

Anama

AMARILLI Antoine

Le droit d'auteur, les licences, et ses implications pour le concepteur d'une oeuvre v.2.1.0

Méta-informations

Description

Cet article de journal explique la notion de licence et guide le lecteur dans le procédé de choix d'une licence pour publier une oeuvre.

Licence

Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/> ou par courrier postal à Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Versionning

Version 0.0.1 - 17/09/05

Début du document.

Rédaction de Définition, début de Remarques, début du plan.

Version 1.0.0 - 18/09/05

Rédaction terminée.

Première relecture, mise en place des titres numérotés.

Relecture source extérieure.

Correcteur orthographique.

1 Note de service (###).

La forme du document doit être adaptée pour correspondre à celle d'un article de journal.

Version 2.0.0 - 01/10/05

Réorganisation - moins structuré, titres plus parlants.

Réécriture quasi-totale (style plus relâché).

Description et document : remplacement de "travail" par "oeuvre".

Passage sous OpenOffice.

Suppression de passages.

Changement du titre.

Version 2.1.0 – 05/10/05

Remise en forme.

Introduction

Si beaucoup de personnes créent des oeuvres se présentant sous forme de fichier informatique (des exposés, des programmes, des romans, des morceaux de musique...), bien peu les diffusent, et rares sont ceux qui se soucient des questions légales associées à la diffusion d'une oeuvre originale. Pour qui diffuse son oeuvre, soi-même ou par des intermédiaires, il est cependant primordial de définir les droits qu'il donne à l'utilisateur et ceux qu'ils se réservent, et de connaître les conséquences qui en découlent.

De nombreux passages de ce document ont dû être supprimés pour qu'il soit suffisamment concis. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur certains points, contactez-moi. Je m'excuse immédiatement si certaines informations de ce document se révélaient inexactes, au delà des simplifications faites à des fins de clarté. Je ne suis pas infallible, la loi est complexe et je ne suis pas un expert en la matière ; je parle en me basant sur mon expérience et non sur des textes de loi.

Le droit d'auteur : définition

Le droit d'auteur en France indique que celui qui a créé une oeuvre jouit de droits *exclusifs* sur cette oeuvre : lui, et lui seul a le droit de les exercer au départ, bien qu'il puisse éventuellement les transmettre à d'autres. Cette disposition prend effet *dès la création de l'oeuvre* ; il n'est *pas* nécessaire de la déposer à un organisme, de demander une autorisation ou de la déclarer à quiconque. Ainsi, ceux qui obtiennent une copie de votre oeuvre n'ont aucun droit dessus, à l'exception de ceux que vous leur avez éventuellement transmis, et de ceux qui leur sont garantis automatiquement par la loi, comme la copie privée, que vous ne pouvez pas interdire.

La licence : définition

Une licence est un document auquel une oeuvre est soumise. Elle permet de concéder à l'utilisateur de l'oeuvre des droits normalement réservés à l'auteur seul, éventuellement sous des conditions restrictives. Par exemple, une licence peut autoriser l'utilisateur à rediffuser l'oeuvre qu'il a obtenu à d'autres personnes, à condition qu'il ne l'ait pas modifiée.

Quel rapport avec les brevets ?

Les brevets n'ont rien à voir avec le droit d'auteur, si ce n'est qu'ils visent tous deux à protéger la propriété intellectuelle. Si le droit d'auteur est accordé automatiquement, les brevets doivent être déposés, ce qui est payant et souvent contraignant. Le droit d'auteur protège une *oeuvre* (Le Seigneur des Anneaux, par exemple), un brevet protège une *idée* (par exemple, un aspirateur sans sac).

Faut-il supprimer les intermédiaires ?

Dans le modèle actuellement majoritaire, qui était le seul envisageable avant Internet, l'auteur ne publie pas seul son oeuvre. Il en transmet le droit à un organisme intermédiaire (une maison de disques, une maison d'édition) afin d'en assurer la publication, en échange d'un pourcentage sur les ventes. Internet remet en question tout cela, et permet à quiconque de publier ses travaux à compte d'auteur facilement et gratuitement (mais il est difficile, quoique pas impossible, d'obtenir une

contrepartie financière). De ce fait, les organismes intermédiaires voient leur existence remise en cause, et peinent à s'adapter à la situation actuelle. En tant qu'auteur, vous devez envisager *tous* les choix, et déterminer celui qui vous paraît le plus approprié. Et surtout, bien lire les contrats des intermédiaires avant de signer.

Mais si je ne dépose rien, qui défend mes droits ?

La loi, et encore. En effet, si vous diffusez votre superbe roman sur Internet, et si un mauvais plaisantin vient le télécharger, mettre son nom à la place du vôtre et le diffuser sur son site (ce qui est illégal si vous ne lui en avez pas donné le droit, car le droit de rediffusion sous un autre nom est alors exclusivement accordé à l'auteur), le seul moyen de faire cesser ceci de manière sûre est de l'attaquer en justice. Allez-vous le faire ? D'ailleurs, il vous faudra alors prouver que vous êtes bien le vrai auteur du document, ce qui peut être délicat si vous ne l'avez pas déposé auprès d'un organisme agréé.

Toutefois, faut-il prendre tout le monde pour des criminels ? Les infractions au droit d'auteur procèdent souvent de l'ignorance de ceux qui les commettent, ou du fait qu'ils considèrent ce domaine de la loi comme des dispositions théoriques que tout le monde ignore - ce qui n'est pas nécessairement faux, quoique moralement problématique. Pour qui souhaite respecter la loi, il faut soit se conformer aux exigences de l'auteur de l'oeuvre dont on compte acquérir une copie, soit ne pas l'acquérir et s'intéresser à des oeuvres dont les auteurs sont moins exigeants et vous concèdent plus de libertés. Toutefois, si vous constatez que quelqu'un enfreint vos droits, il suffit le plus souvent de contacter la personne concernée pour lui demander - poliment - de les respecter. Si on oublie volontiers qu'une oeuvre a été créée par quelqu'un, on ignore moins une personne réelle qui prend contact avec vous - et votre interlocuteur a aussi peur d'un procès que vous. Par ailleurs, si vous êtes le premier à avoir publié une oeuvre, vous êtes certainement plus connu au départ que celui qui en publie une contrefaçon - ce qui fait que son entreprise malhonnête est le plus souvent vouée à l'échec. Si on peut avoir peur d'être volé par des gens déjà influents (ou de grandes entreprises), il apparaît toutefois que ces gens-là sont souvent plus soigneux pour éviter qu'un scandale ne nuise à leur image de marque.

Tout cela signifie que, dès qu'on publie une oeuvre, et par quelque biais que ce soit, il faut s'attendre à tout. La majorité des gens n'a pas l'intention de vous nuire, mais c'est toutefois le cas de certains qui voleront votre travail sans vergogne et vous répondront injurieusement lorsque vous les en avertirez. La publication de son oeuvre présente des risques, et c'est un choix à faire en connaissance de cause.

Le domaine public, c'est quoi ?

Une oeuvre dans le domaine public peut être réutilisée gratuitement, la seule contrainte étant de citer le titre et l'auteur de l'oeuvre (ce qui est le cas en France, mais pas dans d'autres pays). En France, *toute* oeuvre tombe dans le domaine public soixante-dix ans après la mort de son auteur voire plus (il est bien sûr possible de diffuser directement un oeuvre sous le domaine public, mais peu le font car cela ne leur laisse que peu de droits sur leur oeuvre). Ainsi, de nombreuses oeuvres, comme les livres de Zola, par exemple, sont à présent dans le domaine public et peuvent être téléchargés sur Internet gratuitement et légalement.

Est-ce que je veux le publier ? Est-ce utile ?

La seule chose qui puisse rendre une oeuvre de votre création inadéquate à la publication serait son caractère confidentiel. Ne dites pas que ça n'intéressera personne, et attendez de voir ; on ne sait jamais, et vous n'avez rien à perdre. Sinon, cela implique aussi de prendre le risque de se la voir voler, même si c'est plutôt rare. C'est vous qui voyez.

Je la vends ou pas ?

Pour un lycéen, vendre son oeuvre légalement est délicat. Même en se cachant derrière une personne majeure pour le faire, il ne faut pas perdre de vue que diffuser sous forme gratuite permet de toucher un vaste public, de se faire un nom, de voir si on a du succès, et de voir si on peut faire confiance à la nature humaine. Je recommanderais plutôt d'utiliser Internet et de diffuser son travail gratuitement pour commencer, et de voir, en fonction de ce qui se passe, si vous souhaitez recourir à d'autres biais pour diffuser vos réalisations et gagner de l'argent.

Et si je diffuse mon oeuvre telle quelle ?

Une oeuvre ne garantit à son utilisateur *que* les droits qui lui sont octroyés par la loi, sauf si une licence indique le contraire. La mention "© 2005 Jean Dupond - All rights reserved" (ou "Tous droits réservés") rappelle cet état de fait, et même si elle n'est pas obligatoire, elle est fortement recommandée si vous diffusez votre oeuvre sans accorder de droit particulier à l'auteur, pour signaler à l'utilisateur (souvent ignorant de cette disposition) que vous êtes l'auteur et que vous gardez tous vos droits. Cette mention est aussi l'héritage d'une époque où apposer le signe © sur sa création pour qu'elle ne tombe pas dans le domaine public et soit soumise au copyright était nécessaire - ce n'est *plus* le cas maintenant.

Mais je peux autoriser au cas par cas ?

Bien sûr ! Si quelqu'un vous contacte en expliquant qu'il voudrait, par exemple, utiliser votre merveilleuse image comme fond de son site web, rien ne vous empêche de donner - ou pas - à cette personne des droits lui permettant de faire ce qu'elle veut faire, éventuellement en échange d'une contrepartie (pourcentage des ventes, apparition dans les crédits, etc.). Toutefois, une licence a l'avantage de vous permettre d'accomplir cette démarche automatiquement pour les droits que vous souhaitez accorder à tout le monde. En effet, vous contacter peut être contraignant et risque de décourager certaines personnes qui n'utiliseront alors pas votre travail - ou l'utiliseront sans votre accord. Si vous encouragez les utilisateurs de votre oeuvre à vous contacter pour que vous étudiez leur proposition, spécifiez-le dans votre travail par une mention comme : "Les droits de rediffusion et de création d'oeuvre dérivée peuvent être donnés dans certains cas et sous certaines conditions. Prenez contact avec l'auteur pour plus d'informations. L'auteur ne s'engage pas à accéder à votre requête."

Et pourquoi devrais-je être gentil si ça ne me rapporte rien ?

Il est probable que de nombreuses utilisations de votre oeuvre, que vous n'autorisez pas en diffusant votre oeuvre sans licence, ne vous dérangent pas, ou même, vous profitent. Si vous diffusez votre

travail gratuitement, le fait que l'on rediffuse votre travail non modifié, par exemple, vous sera probablement bénéfique, car il vous permettra de toucher un public plus large. Ainsi, il est important d'autoriser d'emblée ces utilisations, qui vous profitent et qui profitent à qui utilise votre oeuvre. Attention toutefois à ne pas être *trop* gentil : il est important de considérer *toute* l'étendue des droits que vous offrez, et de garder à l'esprit que *n'importe qui* peut les mettre en oeuvre *n'importe comment*. Pour empêcher certaines utilisations, il est alors possible d'ajouter des conditions de mise en oeuvre des droits.

Qu'y a-t-il dans les licences ? Qu'est-ce-que ça veut dire ?

Dans une licence, vous pouvez accorder des droits à l'utilisateur de l'oeuvre, éventuellement soumis à des conditions. Voici une liste non exclusive des dispositions courantes dans les licences.

- Le droit de rediffuser l'oeuvre *telle quelle*, souvent associé à l'obligation de citer l'auteur s'il ne l'est pas déjà au sein du document. Cela implique que, si quelqu'un obtient votre oeuvre, il peut la rediffuser intacte (sur son site, par exemple). Vous ne pouvez qu'y gagner : cela permet de vous faire connaître et de répandre votre renommée, sans altérer le fait que vous êtes l'auteur de l'oeuvre concernée.
- Le droit de diffuser l'oeuvre *modifiée* (donnant lieu à une *oeuvre dérivée*), souvent associé à l'obligation de citer l'auteur de l'oeuvre de départ au sein de l'oeuvre dérivée. Cela veut dire que quelqu'un peut se baser sur votre oeuvre pour faire sa propre création (une traduction, par exemple, ou un regroupement de travaux sur un même thème). Parfois, on oblige celui qui crée une oeuvre dérivée à la diffuser sous la même licence que le travail de départ. Ce système ingénieux assure que celui qui se base sur votre oeuvre pour créer la sienne devra donner aux utilisateurs de son oeuvre les mêmes libertés que celles que vous lui avez donné, ce qui peut paraître normal vu qu'il s'est servi de votre oeuvre et donc des libertés que vous lui avez octroyé, ou peut paraître anormal car cela force les autres à suivre vos convictions (c'est un débat ouvert).

Et les licences libres ?

Une licence est dite *libre* si elle autorise toute utilisation de l'oeuvre, si elle permet que l'on étudie son fonctionnement, si elle autorise sa redistribution, de n'importe quelle manière, et si elle permet la création et la diffusion d'oeuvres dérivées.

Certaines licences libres (la plus connue d'entre elles étant la GNU General Public Licence) ajoutent une restriction stipulant que toute oeuvre dérivée doit être diffusée sous la même licence que l'oeuvre de départ, ce qui est présenté comme un moyen pour l'auteur du travail de s'assurer que personne ne s'en servira pour faire une oeuvre dérivée *propriétaire* (qui ne donne pas à son utilisateur les droits octroyés par l'oeuvre libre de départ). D'autres licences, comme la licence BSD, n'ajoutent pas cette condition et souhaitent assurer une liberté maximale à l'utilisateur. Chaque type a ses partisans.

Et les licences spécifiques ?

Il existe également des licences ne s'appliquant qu'à certains types d'oeuvres. Elles présentent l'avantage d'être plus précises au niveau technique quant à ce qu'elles demandent, mais présentent le désavantage de ne pas être "passe-partout". Citons notamment la licence Art Libre, dans le domaine artistique, la GNU Free Documentation Licence pour les documentations techniques, et, pour les programmes informatiques, l'existence de très nombreuses licences parmi lesquelles la licence BSD

ou la célèbre (tout est relatif) GNU General Public Licence (GNU GPL).

Et les licences multiples ?

Pour lutter contre l'incompatibilité entre licences équivalentes, il est possible de placer un travail sous plusieurs licences à la fois. Ceci présente l'intérêt de permettre sa réutilisation sous n'importe laquelle des licences concernées. Ce concept est complexe et ne peut être traité entièrement ici, mais il est déjà bien de savoir que ça existe.

Je veux écrire ma licence !

Si aucune des licences que vous ne voyez ne vous plaît (notamment si vous avez une exigence un peu loufoque, comme le fait que votre travail ne peut être rediffusé qu'un Lundi ou que sais-je encore), vous pouvez toujours écrire la vôtre. Cependant, ce n'est pas très amusant, il faut être sûr d'employer les bons termes, et être très méfiant et pointilleux pour être sûr qu'elle ne présente pas de faille exploitable juridiquement à votre désavantage. En plus, écrire sa propre licence est vivement déconseillé si une licence identique plus connue existe déjà, car la multiplication des licences pose de nombreux problèmes. En somme, écrire sa licence est possible mais peu recommandé et rarement nécessaire.

C'est bon, je suis convaincu. Comment puis-je me faire un site web pour diffuser mon travail ?

La création d'un site web pour diffuser votre travail est un exercice somme toute peu ardu. De nombreux systèmes vous permettent de publier aisément ce que vous voulez sans connaissances techniques, et il reste toujours possible d'apprendre à créer ses propres pages. Cet exercice n'est pas aussi difficile qu'il paraît, et avec un bon tutoriel, l'apprentissage prend un week-end au maximum. Le Site du Zéro (www.siteduzero.com) est un très bon point de départ.

L'hébergement d'un site web est quant à lui de difficulté variable, mais votre fournisseur d'accès à Internet propose (presque) toujours une offre gratuite pour héberger vos sites, qui devrait largement vous suffire pour débiter. Le tout est de se rendre sur le site de votre fournisseur d'accès, et d'activer l'option en question. Après, il vous faudra un logiciel spécial nommé "client FTP" pour transférer votre site. Je vous renvoie au Site du Zéro qui vous explique la marche à suivre.

Comment m'indiquer comme auteur ? Comment va-t-on me contacter ?

Si votre travail se présente sous forme textuelle, indiquer ce que vous souhaitez indiquer est facile, mais dans le cas de vidéos, d'images ou de musiques, il faut soit inclure la mention au sein du travail même (dans le cas d'un film, dans un générique, par exemple), soit l'insérer dans les tags proposés par certains formats de fichier (par exemple le MP3).

Une question se pose alors : comment indiquer comment vous joindre et qui vous êtes, en s'assurant que ces informations resteront valables pendant *toute* la durée de vie du document ? Pour dire qui vous êtes, le nom seul peut être insuffisant (si vous vous appelez Jean Dupond), et pour dire où vous joindre, cela est encore plus complexe. Indiquez une adresse email et une adresse web (celle de

votre site) que vous êtes sûr de posséder pendant suffisamment de temps. En effet, les serveurs de messagerie ferment, les hébergeurs web aussi, et votre adresse mail ou web est sans doute appelée à changer - le but étant de retarder autant que possible ce moment. Sinon, une bonne idée est de donner un nom unique et original à votre site (par exemple, "Gigafish Productions"), en s'assurant par le biais d'un moteur de recherche qu'il n'y a pas de site du même nom, et de signer votre travail de ce nom en plus du vôtre, de sorte que l'utilisateur pourra, par une simple recherche sur Internet, retrouver votre site sur la base de son nom. Bien entendu, il ne doit plus changer par la suite.

Comment est-ce-que j'indique la licence ?

Par une simple mention du style "Cette création est mise à disposition selon la Licence Gigafish disponible à l'adresse www.exemple.com/lep.htm". Certaines licences vous précisent le texte à inclure.

Mais laquelle j'utilise ?

Vous pouvez choisir une des nombreuses licences évoquées dans ce texte. Je vous recommande tout particulièrement les licences Creative Commons (<http://fr.creativecommons.org>), qui permettent de choisir facilement parmi 9 licences applicables à toute oeuvre en fonction des droits que l'on souhaite accorder et qui indique le texte à inclure à un document ou à un site web. Les licences CC-BY et CC-BY-SA sont libres, toutefois certaines personnes préfèrent utiliser la licence CC-NC-ND qui ne permet que la rediffusion sans modification, et autoriser le reste au cas par cas.

Si vous voulez une liste plus exhaustive, le site GNU, à l'adresse <http://www.gnu.org/licenses/license-list.fr.html>, même s'il a tendance à trier et à critiquer les licences en fonction de leur compatibilité avec les licences GNU, dispose d'une liste particulièrement fournie quant aux programmes informatiques, et, en bas de page, de quelques licences intéressantes pour tout type d'oeuvre.

Conclusion

Ce que l'on veut autoriser et interdire dépend de la tolérance de chacun. Il est clair que ce n'est pas une question triviale et qu'il est important d'y réfléchir avant de diffuser ses réalisations - si on souhaite les diffuser, ce qui est aussi un choix important. Toutefois, de trop nombreux créateurs confient la gestion de leurs droits à une organisation collective sans se poser la question, car ils ne connaissent rien d'autre. Face à cela, il est nécessaire de sensibiliser ceux qui créent, pour qu'ils réfléchissent aux licences qui sont les plus profitables pour eux comme pour ceux qui utilisent leurs oeuvres.

Dans le prochain article, nous reviendrons sur une question analogue : le choix d'un format de fichier pour diffuser son travail.