la constitution de ces créations, il s'agit de proposer une « externalisation » de ces fonctions juridiques spécifiques. La création d'un service juridique idoine présenterait à nos yeux au moins un double avantage. D'une part, en confiant à des juristes spécialisés la gestion de ces questions, il aboutirait à dynamiser l'émergence de projets multimédias tout en assurant l'effectivité du respect des règles de droits. D'autre part, en représentant l'ensemble du secteur public de l'enseignement et de la recherche, le service commun deviendrait un interlocuteur privilégié des titulaires de droits et pourrait ainsi faire entendre le point de vue du milieu. En pratique, outre l'obtention des autorisations nécessaires à l'aboutissement des projets des établissements partenaires et la représentation de l'enseignement et de la recherche devant les SPRD, le service commun pourrait, eu égard aux intérêts qu'il représente, négocier avec les titulaires de droits ou leurs représentants des accords généraux d'exploitation secondaire au sein de créations numériques complexes.

Il convient donc, et nous venons de le démontrer par ces propositions, de ne pas baisser les bras devant une situation qui s'avère définitivement complexe à la fois par la diversité des protagonistes et la divergence des intérêts en présence. En dehors même de toute mesure radicale visant à amoindrir les droits de propriété littéraire et artistique, des solutions simplificatrices sont envisageables. Il reste à les envisager sérieusement.