



Ministère de la culture et de la communication

# Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique

**RAPPORT D'ACTIVITE**  
2004/2006

- SEPTEMBRE 2006 -

## SOMMAIRE

Introduction du président du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique.....3

### **I. Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique : fonctionnement, composition, missions**

1. Le fonctionnement.....4
2. La composition.....5
3. Les missions.....6

### **II. Les travaux du Conseil supérieur en 2004/2006**

1. Les aspects juridiques des œuvres multimédias .....7
2. La distribution des contenus numériques en ligne.....21
3. Préparation du projet de loi relatif au droit d’auteur et aux droits voisins  
dans la société de l’information .....32

### **III. Annexes**

1. Arrêté du 10 juillet 2000 portant création du Conseil supérieur de la propriété  
littéraire et artistique .....34
2. Règlement intérieur du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique.....37
3. Composition du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique.....39

## **INTRODUCTION DU PRESIDENT DU CONSEIL SUPERIEUR DE LA PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE**

Pendant la période couverte par le présent rapport, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique s'est réuni à huit reprises en séances plénières et ses commissions spécialisées plus de trente fois. Son travail a porté, à la demande du ministre de la culture et de la communication, ou de sa propre initiative, sur de nombreux sujets. Trois méritent d'être signalés ici.

Il a, en premier lieu, parachevé l'examen des questions susceptibles d'être abordées – et elles l'ont été – lors du débat parlementaire sur le projet de loi relatif aux droits d'auteurs et aux droits voisins dans la société de l'information, qu'il avait examiné de façon approfondie lors de sa séance plénière du 5 décembre 2002. Plusieurs des recommandations faites par le Conseil supérieur ont été reprises dans la version définitive de la loi du 1<sup>er</sup> août 2006, publiée au Journal officiel du 3 août 2006.

En second lieu, le Conseil supérieur a abordé deux sujets importants – celui du statut de l'œuvre multimédia et celui de la distribution des contenus numériques en ligne – qui résultent des conséquences des nouvelles technologies sur le droit de la propriété littéraire et artistique. Le Conseil supérieur a tenté de trouver – et, je crois, y a réussi – des solutions novatrices mais équilibrées et opérationnelles.

Par son travail, le Conseil supérieur a confirmé son utilité : il aide les pouvoirs publics à identifier, le plus en amont possible, les questions qui se posent en matière de propriété littéraire et artistique ; il suggère, de la façon la plus consensuelle possible, des solutions pratiques, en associant les représentants, experts ou professionnels, des mondes de la culture, du droit et de l'économie. Il joue ainsi pleinement son rôle d'organe d'aide à la décision publique : ceci est essentiel dans un Etat moderne qui doit de plus en plus agir et définir les règles du jeu, de façon partagée avec la société civile.

Le Conseil supérieur a enfin confirmé la légitimité qu'il a progressivement acquise depuis sa mise en place en mai 2001. D'abord, on l'a dit, du fait que ses analyses et ses suggestions ont été largement prises en compte dans la loi du 1<sup>er</sup> août 2006. Du fait, ensuite, que la même loi, par son article 17, a donné une valeur législative au Conseil supérieur. Enfin, sa légitimité résulte, de façon très concrète, de la remarquable implication de tous ses membres (titulaires et suppléants) qui participent activement aux séances et alimentent ainsi de très fructueux débats.

Le Conseil supérieur pourra ainsi poursuivre ses travaux dans les meilleures conditions possibles au cours des prochaines années.

Jean-Ludovic SILICANI

# **I. Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique : fonctionnement, composition, missions**

## **1. Le fonctionnement**

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a été créé le 10 juillet 2000 par arrêté conjoint du ministre de la culture et de la communication et du Garde des sceaux<sup>1</sup>. Il est placé auprès du ministre chargé de la culture. Son existence a été consacrée par la [loi n°2006-961 du 1<sup>er</sup> août 2006](#) relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information. En effet l'article L. 331-18 introduit dans le code de la propriété intellectuelle par l'article 17 de cette loi prévoit désormais que l'Autorité de régulation des mesures techniques, autorité administrative indépendante chargée d'une mission générale de veille dans les domaines des mesures techniques de protection et d'identification des oeuvres et des objets protégés par le droit d'auteur ou par les droits voisins, comprend un membre du Conseil supérieur, désigné par le président de celui-ci.

Il doit réglementairement se réunir au moins deux fois par an sur convocation de son président et se réunit de plein droit à la demande du ministre chargé de la culture ou de deux tiers de ses membres. Au cours de la période couverte par le présent rapport d'activité, soit d'avril 2004 à juillet 2006, le Conseil supérieur s'est réuni à huit reprises en séance plénière. Ces séances font l'objet de comptes rendus qui, dans un souci de transparence et d'efficacité, sont, de même que les avis communiqués au ministre, mis en ligne dès leur approbation sur le [site Internet du Conseil supérieur](#).

Pour ses travaux, le Conseil supérieur, dont le secrétariat général est assuré par la direction de l'administration générale du ministère de la culture et de la communication (sous-direction des affaires juridiques, bureau de la propriété littéraire et artistique), s'appuie sur des commissions spécialisées désignées en son sein (avec, le cas échéant, le renfort de personnalités qualifiées extérieures), chargées de traiter des sujets qu'il s'est vu confier par le ministre chargé de la culture ou dont il s'est saisi lui-même. Ainsi, sur la période couverte par le présent rapport d'activité, deux commissions spécialisées se sont régulièrement réunies et ont élaboré chacune un rapport et un projet d'avis. Ces derniers ont été adoptés en séance plénière par le Conseil supérieur réuni le 7 décembre 2005<sup>2</sup>.

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique peut entendre des experts extérieurs ou toute personne dont la collaboration est utile à ses travaux ; il a ainsi été procédé, sur la période 2004/2006, à de nombreuses auditions, tant par les commissions spécialisées que par le Conseil supérieur réuni en séance plénière.

---

<sup>1</sup> [Arrêté du 10 juillet 2000](#) du garde des sceaux, ministre de la justice et du ministre de la culture et de la communication, portant création du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique : annexe I.

<sup>2</sup> Les rapports des commissions, qui ne font pas l'objet d'une approbation par le Conseil supérieur, et n'ont donc qu'une valeur d'information, sont disponibles en ligne.

## 2. La composition

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique réunit des femmes et des hommes possédant des compétences variées et complémentaires<sup>1</sup>.

Il est présidé par M. Jean-Ludovic Silicani, conseiller d'Etat, qui exerce un mandat renouvelable de trois ans ; il est assisté par M. Pierre Guerder, conseiller-doyen à la Cour de cassation, qui exerce les fonctions de vice-président.

Il comprend en outre trente-deux membres représentant les professionnels du secteur de la création littéraire et artistique, nommés pour une durée de trois ans par arrêté du ministre chargé de la culture, avec le souci d'assurer une représentation aussi large et équilibrée que possible des différents acteurs. C'est ainsi que sont membres du Conseil supérieur :

- dix représentants des auteurs ;
- deux représentants des auteurs et éditeurs de logiciels et bases de données ;
- deux représentants des artistes-interprètes ;
- deux représentants des producteurs de phonogrammes ;
- deux représentants des éditeurs de presse ;
- deux représentants des éditeurs de livres ;
- deux représentants des producteurs audiovisuels ;
- deux représentants des producteurs de cinéma ;
- deux représentants des radiodiffuseurs ;
- deux représentants des télédiffuseurs ;
- deux représentants des éditeurs de services en ligne ;
- deux représentants des consommateurs.

Chacun des membres titulaires peut être remplacé par un suppléant nommé selon les mêmes conditions.

A ces trente-deux professionnels s'ajoutent huit personnalités qualifiées en matière de propriété littéraire et artistique<sup>2</sup>. A ce titre, le Conseil supérieur rassemble Mme Valérie-Laure Benabou, professeur agrégé de droit à l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, Mme Josée-Anne Bénazéraf, avocate à la Cour et responsable de la commission de la propriété littéraire et artistique au sein de la commission de la propriété intellectuelle de l'ordre des avocats à la Cour de Paris, Mme Isabelle Falque-Pierrotin, conseiller d'Etat, déléguée générale du Forum des droits sur l'internet, Mme Joëlle Farchy, professeur d'économie à l'université Paris I, M. André Lucas, professeur agrégé de droit à l'université de Nantes, M. Jean Martin, avocat à la Cour, chargé d'enseignement à l'université Paris-Dauphine, M. Pierre Sirinelli, professeur agrégé de droit à l'université Paris I, doyen honoraire de la faculté Jean-Monnet.

Sont en outre membres de droit du Conseil supérieur sept représentants des différentes administrations intéressées : ministère de la culture et de la communication, ministère de la justice, ministère de l'éducation nationale, ministère de l'économie, des finances et de l'industrie et ministère des affaires étrangères.

---

<sup>1</sup> La [composition nominative du Conseil supérieur](#) à la date de rédaction du présent rapport figure en annexe 3.

<sup>2</sup> Un siège de personnalité qualifiée est actuellement vacant.

### 3. Les missions

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique assure des missions de concertation, de proposition, de veille et de prospective. Son travail est collégial ; la recherche du consensus entre ses membres est un de ses objectifs.

A titre principal, le Conseil supérieur est chargé de conseiller le ministre chargé de la culture en matière de propriété littéraire et artistique. Pour ce faire, il est saisi par lui d'un programme de travail. Il est aussi chargé de faire des propositions et recommandations. C'est au titre de cette mission qu'ont été rendus les deux avis adoptés au cours des deux dernières années sur le rapport de commissions spécialisés ; c'est également à ce titre que le Conseil supérieur a été appelé à délibérer à plusieurs reprises sur l'avant-projet de loi de transposition de la directive européenne du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information.

En outre, le Conseil supérieur remplit une fonction d'observatoire de l'exercice et du respect des droits d'auteur et droits voisins et de suivi de l'évolution des pratiques et des marchés. Il assure ainsi, en direction tant de ses membres que des administrations concernées, une fonction de veille et de prospective qui se concrétise, par exemple, par l'établissement et l'actualisation d'une [bibliographie sélective](#) en matière de propriété littéraire et artistique disponible en ligne, par le suivi de nombreuses questions d'actualité et par un effort constant d'identification des nouvelles problématiques et des nouveaux enjeux dans les domaines de sa compétence.

Le Conseil supérieur est enfin investi de la mission d'aider à la résolution des différends relatifs à l'application de la législation en matière de propriété littéraire et artistique sur des sujets qui mettent en cause les intérêts collectifs des professions ; il peut proposer au ministre chargé de la culture la désignation d'une personnalité qualifiée afin d'assurer une fonction de conciliation.

## **II. Les travaux du Conseil supérieur en 2004/2006**

Au cours des deux années écoulées, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a plus particulièrement concentré son activité sur son rôle consultatif et de proposition. Il a en effet été en mesure, à l'issue d'importants travaux de ses commissions spécialisées, d'adopter à une large majorité deux avis sur des thèmes qui, à la fois, soulèvent des enjeux économiques majeurs et présentent une grande actualité. D'une part, la commission présidée par le professeur Valérie-Laure Benabou et M<sup>e</sup> Jean Martin, chargée de réfléchir à l'amélioration de la condition des auteurs des œuvres multimédia, est parvenue à dégager les grandes lignes d'un projet de statut *ad hoc* de l'œuvre multimédia, susceptible de concilier les intérêts des différentes parties en présence, qui viendrait compléter les catégories d'œuvres déjà prévues par le code de la propriété intellectuelle. D'autre part, les débats puis les conclusions de la commission présidée par le professeur Pierre Sirinelli, assisté de M<sup>e</sup> Josée-Anne Bénazéraf et du professeur Joëlle Farchy, sur le thème de la distribution des contenus numériques en ligne, ont alimenté de façon déterminante, à travers son [rapport intermédiaire](#) puis l'avis adopté le 7 décembre 2005 par le Conseil supérieur, la discussion parlementaire ayant abouti à l'adoption de la [loi du 1<sup>er</sup> août 2006](#) transposant la [directive 2001/29/CE](#) du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information<sup>1</sup>.

La présentation qui suit constitue, pour l'essentiel, une synthèse des avis adoptés à la majorité du Conseil supérieur en vue d'être transmis au ministre de la culture et de la communication.

### **1. Les aspects juridiques des œuvres multimédias**

Partant du constat que le marché du multimédia connaît une croissance constante et que la France compte des créateurs de niveau international, dont le travail mérite d'être développé d'autant que leurs œuvres sont porteuses d'une identité culturelle qu'il convient de conforter, le président du Conseil supérieur a demandé à une commission présidée par Mme Valérie-Laure Benabou, professeur agrégé des facultés de droit et M<sup>e</sup> Jean Martin, avocat à la Cour, tous deux membres du Conseil au titre des personnalités qualifiées, de réfléchir aux moyens juridiques propres à améliorer la situation des créateurs des œuvres multimédias.

La commission, qui s'est réunie à partir du mois d'octobre 2004 et dont les travaux ont donné lieu, le 7 décembre 2005, à l'adoption de l'avis n°2005-1 du CSPLA reproduit ci-après, s'est appuyée sur [l'étude conduite sur ce thème](#), en 2003, par le professeur Pierre Sirinelli et Madame Judith Andrès, avocat à la Cour, dans le cadre du CERDI. Ce travail faisait lui-même suite à un rapport de M. Alain Le Diberder relatif aux aspects socio-économiques du secteur des jeux vidéo.

---

<sup>1</sup> JOCE n° L 167 du 22 juin 2001, p. 0010 – 0019.

## ***La recherche d'un nécessaire équilibre entre la garantie des droits des auteurs et la sécurité juridique des exploitants des œuvres multimédia***

La commission a relevé que la création de l'œuvre multimédia, certes diverse, donne néanmoins lieu à l'émergence d'un modèle économique largement dominant. Les studios de développement, compte tenu de la faiblesse de leurs fonds propres et de la difficulté de lever des fonds sous forme de crédits bancaires ou de capital-risque, doivent orienter leur processus de création en fonction de la nécessité d'obtenir un financement extérieur auprès d'un éditeur. Celui-ci joue ainsi un rôle prépondérant dans la chaîne de production et de commercialisation, particulièrement dans le cas du jeu vidéo. Or, la maîtrise, dès l'origine de la production, de l'intégralité des droits d'exploitation pour une durée substantielle est une exigence incontournable de l'éditeur, confronté aux risques importants propres à ce marché. La principale préoccupation des studios lors de la négociation contractuelle réside ainsi dans l'exigence, par les éditeurs, de cette sécurité juridique s'agissant aussi bien de l'exploitation de l'œuvre que de ses exploitations dérivées. La satisfaction d'une telle exigence suppose que les studios se soient eux-mêmes préalablement assurés, auprès de leurs salariés ou de leurs partenaires susceptibles de se voir reconnaître la qualité d'auteur de l'œuvre, de disposer des droits nécessaires à l'exploitation.

A cet égard, la commission s'est accordée à constater que le cadre juridique actuel n'offre pas aux parties en présence de solution à la fois simple et sûre, de nature à permettre la conciliation des différents intérêts en présence. Elle a également considéré qu'une solution de nature à apporter une réelle amélioration dans la situation des auteurs supposerait un équilibre entre la garantie de leurs droits et la sécurité juridique des exploitants des œuvres multimédia. En effet, seule la conciliation de ces impératifs permet d'atteindre le double objectif, d'une part, d'une gestion simple et efficace sur le plan économique, particulièrement indispensable dans la phase initiale de remboursement des investissements, d'autre part, d'une préservation du lien d'intéressement de l'auteur à l'exploitation de l'œuvre, stimulant pour la création et conforme à notre tradition juridique.

La commission s'est d'abord attachée à identifier l'œuvre multimédia et les auteurs de celle-ci, puis, après avoir dressé le constat de l'inadéquation des catégories existantes pour assurer un équilibre satisfaisant entre les droits des auteurs et la sécurité juridique des investisseurs, a dressé les grandes lignes d'un statut *ad hoc* de l'œuvre multimédia.

### ***Qu'est-ce qu'une œuvre multimédia ?***

La commission s'est accordée sur cinq critères cumulatifs de définition de l'œuvre multimédia – outre le critère traditionnel et fondamental de l'originalité, qui trouve à s'appliquer comme condition de l'éligibilité à la protection du droit d'auteur. En premier lieu, l'œuvre multimédia doit réunir des éléments de genres différents. Ensuite, elle est indifférente à la notion de support et de mode de communication : cédéroms, internet, etc. Cette réunion d'éléments hétérogènes peut donc intervenir soit à l'occasion de leur stockage sur un support unique, soit à l'occasion même de la consultation par l'utilisateur. L'œuvre multimédia suppose en outre une interactivité avec celui qui en use. Sur ce point, la commission a précisé que devait être entendu comme interactivité le procédé permettant à l'utilisateur, par l'intermédiaire d'un logiciel, de naviguer de manière non linéaire à l'intérieur d'un programme



dont il déclenche le choix du parcours. Une conception moins exigeante ferait perdre au critère de l'interactivité toute portée utile pour rechercher les traits caractéristiques de l'œuvre multimédia. La commission a toutefois conscience de la perte d'intérêt progressive de ce critère dès lors que, l'ensemble des produits présentant un certain degré d'interactivité étant appelés à devenir de plus en plus « intelligents », ils finiront tous, progressivement, par y satisfaire. En quatrième lieu, la commission a retenu que l'œuvre multimédia est un tout ayant une identité propre, différente de celle des éléments qui la composent et de la simple somme de ces éléments. L'œuvre multimédia n'est donc pas réductible à une somme d'éléments de genres différents qui conserveraient leur autonomie respective. L'auteur de l'œuvre a exercé un choix sur le contenu même des éléments retenus, afin d'obtenir l'effet d'ensemble recherché. Enfin, la commission a considéré que la structure et l'accès à l'œuvre multimédia sont régis par un logiciel. A ce sujet, la commission a rappelé que si le rôle du programme est particulièrement éminent – notamment dans le cas du jeu vidéo – l'originalité de l'œuvre s'apprécie bien au niveau du tout et non de l'une de ses parties, quelle qu'elle soit.

#### ESSAIS DE DEFINITION DE L'ŒUVRE MULTIMEDIA

Les définitions officielles de l'adjectif multimédia ont été élaborées hors du champ de la propriété littéraire et artistique, dans les perspectives sectorielles qui étaient celles des textes en cause. Elles n'ont par conséquent de valeur qu'indicative. Par exemple, le décret n°93-1429 relatif au dépôt légal dispose : « Art. 21. - On entend par document multimédia au sens du 8° de l'article 4 de la loi du 20 juin 1992 susvisée tout document qui soit regroupe deux ou plusieurs supports mentionnés aux chapitres précédents, soit associe, sur un même support, deux ou plusieurs documents soumis à l'obligation de dépôt » et l'arrêté interministériel du 2 mars 1994 relatif à la terminologie des télécommunications prévoit que le multimédia « associe plusieurs modes de représentation des informations, tels que texte, son, image ».

La commission s'est revanche inspirée, pour aboutir à la définition proposée, d'une part, des travaux conduits par le professeur Pierre Sirinelli et maître Gilles Vercken dans le cadre du CERDI, en 1996, d'autre part, des statuts de la société SESAM, créée la même année. Pour MM. Sirinelli et Vercken, l'œuvre multimédia est « la réunion sur un même support numérique ou lors de la consultation, d'éléments de genres différents, et notamment de sons, de textes, d'images fixes ou animées, de programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité, et qui a été conçu pour avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la compose ». Selon les §2 et 3 de l'article 6 des statuts de SESAM : « Par programme multimédia, il convient d'entendre (...) toute fixation ou tout programme qui, bien que ne constituant pas en lui-même un programme d'ordinateur, intègre, combine et actionne entre elles, grâce à un logiciel qui peut en permettre l'emploi interactif, des données qui constituent notamment des œuvres au sens de l'article L.112-1 du Code de la propriété intellectuelle, étant entendu que ces données doivent relever de genres différents et notamment musiques ou sons, textes, images animées ou fixes et ce quel qu'en soit le support ou le mode de transmission (hors ligne ou en ligne, connu ou inconnu à ce jour)./ Ne constitue pas une exploitation de programmes multimédias la radiodiffusion ou télédiffusion d'œuvres, même communiquées à la demande, dès lors que ces œuvres ou les conditions de leur utilisation ne présentent pas les caractéristiques définies au paragraphe précédent ».

#### ***Le cadre juridique actuel, du fait de son incertitude, préjudiciable tant aux droits des auteurs qu'à la sécurité juridique des investisseurs***

Compte tenu des critères de définition de l'œuvre multimédia retenus, la commission a validé le constat précédemment développé dans le rapport du CERDI : aucun des statuts actuellement prévus par le code de la propriété intellectuelle ne permet d'appréhender la réalité de cette œuvre, tout en assurant un équilibre satisfaisant entre les intérêts des auteurs et des investisseurs (cf. encadré ci-dessous). En effet, aucune catégorie n'est adéquate à la nature même ou aux processus de production de l'ensemble des œuvres multimédia. La pratique contractuelle opère donc au coup par coup, compte-tenu des avantages recherchés dans chaque espèce. Les parties s'exposent ainsi, en cas de contentieux, à des risques de requalification de l'œuvre par le juge.

## ŒUVRE MULTIMEDIA ET CATEGORIES DU CPI

### Logiciel

Cette qualification se caractérise notamment par la dévolution automatique, à l'employeur, des droits patrimoniaux attachés à la création par un salarié dans le cadre de son contrat de travail (L.113-9 CPI), la dérogation expresse au principe de la rémunération proportionnelle (L.131-4 5° CPI) et la limitation du droit moral de l'auteur (L. 121-7 CPI) à travers la suppression du droit de retrait et de repentir et la réduction du champ du droit au respect de l'intégrité de l'œuvre puisque l'auteur « ne peut s'opposer à la modification du logiciel par le cessionnaire des droits lorsqu'elle n'est préjudiciable ni à son honneur ni à sa réputation ».

Le rapport du CERDI insistait toutefois à juste titre sur le caractère relatif de ces différents avantages (§173-179) et la commission considère, pour sa part, que la part logicielle, pour indispensable qu'elle soit au sein de l'œuvre multimédia, ne concentre pas pour autant la totalité de l'originalité de l'œuvre. Conférer à l'œuvre multimédia considérée comme un tout le statut de l'une de ses parties serait donc excessivement réducteur au regard de la nature complexe de cette œuvre.

### Base de données

Selon l'article L. 112-3 alinéa 2 CPI « On entend par base de données un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen ». Le principal intérêt d'une telle qualification réside dans le droit, dit *sui generis*, de s'opposer à toute extraction du contenu de la base, instauré par l'article L. 341-1 CPI au bénéfice du producteur, entendu comme « la personne qui prend l'initiative et le risque des investissements correspondants ». Mais la commission estime que l'œuvre multimédia est dotée d'un sens propre, différent de celui de la simple somme de ses parties, et n'est donc pas réductible à une base de données même s'il n'est pas exclu, en revanche, que certaines bases particulièrement évoluées puissent réunir toutes les caractéristiques de l'œuvre multimédia. En tout état de cause, la commission a relevé le fait, souligné par le CERDI (§249), que la base de données est elle-même régie par une mosaïque de statuts au titre de ses différentes composantes. Cette catégorie ne permet donc, en aucun cas, d'offrir un régime juridique unique pour l'œuvre multimédia.

### Œuvre audiovisuelle

L'œuvre audiovisuelle est définie à l'article L. 112-2 6° CPI comme « consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non ». La création de cette catégorie en 1985 visait à offrir un régime juridique équilibré, ménageant à la fois les principes généraux du droit d'auteur et la sécurité des investisseurs s'agissant de l'exploitation de l'œuvre. Ainsi, la reconnaissance de la qualité d'auteur pour certains participants à la création de l'œuvre – scénariste, adaptateur, dialoguiste, compositeur, réalisateur, auteur de l'œuvre préexistante – est facilitée par un régime de présomption (L. 113-7 alinéa 2 CPI) ; par ailleurs, le principe de la rémunération proportionnelle des auteurs n'est pas écarté comme dans le cas du logiciel. Pour sa part, le producteur bénéficie d'un régime de présomption de cession des droits patrimoniaux autres que ceux liés aux œuvres musicales – à l'exception toutefois des droits graphiques et théâtraux – et le droit moral ne peut être exercé que sur des œuvres achevées : il est donc suspendu durant toute la période de réalisation .

La commission a relevé que l'œuvre multimédia et l'œuvre audiovisuelle sont proches à la fois par leur nature (intégration d'éléments de genres différents), par leur processus de création (dimension collective, équipes mélangeant techniciens et auteurs) et par leur soubassement socio-économique (importance des investissements, rôle du producteur). Elles diffèrent toutefois en ce que l'œuvre multimédia présente un caractère évolutif beaucoup plus marqué que l'œuvre audiovisuelle et cela, non seulement durant la phase de réalisation, mais également au-delà puisque certaines œuvres multimédia ont vocation à rester « ouvertes » (sites internet ou jeux vidéo en ligne). En tout état de cause, la pratique contractuelle n'a pas consacré le succès de cette catégorie pour qualifier les œuvres multimédia et la Cour de cassation a récemment écarté de façon formelle la qualification d'œuvre audiovisuelle pour les « CD Roms de vulgarisation artistique ». L'unification du régime juridique de l'œuvre multimédia par assimilation à l'œuvre audiovisuelle semble fermée à ce jour.

### Œuvre collective

L'article L. 113-2 alinéa 3 CPI la définit comme « 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 ».

Cette qualification présente pour les investisseurs des avantages indéniables, tirés notamment de l'exception au principe de l'attribution originelle des droits à l'auteur personne physique, puisqu'en vertu de l'art L. 113-5 CPI, l'éditeur est susceptible d'être investi de la titularité des droits à titre originaire et non pas en qualité de cessionnaire ; de la possibilité d'une rémunération forfaitaire des auteurs, qui découle de l'absence de cession contractuelle des droits ; de divers aménagements du droit moral, dégagés par la jurisprudence ; du bénéfice de la rémunération pour copie privée.

Si le rapport du CERDI a longuement pointé le caractère parfois relatif de certains de ces avantages (§202-213), il n'en demeure pas moins que la qualification en œuvre collective demeure d'un réel intérêt pour les studios ou les éditeurs, ne serait-ce qu'au titre de l'attribution légale des droits limitée à la première exploitation et du principe de la rémunération forfaitaire. L'œuvre collective est ainsi perçue comme permettant de se prémunir contre les revendications d'un contributeur avec lequel on aurait omis de passer un contrat de cession et comme offrant la possibilité de déterminer par avance les coûts d'une production grâce au forfait de rémunération.

On relèvera en outre que le processus de création de l'œuvre multimédia peut, dans certains cas, s'apparenter fortement à celui qui est décrit dans la définition de l'œuvre collective, créée à l'initiative puis sous la direction d'un entrepreneur personne physique ou morale. Comme l'œuvre de collaboration (cf. infra), l'œuvre collective permet une appréhension unitaire de l'œuvre à travers son processus élaboration. On comprend donc que la qualification d'œuvre collective soit fréquemment adoptée par les parties.

La commission considère cependant que l'œuvre collective n'est pas de nature à offrir aux œuvres multimédia un régime satisfaisant à la fois du point de vue de l'équilibre des intérêts en présence et de la sécurité juridique : compte-tenu de son caractère très dérogoatoire au regard de plusieurs principes généraux du droit de la propriété littéraire et artistique, ce statut est regardé par la jurisprudence et la doctrine comme revêtant un caractère exceptionnel. Cette réserve induit des risques importants de requalification par le juge de l'œuvre qualifiée de collective par les parties.

#### **Œuvre de collaboration**

L'article L. 113-2 alinéa 1er CPI la définit comme « l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques » Cette qualification suppose donc une communauté d'inspiration, à laquelle contribuent tous les créateurs, sans exclure pour autant une répartition des tâches permettant d'imputer sa contribution à l'un ou l'autre des coauteurs. Pour reprendre les termes classiquement employés par la jurisprudence, la « collaboration (...) consiste essentiellement dans la coopération de deux ou plusieurs auteurs, soit par un travail commun de création, soit par la création individuelle de parties séparées mais formant un tout indivisible ».

La principale conséquence de cette qualification réside en ceci que l'œuvre de collaboration « est la propriété commune des auteurs » (113-3 alinéa 1er), qui doivent donc exercer leurs droits d'un commun accord (alinéa 2), comme c'est le cas en matière d'indivision. Le régime de titularité des droits qui s'attache à cette qualification est donc susceptible d'occasionner de graves difficultés lors de l'exploitation, en cas de désaccord entre les contributeurs (une exploitation sans le consentement de l'un des auteurs est une contrefaçon). Par ailleurs, le processus de création de l'œuvre de collaboration ne fait pas de place au rôle de l'éditeur, incontournable dans le secteur de la production multimédia.

### ***Concilier les intérêts des auteurs et des investisseurs dans le cadre d'un statut ad hoc de l'œuvre multimédia***

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a tenté d'offrir aux différents partenaires de l'œuvre multimédia une solution attractive qui, garantissant de façon équilibrée le respect des différents intérêts en présence, permette de sortir de l'incertitude juridique actuelle. Cette solution prendrait la forme d'un statut juridique *ad hoc*, spécialement conçu en fonction des caractéristiques propres de l'œuvre multimédia.

La question de savoir si ce statut devrait être d'ordre public a soulevé de vifs débats, tant au sein de la commission que dans le cadre de la formation plénière du Conseil supérieur. Un consensus n'a pu être dégagé sur ce point. C'est donc à la majorité que le Conseil a estimé que le statut de l'œuvre multimédia ne pourrait être optionnel, c'est à dire constituer une catégorie supplémentaire offerte au choix des parties, sauf à manquer l'un de ses objectifs essentiels, qui est de remédier à l'insécurité juridique actuelle. Il a également considéré que la présomption de cession des droits au bénéfice de l'exploitant, qu'il est proposé d'instaurer, ne se justifie que si le régime de l'œuvre collective n'est plus susceptible de s'appliquer à l'œuvre multimédia. Pour autant, le dispositif proposé par le Conseil supérieur ne fait pas obstacle à ce que des stipulations issues de la négociation contractuelle apportent des adaptations particulières pour répondre aux besoins de certains secteurs du multimédia.

Le détail du statut proposé par le Conseil supérieur est exposé dans l'avis n°2005-1, joint au présent rapport ainsi que dans le [rapport de la commission](#), consultable en ligne. En substance, il se caractériserait par trois volets complémentaires.

En premier lieu, le Conseil a estimé qu'il était dans l'intérêt commun des auteurs et des exploitants de faciliter l'identification des personnes susceptibles de se voir reconnaître la qualité d'auteur. Il s'agit ainsi d'améliorer, non seulement à la reconnaissance des droits des

auteurs, mais également la sécurité juridique des studios et des éditeurs en leur évitant de se trouver face à des contestations imprévues de partenaires qui n'auraient pas été pris en compte à l'occasion de la négociation contractuelle. A cet effet, le Conseil supérieur propose de créer une présomption simple de qualité d'auteur de l'œuvre, dont les bénéficiaires seraient les contributeurs dont l'apport peut être regardé déterminant pour l'identité de celle-ci. Ce caractère déterminant de la contribution serait apprécié à travers la participation à quatre fonctions créatives qui affectent l'œuvre en tant que tout : réalisation, création du scénario interactif, conception graphique et création de la composition musicale.

#### AUTEURS PRESUMES ET FONCTIONS CREATIVES

En matière d'œuvre audiovisuelle la distinction entre contributeurs principaux – présumés auteurs de l'œuvre en tant que tout – et autres contributeurs – non bénéficiaires de la présomption – se traduit par une liste législative des présumés auteurs : scénariste, adaptateur, dialoguiste, compositeur, réalisateur, auteur de l'œuvre préexistante le cas échéant (article L. 113-7 CPI).

Mais la commission a estimé que si la répartition des tâches dans une production audiovisuelle était suffisamment bien délimitée, en 1985, pour qu'une telle liste des auteurs présumés puisse être dressée sans difficultés excessives, il n'en est pas de même, aujourd'hui, dans le secteur du multimédia. Elle a ainsi relevé la grande confusion terminologique au sujet des tâches occupées par les acteurs de l'œuvre multimédia. Ces incertitudes ne se dissipent que lentement. Ensuite, la taille réduite des équipes des studios conduit à des situations où le même intervenant peut prendre en charge plusieurs tâches, tandis qu'une même tâche est confiée à plusieurs intervenants. La commission s'est plus particulièrement penchée sur l'exemple du jeu vidéo, où l'on pourrait considérer que la fonction de création du scénario interactif est assurée, notamment, par le *game designer*, c'est à dire l'auteur des « règles du jeu », et l'auteur du scénario proprement dit (typologie des personnages, etc.). Ainsi, l'équation 1 personne = 1 tâche, qui sous-tend la liste des auteurs présumés de l'œuvre audiovisuelle, n'est pas vérifiée dans le cas des œuvres multimédia. Il n'est donc pas possible de dresser ici une liste comparable.

La commission a donc retenu le parti suivant : plutôt que de recenser exhaustivement les nombreux métiers qui concourent à la création multimédia et de les ventiler en deux catégories – contributeurs déterminants, présumés auteurs / autres contributeurs, non bénéficiaires de la présomption – elle s'est attachée à cerner quatre fonctions créatives qui, par leur généralité et leur caractère déterminant, affectent nécessairement l'identité de l'œuvre multimédia dans son ensemble.

En deuxième lieu, une fois facilitée l'identification des auteurs, le Conseil supérieur propose que ceux-ci demeurent les titulaires originels des droits patrimoniaux. Cette solution, en accord avec les principes généraux de la propriété littéraire et artistique, ne présente pas d'incompatibilité avec la sécurité juridique des exploitants de l'œuvre, dès lors notamment que la dévolution des droits au profit de ceux-ci est organisée dans le cadre d'un mécanisme à la fois efficace et équitable, dont les modalités font l'objet du troisième volet du statut de l'œuvre multimédia.

En troisième et dernier lieu, en effet, le Conseil supérieur estime qu'il est nécessaire d'équilibrer la reconnaissance de la qualité d'auteur et la titularité *ab initio* des droits au profit de ceux-ci par un mécanisme destiné à garantir à l'investisseur la sécurité juridique dont il a besoin pour exploiter l'œuvre multimédia. Le Conseil propose donc de faciliter et de sécuriser la transmission des droits à l'exploitant par la création d'un régime de présomption de cession, au champ adapté aux besoins d'exploitation du multimédia.

On se bornera ici à rappeler succinctement l'économie d'ensemble de cette présomption de cession et à renvoyer pour le reste à la lecture de l'avis et du rapport.

D'abord, le champ de cette présomption serait particulièrement large. Les sujets en seraient, aussi bien les contributeurs déterminants de l'œuvre multimédia, que les contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'œuvre considérée comme un tout mais qui sont néanmoins les auteurs d'une contribution spécialement créée pour cette œuvre. Ce principe ne connaîtrait qu'une seule exception, traditionnelle, dans le cas

des auteurs de l'œuvre musicale spécialement créée pour l'œuvre multimédia. La cession, de caractère exclusif, porterait sur l'exploitation principale de l'œuvre dans son domaine d'origine, le multimédia, ainsi que sur ses exploitations hors du domaine du multimédia qui constituent l'accessoire nécessaire (indispensable) de l'exploitation principale – mais pas sur les exploitations véritablement secondaires, pour lesquelles une nouvelle négociation s'imposerait en application du droit commun.

Ensuite, s'agissant du fait générateur de la présomption, le Conseil supérieur préconise une solution inspirée de la jurisprudence récente de la Cour de cassation en matière d'œuvre audiovisuelle. Il s'agit du point le plus délicat du dispositif, dans la mesure où le Conseil supérieur souhaite, dans un souci d'équilibre des intérêts en présence, trouver un moyen terme entre, d'une part, l'exigence pure et simple d'un contrat, qui serait de nature à vider de son intérêt la présomption, d'autre part, un fait générateur constitué par la simple participation à l'acte de création – qui n'offre pas l'occasion de négocier la rémunération de l'auteur. En définitive, la commission considère que le jeu de la présomption doit supposer un contrat écrit, sous quelque forme que ce soit (clause dans un contrat de travail, par exemple, si l'auteur est un salarié). Ce contrat devrait mentionner au minimum, d'une part, l'existence de la présomption de cession et du périmètre de celle-ci, d'autre part, la rémunération de l'auteur. Ce contrat pourrait viser toutes les œuvres que l'auteur est susceptible de réaliser dans le cadre de ses fonctions, sans qu'il soit besoin de le renouveler à l'occasion de chaque œuvre. En présence d'un tel contrat écrit, la présomption de cession jouerait pour l'ensemble des droits patrimoniaux qu'elle concerne. Pour le cas où ce contrat ne contiendrait pas de clause de rémunération, l'auteur concerné deviendrait créancier de l'exploitant mais ne pourrait pas pour autant s'opposer à l'exploitation.

Enfin, il serait fait application du principe général selon lequel le bénéficiaire de la présomption est celui qui prend l'initiative de l'œuvre et en dirige la création. En ce qui concerne le jeu vidéo, ce bénéficiaire pourrait donc être, selon les cas, le studio ou l'éditeur. Le jeu de la présomption n'exclurait pas une exploitation séparée des différentes contributions par leurs auteurs, pourvu qu'elle ne soit pas de nature à concurrencer l'exploitation de l'œuvre dans son ensemble. La durée de la présomption devrait, *a priori*, être identique à celle des droits sur lesquels elle porte.

S'agissant de l'articulation de la présomption de cession et de la liberté de l'auteur de gérer ses droits comme il l'entend – et plus particulièrement de les confier à une société de gestion collective – le Conseil a estimé qu'il n'était pas nécessaire de prévoir, dans le statut de l'œuvre multimédia, de disposition spécifique dérogeant au droit commun. Il en va de même pour ce qui concerne la rémunération des auteurs, le droit moral et à la copie privée

#### ŒUVRE MULTIMEDIA ET COPIE PRIVEE

Au nombre des droits patrimoniaux figure le droit de reproduction, dont l'un des aspects principaux est le droit pour l'auteur d'autoriser ou interdire la fabrication de copies totales ou partielles de son œuvre – droit dit « exclusif ». Le droit français a toutefois prévu un certain nombre d'exceptions à ce principe, dont la principale est la liberté de réaliser des copies strictement réservées à l'usage privé du copiste, énoncée à l'article L. 122-5 CPI. Devant le constat que les moyens modernes de reproduction empêchent un contrôle efficace des copies réalisées, les pouvoirs publics ont orienté leur action normative vers la mise en place d'un système de compensation financière des conséquences dommageables de l'exception de copie privée pour les auteurs, les artistes-interprètes et les producteurs, défini par les lois du 3 juillet 1985 et du 17 juillet 2001.

S'agissant du lien entre exception de copie privée et rémunération pour copie privée on relèvera que le Conseil d'État, dans la décision CE, 25 novembre 2002, *Syndicat des industries de matériels audiovisuels électroniques et autres*, a jugé que, dès lors que l'exception de copie privée ne concerne pas les copies d'un logiciel, la rémunération prévue à l'article L. 311-1 CPI ne peut s'appliquer à la reproduction des logiciels de loisirs ; par conséquent, les auteurs de ces logiciels ne peuvent être regardés comme des représentants des bénéficiaires du droit à rémunération devant siéger à la commission de l'article L. 311-5 CPI chargée d'en fixer, notamment, les modalités de répartition.

La commission s'est donc interrogée sur la question de savoir si les spécificités de l'œuvre multimédia justifient qu'il soit apporté, dans son cas, un aménagement au droit commun de la copie privée et de sa rémunération tel qu'il vient d'être rappelé. Deux volets étroitement liés ont été examinés : l'œuvre multimédia peut-elle faire l'objet d'une copie privée ? entre-t-elle dans le champ du droit à rémunération ? S'agissant de la première question, la commission s'est accordée sur le constat que, dans le cadre de l'application du droit commun, il est possible de réaliser une copie privée licite de toutes les composantes de l'œuvre multimédia, à l'exception du logiciel, et que la rémunération pour copie privée s'applique à ce titre. En revanche, dès lors que le logiciel ne connaît pas l'exception de copie privée, il doit en être de même pour l'œuvre multimédia dans son ensemble, puisqu'une éventuelle copie de cette œuvre ne pourrait licitement intégrer sa composante logicielle – dont on a vu qu'elle permet l'interactivité et donc l'existence même de l'œuvre. La présence nécessaire du logiciel dans l'œuvre multimédia exclut donc, en principe, l'exception de copie privée. S'agissant de la seconde question, la commission renvoie à l'avis n°2002-1 du CSPLA relatif à la rémunération pour copie privée : dès lors que la présence du logiciel fait obstacle à la copie privée licite de l'œuvre multimédia, il ne saurait y avoir de rémunération à ce titre.

Une hypothèse particulière a été examinée par la commission, dont les débats sur ce point figurent en pages 41 à 43 du rapport : celle où le titulaire des droits patrimoniaux sur l'œuvre multimédia choisirait de rendre licite la copie privée du logiciel inclus dans l'œuvre multimédia et permettrait, par là-même, la copie privée de l'œuvre multimédia considérée comme un tout. Devrait-il alors avoir accès au droit à rémunération ? Une réponse positive à cette question reviendrait à faire dépendre l'application du droit à rémunération pour copie privée à l'œuvre multimédia de l'exercice, par le titulaire des droits patrimoniaux, de la faculté d'option ainsi ouverte. La commission n'a pu, sur ce point, dégager une position unanime.

Le CSPLA considère que le projet de statut ainsi défini est supérieur, aussi bien pour ce qui regarde la sécurité juridique que l'équilibre des intérêts en présence, à l'état du droit actuel. Il est toutefois conscient de la diversité – tant du point de vue des processus de création que des pratiques contractuelles – des secteurs économiques en cause. Il a donc invité, lors de sa séance du 7 décembre 2005, les organisations professionnelles concernées à étudier les adaptations sectorielles que la mise en œuvre de ce statut pourrait nécessiter, et suggéré au ministre de la culture et de la communication de prévoir une mission d'appui et de synthèse de ces travaux.

#### Avis n° 2005 – 1

##### Relatif aux aspects juridiques des œuvres multimédia

Saisi par le ministre de la culture et de la communication de la question des moyens juridiques propres à améliorer la place des créateurs des œuvres multimédias sur le plan national et international, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a adopté, lors de sa séance du 7 décembre 2005, l'avis suivant.<sup>1</sup>

#### I. REMARQUES PRELIMINAIRES

##### **1. La création des œuvres multimédia donne lieu à l'émergence d'un modèle économique et de relations de création qui appellent un remodelage du cadre légal.**

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a d'abord constaté que si les œuvres multimédia sont diverses – de l'œuvre créée par un auteur unique au jeu vidéo élaboré par plusieurs dizaines de personnes, en passant par les cédéroms de référence, les sites web, les programmes ludo-éducatifs, accessibles en ligne ou sous forme d'exemplaires – leur création donne lieu à l'émergence d'un modèle économique propre et suscite des besoins particuliers qui appellent une adaptation du cadre juridique de la création et de l'investissement dans le multimédia. Les éditeurs sont en effet confrontés aux risques importants propres à ce marché dont, notamment, le montant élevé des productions et, s'agissant en particulier du jeu vidéo, la durée singulièrement courte au cours de laquelle se jouent l'amortissement et le succès du produit. Dans ces conditions la maîtrise, dès l'origine de la production, de l'intégralité des droits d'exploitation pour une durée substantielle est une nécessité pour les éditeurs (on ne relève d'exception à cette exigence que pour ce qui concerne la musique qui, historiquement, fait l'objet d'un traitement particulier). Elle seule est à même de procurer une meilleure sécurité juridique s'agissant aussi bien de l'exploitation principale de l'œuvre que de ses exploitations dérivées.

<sup>1</sup> Cet avis est fondé sur le rapport de la commission spécialisée portant sur les aspects juridiques des œuvres multimédia auquel ont été adjointes quatre notes (des éditeurs de presse, du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, du syndicat national des journalistes et du syndicat national de l'édition).

Si le Conseil supérieur insiste, d'une part, sur la nature beaucoup plus économique que juridique des fondements de la crise de l'industrie française du jeu vidéo et plus généralement des difficultés du secteur du multimédia, d'autre part, sur le fait que la propriété littéraire et artistique n'est ni le seul, ni le principal aspect de la compétitivité du droit français des œuvres multimédia – droit social et droit fiscal sont également en cause – il n'en demeure pas moins que l'usage de ce droit est actuellement perçu par les studios comme ayant pour eux un « coût » lors de la négociation avec les éditeurs, dans la mesure où il est regardé comme peu favorable à la sécurité des investisseurs. Le Conseil supérieur, en élaborant le présent avis, a donc placé cette donnée au centre de sa réflexion, afin d'éviter que la reconnaissance et la protection des droits des auteurs ne se traduisent par des effets pervers – fuite des investisseurs ou recours à la loi du pays de l'éditeur – dont les auteurs seraient les premières victimes.

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique considère qu'une réelle amélioration de la situation des auteurs suppose un équilibre entre la garantie de leurs droits et la sécurité juridique des exploitants des œuvres multimédia. Seule la conciliation de ces impératifs permet d'atteindre le double objectif, d'une part, d'une exploitation efficace sur le plan économique, d'autre part, d'une préservation du lien d'intéressement de l'auteur à l'exploitation de l'œuvre, stimulant pour la création et conforme à notre tradition juridique.

## **2. Le cadre juridique actuel, qui n'offre pas de solution simple et claire permettant la conciliation des différents intérêts, ne garantit, du fait de son incertitude, ni les droits des auteurs ni la sécurité juridique des investisseurs.**

L'œuvre multimédia ne figure pas au nombre des catégories définies par le Code de la propriété intellectuelle, soit par référence à la nature même de l'œuvre – logiciel, base de données, œuvre audiovisuelle –, soit par référence à leur processus de création – œuvre collective, œuvre de collaboration. Par ailleurs, aucune des catégories existantes ne permet d'offrir une qualification unique aux œuvres multimédia, respectueuse de leur singularité et assurant un équilibre des intérêts en présence. La qualification des œuvres multimédia par le contrat s'opère donc aujourd'hui en fonction de chaque espèce, compte-tenu des avantages recherchés. Or, si la pratique contractuelle peut se fonder, dans une certaine mesure, sur la nature de l'œuvre multimédia en cause et sur son processus de création pour retenir une qualification, elle peut aussi s'en écarter fortement du fait de la volonté des parties de s'assurer la jouissance des avantages prêtés – à tort ou à raison – à l'une ou l'autre des catégories existantes en termes de sécurité juridique pour l'investisseur. Ainsi la recherche d'un but déterminé – s'assurer la maîtrise des droits en vue d'une exploitation paisible de l'œuvre – conduit-elle à recourir à une qualification qui peut n'entretenir, avec la nature de l'œuvre en cause ou ses conditions d'élaboration, qu'un rapport très incertain. Mais ces choix contractuels sont fragiles puisque, en faisant abstraction de la réalité de l'œuvre multimédia en cause, les parties s'exposent à une requalification par le juge.

Le Conseil supérieur constate la nécessité qui s'attache à sortir de l'incertitude juridique présente et à mettre un terme aux effets économiques négatifs qui en résultent pour le développement du secteur, en offrant aux partenaires de la création multimédia une alternative à l'inadéquation des catégories existantes et au concours de qualifications pour l'œuvre multimédia envisagée dans sa totalité.

## **3. Le Conseil supérieur propose de concilier les intérêts des auteurs et des investisseurs dans le cadre d'un régime juridique propre à l'œuvre multimédia.**

Le Conseil supérieur propose de créer un régime unitaire, propre aux œuvres multimédia et conciliant, dans le respect des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, d'une part, la juste reconnaissance de la participation des auteurs à la création des œuvres multimédia, d'autre part, la nécessité pour les studios et les éditeurs de s'assurer la maîtrise préalable des droits nécessaires à l'exploitation. Ce statut, dont les principaux éléments sont détaillés aux points suivants de l'avis, présenterait les trois caractéristiques générales suivantes :

### **a) Ce statut serait cumulable avec les statuts propres à chacune des composantes de l'œuvre multimédia.**

Le Conseil supérieur, à travers les critères de définition de l'œuvre multimédia qu'il a retenus (cf. point II de l'avis), s'est efforcé de prévenir les « conflits de frontière » avec les autres types d'œuvres. Cet impératif ne fait toutefois pas obstacle à la coexistence, au sein d'une même œuvre, en raison de sa nature composite, du régime juridique attaché à l'œuvre multimédia envisagée dans sa totalité et de plusieurs régimes propres à chacune de ces composantes (logiciel, etc.). En revanche, le statut de l'œuvre multimédia ne pourrait évidemment pas se cumuler avec un autre statut applicable à l'œuvre en tant que tout (œuvre collective ou autre).

### **b) Il aurait vocation à s'appliquer à l'ensemble des œuvres multimédia.**

Le Conseil supérieur a débattu de la question de savoir s'il convenait de prévoir un régime juridique spécifique pour certains secteurs, comme le jeu vidéo ou la presse.

Si le jeu vidéo réunit l'ensemble des critères de l'œuvre multimédia en général, il est évident que les parties concernées ont spontanément introduit une distinction avec les autres œuvres multimédia. Ensuite, l'économie du jeu vidéo présente des traits propres et notamment le poids singulier des éditeurs internationaux. Enfin, le statut appliqué au jeu vidéo doit intégrer la dimension collective du travail au sein des studios, à laquelle les créateurs eux-mêmes sont manifestement attachés. En définitive, le Conseil supérieur a choisi d'intégrer l'ensemble de ces contraintes dans sa proposition de régime unifié de l'œuvre multimédia, qui aurait donc vocation à s'appliquer également au secteur des jeux vidéo. Il n'exclut cependant pas, ainsi que le souhaitent les professionnels, une mise en œuvre particulière à ce secteur, pour tenir compte de ses caractéristiques propres.

S'agissant de la presse, le Conseil supérieur a relevé que le cadre légal actuel ne favorise pas le développement d'une stratégie de diffusion multi-supports par les entreprises du secteur. Le Conseil supérieur a ensuite estimé que les lignes directrices qui ont guidé ses travaux, ainsi que le résultat auquel il est parvenu, fournissent une plateforme pertinente pour une évolution juridique de l'œuvre de presse qui prendrait notamment en compte les aspects multimédia. Dans la mesure, toutefois, où l'introduction de ce nouveau régime appelle la définition de nouveaux équilibres dans les relations entre les journalistes et les entreprises de presse, qui excèdent le seul cadre du multimédia, le Conseil supérieur renvoie aux réflexions amorcées entre les différents partenaires du secteur. Il souligne la nécessité d'engager dans cette perspective des travaux spécifiques sur l'œuvre de presse.

### **c) Le statut de l'œuvre multimédia serait d'ordre public.**

Malgré l'absence de consensus sur ce point, le Conseil supérieur considère que le statut de l'œuvre multimédia ne pourrait être optionnel, c'est à dire constituer une catégorie supplémentaire offerte au choix des parties, venant élargir l'éventail déjà large proposé par le Code de la propriété intellectuelle. En effet, il manquerait alors l'un de ses objectifs essentiels, qui est de remédier à l'insécurité juridique actuelle et se trouverait, de ce fait, privé de justification. L'ajout aux statuts déjà existants d'un statut de l'œuvre multimédia, dès lors qu'il ne serait qu'optionnel, aurait sans doute pour effet d'aggraver cette insécurité juridique à laquelle il est proposé de remédier. Enfin, l'instauration d'une présomption de cession des droits au bénéfice de l'exploitant ne se justifie que si le régime de l'œuvre collective n'est plus susceptible de s'appliquer à l'œuvre multimédia.

L'application du statut *ad hoc* aux créations qui correspondent à la définition de l'œuvre multimédia devrait donc être d'ordre public, dès lors que le travail accompli a permis d'aboutir à un résultat supérieur, tant du point de vue de la sécurité juridique que de l'équilibre des intérêts en présence, à l'état du droit actuel. Pour autant, le dispositif permet que des stipulations issues de la négociation contractuelle apportent des adaptations particulières pour répondre aux besoins de certains secteurs du multimédia.

Toutefois, certains membres (APOM, BSA, GESTE) ont considéré qu'il est nécessaire de laisser aux parties la liberté de recourir ou non au régime de l'œuvre multimédia. Ils soulignent d'abord la diversité des processus de production dans le secteur du multimédia qui pourrait rendre préférable, dans certains cas, si les parties le jugent nécessaire, le recours au régime de l'œuvre collective. Ils soulignent ensuite que le caractère obligatoire n'est pas justifié et qu'il engendre un risque de requalification incompatible avec l'objectif recherché de sécurité juridique. A cet égard la réduction des choix possibles, de fait, à deux statuts – œuvre multimédia et œuvre collective – constituerait déjà un progrès sensible par rapport aux incertitudes actuelles. Ils considèrent ensuite que le caractère facultatif ne modifierait pas l'équilibre entre les intérêts des auteurs et des investisseurs atteint par le régime de l'œuvre multimédia, tel que défini par le présent avis. Enfin, une telle faculté d'option ne compromettrait ni l'objectif recherché de sécurité juridique, ni le « succès » du statut *ad hoc* de l'œuvre multimédia, puisque les qualités de celui-ci lui permettraient de s'imposer dans la très grande majorité des cas.

## **II. DEFINITION DE L'ŒUVRE MULTIMÉDIA**

La commission, propose cinq critères cumulatifs de définition de l'œuvre multimédia – outre le critère fondamental et traditionnel de l'originalité qui doit trouver à s'appliquer comme condition d'éligibilité à la protection du droit d'auteur. Il s'agit ainsi de prévenir les « conflits de frontière », notamment entre l'œuvre multimédia et le logiciel, dans les deux sens.



1. L'œuvre multimédia réunit des éléments de genres différents. Ce critère évident est à lui seul peu discriminant, puisque d'autres œuvres que les œuvres multimédia le remplissent : ainsi, l'œuvre cinématographique intègre images, textes, sons et musique.

2. L'œuvre multimédia est indifférente à la notion de support ou de mode de communication (cédéroms, internet, etc.). D'abord, le fait pour une œuvre d'être stockée numériquement sur un support, ou d'être accessible en ligne, ne peut avoir aucune conséquence sur sa qualification. Ensuite, cette réunion d'éléments hétérogènes peut intervenir soit à l'occasion de leur stockage sur un support unique, soit à l'occasion même de la consultation par l'utilisateur.

3. L'œuvre multimédia suppose une interactivité avec celui qui en use. L'interactivité doit être regardée comme le procédé, aménagé par le créateur dès l'élaboration de l'œuvre, qui permet à l'utilisateur, par l'intermédiaire d'un logiciel, de naviguer de manière non linéaire à l'intérieur d'un programme dont il déclenche le choix du parcours. Le Conseil supérieur considère qu'une autre approche de l'interactivité, moins exigeante, lui ferait perdre toute portée utile pour rechercher les traits caractéristiques de l'œuvre multimédia.

4. L'œuvre multimédia est un tout ayant une identité propre, différente de celles des éléments qui la composent et de la simple somme de ces éléments. Ce critère suppose que la recherche du juge, pour constater l'existence de l'œuvre multimédia, se fasse au niveau du tout, l'originalité des composantes (genres différents, présence d'un programme informatique) étant à ce stade indifférente. Cette précision présente l'intérêt de distinguer l'œuvre multimédia de la plupart des bases de données actuelles qui, pour l'essentiel, se bornent à compiler des éléments préexistants.

5. La structure et l'accès à l'œuvre multimédia sont régis par un programme. Le rôle de ce programme est particulièrement éminent dans le cas du jeu vidéo où l'originalité réside, non seulement dans la création des personnages ou dans l'écriture du scénario, mais encore dans l'ensemble des règles et des modalités de l'interactivité – le game play (« jouabilité ») – dont le logiciel est le vecteur. L'originalité de l'œuvre ne s'en apprécie pas moins au niveau du tout et non de l'une de ses parties – y compris du logiciel qui intègre l'ensemble des informations et permet l'interactivité.

### III. L'IDENTIFICATION DES AUTEURS SERAIT FACILITÉE PAR UN REGIME DE PRESOMPTION DE LA QUALITE D'AUTEUR.

S'agissant des éléments indifférents (article L. 112-1 CPI) et nécessaires à la protection d'une œuvre, le Conseil supérieur propose d'appliquer à l'œuvre multimédia les règles traditionnelles du CPI et de la jurisprudence : existence d'une création de forme, originalité de celle-ci, marque de l'« empreinte de la personnalité » de son auteur, etc. – étant simplement précisé que ces critères s'apprécieraient au niveau de l'œuvre considérée comme un tout.

La conception française – dite « personnaliste » – de l'auteur comme étant celui dont la personnalité s'est exprimée à travers l'œuvre, exclut, d'une part, les personnes qui se bornent à apporter un savoir-faire, des conseils, voire des idées et celles qui interviennent selon des directives ou des instructions qui ne leur laissent pas de marge créatrice. Elle exclut, d'autre part, que des personnes morales puissent avoir la qualité d'auteur. Aucune disposition du CPI ne permet donc, y compris sur le mode de la présomption, d'attribuer la qualité d'auteur à l'investisseur.

Fidèle au parti de s'inscrire dans le cadre des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, le Conseil supérieur a considéré qu'il n'était ni souhaitable ni nécessaire d'introduire, sur ces différents points, une exception en matière d'œuvre multimédia. Il propose en revanche de faciliter l'identification des personnes susceptibles de se voir reconnaître la qualité d'auteur. Une telle reconnaissance participe en effet de l'intérêt commun des auteurs et des exploitants de l'œuvre, dès lors qu'elle contribue à la sécurité juridique des studios et des éditeurs en leur évitant de se trouver confrontés de façon imprévue à la contestation d'un auteur « oublié » lors des négociations contractuelles.

#### **1. Les contributeurs déterminants à la création de l'œuvre multimédia seraient présumés auteurs de celle-ci.**

L'œuvre multimédia doit être regardée comme un tout. Or, certaines contributions affectent l'œuvre dans son ensemble, dans sa conception même : elles doivent par conséquent être considérées comme déterminantes de son existence. D'autres contributions, au contraire, ne sont que partielles, ne portent que sur des aspects ou des séquences du processus de création.

Le Conseil supérieur considère qu'il est possible, y compris au sein des studios de jeu vidéo, de distinguer entre, d'une part, les personnes dont l'apport créatif affecte l'œuvre multimédia dans son ensemble – et qui doivent être présumés auteurs de cette œuvre –, d'autre part, des intervenants qui ne peuvent être regardés comme auteurs de l'œuvre dès lors, par exemple, qu'ils n'occupent que des fonctions étrangères à la création (management), sont purement et simplement des exécutants, ou encore effectuent un apport créatif particulier qui n'affecte pas l'œuvre dans son identité globale.

Le Conseil supérieur propose donc d'instaurer une présomption de la qualité d'auteur de l'œuvre multimédia, au bénéfice des contributeurs dont l'apport revêt un caractère **déterminant** pour l'identité de l'œuvre regardée comme un tout. Il s'agirait d'une présomption **simple**. Par ailleurs, ce régime ne préjugerait en rien de la qualité d'auteur des différents contributeurs – auteurs ou non de l'œuvre multimédia dans son ensemble – sur leurs apports particuliers. Quant aux auteurs d'œuvres préexistantes éventuellement intégrées à l'œuvre multimédia ils ne peuvent être regardés, en application du droit commun de l'œuvre dérivée, comme ayant la qualité d'auteur de celle-ci.

## **2. Le caractère déterminant s'apprécierait à travers la participation à quatre fonctions créatives.**

En matière d'œuvre audiovisuelle la distinction entre contributeurs principaux – présumés auteurs de l'œuvre en tant que tout – et autres contributeurs – non bénéficiaires de la présomption – se traduit par une liste législative des présumés auteurs. Mais l'équation 1 personne = 1 tâche, qui sous-tend la liste des auteurs présumés de l'œuvre audiovisuelle, n'est pas vérifiée dans le cas des œuvres multimédia. Par conséquent, il n'est pas possible de dresser ici une liste comparable.

Le Conseil supérieur propose donc de retenir le parti suivant : plutôt que de recenser exhaustivement les nombreux métiers qui concourent à la création multimédia et de les ventiler en deux catégories – contributeurs déterminants, présumés auteurs / autres contributeurs – il préconise d'identifier les fonctions créatives qui, par leur généralité et leur caractère déterminant, affectent l'œuvre multimédia dans son ensemble. Ces fonctions seraient au nombre de quatre :

. Fonction de « réalisation » - Le Conseil supérieur estime qu'il existe bien une fonction de direction artistique de l'activité créative des équipes : il s'agit de garantir la qualité finale de l'œuvre dans son ensemble en sélectionnant les éléments artistiques du contenu, en supervisant les opérations de production jusqu'à la version définitive, en validant toutes les étapes de la création.

. Fonction de création du scénario interactif – Au cas général, la fonction de création du scénario interactif consiste à déterminer les séquences, l'arborescence, l'ensemble des fonctionnalités et des principes d'interactivité, à définir les composants visuels, sonores et textuels, les principes de l'interface graphique, des écrans types...

. Fonction de conception graphique – Cette fonction porte notamment sur l'élaboration de l'interface graphique, le choix et la définition des écrans type, la création des décors, des personnages, des illustrations et/ou animations...

. Fonction de création de la composition musicale spécialement réalisée pour l'œuvre multimédia.

Les contributeurs à ces fonctions seraient donc présumés contributeurs déterminants et auteurs de l'œuvre multimédia considérée comme un tout. Plusieurs intervenants pourraient contribuer à chacune de ces fonctions et un même intervenant pourrait participer à plusieurs de ces fonctions : ainsi, en matière de jeu vidéo, le « directeur technique » du studio ou du projet est susceptible d'intervenir tant au titre de la réalisation que du scénario interactif. Par ailleurs le Conseil supérieur n'exclut pas qu'il puisse se révéler opportun, à l'occasion de la mise en œuvre du statut de l'œuvre multimédia, d'interpréter cette grille des fonctions créatives au regard de la terminologie propre à chaque secteur du multimédia – jeu vidéo ou autre.

## **IV. SI L'AUTEUR DEMEURE LE TITULAIRE ORIGINEL DES DROITS, LEUR TRANSMISSION A L'EXPLOITANT DEVRAIT ÊTRE SECURISEE PAR UNE PRESOMPTION DE CESSION.**

Dès lors que les modalités de reconnaissance de la qualité d'auteur retenues par le Conseil supérieur s'inscrivent dans le cadre des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, l'action envisagée en faveur de la sécurité juridique des investissements porterait essentiellement sur l'attribution des droits patrimoniaux nécessaires à l'investisseur.

## **1. L'auteur devrait demeurer le titulaire originel des droits patrimoniaux.**

La cohérence avec les principes généraux de la propriété littéraire et artistique, qui est l'un des objectifs sur lesquels le Conseil supérieur s'accorde, implique la naissance des droits sur la tête de l'auteur personne physique. Par ailleurs la titularité associe l'auteur à la définition des modalités d'exploitation de son oeuvre, dont il ne peut se désintéresser. Elle lui permet également d'émettre des réserves ou de poser des conditions, voire de s'opposer à certains modes d'exploitation.

Certes, pour les studios, la titularité au profit des personnes physiques pose le problème délicat de l'identification des auteurs des projets, au sein des équipes. Mais le risque d'un « oubli », de nature à entraver l'exploitation paisible de l'oeuvre, n'est pas déterminant, dans la mesure où le régime proposé de présomption de la qualité d'auteur (cf. supra point III de l'avis) répond largement à cette préoccupation. Ensuite, on ne voit pas comment organiser, dans le cadre d'une titularité *ab initio* confiée à la personne morale, la « rencontre » entre l'exploitant et l'auteur. Enfin, la présomption de cession des droits proposée par le Conseil supérieur (cf. infra IV-2) a été définie de façon à offrir à l'exploitant des garanties équivalentes à celles d'une titularité *ab initio*.

Le Conseil supérieur estime donc qu'il n'existe pas d'incompatibilité de principe entre la sécurité juridique des exploitants et la titularité originelle conférée à l'auteur personne physique, dès lors que la dévolution des droits est bien organisée. Le Conseil supérieur propose de considérer que l'auteur personne physique demeure le titulaire initial des droits, solution qui préserve la possibilité d'assurer un équilibre entre les intérêts de l'auteur et ceux de l'exploitant.

## **2. La transmission des droits à l'exploitant devrait être sécurisée par une présomption de cession.**

La reconnaissance de la qualité d'auteur et de la titularité *ab initio* des droits patrimoniaux conformément aux principes classiques de la propriété littéraire et artistique doit être équilibrée par un mécanisme susceptible d'assurer à l'investisseur la sécurité juridique dont il a besoin en matière d'exploitation de l'oeuvre multimédia. Le Conseil supérieur propose donc de faire bénéficier d'une présomption de cession des droits l'opérateur qui prend l'initiative et la responsabilité de la création de l'oeuvre multimédia. Cette présomption aurait la nature d'une présomption simple, sauf preuve contraire.

Son économie d'ensemble reposerait sur les points suivants :

a) Les sujets de cette cession seraient, en premier lieu, tous les contributeurs déterminants de l'oeuvre multimédia, aussi bien les auteurs présumés que les autres personnes dont la qualité d'auteurs serait reconnue, quel que soit le stade de la création auquel ils se manifestent – qu'ils se soient fait reconnaître auteurs initialement ou ultérieurement. Les sujets de cette cession seraient, en second lieu, les contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'oeuvre considérée comme un tout mais qui sont néanmoins les auteurs d'une contribution spécialement créée pour cette oeuvre. Ce principe ne connaîtrait qu'une seule exception, traditionnelle, dans le cas des auteurs de l'oeuvre musicale spécialement créée pour l'oeuvre multimédia, que ceux-ci soient membres ou non d'une société de gestion collective des droits.

b) La cession, de caractère exclusif, porterait sur l'exploitation principale de l'oeuvre dans son domaine d'origine, le multimédia, ainsi que sur ses exploitations hors du domaine du multimédia qui constituent l'accessoire nécessaire (indispensable) de l'exploitation principale. En revanche, pour les exploitations véritablement secondaires, qui se situeraient hors du périmètre de la présomption, une nouvelle négociation s'imposerait en application du droit commun. La notion d'accessoire nécessaire pourra être mise en oeuvre de façon différente selon le type d'oeuvre multimédia, donc selon les particularités d'un secteur d'activité. Par exemple, dans le cas des jeux vidéo, les studios doivent pouvoir garantir aux éditeurs les droits sur les « suites » éventuelles du jeu et ses supports publicitaires.

c) Le fait générateur de la présomption constitue le point le plus délicat du dispositif, dans la mesure où le Conseil supérieur souhaite, dans un souci d'équilibre des intérêts en présence, donner toute sa portée à la présomption de cession sans pour autant dispenser l'investisseur de tout échange de volontés avec l'auteur. Il s'agit donc de trouver un moyen terme entre, d'une part, l'exigence pure et simple d'un contrat, qui serait de nature à vider de son intérêt la présomption, d'autre part, un fait générateur constitué par la simple participation à l'acte de création – qui n'offre pas l'occasion de négocier la rémunération de l'auteur. Le Conseil supérieur préconise en définitive une solution inspirée de la jurisprudence récente de la Cour de cassation en matière d'oeuvre audiovisuelle :

i. Le jeu de la présomption supposerait un contrat écrit, sous quelque forme que ce soit. Ce contrat devrait mentionner au minimum, d'une part, l'existence de la présomption de cession et du périmètre de celle-ci, d'autre part, la rémunération de l'auteur. Si l'auteur est un salarié ce contrat peut prendre la forme, par exemple, d'une mention concernant les droits d'auteur dans le contrat de travail.

ii. Ce contrat pourrait viser toutes les œuvres que l'auteur est susceptible de réaliser dans le cadre de ses fonctions, sans qu'il soit besoin de le renouveler à l'occasion de chaque œuvre. Il est en effet nécessaire de tenir compte de la continuité des relations entre l'auteur et son employeur et du fait que les collaborateurs de studios ou d'entreprises de presse peuvent travailler en même temps sur plusieurs créations ou passer d'une création à une autre.

iii. En troisième lieu, en présence d'un tel contrat écrit, la présomption de cession jouerait pour l'ensemble des droits patrimoniaux qu'elle concerne, même dans le cas où certains de ces droits ne seraient pas explicitement mentionnés dans les stipulations du contrat : il n'est donc pas nécessaire d'observer les dispositions de l'article L. 131-3 alinéa 1<sup>er</sup> CPI pour faire jouer la présomption au sujet de l'ensemble des droits.

iiii. Pour le cas où ce contrat ne contiendrait pas de clause de rémunération, l'auteur concerné deviendrait créancier de l'exploitant mais ne pourrait pas pour autant s'opposer à l'exploitation.

Le Conseil supérieur estime qu'ainsi, l'obligation d'un échange de volontés imposée au bénéficiaire de la présomption trouverait une contrepartie en termes de sécurité juridique d'autant plus significative qu'elle porterait aussi bien sur les droits des auteurs de l'œuvre multimédia comme un tout que sur les droits des contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'œuvre dans son ensemble.

d) S'agissant du bénéficiaire de la présomption, il serait fait application du principe général selon lequel le bénéficiaire de la présomption est celui qui prend l'initiative de l'œuvre et en dirige la création.

Toutefois, en ce qui concerne le jeu vidéo, une dévolution directe des droits à l'éditeur aurait le désavantage de priver le studio de toute rémunération autre que celle tirée de la cession initiale de l'œuvre, à l'exclusion des recettes susceptibles de provenir de son exploitation. Elle n'encouragerait pas le développement de ces entreprises dont le rôle créatif initial est reconnu. Il n'est d'ailleurs pas certain que les parties elles-mêmes, et notamment les éditeurs, soient désireuses de concentrer la rémunération du studio à ce stade : la pratique contractuelle dominante consiste plutôt à minorer le prix payé au studio pour sa prestation, en contrepartie d'un pourcentage plus important des recettes – aléatoires – tirées de l'exploitation. Plus généralement, une dévolution directe à l'éditeur priverait le studio d'un actif susceptible de renforcer sa position dans la négociation et donc de rééquilibrer celle-ci. En faveur de la dévolution des droits à l'éditeur, le Conseil supérieur a relevé que celui-ci dispose seul des données nécessaires pour procéder à la rémunération des auteurs sur une base proportionnelle. Par ailleurs, une présomption bénéficiant directement à l'éditeur refléterait la réalité des rapports entretenus avec les studios de développement de jeu vidéo : l'initiative de la création du jeu revient souvent à l'éditeur, qui achète une licence puis passe commande au studio qui joue de fait un rôle de « fabricant ». Le Conseil supérieur propose un compromis fondé sur une distinction entre bénéficiaire de la présomption et bénéficiaire final de la cession des droits. La présomption jouerait en faveur de l'opérateur – studio ou éditeur – qui prend l'initiative et la responsabilité de la création. Si l'initiative de la création revient au studio celui-ci serait alors en situation de transférer – ou non – les droits à l'éditeur mais dans ce cas, pour ménager le droit des auteurs à une rémunération proportionnelle, ce transfert impliquerait celui de la charge du paiement de la rémunération proportionnelle des auteurs.

e) Le jeu de la présomption n'exclurait pas une exploitation séparée des différentes contributions par leurs auteurs, pourvu qu'elle ne soit pas de nature à concurrencer l'exploitation de l'œuvre dans son ensemble.

f) Le Conseil supérieur estime que la durée de la présomption devrait, a priori, être identique à celle des droits sur lesquels elle porte. Il conviendra, dans ces conditions, d'envisager l'application en matière d'œuvre multimédia de l'obligation d'exploiter qui pèse en règle générale sur le cessionnaire des droits, le transfert des droits devant conduire à une exploitation effective.

g) S'agissant de l'articulation de la présomption de cession et de la liberté de l'auteur de gérer ses droits comme il l'entend – et plus particulièrement de les confier à une société de gestion collective – le Conseil a estimé qu'il n'était pas nécessaire de prévoir, dans le statut de l'œuvre multimédia, de disposition spécifique dérogeant au droit commun.

## V. L'ŒUVRE MULTIMÉDIA SERAIT SOUMISE AU DROIT COMMUN POUR LES AUTRES ASPECTS DE SON RÉGIME.

Au sujet des questions touchant à la rémunération, au droit moral et à la copie privée, le Conseil supérieur est parvenu à la conclusion que la nature de l'œuvre multimédia ne nécessitait pas de déroger au droit commun de la propriété littéraire et artistique.

S'agissant de la rémunération des auteurs, le Conseil supérieur propose un renvoi au droit commun de l'article L. 131-4 CPI – à savoir le principe de la participation proportionnelle des auteurs de l'œuvre multimédia aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation de l'œuvre, sauf évaluation forfaitaire dans les cas énumérés aux points 1° à 5° du second alinéa – sous réserve, dans le cas particulier des entreprises de presse, des dispositions de l'article L. 132-6 CPI. La rémunération d'un auteur sur une base initialement forfaitaire ne fera pas obstacle à ce que cette rémunération évolue vers une participation proportionnelle, dans le cas où sa contribution finale à l'œuvre multimédia considérée comme un tout le justifierait.

S'agissant du droit moral, la préoccupation du Conseil supérieur a été de garantir la cohérence globale du statut juridique envisagé pour l'œuvre multimédia. Or, si les spécificités de l'œuvre multimédia existent, elles ne nécessitent pas pour autant une intervention législative portant sur le droit moral. D'une part, l'insécurité juridique n'est ici que très relative : pour sanctionner des abus éventuels du droit moral, une modification du droit existant n'apparaît pas nécessaire dès lors le juge dispose d'ores et déjà d'un support normatif suffisant et que la jurisprudence est bien établie. D'autre part, un aménagement du droit moral dans le cadre du régime *sui generis* de l'œuvre multimédia pourrait donner artificiellement aux auteurs le sentiment que ce statut est conçu à leur détriment ; aussi, compte tenu de la sensibilité de la question, il est préférable de s'abstenir.

S'agissant de la copie privée, le CSPLA renvoie à son avis n°2002-1 du 7 mars 2002.

## VI. CONCLUSION

Le CSPLA est conscient de la diversité des secteurs économiques concernés par la mise en œuvre du statut de l'œuvre multimédia, de la multiplicité des processus de création et des pratiques contractuelles qui y ont cours. Il est également attentif aux profondes modifications des pratiques que l'adoption d'un tel statut légal de l'œuvre multimédia est susceptible d'entraîner.

Le Conseil souligne donc l'importance de prendre en compte les particularités dont le respect pourrait se révéler approprié pour remplir les deux objectifs, conjointement poursuivis, de respect des droits des auteurs et d'amélioration de la gestion et de la maîtrise des droits d'exploitation.

A cette fin il invite les organisations professionnelles concernées à poursuivre, à partir du présent avis et selon les modalités qu'elles jugeront adaptées, l'évaluation des particularités et des besoins spécifiques à leur secteur, afin que le statut de l'œuvre multimédia puisse comporter les adaptations nécessaires, élaborées notamment par voie de conventions sectorielles.

Il suggère que le ministre de la culture et de la communication confie une mission destinée à concourir, en tant que de besoin, à ces travaux sectoriels et à faire rapport de leurs résultats.

## **2. La distribution des contenus numériques en ligne**

Les réflexions de la commission chargée de réfléchir à la question de la distribution des contenus numériques en ligne ont été notamment conduites en vue de l'examen au Parlement du projet de loi relatif au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information. Aussi, afin de nourrir en temps utile la réflexion du Gouvernement, un rapport intermédiaire a été présenté au Conseil supérieur, le 22 mars 2005, en prévision du passage du texte devant la commission des lois de l'Assemblée Nationale le 31 mai 2005. La commission a ensuite finalisé un projet d'avis, adopté par le CSPLA le 7 décembre 2005, avant que ne s'ouvre le 20 décembre 2005 l'examen en séance du projet du Gouvernement.

Les travaux du Conseil supérieur ont ainsi largement contribué à préparer les débats parlementaires en fournissant aux pouvoirs publics des éléments d'analyse et de proposition, à la fois économiques et juridiques, sur les nouveaux usages des technologies numériques. Ils ont également éclairé et fourni un cadre à la concertation, engagée par le Gouvernement après l'interruption du débat, le 22 décembre 2005, qui devait déboucher sur l'adoption définitive du texte de loi le 30 juin 2006.

Si la discussion parlementaire et le débat devant l'opinion publique se sont largement focalisés, comme on sait, sur l'éventualité de la mise en œuvre d'un régime dérogeant au droit commun de la propriété littéraire et artistique – la « licence légale » ou « globale » –, écarté par le législateur, il convient de souligner que l'approche adoptée par le CSPLA a été beaucoup plus large. Après avoir identifié les acteurs et dressé un inventaire des pratiques en matière de distribution des œuvres en ligne, la commission spécialisée s'est livrée à une analyse juridique fouillée, portant aussi bien sur les échanges de fichiers par l'intermédiaire de logiciels permettant les échanges de pair-à-pair, que sur le statut juridique des autres types de téléchargements effectués à partir des réseaux de communication en ligne.

Elle a ensuite examiné l'éventail complet des solutions, à la fois techniques, économiques et juridiques, de nature à limiter les échanges illicites et recommandé la mise en œuvre combinée de plusieurs de ces mesures. Celles-ci comportent, d'une part, un volet juridique destiné à prévenir les actes de contrefaçon, d'autre part, un volet économique relatif à l'accompagnement, par les pouvoirs publics, du développement d'offres légales diversifiées.

### ***Une nouvelle donne technologique, qui permet une amplification et une diversification des échanges de contenus***

La commission a d'abord mis en évidence le fait que la technologie mise en œuvre dans les réseaux pair-à-pair ne peut être assimilée à un simple téléchargement selon un modèle descendant de contenus préalablement proposés, gratuitement ou non, par un programmeur. Par ailleurs, le pair-à-pair s'inscrit dans le contexte plus général d'une donne technologique très évolutive, qui permet aux échanges de contenus de se multiplier selon les modalités variées : copie de musique à partir de programmes de radio, *peer-to-mail* et messageries instantanées, *podcasting* à partir de *blogs* musicaux personnels, *radio-blogs*.

#### **LES NOUVEAUX MODES D'ÉCHANGE**

##### **La copie de musique à partir de programmes de radio**

De nouveaux logiciels comme *Station Ripper*, *The Bug*, *Replay Music*, ou *Stream Ripper* permettent de capter un flux numérique audio, d'en isoler les différents éléments, et notamment les phonogrammes inclus dans les programmes, et de les copier sur un disque dur. Les implications en matière de propriété littéraire et artistique sont majeures, puisque certains de ces logiciels permettent d'enregistrer simultanément, parmi les milliers de stations de webradios diffusant sur l'Internet, plusieurs centaines de programmes. Des logiciels captant, selon le même principe, l'ensemble des films diffusés en ligne, commencent à apparaître.

##### **Le *peer-to-mail* et les messageries instantanées.**

Le *peer-to-mail* est rendu possible par l'apparition de boîtes de courrier électronique à grandes capacités de stockage. Le principe est identique à celui qui inspire le P2P, à ceci près que les fichiers musicaux sont envoyés en pièces jointes comme de simples fichiers *word* ou des photographies attachés à un courrier électronique. L'échange de fichiers musicaux par courriel peut également s'effectuer par voie de messagerie instantanée. Ces services de messagerie en temps réel offrent aux utilisateurs la possibilité de consulter la liste des correspondants avec lesquels ils sont simultanément en ligne, pour communiquer immédiatement avec eux.

### Les modes d'écoute et de diffusion hybrides

*Le podcasting à partir de blogs musicaux personnels* – Un blog peut contenir du son. Ainsi, un audioblog permet d'écouter de la musique mise en ligne par l'auteur de la page web. Certains internautes vont toutefois au-delà de la simple mise à disposition de fichiers, en publiant sur leur blog des fichiers audio facilement récupérables par les visiteurs sur leur propre ordinateur.

Les *radioblogs* – Il s'agit de véritables radios personnelles, qui permettent aux internautes de choisir un titre à partir d'un moteur de recherche. La musique initialement est aisément convertible en fichiers MP3 téléchargeables. Les radioblogs dispensent l'utilisateur d'aller lui-même rechercher les fichiers qu'il souhaite écouter : c'est le moteur de recherche qui effectue cette opération.

Les membres de la commission se sont accordés sur le fait que, si l'existence de ces nouvelles techniques n'est évidemment pas contestable, compte tenu notamment de l'utilité de certaines de leurs applications, leur utilisation pour se procurer librement et gratuitement des contenus culturels – musique et films essentiellement – sans accord et sans rémunération des ayants droit pose, en revanche, problème aux industries culturelles. L'essor de ces techniques doit donc s'accompagner d'une maîtrise de leurs usages.

### ***L'utilisation du pair-à-pair pour se procurer et échanger sans autorisation des contenus culturels est illicite***

La commission a souligné que si la technologie des échanges de pair-à-pair est juridiquement neutre, son utilisation en vue de l'échange, sans autorisation, de fichiers musicaux ou de films, est illicite. La commission a ainsi examiné les diverses pratiques au regard de leur conformité au droit de la propriété littéraire et artistique, tant en ce qui concerne les actes de téléchargement en réception – « descendants » ou *download* – que ceux dits en émission – « ascendants », avec mise à disposition d'un fichier de son ordinateur vers un internaute qui en fait la demande – *upload*.

### LES DEUX OPERATIONS DE TELECHARGEMENT

Dans une acception large, le téléchargement, qui se définit comme un transfert de programmes ou de données d'un ordinateur vers un autre, recouvre deux opérations :

- l'*uploading*, ou « téléchargement vers un autre ordinateur », consiste à communiquer aux internautes, aux fins d'en permettre le *downloading*, de données protégées par un droit de propriété intellectuelle stockées sur le disque dur de l'ordinateur de l'*uploader* ;

- le *downloading*, ou « téléchargement à partir d'un autre ordinateur », consiste à transférer, à partir d'ordinateurs d'*uploaders*, une donnée protégée par un droit de propriété intellectuelle en vue de l'enregistrement d'une copie sur le disque dur de l'ordinateur du *downloader*.

La commission s'est accordée à considérer que, en l'absence d'autorisation des titulaires de droits, l'opération d'*upload*, qui doit être regardée comme un acte de télédiffusion au sens de l'article L. 122-2 du code de la propriété intellectuelle, est manifestement illicite, et il en est de même d'une opération de *download* lorsqu'elle lui est associée. Pour ce qui regarde le *download*, les débats de la commission ont été particulièrement riches ; si elle n'a pu, sur ce point, dégager une position unanime, une très grande majorité de ses membres considère qu'il s'agit d'un acte de contrefaçon.

Au-delà de la responsabilité des internautes, les membres de la commission se sont accordés pour estimer qu'il serait particulièrement nécessaire de pouvoir agir, sur le terrain judiciaire, à l'encontre des éditeurs de logiciels de pair-à-pair illicite.

A cet égard, la commission a conclu à la possibilité, sur le fondement des textes actuels, de retenir la responsabilité de ces intervenants. Elle a toutefois estimé qu'il serait préférable d'adopter un texte spécifique, aussi bien pour des raisons de clarté et de pédagogie qu'afin de ne pas avoir à attendre l'issue des procédures contentieuses en cours. S'agissant des fournisseurs d'accès à internet (FAI), la commission a souligné que si ces prestataires bénéficient du régime d'irresponsabilité mis en place par la [loi n°2004-575 du 21 juin 2004](#) pour la confiance dans l'économie numérique, ils n'en sont pas moins tenus d'exécuter une injonction judiciaire qui, en application du 8. du I. de l'article 6, prescrirait de faire cesser le trouble que constitueraient des échanges non autorisés de fichiers par l'intermédiaire de logiciels illicites. Des décisions de justice ordonnant, sur ce fondement, la suspension de l'accès à l'Internet ont déjà été mises en œuvre (affaire du site révisionniste « Aaargh » notamment).

### ***La rémunération de la création et de la production des œuvres distribuées en ligne doit, en toutes hypothèses, être garantie.***

Les membres de la commission ont été unanimes à estimer que la thèse de la gratuité ne peut plus aujourd'hui être sérieusement soutenue. Quelles que soient les offres, gratuites ou payantes, faites aux utilisateurs, il n'est pas envisageable de tolérer des formes de distribution des œuvres qui ne permettraient pas d'assurer la rémunération de la création et de la production. De ce point de vue, les industries culturelles et les internautes partagent des intérêts à bien des égards communs, puisque le dynamisme et la diversité de celles-là bénéficient en définitive à ceux-ci, qui peuvent disposer de l'offre de contenus la plus large. La commission a insisté sur l'indispensable coopération qui doit s'instaurer, à ce sujet, entre toutes les parties prenantes : internautes, fournisseurs de logiciels, d'accès, fabricants de matériels et industries culturelles.

### ***La commission recommande l'articulation de deux séries de mesures***

Plutôt que de s'engager dans une voie unique, le Conseil supérieur, suivant en cela la proposition de sa commission spécialisée, a recommandé au gouvernement la mise en œuvre d'une palette de mesures complémentaires.

La « licence globale » proposée par certains représentants des artistes-interprètes, des auteurs et des consommateurs, regroupés dans l'Alliance Public-Artistes, qui repose sur le postulat selon lequel il serait techniquement et socialement impossible de mettre un terme aux pratiques existantes et qui consiste à les légaliser en instaurant une rémunération, par les internautes, des droits qu'elles mettent en cause, n'a pas été retenue. En effet, il est apparu à la plupart des représentants des auteurs, à des syndicats d'artistes-interprètes, ainsi qu'aux producteurs, aux éditeurs et aux fournisseurs d'accès à internet, que cette proposition posait plusieurs types de difficultés difficiles à surmonter : problèmes techniques liés à l'encombrement des réseaux ; problèmes juridiques au regard des traités internationaux et de la directive européenne sur le droit d'auteur, s'agissant notamment du respect du test « en trois étapes » ; problèmes économiques avec un risque d'affaiblissement des ressources de la création et de l'investissement.



### LE TEST « EN TROIS ETAPES »

Une exception au droit d'auteur et aux droits voisins est considérée comme acceptable juridiquement si elle satisfait aux trois conditions suivantes, connues sous le nom de « triple test » ou de « test en trois étapes » : n'être applicable que dans certains cas spéciaux (I), ne pas porter atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre (II) et ne pas causer de préjudice injustifié aux intérêts légitimes du titulaire du droit (III). Le test en trois étapes vise donc à s'assurer que les exceptions au droit d'auteur et aux droits voisins ne portent pas d'atteintes excessives aux intérêts des ayants droits.

Le test résulte des points 1) et 2) de l'article 10 de la convention de l'OMPI adoptée le 20 décembre 1996 relative au droit d'auteur et aux droits voisins, ainsi que de l'article 13 de l'accord sur les aspects des droits de propriété intellectuelle qui touchent au commerce (ADPIC), adopté dans le cadre de l'OMC et annexé à l'accord de Marrakech du 15 avril 1994, et traduit par le 5. de l'article 5 de la directive 2001/29/CE. Les trois conditions ont également été étendues aux exceptions aux droits voisins par l'article 16 du traité de l'OMPI sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes du 20 décembre 1996.

Le « test en trois étapes » avait déjà été introduit, pour les logiciels, par la loi n°94-361 du 10 mai 1994, et plus précisément par l'article L. 122-6-1 CPI. Le V de cet article dispose en effet que : « le présent article ne saurait être interprété comme permettant de porter atteinte à l'exploitation normale du logiciel ou de causer un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur », s'agissant de la mise en œuvre des exceptions au droit exclusif de reproduction et de mise sur le marché des logiciels (copie de sauvegarde, maintenance du logiciel, décompilation pour interopérabilité...).

*Le « test en trois étapes » est désormais applicable, depuis la loi n°2006-961 du 1<sup>er</sup> août 2006, aux exceptions aux droits d'auteur (article L. 122-5 CPI : « Les exceptions énumérées par le présent article ne peuvent porter atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ni causer un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur »), aux droits voisins droit d'auteur (article L. 213-3 CPI) et au droit exclusif de mise à disposition du public des producteurs de bases de données (article L. 342-3 CPI). A l'occasion de l'examen du projet de loi, le Gouvernement a précisé qu'il n'utiliserait pas la voie réglementaire, et notamment le décret en Conseil d'État prévu pour l'application des articles modifiés du code de la propriété intellectuelle, pour préciser la lecture qui devra être faite de cette grille d'appréciation. Il reviendra donc au juge, dans le cadre des contentieux successifs qui lui seront soumis, d'interpréter la formulation très générale retenue par le législateur.*

Les mesures proposées sont destinées, en premier lieu, à cantonner la contrefaçon, en agissant à la fois en amont et en aval de la commission de l'infraction.

En amont, le Conseil supérieur a choisi de mettre l'accent sur la responsabilité des éditeurs ou des distributeurs de logiciels permettant les échanges illicites plutôt que sur celle des internautes. Il a considéré qu'il était à la fois opportun et nécessaire que les pouvoirs publics et les ayants droit puissent agir à l'encontre de ces prestataires. Le CSPLA a donc proposé d'amender sur ce point le code de la propriété intellectuelle, de façon à préciser la possibilité de poursuivre ceux qui fournissent les moyens de commettre des actes de contrefaçon ou les tolèrent à dessein. On sait que cette proposition est désormais reprise à l'article L. 335-2-1 du code de la propriété intellectuelle, introduit par l'article 21 de la loi, aux termes duquel « Est puni de trois ans d'emprisonnement et de 300 000 Euros d'amende le fait : 1° D'éditer, de mettre à la disposition du public ou de communiquer au public, sciemment et sous quelque forme que ce soit, un logiciel manifestement destiné à la mise à disposition du public non autorisée d'œuvres ou d'objets protégés ;/ 2° D'inciter sciemment, y compris à travers une annonce publicitaire, à l'usage d'un logiciel mentionné au 1° ». Cette disposition est complétée, sur le plan civil, par l'article L. 336-1, inséré par l'article 27 de la même loi, qui précise, notamment, que « Lorsqu'un logiciel est principalement utilisé pour la mise à disposition illicite d'œuvres ou d'objets protégés par un droit de propriété littéraire et artistique, le président du tribunal de grande instance, statuant en référé, peut ordonner sous astreinte toutes mesures nécessaires à la protection de ce droit et conformes à l'état de l'article ».

En aval, lorsque les actes de contrefaçon interviennent malgré tout, le CSPLA a souhaité privilégier la mise en œuvre, à l'égard des internautes, de réponses dans le cadre d'une « approche graduée », qui offre une alternative aux poursuites pénales systématiques.

En second lieu, au delà du cantonnement de la contrefaçon, le CSPLA a recommandé aux pouvoirs publics d'accompagner, sur le plan législatif et conventionnel, l'essor de la distribution légale en ligne – facilitée notamment, sur le plan technique, par l'essor et le perfectionnement des DRMs<sup>1</sup> : plate-formes légales de téléchargement, mais également systèmes de pair-à-pair légal.

Le Conseil supérieur a enfin insisté sur la nécessité de procéder, à cette occasion, à un partage équilibré entre les différents acteurs des filières culturelles des nouvelles ressources ainsi dégagées.

---

<sup>1</sup> Cf. [CSPLA, rapport d'activité 2002/2004](#), pages 20 et 21 : « Le principe fondamental de tout DRMS consiste à séparer le contenu de l'œuvre de l'information sur les droits associés à celle-ci, de sorte que seule la réunion de ces deux ensembles de données, le plus souvent après paiement, permette d'exploiter cette oeuvre dans les conditions définies par le titulaire des droits (...). L'œuvre (...) pourra être distribuée – dans une architecture client-serveur, via un serveur de distribution de contenus (content distribution server) – tandis que l'information sur les droits, ainsi que la clef de déchiffrement, alimenteront un serveur d'octroi des droits (rights fulfillment server). C'est le rapprochement, simultané ou différé, chez l'utilisateur, des informations contenues dans ces deux serveurs, qui lui permettra d'accéder à l'œuvre. Ceci suppose que deux conditions soient réunies. D'une part, l'utilisateur devra acquérir les droits correspondants à l'utilisation qu'il entend faire de l'œuvre, ce qui suppose le plus souvent un paiement préalable (auquel cas le DRMS est intégré dans un système classique de commerce électronique). En échange de ce paiement, le serveur de procuracy lui retournera une représentation des droits qu'il a acquis, avec la clef permettant d'accéder à l'œuvre. D'autre part, l'utilisateur devra disposer d'un « client » adéquat, c'est-à-dire d'un lecteur capable de reconnaître le format dans lequel l'œuvre a été encodée et de procéder à son déchiffrement à l'aide de la clef fournie avec la représentation des droits. Ce lecteur peut être un matériel (décodeur) ou un logiciel. Enfin, la dernière étape du processus consiste à consolider les données relatives à la consommation des oeuvres (clearing) de façon à assurer la rémunération des fournisseurs de contenus et, in fine, des titulaires de droits ».

### QUELQUES DONNEES CHIFFREES SUR LE TELECHARGEMENT

- Au printemps 2005, 31 % des internautes français interrogés déclarent avoir téléchargé au moins un contenu culturel en ligne au cours des trente jours précédant une enquête du département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la culture et de la communication – *Bulletin du département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la culture et de la communication n°148, juin 2005*
- 60 % du trafic haut débit des fournisseurs d'accès à l'Internet correspond aux échanges effectués par la technique du pair-à-pair - « *P2P in 2005* », étude par protocoles menée par la société CacheLogic.
- Le groupe d'étude NPD estime à 243 millions le nombre de fichiers musicaux échangés sur les réseaux de pair-à-pair en mars 2005 et à 26 millions le nombre de titres achetés sur les plates formes de téléchargement légales – *NPD Music Watch Digital, juin 2005*
- Selon les données de la fédération internationale de l'industrie phonographique, les ventes de musique sous forme numérique (Internet et téléphone mobile, hors sonneries) ont triplé au premier semestre 2005 atteignant 6 % du chiffre d'affaires mondial de l'industrie du disque.

### Avis n° 2005 – 2

Saisi par le ministre de la culture et de la communication de la question, tant juridique qu'économique, de la distribution des œuvres en ligne, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a adopté, lors de sa séance du 7 décembre 2005, l'avis suivant. La commission, au terme de travaux qui se sont tenus pendant plus d'un an, émet un certain nombre de recommandations (2) justifiées par des constats et la discussion de propositions issus du rapport (1).

#### **1 – SYNTHÈSE DU RAPPORT**

La commission a pu constater qu'il n'existe pas une approche unique et exclusive des questions actuelles mais que celle-ci doit nécessairement être plurielle. Dans l'état des lieux effectué, comme dans les réponses apportées, les aspects techniques, sociologiques, juridiques et économiques ont été pris en compte.

#### **1.1 Etat des lieux et objectifs**

- Sur le plan technique, le P2P est sans doute la forme de distribution aujourd'hui la plus pratiquée et celle qui préoccupe le plus les industries culturelles mais l'approche de la question doit naturellement être plus large sous peine de n'avoir qu'une vision partielle de la situation et de n'aboutir qu'à des solutions qui pourraient se révéler rapidement obsolètes ou inadaptées. Le P2P n'est que la pointe émergée d'une nouvelle donne technologique aux dimensions aussi incertaines que croissantes.
- Les nouvelles techniques ne doivent évidemment pas être combattues en tant que telles, compte tenu de l'utilité d'un certain nombre d'usages, mais d'autres posent problème. Le succès des réseaux P2P est en effet principalement lié à la possibilité créée, pour des millions d'internautes, de se procurer librement et gratuitement des contenus culturels, essentiellement de la musique et des films, sans accord et sans rémunération des ayants droit. La demande sociale tendant à un accès large et facilité aux contenus culturels doit être entendue mais respecter le cadre juridique et économique nécessaire au développement harmonieux des industries culturelles.
- La technologie P2P n'est pas illégale en elle-même ; seuls le sont certains types d'utilisations comme ceux visant à se procurer et à échanger sans autorisation des contenus culturels. D'un point de vue juridique, il a été établi que, en l'absence d'autorisation des titulaires de droits, l'opération d'*upload*<sup>1</sup> est manifestement illicite. Il en est de même du *download*<sup>2</sup> lorsqu'il est associé à une opération d'*upload*. En ce qui concerne le *download* dissocié de l'opération d'*upload*, la très grande majorité des membres de la Commission considère qu'il s'agit d'un acte de contrefaçon. En dehors du P2P, d'autres modes de téléchargement peuvent ne pas être non plus respectueux des règles de la propriété littéraire et artistique.

<sup>1</sup> « Téléchargement vers un autre ordinateur », opération consistant à communiquer au public de l'internet, aux fins d'en permettre le *downloading*, d'œuvres ou autres données protégées par un droit de propriété intellectuelle stockées sur le disque dur de l'ordinateur de l'*uploader*.

<sup>2</sup> « Téléchargement à partir d'un autre ordinateur », processus de transfert, à partir d'un ou plusieurs ordinateurs d'*uploaders*, aboutissant à l'enregistrement, sur le disque dur de l'ordinateur du *downloader*, d'une copie d'une œuvre ou d'autres données protégées par un droit de propriété intellectuelle.

- Sur le plan économique, le mythe de la gratuité totale a vécu. Il n'est pas possible de tolérer des formes de distribution des œuvres qui ne permettent pas d'assurer la rémunération de la création<sup>1</sup> et de la production. Quelles que soient les offres faites aux utilisateurs, sous forme gratuite et/ou payante, la rémunération et/ou le financement de la création et de la production doivent être assurés.

Compte tenu de ce constat général, la commission a envisagé les solutions possibles en gardant à l'esprit trois objectifs principaux :

1 - **Concilier des aspirations contradictoires** en organisant un juste équilibre entre les intérêts des divers protagonistes. La distribution non contrôlée des œuvres en ligne a causé un préjudice considérable aux ayants droit et troublé les esprits des internautes, entraînant des poursuites judiciaires aux effets diversement commentés. Toute solution nouvelle ne peut être adoptée que si elle a des chances d'être acceptée par le corps social. Mais il ne saurait pour autant être question de sacrifier les intérêts des ayants droit sans que la création se tarirait, compromettant l'essor des nouveaux modes de distribution et rendant leur intérêt très limité pour les internautes eux mêmes. Il convient de prendre également en considération les préoccupations de ceux qui participent au développement matériel et logiciel de l'infrastructure de la société de l'information afin de ne pas pénaliser l'essor de cette dernière.

2 – **Profiter de nouvelles opportunités économiques.** Même si elle pose des problèmes nouveaux, la révolution numérique ne doit pas être seulement appréhendée comme une menace pour les industries culturelles. Dans la mesure où l'appétence pour les contenus culturels n'a jamais été aussi forte, il faut sortir d'une logique de préjudice et de pertes sur les marchés traditionnels pour inciter au développement de nouvelles formes légales de communication des œuvres et de services associés. Le volet technico – juridique défensif doit être complété par des offres économiques offensives et diversifiées afin de développer de nouveaux marchés et de nouvelles sources de valeur. Le rôle important des internautes en tant que prescripteurs culturels peut être utilisé afin d'optimiser, dans un cadre sécurisé, la sortie et la promotion de nouvelles productions et afin d'assurer la diversité des offres autorisées.

3 – **Organiser un partage des ressources équilibré.** Le choc technique constitué par la numérisation des contenus a contribué à faire apparaître des déplacements de valeur entre les différents acteurs des industries culturelles (auteurs, producteurs, artistes interprètes). Tous les acteurs de la filière des industries culturelles doivent trouver sur l'Internet des sources équitables et suffisantes de rémunération et de financement en fonction de leurs apports respectifs.

## 1.2 Les solutions discutées par la commission

Pour atteindre ces objectifs, plusieurs voies sont envisageables de façon complémentaire aux actions judiciaires qui peuvent être engagées, dans les cas appropriés, à l'encontre des internautes responsables d'actes de contrefaçon. La commission rend compte dans le rapport de six pistes explorées.

### 1.2.1 Solutions techniques pour limiter les échanges illicites

Diverses techniques de limitation des échanges illicites ont été discutées dans le cadre de la commission. Il s'agit d'un domaine en évolution rapide en raison des problèmes tant juridiques que de qualité de service (consommation de bande passante) que rencontrent les entreprises et les opérateurs de réseau. Sans revenir sur l'exposé qui en est fait dans le rapport, il convient de rappeler que par une charte signée le 28 juillet 2004 sous l'égide des pouvoirs publics, tant les ayants droit signataires que les fournisseurs d'accès à l'Internet ont pris des engagements communs, et se sont prononcés dans le cadre de sa mise en œuvre pour une coopération sur des mesures de filtrage du P2P via des solutions sur le terminal du client. Ces mesures doivent faire l'objet d'expérimentations ainsi que l'a prévu la charte susvisée.

<sup>1</sup> Création faisant référence tant aux auteurs qu'aux artistes-interprètes.

<sup>2</sup> L'Alliance Public-Artistes regroupe, d'un côté, des représentants d'artistes-interprètes (sociétés de gestion collective, associations et syndicats : ADAMI, SPEDIDAM, FNS, SAMUP, SNM FO, UMJ, Quartz), de certaines catégories d'auteurs (SAIF, UPC, SNAP CGT), et de l'autre, les consommateurs (CLCV, UFC Que Choisir, Association des Audionautes), la Ligue de l'enseignement et les familles (UNAF).

### 1.2.2 L'approche graduée

La commission n'a pas étudié la voie de l'approche graduée élaborée en parallèle par les représentants de la filière cinématographique et les FAI membres de l'AFA. Cette approche est destinée à assurer, en aval, une sensibilisation et une responsabilisation des abonnés à l'Internet dans le cadre de mécanismes prévoyant des actions de prévention et, en cas d'inefficacité, des sanctions appropriées. Les travaux visant à finaliser ce projet se poursuivent entre les parties intéressées.

### 1.2.3 Construire une offre autorisée

Le marché de la musique en ligne décolle. Le volume de téléchargements engendrés par ce marché émergent est cependant sans commune mesure avec le volume des échanges illégaux en P2P. Outre les offres légales sur l'Internet, la musique dématérialisée distribuée légalement via la téléphonie mobile est également destinée à devenir une source significative de revenus. Dans le domaine du film, des offres légales existent et pourraient se développer grâce à la VOD sur les réseaux haut débit.

Les DRMs (*Digital Rights Management systems*) sont des systèmes de gestion des droits et de protection pour la distribution de contenus numériques. Ils sont apparus comme l'une des conditions techniques pour assurer le développement d'un marché en ligne ainsi que pour assurer le respect des droits exclusifs et de l'obligation de rémunérer leurs titulaires. La distribution en ligne grâce aux DRMs suscite cependant un certain nombre d'interrogations. L'interopérabilité est apparue comme un objectif de la filière afin de garantir l'indépendance des ayants droit à l'égard des opérateurs techniques et de faciliter, par l'adhésion des consommateurs, le développement de ce marché.

L'essor d'une offre légale nécessite, de plus, de proposer une offre variée aux consommateurs et de résoudre la question de la répartition des nouvelles sources de valeur entre les agents économiques concernés.

### 1.2.4 Licence globale et prélèvement sur les abonnements auprès des fournisseurs d'accès

La proposition de l'Alliance<sup>2</sup> présentée à la presse et relayée par certains parlementaires, vise à instaurer un système de licence globale dans le domaine du P2P. Elle repose sur le postulat de l'Alliance selon lequel il serait impossible de mettre un terme aux pratiques existantes quand bien même celles-ci seraient considérées comme illégales. L'Alliance considère que le téléchargement relève de la copie privée et suggère de lui appliquer la rémunération pour copie privée dont le champ serait ainsi étendu. Concernant les échanges, elle propose de légaliser cette pratique et d'instaurer, à l'égard des droits qu'elle met en cause, le paiement par les internautes d'une rémunération optionnelle soumise à un régime de gestion collective obligatoire.

Le double objectif recherché dans cette solution peut être considéré comme légitime : juridiquement, il s'agit de mettre fin aux pratiques illégales ; économiquement, l'enjeu est de mettre fin à la gratuité en permettant aux internautes, moyennant une somme dont le montant n'a pas été déterminé, d'avoir accès aux contenus culturels par le canal du P2P et, selon un mécanisme microéconomique classique, internaliser les externalités positives dont bénéficieraient, selon l'Alliance, les FAI en diffusant des contenus.

La solution proposée pour atteindre ces objectifs n'a cependant pas emporté la conviction des membres de la commission, à l'exception bien entendu des représentants de l'Alliance. Bien qu'elle ait le mérite d'une simplicité apparente, il lui a été reproché de n'être qu'une réponse de résignation qui ne résoudrait que très imparfaitement les problèmes actuels et méconnaîtrait tant le cadre juridique existant au niveau international que certaines réalités techniques et économiques. Sur un plan juridique, la solution serait difficilement conciliable avec les engagements internationaux de la France malgré le choix proclamé d'une construction juridique différente de celle d'une licence légale. Sur le plan économique le système, statique, fige à un temps déterminé l'état d'une économie en constante évolution, sans compter les baisses de rémunération à l'œuvre qu'il entraînerait, alors que l'objectif final d'un changement n'est pas de tenter de compenser un préjudice en évaluant des pertes sur des marchés en déclin mais bien de développer de nouvelles sources de valeur. Or, l'adoption de la licence globale empêcherait le développement des offres déjà mises en place avec l'autorisation des ayants droit. Par ailleurs, la plus grande incertitude règne sur le montant de la rémunération adéquate ainsi que sur la façon dont il serait possible de la répartir entre les ayants droit. Enfin, sur le plan technique, l'introduction d'un système de licence globale conduirait sans aucun doute à un accroissement rapide du trafic, ce que les réseaux des FAI ne sauraient absorber à court terme dans les mêmes conditions économiques.

### 1.2.5 Favoriser l'émergence d'un P2P légal

Plusieurs alternatives aux échanges non autorisés de contenus sont possibles. Outre les plate-formes légales de téléchargement en ligne ou sur téléphones mobiles, il existe également des possibilités de développer des systèmes de P2P légaux dont l'objectif est de réconcilier l'usage des technologies de P2P avec le respect de la propriété intellectuelle. Cette solution complémentaire aux plate-formes commerciales légales « classiques » pourrait conduire à proposer des offres attrayantes pour l'internaute en bénéficiant des vertus dont le P2P est crédité : distribution efficace, capacité de recherche rapide et de partage, effet d'appartenance à une communauté, pouvoir de prescription des membres de la communauté, accès aux œuvres du domaine public.

Plusieurs questions restent encore à régler : la modélisation technique, juridique et économique qui permettra d'obtenir toutes les autorisations des ayants droit, l'incitation des éditeurs de logiciels et des opérateurs de réseaux P2P puisque l'effectivité de la solution requiert leur coopération, l'adhésion des internautes, l'efficacité du système lorsque des projets de ce type auront véritablement été lancés. La grande majorité des membres de la commission a cependant considéré qu'il s'agissait d'une voie prometteuse.

### 1.2.6 Intervention du législateur visant à responsabiliser les fournisseurs de logiciels de P2P

La Commission a conclu à la possibilité, sur le fondement des textes actuels, de retenir la responsabilité juridique des fournisseurs de logiciels de P2P illicite. Les développements technologiques apparus depuis un an et les récentes décisions judiciaires internationales ont cependant conduit à discuter de l'opportunité d'adopter un texte spécifique à cet égard. Ce texte permettrait en effet de faire l'économie du temps judiciaire nécessaire après épuisement des voies de recours. Il adresserait un message fort aux éditeurs de logiciels concernés, destiné à les inciter à s'engager sans attendre dans la voie de la légalité.

Pour ce faire, la loi pourrait permettre de consacrer sans ambiguïté la responsabilité des éditeurs de logiciels P2P ou de tous ceux qui sont directement impliqués dans cette activité (bien entendu dans le respect des lois existantes, notamment la loi pour la confiance dans l'économie numérique) qui se situeraient, dans des conditions explicites, en dehors de la légalité.

## **2 – RECOMMANDATIONS**

Plutôt que de s'engager dans une voie unique qui comporterait de nombreuses limites, la voie explorée par la commission consiste en une diversité de mesures. La licence globale n'a pas été retenue car les objections soulevées ont paru suffisamment importantes à la majorité des membres de la commission pour remettre en cause son opportunité et car il s'agit d'une proposition exclusive des autres, qui ne peut leur être complémentaire.

Les mesures proposées sont destinées en premier lieu à permettre un cantonnement de la contrefaçon, d'une part, en prévenant ces actes en amont, d'autre part, lorsqu'ils interviennent malgré tout, à les faire cesser en abordant la relation avec les internautes contrefacteurs sous la forme d'une « approche graduée ». Informé des travaux sur l'« approche graduée », le CSPLA ne peut que préconiser l'articulation des solutions retenues dans ce cadre avec celles proposées par le présent avis.

En second lieu, au delà du cantonnement de la contrefaçon, il s'agit d'accompagner les acteurs de la filière dans la mise en place d'incitations au développement de nouvelles formes d'offres autorisées.

### **2.1 Prévenir les actes de contrefaçon**

Les voies préventives ont pour objet de limiter les risques de voir les actes de contrefaçon se produire.

#### 2.1.1 Mettre en œuvre la responsabilité, en amont, des fournisseurs de logiciels

Face aux pratiques illégales développées sur les réseaux P2P, diverses actions en justice ont été entreprises. Chronologiquement, ces dernières ont d'abord concerné les internautes dont la condamnation a été obtenue. Assigner au pénal ou au civil les personnes physiques pose cependant un problème d'ordre pratique, dans la mesure où il n'est pas envisageable de multiplier les contentieux à l'infini, mais également d'ordre sociétal. Outre leur portée limitée, des attaques frontales contre les internautes créent un effet d'image des industries culturelles très négatif auprès de leur propre public. Aussi, il est apparu judicieux aux membres de la commission de pouvoir également agir à l'encontre des éditeurs ou distributeurs de logiciels permettant les échanges illicites, qui trouvent dans ces activités un intérêt économique manifeste, plutôt que de mettre l'internaute au premier plan en terme de responsabilité.

Afin de consacrer sans ambiguïté la responsabilité des éditeurs de logiciels P2P, le CSPLA propose d'amender le projet de loi « droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information » précisant la possibilité, en sus de celle d'agir contre les auteurs directs d'actes de contrefaçon réalisés dans le cadre d'échanges P2P, de poursuivre ceux qui fournissent ou tolèrent, à dessein, les moyens de commettre de tels actes. Le code de la propriété intellectuelle serait complété en prévoyant la possibilité de poursuivre les éditeurs de logiciels de P2P qui commettraient une faute, appréhendée sous deux facettes.

La première facette correspondrait au cas d'un éditeur qui mettrait sur le marché un logiciel destiné à permettre un usage illégal du P2P. La seconde facette serait relative à la négligence coupable d'un éditeur de logiciel de P2P. En effet, l'hypothèse d'un usage dévoyé d'un logiciel de P2P originellement mis sur le marché à des fins licites se présentera fréquemment. Dans un tel cas, la responsabilité de l'éditeur pourra être retenue s'il commet une faute consistant à tolérer l'usage massivement illite de son logiciel sans prendre des dispositions pour tenter de limiter cet usage illicite. Il ne s'agit évidemment pas de faire supporter à l'éditeur un fardeau qui n'est pas le sien. Pour autant, l'inaction persistante de l'éditeur connaissant parfaitement l'usage illicite de son logiciel pourrait être fautive dans le cas où certaines mesures prises en considération de la destination principale de son logiciel pourraient limiter les effets pervers de ce dernier. Il reviendrait au juge d'apprécier, en fonction des circonstances de fait, la situation dans laquelle, par sa négligence coupable, l'éditeur profiterait indûment du système au détriment des ayants droit des œuvres échangées de façon illégale.

A travers cette responsabilisation des éditeurs de logiciels, l'ambition est de favoriser le développement de logiciels de partage d'une nouvelle génération respectueux de la propriété littéraire et artistique, qui créeront de nouvelles opportunités au bénéfice de tous : ayants droit, utilisateurs, acteurs de l'Internet et opérateurs de télécommunications qui évolueront dans un cadre clarifié.

Une ébauche d'amendement au projet de loi « droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information » est annexée à l'avis.

### 2.1.2 Solution technique visant à empêcher la captation non autorisée de flux hertziens numériques audio ou de leur simulcasting

Le CSPLA a constaté que le phénomène des échanges de fichiers de pair à pair n'était qu'un aspect des téléchargements effectués à partir de réseaux de communication en ligne. Les logiciels de type StationRipper permettent de capter un flux numérique audio, d'en isoler les différents éléments, et notamment les phonogrammes inclus dans les programmes, et de les copier sur un disque dur. Les risques pour les industries culturelles sont importants.

Si l'analyse juridique conduit à penser qu'il s'agit là d'actes susceptibles d'engager la responsabilité de ceux qui, à un titre ou à un autre, y participent, il apparaît, là encore, opportun d'intervenir en amont plutôt que de sanctionner en aval. Dans ce but, le CSPLA suggère que le Conseil supérieur de l'audiovisuel étudie la possibilité d'une modification de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication. Techniquement, elle consisterait en l'occultation des URL des diffuseurs, la diffusion aléatoire des métadonnées, ou en l'utilisation de DRM spécifiquement conçus à cet effet.

## **2.2. Accompagner le développement d'offres légales diversifiées**

Outre le volet juridique, qui, comme on l'a noté devrait inciter les éditeurs de logiciels P2P à rentrer dans la légalité, les pouvoirs publics auront à jouer un rôle d'accompagnement de l'essor des plate - formes en ligne et de l'émergence du P2P légal. Des cadres de négociations devront être encouragés afin d'assurer les conditions du développement de ces offres autorisées : interopérabilité des standards mis en œuvre, respect de la diversité des œuvres proposées, insertion harmonieuse de ces nouveaux modes de distribution parmi les modes d'exploitation existants et juste répartition de la valeur ajoutée. Il a été souligné que les nouvelles conditions de distribution des contenus créent de nouvelles sources de valeur mais qu'elles sont également à l'origine de tensions pour la répartition de ces revenus. Un partage équilibré des ressources entre les différents acteurs des filières culturelles doit être recherché.

Loin de se limiter à un aspect défensif ou compensatoire, il s'agit, au contraire, de favoriser les investissements permettant le développement des industries culturelles et une meilleure satisfaction des attentes des consommateurs.

## ANNEXE 1

*Projet de loi de transposition de la directive sur les droits d'auteurs et les droits voisins dans la société de l'information*

\*\*\*

### **Projet d'amendement**

\*\*\*

#### **Article XXX**

I. Est inséré dans le code de la propriété intellectuelle un article L.335-3-3 ainsi rédigé :

« **Article L.335-3-3** : Sans préjudice de l'application de l'article L. 121-7 du code pénal, est assimilé au délit de contrefaçon :

1° Le fait, sciemment, d'éditer ou de mettre à la disposition du public, sous quelque forme que ce soit, un logiciel manifestement destiné à la mise à la disposition du public non autorisée entre utilisateurs de ce logiciel d'œuvres ou d'objets protégés par un droit de propriété littéraire et artistique, ou de provoquer, sous quelque forme que ce soit, ces utilisateurs à une telle mise à la disposition du public non autorisée d'œuvres ou d'objets protégés.

2° Le fait, sciemment, de provoquer à la mise à la disposition du public, sous quelque forme que ce soit, ou à l'utilisation d'un logiciel visé au 1° ci-dessus. »

II. Est inséré dans le code de la propriété intellectuelle un article L. YYY ainsi rédigé :

« **Article L. YYY** : Sans préjudice de l'application des articles 1382 et suivants du code civil, engage sa responsabilité toute personne éditant un logiciel, ou mettant sciemment ce logiciel à la disposition du public, qui n'a pas fait toutes diligences utiles pour, compte tenu de la destination principale dudit logiciel, en éviter l'usage pour la mise à la disposition du public non autorisée entre utilisateurs dudit logiciel d'œuvres ou d'objets protégés par un droit de propriété littéraire et artistique, dès lors qu'il est manifeste que ledit logiciel est massivement utilisé pour un tel usage.»

\*

## ANNEXE 2

### **Avis minoritaire**

\*\*\*

Il a été décidé lors de la réunion plénière du 7 décembre 2005, à la majorité requise par l'article 9 du règlement intérieur du Conseil supérieur, d'annexer à l'avis n°2005-2 la mention que M. Xavier BLANC, représentant titulaire des artistes-interprètes, a voté contre l'adoption de l'avis n°2005-2.

### **3. La préparation du projet de loi relatif projet de loi relatif au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information**

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a donné, lors de sa séance du plénière du 5 décembre 2002, un avis favorable accompagné de recommandations sur le projet de loi élaboré par le gouvernement, qui a été présenté en conseil des ministres le 12 novembre 2003 et déposé sur le bureau de l'Assemblée nationale le même jour.



A la demande du gouvernement, le Conseil supérieur a examiné à nouveau certaines questions posées par ce projet de loi : cf. II. 2 du présent rapport sur « La distribution des contenus numériques en ligne ».

### **III. Annexes**

#### **1. Arrêté du 10 juillet 2000 portant création du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique**

Le garde des sceaux, ministre de la justice, et la ministre de la culture et de la communication,

Vu le code de la propriété intellectuelle ;

Vu l'ordonnance n°58-1270 du 22 décembre 1958 modifiée portant loi organique relative au statut de la magistrature ;

Vu le décret n°82-394 du 30 mai 1982 modifié relatif à l'organisation du ministère de la culture ;

Vu le décret n°90-437 du 28 mai 1990 fixant les conditions et les modalités de règlement des frais occasionnés par les déplacements des personnels civils sur le territoire métropolitain de la France lorsqu'ils sont à la charge des budgets de l'Etat, des établissements publics nationaux et de certains organismes subventionnés ;

Vu le décret n°97-713 du 11 juin 1997 modifié relatif aux attributions du ministre de la culture et de la communication,

Arrêtent :

**Art. 1er.** - Il est institué auprès de la ministre de la culture et de la communication un Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, pour une durée de six ans.

**Art. 2.** - Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique est chargé de conseiller la ministre de la culture et de la communication en matière de propriété littéraire et artistique. Il est saisi par elle d'un programme de travail et chargé de faire des propositions et recommandations dans ce domaine. Il peut proposer à la ministre de la culture et de la communication d'étudier toute question relative à son domaine de compétence.

Le Conseil supérieur remplit une fonction d'observatoire de l'exercice et du respect des droits d'auteur et droits voisins et de suivi de l'évolution des pratiques et des marchés à l'exception des questions de concurrence qui relèvent du Conseil de la concurrence. Il peut provoquer le lancement d'études correspondant à ses missions et proposer toute mesure concernant la propriété littéraire et artistique française à l'étranger.

Le président rend compte des travaux du conseil à la ministre de la culture et de la communication par voie d'avis écrits dont il lui est accusé réception et par l'établissement d'un rapport annuel. Il est informé des suites données par le Gouvernement à ses propositions et recommandations.

**Art. 3.** - Pour aider à la résolution des différends relatifs à l'application de la législation en matière de propriété littéraire et artistique sur des sujets qui mettent en cause les intérêts collectifs des professions, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique peut proposer à la ministre de la culture et de la communication la désignation d'une personnalité qualifiée chargée d'exercer une fonction de conciliation.

**Art. 4.** - Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique comprend un conseiller d'Etat, président, ainsi qu'un conseiller à la Cour de cassation, vice-président. Le président et le vice-président sont nommés, pour une durée de trois ans renouvelable, par arrêté conjoint de la ministre de la culture et de la communication et de la ministre de la justice, sur proposition du vice-président du Conseil d'Etat et du premier président de la Cour de cassation.

Il comprend en outre :

Membres de droit :

- le directeur du cabinet de la ministre de la culture et de la communication ou son représentant ;
- le directeur de l'administration générale au ministère de la culture et de la communication ;
- le directeur du service juridique et technique de l'information et de la communication ;
- le directeur des affaires civiles et du sceau au ministère de la justice ;
- un représentant du ministre de l'éducation nationale et de la recherche ;
- un représentant du ministre de l'économie, des finances et de l'industrie ;
- un représentant du ministre des affaires étrangères.

Le directeur de l'administration générale au ministère de la culture et de la communication est assisté du sous-directeur des affaires juridiques et du chef du bureau de la propriété littéraire et artistique qui assurent le secrétariat général du Conseil supérieur.

Les représentants des ministres ci-dessus désignés sont nommés par les ministres dont ils relèvent pour une durée de trois ans renouvelable. Les directeurs d'administration centrale peuvent être suppléés par un haut fonctionnaire ou magistrat placé sous leur autorité.

Huit personnalités qualifiées en matière de propriété littéraire et artistique nommées par arrêté de la ministre de la culture et de la communication pour une durée de trois ans renouvelable, dont trois professeurs d'université et deux avocats à la cour.

Trente-deux membres représentant les professionnels nommés par arrêté de la ministre de la culture et de la communication pour une durée de trois ans renouvelable et ainsi répartis :

- dix représentants des auteurs ;
- deux représentants des auteurs et éditeurs de logiciels et bases de données ;
- deux représentants des artistes-interprètes ;
- deux représentants des producteurs de phonogrammes ;
- deux représentants des éditeurs de presse ;
- deux représentants des éditeurs de livres ;
- deux représentants des producteurs audiovisuels ;

- deux représentants des producteurs de cinéma ;
- deux représentants des radiodiffuseurs ;
- deux représentants des télédiffuseurs ;
- deux représentants des éditeurs de services en ligne ;
- deux représentants des consommateurs.

Les représentants des professionnels peuvent se faire représenter par un suppléant désigné dans leur arrêté de nomination.

**Art. 5.** - Des commissions spécialisées sont créées au sein du Conseil supérieur, en tant que de besoin, par décision du président du Conseil supérieur qui désigne la personne chargée d'en présider les travaux et qui en fixe la composition. En fonction de leur champ de compétence, elles comprennent, le cas échéant, des experts extérieurs au Conseil supérieur.

**Art. 6.** - Le Conseil supérieur adopte son règlement intérieur sur proposition de son président.

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique est assisté de rapporteurs, membres du Conseil d'Etat ou de la Cour des comptes, et de magistrats de l'ordre judiciaire désignés par le président du Conseil supérieur, respectivement, sur proposition du vice-président du Conseil d'Etat, du premier président de la Cour des comptes et du ministre de la justice. En outre, les membres du Conseil supérieur peuvent être désignés comme rapporteur. Les rapporteurs rendent compte de leurs travaux ou de ceux de la commission dans laquelle ils siègent au Conseil supérieur.

**Art. 7.** - Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique se réunit sur convocation de son président au moins deux fois par an. Il se réunit de plein droit à la demande de la ministre de la culture et de la communication ou des deux tiers de ses membres.

Il peut entendre, en tant que de besoin, des experts extérieurs ou toute personne dont la collaboration est utile à ses travaux.

**Art. 8.** - Le suivi et la coordination des travaux du Conseil supérieur sont assurés par un bureau élu par le Conseil supérieur parmi ses membres comprenant, outre le président du Conseil supérieur, président du bureau, et le directeur de l'administration générale au ministère de la culture, un représentant des personnalités qualifiées et six représentants respectifs des auteurs, des artistes, des producteurs, des éditeurs, des diffuseurs et des utilisateurs.

**Art. 9.** - Les fonctions de membre du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique sont gratuites. Il peut toutefois être alloué des indemnités correspondant aux frais de déplacement et de séjour effectivement supportés à l'occasion des réunions du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, dans les conditions prévues par le décret du 28 mai 1990 susvisé fixant les conditions et les modalités de règlement des frais occasionnés par les déplacements des personnels civils sur le territoire métropolitain de la France lorsqu'ils sont à la charge des budgets de l'Etat, des établissements publics nationaux et de certains organismes subventionnés. En outre, les rapporteurs peuvent être rétribués sur les crédits de vacation du ministère de la culture et de la communication.

**Art. 10.** - Le directeur de l'administration générale au ministère de la culture et de la communication est chargé de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au Journal officiel de la République française.

## **2. Règlement intérieur du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique**

Vu l'arrêté du 10 juillet 2000 publié au J.O du 18 septembre 2000, et notamment son article 6,

Vues les délibérations du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique du 4 octobre 2001 et du 14 octobre 2004,

**Art. 1er.** - La date et l'ordre du jour des séances du Conseil supérieur sont fixés par son président. Ce dernier convoque les membres titulaires et suppléants quinze jours au moins avant la date de la séance. L'ordre du jour de la séance et les documents qui s'y rapportent sont transmis dans les mêmes délais.

**Art. 2.** - Un membre titulaire qui ne pourrait être présent en informe son suppléant ainsi que le secrétariat général du Conseil supérieur. En cas d'indisponibilité du suppléant, le membre titulaire en informe le secrétariat général. Un membre suppléant peut assister à une séance à laquelle siège le membre titulaire, mais sans prendre part au vote.

**Art. 3.** - Les experts dont l'audition serait utile sont convoqués par le président.

**Art. 4.** - Le Conseil supérieur ne siège que si les trois quarts de ses membres sont présents ou représentés par leur suppléant. Si ce quorum n'est pas atteint, le Conseil supérieur est à nouveau réuni dans un délai de huit jours ; il peut alors délibérer, si la moitié au moins de ses membres sont présents ou représentés par leur suppléant.

**Art. 5.** - Les séances du Conseil supérieur ne sont pas publiques. Les membres et les experts auditionnés sont tenus à l'obligation de discrétion en ce qui concerne, d'une part, les documents et informations dont ils ont eu connaissance, d'autre part, le contenu des délibérations du Conseil supérieur.

**Art. 6.** - Le Conseil supérieur ne peut délibérer que sur les questions inscrites à l'ordre du jour de la séance. Toutefois, à l'initiative du président, ou, avec son accord, à la demande de douze membres une question non inscrite à l'ordre du jour peut être examinée ; si elle fait l'objet d'un avis ou d'une recommandation, elle ne peut être adoptée que par consensus.

**Art. 7.** - Le président ouvre et clôture la séance. Il dirige les délibérations, en fonction de l'ordre du jour, et veille au bon déroulement des débats, dans le respect des dispositions du présent règlement et de l'arrêté susvisé. Il décide, s'il y a lieu, des suspensions de séances.

**Art. 8.** - A l'initiative du président, ou avec son accord, tout document utile peut être lu ou distribué en séance.

**Art. 9.** - Les avis et recommandations du Conseil supérieur sont adoptés par consensus ou à l'issue d'un vote. Ils sont adressés au ministre chargé de la culture. Les votes ont lieu à main levée. Toutefois, il peut être procédé, à la demande du président ou des deux tiers des membres présents ou représentés par leur suppléant, à un vote à bulletin secret. Les avis ou recommandations sont adoptés à la majorité simple des voix des membres présents ou représentés par leur suppléant. Si un quorum de présence des deux tiers du total des membres ou de leurs suppléants n'est pas atteint, le vote est reporté à la séance suivante. Sur proposition du quart des membres présents, un avis minoritaire est annexé à l'avis majoritaire.

**Art. 10.** - Les positions exprimées et les conclusions des débats, ainsi que, s'il y a lieu, le résultat des votes, font l'objet d'un compte rendu. Celui-ci est adressé aux membres du Conseil supérieur et approuvé lors de la séance suivante. Le compte-rendu est alors signé par le président. Il est transmis au ministre chargé de la culture.

**Art. 11.** - Le secrétariat général du Conseil supérieur est assuré par la direction de l'administration générale (sous direction des affaires juridiques, bureau de la propriété littéraire et artistique) du ministère de la culture et de la communication.

**Art. 12.** - Le président fixe les réunions du bureau du Conseil supérieur, ainsi que leur ordre du jour. Il en réunit les membres.

**Art. 13.** - Le président décide de la création des commissions spécialisées en fonction des sujets que le Conseil supérieur s'est vu confier par le ministre chargé de la culture ou que le Conseil supérieur a proposés à ce dernier. Le président désigne le président et le rapporteur de chaque commission, et fixe la composition et le calendrier de ses travaux. Le président de chaque commission décide des modalités de son fonctionnement, après avis de ses membres.

**Art. 14.** - Le président peut déléguer au vice président tout ou partie des pouvoirs tels qu'ils sont définis par le présent règlement.

*Certifié conforme aux délibérations du 4 octobre 2001 et du 14 octobre 2004*

Paris, le 24 octobre 2005,

Le président, Jean-Ludovic SILICANI

### **3. Composition du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique**

*La composition actuelle du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique résulte des arrêtés du ministre de la culture et de la communication du 2 juin 2004 portant nomination du président et du vice-président, du 3 à septembre 2004 portant nomination des autres membres et des trois arrêtés ultérieurs (18 novembre 2004, 10 août 2005 et 17 juillet 2006) mettant à jour le collège des représentants des professionnels.*

#### ► PRÉSIDENT ET VICE-PRÉSIDENT

- Jean-Ludovic SILICANI est conseiller d'Etat, ingénieur civil des mines, titulaire d'un DEA de sciences économiques, ancien élève de l'Ecole nationale d'administration (1978-1980). Carrière : auditeur au conseil d'Etat, rapporteur à la section du contentieux et à la section des travaux publics (1980-1984), président de la mission juridique du Conseil d'Etat auprès du ministère de l'industrie et de la recherche (1983-1984), maître des requêtes au conseil d'Etat (1984-1996), directeur à l'Agence nationale de valorisation de la recherche (Anvar) (1984-1986), directeur de l'administration générale au ministère de la culture et de la communication (1986-1992), directeur général de l'établissement public de la bibliothèque de France (1992-1993), directeur du cabinet de Simone Veil (ministre d'Etat, ministre des affaires sociales, de la santé et de la ville) (1993), rapporteur général de la mission placée auprès du Premier ministre sur les responsabilités et l'organisation de l'Etat (1993-1994), commissaire à la réforme de l'Etat (1995-1998), conseiller d'Etat (depuis 1996), en fonction au conseil d'Etat depuis septembre 1998, président de sous-section au Conseil d'Etat depuis 2003.
- Pierre GUERDER est conseiller-doyen à la Cour de cassation. Lauréat de la Faculté de droit de Strasbourg, avocat stagiaire, attaché au Parquet, il a été reçu au premier concours de l'Ecole nationale de la magistrature (1959-60). Carrière : substitut à Rouen (1964), puis Versailles (1966), conseiller référendaire à la Cour de cassation (1971), président du tribunal de grande instance de Grenoble (1981), président de chambre à la cour d'appel de Paris (1987), conseiller à la Cour de cassation (1990), affecté à la chambre criminelle, puis à la 2e chambre civile (1997), doyen de la chambre depuis 1999. Activités complémentaires : cabinet du garde des Sceaux (conseiller technique 1975-76), Tribunal des conflits (1978-1981, 1996-1998), Commission de révision des condamnations pénales (président suppléant 1991-1996), Commission d'aide exceptionnelle aux entreprises de presse (1993), Association des hautes juridictions de cassation des pays ayant en partage l'usage du français (secrétaire général 2001-2004), Conseil supérieur de l'Agence France Presse (vice-président 1999-2004), Commission de la rémunération équitable (président 2001-2004).

#### ► REPRESENTANTS DES ADMINISTRATIONS

*Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique comprend des représentants des administrations suivantes.*

- Ministère de la culture et de la communication.
- Ministère de la justice.
- Ministère de l'éducation nationale.
- Ministère de l'économie, des finances et de l'industrie.
- Ministère des affaires étrangères.

## ► PERSONNALITES QUALIFIEES

*Huit personnalités qualifiées en matière de propriété littéraire et artistique sont nommées par arrêté de la ministre de la culture et de la communication pour une durée de trois ans renouvelable, dont trois professeurs d'universités et deux avocats à la cour<sup>1</sup> :*

- Valérie-Laure BENABOU, professeur agrégé de droit à l'Université de Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines.
- Josée-Anne BENAZERAF, avocate à la Cour, avocat associée au sein de la SCP Darteville-Bénazéraf-Merlet, en charge des affaires de propriété intellectuelle. Responsable de la commission de la propriété littéraire et artistique au sein de la commission de la propriété intellectuelle de l'ordre des avocats à la Cour de Paris.
- Isabelle FALQUE PIERROTIN, diplômée de l'ENA et de HEC, est conseiller d'Etat . Elle a été directeur auprès du président de Bull (de 1991 à 1993). Elle a ensuite rejoint le cabinet de Jacques Toubon, au ministère de la Culture, en tant que directeur-adjoint (de 1993-1995). Elle a ensuite été expert de l'OCDE pour le développement de la coopération internationale sur Internet (1996-1997), avant de coordonner les travaux du Conseil d'Etat sur Internet et les réseaux numériques (1998). Puis elle a assuré le suivi des propositions faites au gouvernement par le Conseil d'Etat à partir de septembre 1998. Isabelle Falque-pierrotin est chargée, en décembre 2000, de mettre en place le Forum des droits sur l'Internet dont elle préside le conseil d'orientation depuis mai 2001.
- Joëlle FARCHY, professeur à l'université Paris 1, membre du centre d'économie de la Sorbonne-Paris 1. Diplômée de l'Ecole nationale supérieure de Cachan. Spécialisée en économie des industries culturelles.
- André LUCAS, professeur à l'université de Nantes. Responsable du DEA de propriété intellectuelle aux universités de Nantes et de Poitiers depuis 1985. Directeur du Juris-Classeur propriété littéraire et artistique. Membre depuis 1991 du groupe d'experts auprès de la commission européenne (marché intérieur).
- Jean MARTIN, avocat à la Cour, chargé d'enseignement à l'université Paris-Dauphine. Expert près de la commission européenne. Directeur de l'Encyclopédie du droit de la communication, auteur de nombreux articles et ouvrages sur le droit de la communication.
- Pierre SIRINELLI, professeur à l'université Paris-1 (Panthéon-Sorbonne), doyen honoraire de la faculté Jean Monnet, président de l'AFPIDA (association pour la protection internationale du droit d'auteur), vice-président de l'ALAI (association littéraire et artistique internationale), directeur du CERDI (centre d'études et de recherche en droit de l'immatériel), directeur du DESS de droit du numérique et des nouvelles techniques.

## ► REPRÉSENTANTS DES PROFESSIONNELS

---

<sup>1</sup> Un siège est actuellement vacant au titre des personnalités qualifiées.



- Représentants des auteurs
  - Jacques BARSAC (titulaire) - société civile des auteurs multimédia (SCAM)
  - Olivier DA LAGE (titulaire) - syndicat national des journalistes (SNJ)
  - Gérard DAVOUST (titulaire) - société d'auteurs compositeurs et d'éditeurs de musique (SACEM)
  - Laurent DUVILLIER (titulaire) - société civile des auteurs multimédia (SCAM)
  - Jean-Marc GUTTON (titulaire) - société des auteurs dans les arts graphiques et plastiques (ADAGP)
  - Laurent HEYNEMANN (titulaire) - société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)
  - Bernard MIYET (titulaire) - société d'auteurs compositeurs et d'éditeurs de musique (SACEM)
  - Emmanuel de RENGERVE (titulaire) - syndicat national des auteurs et compositeurs (SNAC)
  - Pascal ROGARD (titulaire) - société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)
  - François TAILLANDIER (titulaire) - association dénommée société des gens de lettres (SGDL)
  - Olivier BRILLANCEAU (suppléant) - société des auteurs de l'image fixe (SAIF)
  - Thierry DESURMONT (suppléant) - société d'auteurs compositeurs et d'éditeurs de musique (SACEM)
  - Marie-Christine LECLERC-SENOVA (suppléant) - société civile des auteurs multimédia (SCAM)
  - Claude LEMESLE (suppléant) - société d'auteurs compositeurs et d'éditeurs de musique (SACEM)
  - Guillaume MARSAL (suppléant) - association dénommée société des gens de lettres (SGDL)
  - Dominique PANKRATOFF (suppléant) - Union nationale des auteurs et compositeurs (UNAC)
  - Christiane RAMONBORDES (suppléant) - société des auteurs dans les arts graphiques et plastiques (ADAGP)
  - Hélène SAILLON-DESCHAMPS (suppléant) - société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)
  - Christian WENDEL (suppléant) - syndicat des journalistes-Force ouvrière (SJ-FO)
  - Nicole ZMIROU (suppléant) - société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)
  
- Représentants des auteurs et éditeurs de logiciels et bases de données
  - Bertrand SALORD (titulaire) - business software alliance (BSA)
  - Olivier WRIGHT (titulaire) - syndicat de l'édition des logiciels de loisirs (SELL)
  - Daniel DUTHIL (suppléant) - agence pour la protection des programmes (APP)
  - Antoine VILLETTE (suppléant) - association des producteurs d'œuvres multimédia (APOM)
  
- Représentants des artistes-interprètes
  - Xavier BLANC (titulaire) - société de perception et de distribution des droits des artistes interprètes de la musique et de la danse (SPEDIDAM)
  - Bruno ORY-LAVOLLEE (titulaire) - société pour l'administration des droits des artistes et musiciens interprètes (ADAMI)
  - Catherine ALMERAS (suppléant) - syndicat français des artistes-interprètes (SFA)
  - Laurent TARDIF (suppléant) - syndicat national des artistes musiciens de France (SNAM)
  
- Représentants des producteurs de phonogrammes
  - Jérôme ROGER (titulaire) - union des producteurs phonographiques français indépendants (UPFI)
  - Hervé RONY (titulaire) - syndicat national de l'édition phonographique (SNEP)
  - Karine COLIN (suppléant) - société civile des producteurs de phonogramme en France (SPPF)
  - Marc GUEZ (suppléant) - société civile des producteurs de phonogrammes (SCPP)
  
- Représentants des éditeurs de presse
  - Xavier ELLIE (titulaire) - fédération nationale de la presse française (FNPF)
  - Patrick LANTZ (titulaire) - syndicat de la presse magazine et d'information (SPMI)
  - Jean-Pierre DELIVET (suppléant) - syndicat de la presse quotidienne régionale (SPQR)
  - Charles-Henri DUBAIL (suppléant) - fédération nationale de la presse d'information spécialisée (FNPS)

- Représentants des éditeurs de livres
  - Vianney de la BOULAYE (titulaire) – syndicat national de l'édition
  - François GEZE (titulaire) - syndicat national de l'édition (SNE)
  - Christine de MAZIERES (suppléant) - syndicat national de l'édition (SNE)
  - Olivier RHEIMS (suppléant) - syndicat national de l'édition (SNE)
  
- Représentants des producteurs audiovisuels
  - Jacques PESKINE (titulaire) - union syndicale de la production audiovisuelle (USPA)
  - Marc-Olivier SEBBAG (titulaire) - syndicat des producteurs indépendants (SPI)
  - Anne-Sophie BARD (suppléant) - syndicat des producteurs indépendants (SPI)
  - Benjamin MONTELS (suppléant) - union syndicale de la production audiovisuelle (USPA)
  
- Représentants des producteurs de cinéma
  - René BONNELL (titulaire) - chambre syndicale des producteurs et exportateurs de films français (CSPEFF)
  - Thierry CARLIER (titulaire) - union des producteurs de films (UPF)
  - Idzard VAN DER PUYL (suppléant) - chambre syndicale des producteurs et exportateurs de films français (CSPEFF)
  - Jean-Claude ZYLBERSTEIN (suppléant) - union des producteurs de films (UPF)
  
- Représentants des radiodiffuseurs
  - Philippe GAULT (titulaire) - syndicat interprofessionnel des radios et télévisions indépendants (SIRTI)
  - Jean-Michel KERDRAON (titulaire) - syndicat des éditeurs radiophoniques nationaux (SRN)
  - Emmanuel BOUTTERIN (suppléant) - Syndicat National des Radios Libres (SNRL)
  - Diane BROSOLETT-CALONI (suppléant) - syndicat des radios généralistes privées (SRGP)
  
- Représentants des télédiffuseurs
  - Philippe BELINGARD (titulaire) - association des employeurs du service public de l'audiovisuel - France télévision
  - Jean-Michel COUNILLON (titulaire) - TF1
  - Pascaline GINESTE (suppléant) - CANAL +
  - Guillaume GRONIER (suppléant) - association des chaînes du câble et des satellites (ACCES)
  
- Représentants des éditeurs de services en ligne
  - Emmanuel MICHAU (titulaire) - association pour le commerce et les services en ligne (ACSEL)
  - Arnaud VALETTE (titulaire) - groupement des éditeurs des service en ligne (GESTE)
  - Richard POTTECHER (suppléant) - groupement français de l'industrie de l'information (GFII)
  - Dominique VALLEE (suppléant) - groupement français de l'industrie de l'information (GFII)
  
- Représentants des consommateurs
  - Alain BAZOT (titulaire) - UFC-Que choisir
  - Daniel TOURNEZ (titulaire) - association pour l'information et la défense des consommateurs salariés (INDECOSA-CGT)
  - Michel DIARD (suppléant) - association pour l'information et la défense des consommateurs salariés (INDECOSA-CGT)
  - Julien DOURGNON (suppléant) - UFC-Que choisir.

## **Renseignements pratiques sur le CSPLA**

### **Adresse postale :**

Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique  
Ministère de la culture et de la communication  
3, rue de Valois  
75001 PARIS

### **Site Internet :**

<http://www.culture.gouv.fr/culture/cspla/conseil.htm>

### **Président :**

Jean-Ludovic SILICANI

### **Secrétariat :**

David BLIN  
01 40 15 82 16  
[cspla@culture.gouv.fr](mailto:cspla@culture.gouv.fr)

**Chargé de mission responsable des fonctions de veille et de prospective :**

David POUCHARD