

# Créer, diffuser, protéger

L'agilité de la propriété intellectuelle à  
l'épreuve du Marché Unique Numérique

Mars 2016



**FORUM  
D'AVIGNON**  
*Culture is future*



**EY**

Building a better  
working world

# Sommaire

**4** Les défis économiques du Marché Unique Numérique

**5** Les défis juridiques du Marché Unique Numérique

**6** EY et le Forum d'Avignon

**7** Édito

**9** **L'agilité de la sphère culturelle face à la révolution digitale**

- Culture vs Digital : d'une mort annoncée de l'industrie culturelle aux nouveaux équilibres économiques
- Culture vs Digital : la revanche du contenu
- Culture + Digital : le digital, théâtre des métamorphoses de la culture

**19** **L'agilité de la propriété intellectuelle face au Marché Unique Numérique**

- Les contours du Marché Unique Numérique
- Les faux débats suscités par le Marché Unique Numérique
- Les vrais défis du Marché Unique Numérique : le « stress test » du droit d'auteur

**37** **La culture au cœur de la nouvelle économie collaborative**

- La création n'est pas uberisable, mais ses revenus peuvent l'être
- Économie du partage, usage et culture
- Numérique : quand la culture devient patrimoine

## A propos du Forum d'Avignon

Créé en 2007, le Forum d'Avignon est un laboratoire d'idées et un lieu de rencontres internationales au service de la culture, de la filière culturelle et créative et de leur dialogue avec le monde économique et numérique. Depuis 2011, les rencontres internationales du Forum d'Avignon se prolongent également au-delà des frontières, en Allemagne (Forum d'Avignon@Ruhr) et en Espagne (Forum d'Avignon@Bilbao). Le laboratoire d'idées du Forum d'Avignon a notamment popularisé le poids de la filière culturelle et créative dans l'économie ou encore l'effet multiplicateur des investissements culturels pour la croissance et quantifié son rôle dans l'attractivité des territoires.

[www.forum-avignon.org](http://www.forum-avignon.org)

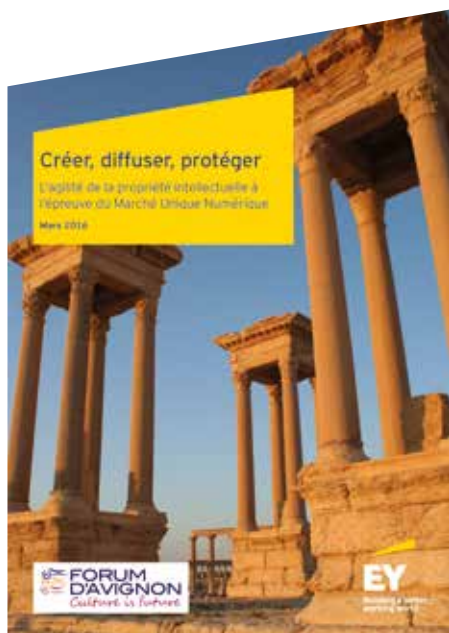
@forumavignon

#FAbdx

#PrixStartupFA

Couverture : Palmyre en 2014

La présente publication peut être téléchargée sur les sites d'EY ([www.ey.com/mediaentertainment](http://www.ey.com/mediaentertainment)) et du Forum d'Avignon ([www.forum-avignon.org](http://www.forum-avignon.org)).



## Principaux enseignements de l'étude

**Des pronostics déjoués :** la révolution du numérique n'a pas entraîné la fin des industries culturelles, mais la fin des industries culturelles telles que nous les connaissons. Véritable théâtre de la transformation, l'écosystème numérique a enrichi la palette et la diversité de l'économie culturelle, tant sur la création, la production que la diffusion.

**Un résultat inattendu :** le physique est mort, vive le physique ! Après une disparition annoncée, les contenus culturels matériels font leur retour ou affichent leur résistance, que ce soit sous la forme de livres, de vinyles ou de lieux de rencontres et de commerce.

**De nouvelles règles du jeu :** au cœur de l'économie collaborative et du numérique, l'économie culturelle doit poursuivre sa mutation pour répondre aux attentes des usagers tout en développant des modèles économiques équilibrés. L'expérimentation de solutions hybrides et innovantes, associées à un haut niveau de qualité de service sont la clé du succès de cette évolution.

**Vers une nouvelle frontière :** si l'Europe souhaite une « harmonisation conquérante », il est néanmoins indispensable de s'assurer en amont que chaque écosystème concerné est eurocompatible. Il est également important que l'Union européenne mette en place une politique d'harmonisation qui lui soit propre, et ne qui ne soit calqué sur un assemblage de concepts étrangers. Enfin, il est impératif de restaurer la sécurité juridique afin que chaque justiciable - artiste, entreprise ou consommateur - soit à même de comprendre la teneur et les frontières de la propriété intellectuelle.

# Les défis économiques et juridiques

## **Adapter les écosystèmes nationaux aux frontières de l'Union :**

L'harmonisation « totale » des législations nationales sur le droit d'auteur ne peut se faire sans s'accorder au préalable de modèles économiques adaptés à chaque écosystème concerné (audiovisuel, musique, édition, multimédia etc.).

## **Etendre l'impératif de transparence financière aux nouveaux médias**

Entamer une consultation sur la transparence des rémunérations dans les nouveaux médias, comme ce fut le cas pour l'industrie du cinéma.

## **Mieux lutter contre la contrefaçon en ligne et développer la stratégie « follow the money »**

Adapter notre système de « riposte graduée » et responsabiliser d'avantage les intermédiaires dans la lutte contre la contrefaçon en ligne. Harmoniser les sanctions au niveau communautaire.

## **Mettre en lumière le domaine public**

Développer les initiatives de méta-moteurs de recherches des œuvres du domaine public, développer des outils de lutte contre la copyfraud et le copyright trolling etc.

## **Promouvoir la protection du patrimoine immatériel**

Responsabiliser les dépositaires d'œuvres du patrimoine culturel (conservation, intégrité, mise à disposition sur format ouvert etc.) et imaginer un mécanisme de financement qui ne porte pas atteinte au domaine public.

## **Fédérer les intermédiaires pour le développement d'une offre collective innovante en réponse aux innovations des GAFAs.**

## **Favoriser l'émergence et l'expérimentation de modèles économiques hybrides**

Forme de sélection naturelle, ce sont les modèles économiques souples, les plus aptes et adaptés à leur environnement qui poursuivront leur route.

# du Marché Unique Numérique

## **Adapter et harmoniser les régimes d'exceptions au droit d'auteur**

La réalisation d'un Marché Unique Numérique imposera d'abord d'harmoniser les contours du droit d'auteur. Cette harmonisation ne peut être que progressive et devra impliquer tous les acteurs concernés. Les premières marches de cette harmonisation pourraient couvrir l'accès aux œuvres par les personnes handicapées (faire appliquer notamment le traité de Marrakech du 27 juin 2013), ou encore la notion d'inclusion fortuite.

## **Adapter et harmoniser les systèmes de rémunération et de « compensations équitables »**

Les systèmes de rémunération mériteraient d'être adaptés et harmonisés. En particulier, le régime de rémunération pour copie privée doit s'adapter au cloud et être pensé au niveau de l'Union Européenne.

## **Réduire, harmoniser et simplifier le calcul de la durée des droits patrimoniaux**

Pour assurer au droit d'auteur la cohérence et la lisibilité nécessaires au sein de l'Union Européenne et trouver un juste équilibre entre le monopole d'exploitation de l'auteur et la liberté d'accès au domaine public.

## **Sécuriser le cadre juridique des échanges et des prêts de biens culturels dématérialisés**

Encadrer le principe d'épuisement des droits et mieux définir la notion de communication au public. Pour éviter de dessaisir les auteurs du contrôle de leurs œuvres et de cannibaliser les différents cycles d'exploitation des œuvres.

## **Faciliter l'appréhension par l'entreprise des droits sur ses créations**

Moderniser le régime juridique des créations de salariés, en clarifiant les contours de l'œuvre collective et/ou en prenant exemple sur le régime spécifique applicable en matière de créations logicielles.

# EY et le Forum d'Avignon

## 8 ans de partenariat entre EY et le Forum d'Avignon

La vocation première du Forum d'Avignon est de rapprocher les mondes de la culture et de l'économie et de construire collectivement des propositions sur les enjeux qui comptent pour les acteurs de l'art et de la création. Le partenariat qui lie depuis maintenant huit ans EY au Forum témoigne d'un engagement commun, aux côtés des grands acteurs de l'univers des médias et du divertissement.

Depuis 2008, EY analyse les grandes thématiques inscrites au programme du Forum, pour leur donner, en capitalisant sur son expertise et son expérience reconnue dans le secteur, une traduction concrète à travers l'identification d'enseignements majeurs.

Année après année, EY a observé et décrypté les mouvements à l'œuvre dans l'industrie des médias et des contenus, face à

une révolution digitale qui a rebattu les cartes des forces en présence, à travers le prisme de la propriété intellectuelle (« La propriété intellectuelle à l'ère du numérique »), de la monétisation (« Monétiser les médias numériques »), de la vitesse de diffusion (« Maîtriser le tempo, organiser la relation entre le temps et la valeur dans l'industrie des médias et du divertissement ») ou encore de la structuration de l'écosystème entre les opérateurs de l'Internet, de télécommunications et les groupes médias autour des données personnelles culturelles (Comportements culturels et données personnelles au cœur du Big data, entre la nécessaire protection et une exploitation au service des nouveaux équilibres économiques), avant de soumettre à l'Unesco une déclaration préliminaire des droits de l'homme numérique (voir ci-dessous).

### Déclaration préliminaire des Droits de l'Homme Numérique #DDHN



- I. Les données personnelles en particulier numériques de tout être humain traduisent ses valeurs culturelles et sa vie privée. Elles ne peuvent être réduites à une marchandise.  
#ADN\_NUMERIQUE
- II. L'exploitation raisonnable des données est une opportunité pour le développement de la recherche et de l'intérêt général. Elle doit être encadrée par une charte éthique universelle protégeant la dignité, la vie privée, la création de chaque être humain et le pluralisme des opinions.  
#ETHIQUE #EQUITABLE
- III. Tout être humain a droit au respect de sa dignité, de sa vie privée et de ses créations, et ne peut faire l'objet d'aucune discrimination fondée sur l'accès à ses données personnelles et aux usages qui en sont faits. Nulle entité, publique ou privée, ne doit utiliser des données personnelles aux fins de manipuler l'accès à l'information, la liberté d'opinion ou les procédures démocratiques.  
#VIE\_PRIVEE
- IV. Tout être humain doit disposer d'un droit de regard, de confidentialité et de contrôle sur ses données personnelles y compris sur celles produites du fait de ses comportements et des objets connectés à sa personne. Il a droit à la protection de son anonymat quand il le souhaite.  
#DROIT\_DE\_REGARD
- V. Toute exploitation des données comme des créations de tout être humain suppose son consentement préalable, libre, éclairé, limité dans le temps et réversible.  
#CONSETEMENT
- VI. Les utilisateurs de données personnelles, quel que soit leur niveau de responsabilité, Etats, collectivités publiques et privées, entreprises et individus, doivent faire preuve d'une totale transparence dans la collecte et l'usage des données de tout être humain et en faciliter l'accès de chacun, la traçabilité, la confidentialité et la sécurisation.  
#TRANSPARENCE\_DES\_USAGES
- VII. La recherche et l'innovation ouvertes, s'appuyant sur le partage consenti et anonyme des données de tout être humain, dans le respect de sa dignité et de la diversité culturelle, sont favorables à l'intérêt général.  
#RECHERCHE #INTERET\_GENERAL
- VIII. La coopération de la société civile et des entreprises est nécessaire pour replacer l'être humain au cœur d'une société de confiance aidée par une utilisation raisonnable des données personnelles produites et déduites.  
#COOPERATION #SOCIETE\_AIDEE\_PAR\_LES\_DONNEES

## Édito

La vitalité et la diversité de la culture et de la création sont les premiers marqueurs de la santé d'une société. Qu'en est-il à l'heure où nous quittons une ère fondée sur l'économie de la propriété pour entrer dans des modèles régis par l'usage, et où le digital rebat les cartes des équilibres économiques ?

« Uberisation », « révolution des usages », « disruption » : autant de notions qui renvoient quotidiennement les consommateurs et les industries culturelles à un environnement complexe, transformé par des ruptures quasi-tectoniques des modèles économiques et des habitudes de consommation induites par la révolution numérique. La propriété intellectuelle, pilier des équilibres économique, sociaux et sociétaux des sphères culturelles, s'en retrouve elle-même ballotée d'une rupture à l'autre, dans un contexte institutionnel lui-même mouvant sous l'effet de débats européens parfois houleux sur le Marché Unique Numérique.

Se pose dès lors avec acuité la question du chemin vers lequel la propriété intellectuelle doit évoluer pour assurer (1) la protection et la rémunération de la création, (2) l'accessibilité et la diffusion au plus grand nombre et enfin (3) la conservation du patrimoine pour les générations futures : tel est en effet le triptyque, un et indivisible, qui sous-tend la pérennité de la sphère culturelle.

EY a eu l'ambition dans cette étude d'analyser les métamorphoses de la sphère culturelle plongée dans le grand bain du digital et d'en mesurer les défis lancés à la propriété intellectuelle. Pour confirmer l'hypothèse selon laquelle le choc entre culture et digital s'est structuré en trois vagues successives : au raz de marée technologique a succédé une vague de « revanche du contenu », aujourd'hui transformée par la puissante lame de fond qu'est l'alliance inédite entre culture et digital, qui se nourrissent mutuellement. Cette hybridation repose sur des équilibres fragiles et une plus grande agilité de la propriété intellectuelle.

A l'ère de la révolution numérique et de ses nouveaux modèles économiques, la propriété intellectuelle traverse une phase de remise en cause sans précédent, qui vise toutes ses composantes, du droit des brevets au droit d'auteur. La notion même de propriété intellectuelle n'a jamais autant été attaquée, tant par la société civile que par les nouveaux acteurs économiques : elle serait inutile, inadaptée aux nouveaux modes de développements collaboratifs, délaissée par les nouveaux acteurs économiques, voire encombrante... Le projet de « Marché Unique Numérique », porté notamment par la Commission européenne, est certainement l'un des plus ambitieux et l'un des plus prometteurs.

EY a donc choisi de mener un « stress test » de l'agilité de la propriété intellectuelle à l'épreuve de ce Marché Unique Numérique, pour battre définitivement en brèche les idées reçues sur l'incompatibilité entre culture, digital et propriété intellectuelle et évaluer la maturité de l'écosystème numérique pour favoriser le dynamisme et la diversité de la création et la maturité du droit de la propriété intellectuelle pour protéger la culture dans un monde digitalisé.

Cette étude a vocation à rappeler que les défis du numérique ne pourront être relevés qu'en « marchant sur ses deux jambes », en ancrant la sphère culturelle dans un droit de la propriété intellectuelle agile et solide, et en favorisant la floraison de modèles économiques innovants qui répondent à l'attente ultime des consommateurs : des contenus culturels variés et de qualité.



**Bruno Perrin**  
Associé EY  
Responsable du secteur  
Technologies Médias Télécoms  
en France





The background of the page is a photograph of ancient Greek temple ruins. In the foreground, several tall, fluted columns stand against a clear blue sky. Above them, the remains of an entablature are visible, showing large, weathered stone blocks. A bright yellow rectangular box is overlaid on the right side of the image, containing the title and table of contents.

## L'agilité de la sphère culturelle face à la révolution digitale

Culture vs Digital : d'une mort annoncée de l'industrie culturelle aux nouveaux équilibres économiques 10

Culture vs Digital : la revanche du contenu 13

Culture + Digital : le digital, théâtre des métamorphoses de la culture 16

« Le monde de l'art n'est pas celui de l'immortalité, c'est celui de la métamorphose »

André Malraux,  
La création artistique



## D'une mort annoncée de l'industrie culturelle aux nouveaux équilibres économiques

### Quand le consommateur a privilégié le support au contenu

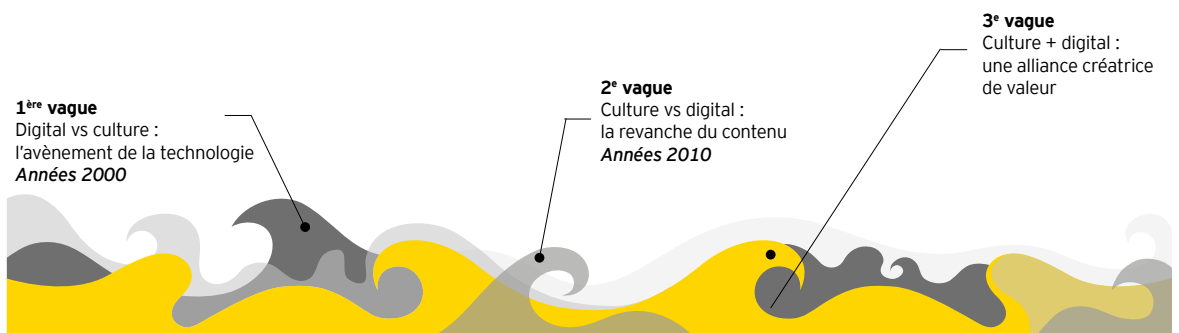
La première vague de la révolution numérique, basée sur l'innovation technologique, a suscité un fort engouement des consommateurs vers de nouveaux supports (lecteurs mp3 et ordinateurs portables, puis dans un second temps smartphones et tablettes), leur ouvrant un accès gratuit et illimité à une variété infinie de contenus culturels. Une déferlante technologique, renforcée par le développement du réseau Internet, qui s'est faite au détriment de l'acquisition de contenus culturels et cela pour 4 raisons principales :

- ▶ L'arrivée progressive de nouveaux *devices* répondant aux attentes des usagers en termes de mobilité, de facilité d'utilisation et de design ainsi que le développement des réseaux internet ont entraîné une baisse de la consommation des contenus physiques et matérialisés (photo, CD, DVD...).
- ▶ Le budget alloué par les utilisateurs à ces équipements et aux abonnements Internet a cannibalisé celui dédié aux contenus.

- ▶ L'irruption au début des années 2000 d'un accès quasiment illimité à des contenus culturels dématérialisés, alimentés pour la plupart par une offre pirate, les consommateurs développant ainsi une « culture du gratuit » et des comportements d'utilisation certainement abusive de contenus culturels.
- ▶ Et enfin, une offre légale qui jusqu'alors faisait défaut, et dont le développement s'est longtemps heurté à la crainte des créateurs quant à la numérisation de leurs contenus.

Cette diminution de la propension à dépenser pour l'acquisition légale de contenus culturels a entraîné une brutale remise en question des modèles économiques des industries du secteur. En France, les industries culturelles ont vu leurs revenus baisser de 716 millions d'euros entre 2011 et 2013 sur les marchés physiques (livres, CD, DVD...), qui n'ont pas été compensés par l'augmentation concomitante des revenus issus de la vente de biens numériques (e-books, streaming, VoD...)<sup>1</sup>.

### Les « 3 vagues » de la révolution numérique



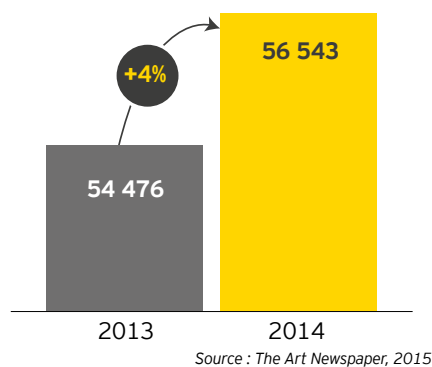
<sup>1</sup> Création sous tension, EY, 2015

## Le tout digital n'aura pas lieu

La numérisation des contenus culturels et la révolution numérique n'ont pas entraîné une bascule totale du matériel à l'immatériel. Au contraire, l'analyse des comportements de consommation révèle que les biens culturels « physiques » n'ont pas été détrônés par le « 100 % digital ».

- ▶ Le livre : les e-books sont loin de faire disparaître le papier. La vente d'e-books dans les pays leaders (États-Unis, Royaume-Uni) semblent avoir atteint un palier dans son développement. Des librairies réouvrent aux États-Unis.
- ▶ Les musées : malgré l'accès à l'ensemble des œuvres numérisées, la fréquentation des musées est en augmentation constante. Le top 10 des musées les plus visités au monde montre une fréquentation en hausse de près de 4 % entre 2013 et 2014<sup>2</sup>.

**Fréquentation totale (en millions de visiteurs) du top 10 des musées mondiaux**



<sup>2</sup> The Art Newspaper, 2014 et 2015

- ▶ Le spectacle vivant : l'expérience « concerts » étant de plus en plus demandée, ces dernières années ont vu l'essor d'une économie florissante : l'économie de l'entertainment a vu son chiffre d'affaires progresser de 12 % en 2 ans<sup>3</sup>. Avec à la clé un fort développement des produits dérivés.
- ▶ Cette économie de l'entertainment porte également le secteur des jeux vidéos, dans lequel on voit se multiplier les parcs d'attraction à thèmes où des communautés de joueurs se rassemblent.
- ▶ Si l'ère du 100% digital ne se réalisera pas, notons qu'hélas - à l'instar de Palmyre ou d'autres joyaux du Moyen-Orient - le digital représente parfois le dernier rempart contre la disparition totale de notre patrimoine culturel mondial.

<sup>3</sup> Création sous tension, EY, 2015





### Back to classics : Quand le digital retourne au physique

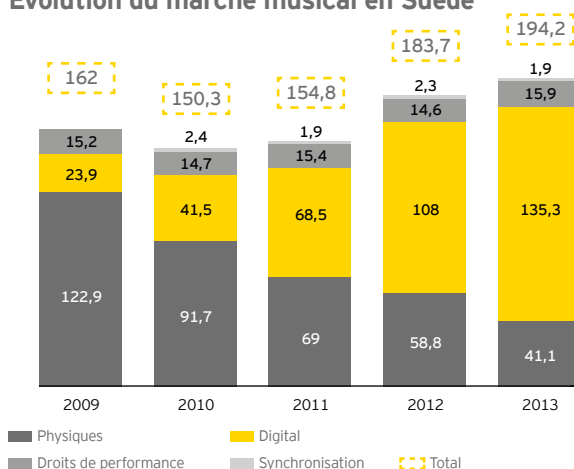
Le retour du physique est une des conséquences les plus surprenantes de la révolution numérique. Malgré la numérisation de la quasi-totalité des œuvres culturelles, accessibles sur n'importe quel support, n'importe où, n'importe quand (« ATAWAD » : AnyTime, AnyWhere, AnyDevice) les biens culturels matériels sont à nouveau prisés. Preuve en est le succès que connaissent les Vinyl ! Ou encore le règne du livre papier face à un marché du e-book qui ne parvient pas à décoller. Un retour aux sources du « matériel » anticipé par les pure players du digital, à l'instar d'Amazon qui a affiché sa volonté d'adosser à sa librairie virtuelle un réseau de 300 librairies physiques aux États-Unis en 2015, après le lancement d'un premier magasin à Seattle l'année précédente.

Même le jeu vidéo, activité nativement numérique, évolue maintenant vers le live, avec le développement de tournois en salles retransmis par des chaînes dédiées.

La résistance du physique, associée à la mise en place de modèles économiques digitaux viables, met en évidence la résilience et la capacité de réinvention d'industries culturelles que certains ont pu trop vite condamner. Ainsi le secteur de la musique, qui a subi avant tous les autres et le plus brutalement le « choc digital », est en train de renaître sur la base de nouveaux équilibres, comme le montre l'exemple de la Suède, qui - après avoir atteint son plus bas en 2010 - a entamé depuis 2011 un retour à la croissance du marché de la musique +20 % des revenus totaux entre 2009 et 2013 grâce au streaming. Il en est de même pour le Royaume-Uni, la Norvège et l'Allemagne, où le marché de la musique a renoué avec la croissance en 2015. Ce retournement est attendu en France dans les deux années à venir, avec une croissance attendue de 3 à 8 millions d'abonnés au streaming.

### Après la pluie, le beau temps ? Évolution du marché musical en Suède

Revenus du  
marché musical  
(en millions de  
dollars)



Source : IFPI, 2014

# Culture vs digital : la revanche du contenu

## Uniformisation ou diversification des contenus culturels ?

La deuxième vague de la révolution numérique, « la révolution des contenus » a montré que le digital n'est ni le tombeau qui sonnerait le glas de l'économie culturelle, ni un temple qui figerait les modèles économiques en vigueur. Au contraire, la digital s'est révélé être une puissante source de transformation de la culture, tant des contenus que des manières de les consommer ou de les produire.

## Le digital favorise l'éclosion de la création et élargit « l'éventail culturel »

L'économie digitale, fortement concentrée autour d'un petit nombre de producteurs et de diffuseurs (dont les GAFAs) et au sein desquels les États-Unis et l'Asie occupent une place prépondérante, n'a pas entraîné la standardisation redoutée des contenus.

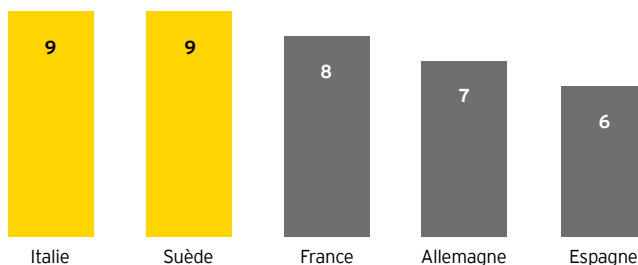
Il suffit d'observer le poids de la consommation locale et l'importance des marchés nationaux, dans l'industrie musicale par exemple, pour s'en apercevoir : en Europe, le top 10 des albums vendus est occupé principalement par des albums nationaux<sup>1</sup>. Le « tropisme national » s'observe au sein de nombreux marchés culturels, en particulier en Asie où les productions restent peu destinées à l'export : malgré quelques exceptions (sur le jeu vidéo, le manga pour l'industrie japonaise, Psy et la K-Pop pour la Corée du Sud) la production asiatique trouve des relais de croissance encore limités à l'international, et les effets de buzz ou « gangnam-stylisation » restent des épiphénomènes qui n'ont pas vocation à uniformiser les biens culturels consommés, notamment en Europe.

Dans le secteur audiovisuel, l'internationalisation et l'accès facilité via des sites de streaming n'ont pas conduit à une uniformisation de l'offre ou à une standardisation des goûts : le marché américain, dominant, reste très concurrentiel et se distingue ainsi par une course à l'innovation et à l'originalité, source de diversité (diversité des formats, du contenu, des histoires grâce à une force de frappe inégalée de story-tellers et de scénaristes).

Cette diversité des contenus culturels a bénéficié également de l'émergence d'une nouvelle catégorie d'auteurs, issue de l'évolution des usages, des supports numériques et l'accès facilité au haut débit, qui ont permis à des usagers de passer du statut d'internautes à celui de créateurs, à l'image de l'application Vine, application Twitter qui héberge de courtes vidéos de six secondes et pouvant être partagées entre abonnés. Chacun peut créer et diffuser ses œuvres facilement, qu'il soit professionnel ou non. Le spectateur est également créateur, ou à tout le moins contributeur.



## Nombre d'albums du répertoire local au sein du top 10 des ventes 2013



Source : SNEP, IFPI 2014

<sup>1</sup> SNEP - "L'économie de la production musicale - édition 2014" [www.snepmusique.com/wp-43content/uploads/2014/06/SNEP-2014-GUIDE-ECO-WEB2.pdf](http://www.snepmusique.com/wp-43content/uploads/2014/06/SNEP-2014-GUIDE-ECO-WEB2.pdf) + IFPI

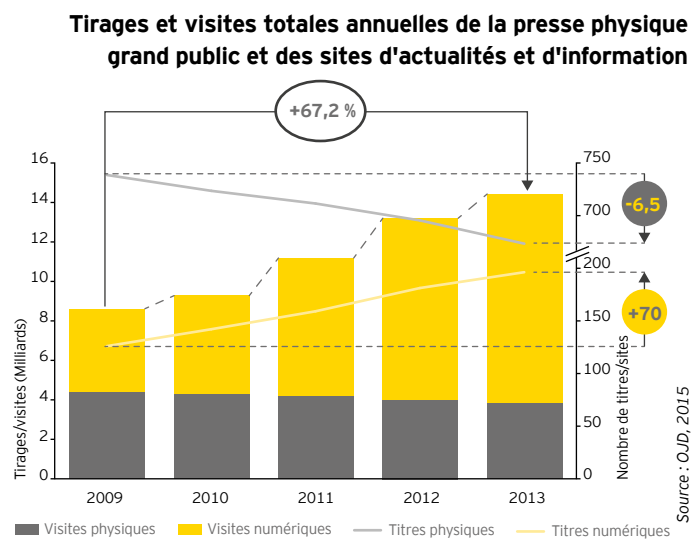
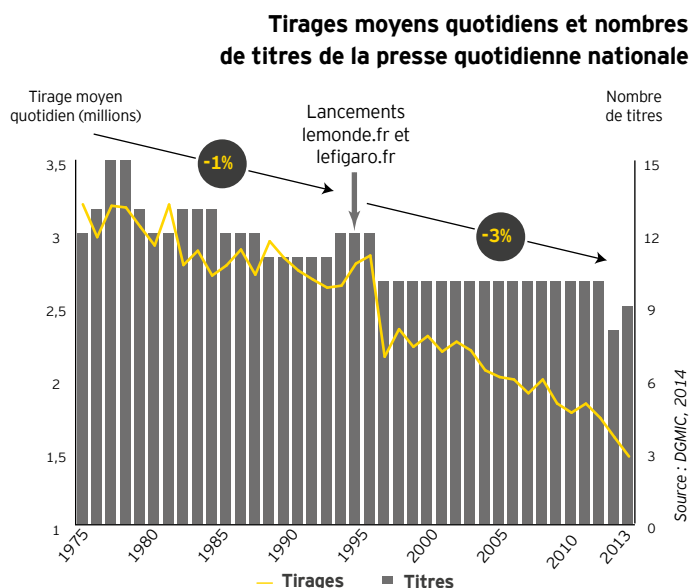
## Le digital, une porte grande ouverte sur l'infini culturel

Le digital a permis une fantastique amélioration de l'accès aux contenus culturels, ce qui se traduit par la « quantité » de culture consommée, mais également par le nombre de consommateurs culturels.

Au-delà de cette richesse de l'offre, le numérique a renforcé l'appétence des populations pour la culture :

- ▶ Dans le secteur de la presse, la destruction de valeur (baisse de 32 % du chiffre d'affaires entre 2000 et 2015 en France) est illustrée par la baisse des tirages et la contraction du nombre de titres. Une baisse de long terme qui s'amplifie à la fin des années 1990, aux débuts de la presse en ligne.

- ▶ Pourtant, en France, malgré la crise du *legacy business* de la presse, la quantité d'information consommée a augmenté en France de 67 % entre 2009 et 2013, portée par la digitalisation du secteur qui compense la baisse des canaux physique traditionnels de diffusion. En considérant indifféremment le tirage papier et la consultation du site Internet/application mobile d'un titre comme un acte de consommation d'information, ces actes sont en très forte croissance sur les dernières années. Dans le même temps, les disparitions de titres physiques sont plus que compensés par les créations de titres numériques.
- ▶ La période voit également l'essor des chaînes d'information en continu, issues de la révolution de la télévision numérique et des bouquets *triple play*.





**43 millions** de titres de streaming accessibles<sup>1</sup>



**800 000** titres en stock papier accessibles sur Amazon France<sup>2</sup>



**3,5 millions** d'e-books téléchargeables sur la plateforme Kindle



**+7 % par an** de croissance pour le nombre de séries produites dans le monde entre 2002 et 2014<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Snep & Ifpi - « digital music report 2015'' - <http://www.snepmusique.com/wp-content/uploads/2015/04/DMR-2015-Synth%C3%A8se-.pdf>

<sup>2</sup> Site internet Amazon, espace presse - infographie -- <http://amazon-presse.fr/A-propos-d-Amazon/Amazon-partenaire-de-la-culture.html>

<sup>3</sup> Chiffres Allociné

## Le numérique permet de retrouver la culture

- Sur le segment des jeux vidéo, le nombre de joueurs déclarés a augmenté en France de 10 % entre 2014 et 2015. 47 % des Français déclarent aujourd'hui jouer aux jeux vidéo, avec une moyenne d'âge de 41 ans<sup>1</sup>.

### Motifs d'utilisation d'Internet en lien avec la visite d'un musée, d'une exposition ou d'un monument



Source : CREDOC, 2014

La 3<sup>e</sup> vague de la révolution numérique, dite des « usages », facilite la rencontre entre les citoyens et la culture, et en particulier autour du patrimoine. Cette rencontre est permise par deux facettes du numérique :

- Le numérique comme enrichissement de l'expérience culturelle, et comme outil de médiation puissant et recherché : en France, 16 millions de personnes utilisent Internet en lien avec les visites du Patrimoine<sup>2</sup>. Un sondage du Crédoc révèle que 35 % des visiteurs utilisent Internet en lien avec la visite d'un musée, d'une exposition ou d'un monument.
- Le numérique facilite/protège la mémoire de la culture, qu'il s'agisse de préservation (comme la numérisation de livres académiques rares ou difficilement accessibles sur Google Books par exemple) mais également comme outil de reconstruction virtuelle 3D de sites archéologiques disparus, menacés par la destruction totale (Palmyre) ou la disparition (traditions orales en Polynésie).

<sup>1</sup> SNJV - Sociologie - [www.snjv.org/sociologie/](http://www.snjv.org/sociologie/)

<sup>2</sup> Credoc.fr - juin 2012 - rapport « La visite des musées, des expositions et des monuments - Etude pour la Direction Générale des Patrimoines Département de la politique des publics »



# Culture + Digital : le digital, théâtre des métamorphoses de la culture

## Métamorphoses de la création

La montée en puissance des moyens de création numérique a multiplié les possibilités de réutilisation, de transformation et de diffusion des œuvres, jusqu'à l'émergence d'une véritable culture digitale, la culture de la génération digital native.

Ce phénomène a ainsi permis de voir naître de nouvelles œuvres, dites transformatives, telles que :

- ▶ Le *mash-up*, qui consiste à assembler deux ou plusieurs éléments visuels ou sonores au sein d'une œuvre unique.
- ▶ Le remix, ou version modifiée d'une création musicale ou audiovisuelle.
- ▶ Le *supercut*, qui se définit comme un assemblage de scènes audiovisuelles courtes ayant un objet similaire (phrase, geste etc.).
- ▶ Le *lipdub*, séquence vidéo sur laquelle défilent plusieurs personnes chantant en play-back sur une chanson.
- ▶ Le *sueding* ou *shredding*, qui consistent à refaire ou détourner une séquence vidéo ou sonore, le plus souvent avec peu de moyens.

Cette transformation de la création culturelle nécessite une relecture ou une réinterprétation des règles de propriété intellectuelle. La pratique de l'œuvre transformative, démultipliée par les réseaux sociaux, répond rarement à un objectif commercial immédiat (bien qu'elle puisse générer des revenus) et relève plus souvent de l'hommage, de la parodie, d'une recherche de partage et de visibilité, et se caractérisent par des facilités de création, leur réalisation ne nécessite que très peu de matériel et leur coût de production est souvent faible (avec la démocratisation des équipements photo et vidéo de bonne qualité).

LE MARCHÉ DU LIVRE  
A BÂNCÉ DE N.Y.  
CEUX DE LA MUSIQUE  
EST OUSTÉ STABLE!

ALORS ON VA CRÉER  
DES LIVRES MUSICAUX!



Kicouss



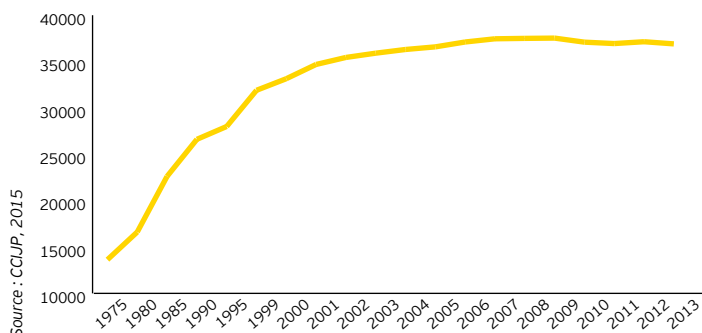


## Transformation des métiers et de la diffusion des biens culturels

La nouvelle économie culturelle se nourrit du numérique qui fait évoluer les métiers, les talents, la diffusion et l'offre culturelle :

- ▶ Les métiers évoluent grâce et à cause du numérique : dans le monde du journalisme, on assiste à une diversité des talents toujours plus importante. Ainsi, malgré la baisse du chiffre d'affaires du secteur, on assiste paradoxalement à la stabilité du nombre de journalistes, dont les processus d'enquête, d'analyse, d'écriture et de diffusion ont évidemment été bouleversés.

### Internet n'a pas tué le journalisme Évolution du nombre de cartes de presse



- ▶ Cependant la concentration de l'industrie, suite au regroupement continu des titres, n'entraîne pas l'homogénéisation des points de vue : le métier du journaliste s'est dès lors fortement individualisé, chacun devant fabriquer sa marque et son positionnement personnel en appui fort sur les outils numériques (blogs, réseaux sociaux, podcasts...).
- ▶ Le marketing et la diffusion des contenus ne peuvent s'envisager sans numérique : ainsi, les réseaux sociaux participent à la vente et à la propagation des contenus culturels (comme le montre le comparatif ci-dessous des ventes d'albums et des vues Youtube).

## Pour une transformation et une hybridation des modèles économiques culturels

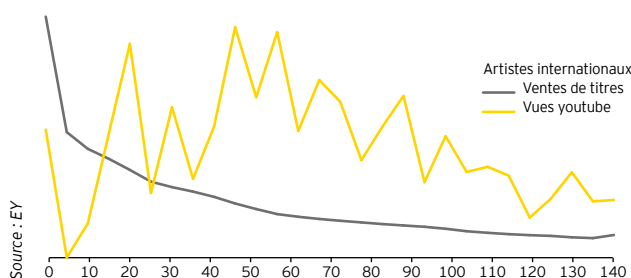
Loin d'être dans l'opposition frontale, les réponses aux enjeux posés par le numérique (captation de la valeur, attraction des usagers...) passent par le développement de modèles économiques hybrides, incluant les solutions numériques. Le numérique fait partie intégrante des nouvelles offres culturelles, que ce soit sur les marchés de consommation (les offres de streaming légal pour la musique) que sur les « expériences culturelles ». Le numérique au sens large (applications, réalité augmentée, communauté de visiteurs...) constitue également un des leviers principaux de développement des musées, permettant d'enrichir l'expérience visiteur et de préserver une expérience artistique authentique dans des espaces qui sont de plus en plus fréquentés<sup>1</sup>.

Le logiciel Electre, partagé par des réseaux de libraires, permet une mutualisation de catalogue, et la puissance de son outil de recherche constitue une valeur ajoutée particulièrement conséquente pour les libraires, qui sont capables de répondre « en direct » aux attentes des clients. Adossé à un système de gestion mutualisée des stocks, Electre permet aux réseaux de libraires d'offrir une réponse de qualité (transmission du livre le jour même ou le lendemain) face aux services logistiques du leader américain, et de son catalogue livré en un jour ouvré.

L'hybridation des modèles économiques est le corollaire de l'hybridation des pratiques culturelles. Netflix, plate-forme de streaming vidéo, est ainsi passée - grâce à ses productions originales - du statut de diffuseur à celui de « diffuseur-créateur ». House of Cards, première série produite et diffusée par Netflix, a contribué à l'effacement non seulement des frontières entre création et diffusion numérique, mais également entre les secteurs culturels, avec l'exposition à la National Portrait Gallery de Washington du portrait de Frank Underwood, personnage emblématique de la série, incarné par Kevin Spacey. Cette hybridation entre les univers du musée et de l'audiovisuel doit être comprise à la fois comme une opportunité économique pour ces derniers, mais aussi comme une source de création de contenus artistiques originaux.

1 D'après Jean-Paul Cluzel sur France Culture, émission Soft Power du 10/01/2016

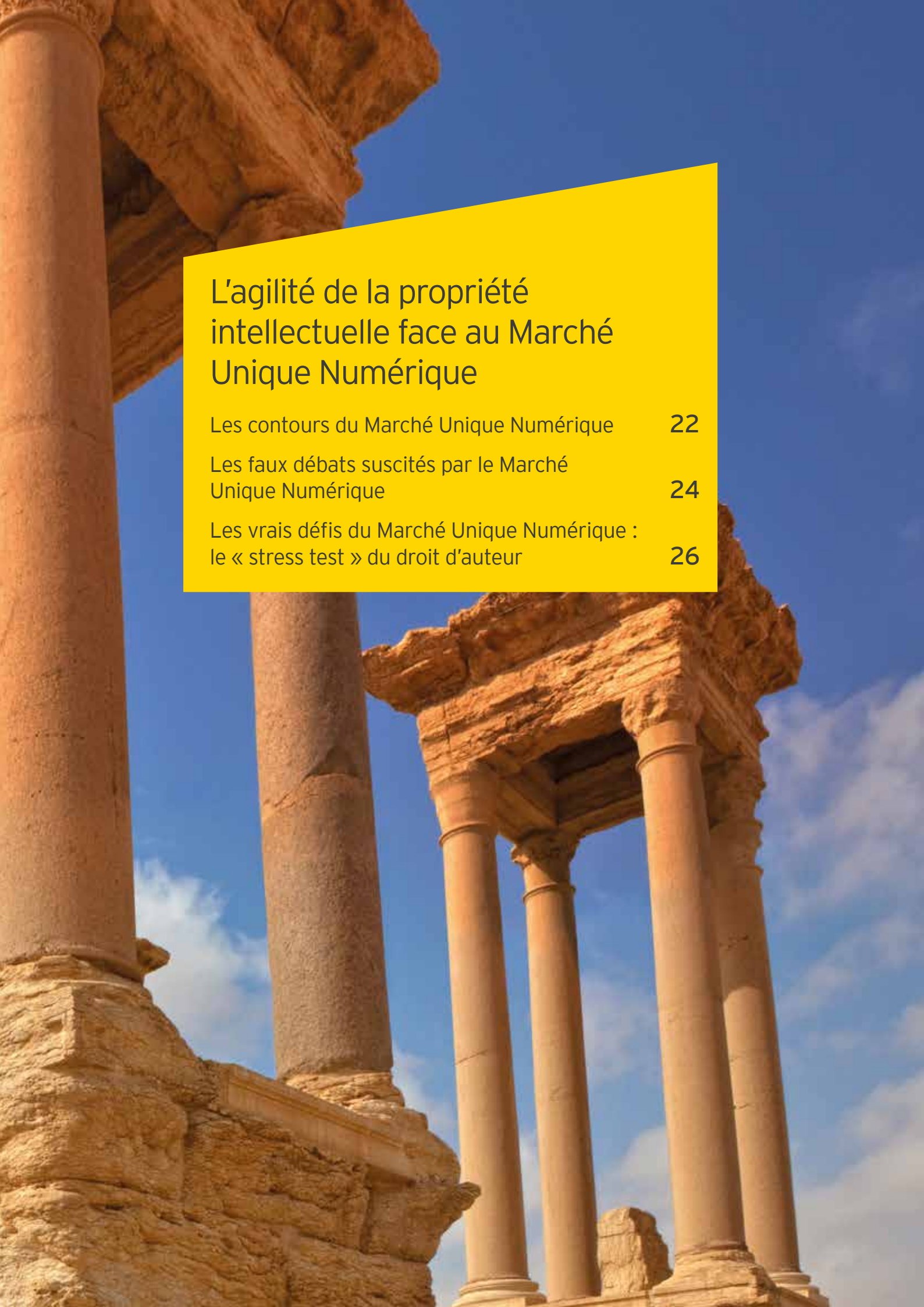
### Analyse de la corrélation entre nombre de ventes de titres et nombre de vues YouTube



#### Lecture :

**Le croisement des ventes de titres et des vues YouTube, montrent une corrélation entre les deux séries : les vues YouTube sont particulièrement importantes pour les titres « du milieu », plus que pour le top 10 des ventes.**





## L'agilité de la propriété intellectuelle face au Marché Unique Numérique

Les contours du Marché Unique Numérique	22
Les faux débats suscités par le Marché Unique Numérique	24
Les vrais défis du Marché Unique Numérique : le « stress test » du droit d'auteur	26

A l'ère de la révolution numérique, la propriété intellectuelle traverse actuellement une phase de remise en cause sans précédent, qui vise toutes ses composantes, du droit des brevets au droit d'auteur. Parmi les défis à relever, le projet de Marché Unique Numérique, porté notamment par la Commission européenne, est certainement l'un des plus ambitieux mais également l'un des plus prometteurs.

La notion même de propriété intellectuelle n'a jamais autant été attaquée, tant par la société civile que par les nouveaux acteurs économiques : elle serait inutile, inadaptée aux nouveaux modes de développements collaboratifs, délaissée par les nouveaux acteurs économiques, voire encombrante. Elle serait, en somme à ranger dans la catégorie des outils du XXe siècle.

Pourtant, selon l'INPI, entre 1998 et 2012, les dépôts de brevets ont augmenté de 71 %, les dépôts de marques de 85 % et les dépôts de dessins et modèles de 187 %<sup>1</sup>.

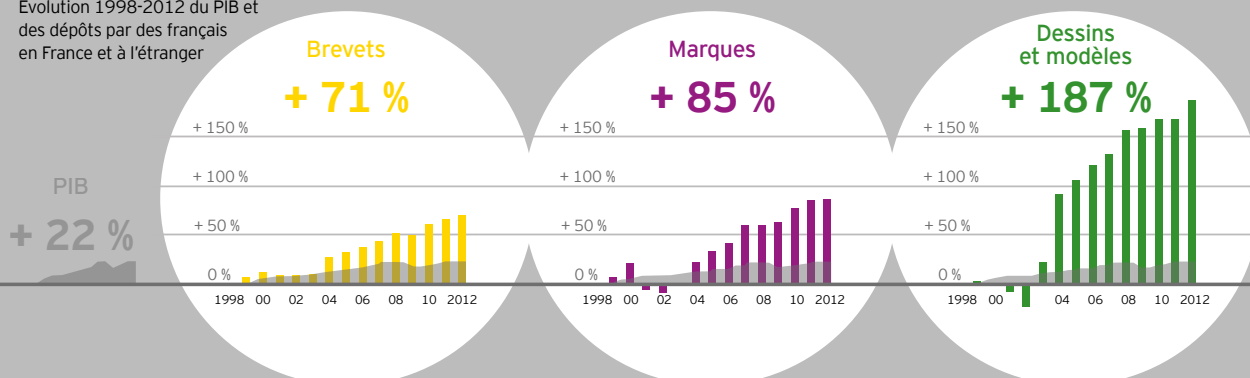
<sup>1</sup> <https://www.inpi.fr/fr/innovation-la-galerie/data/brevets-marques-dessins-modeles-les-francais-depositent-de-plus-en-plus>

## Les Français déposent de plus en plus

du fait de la mondialisation, entrepreneurs et créateurs doivent déposer dans un nombre toujours plus important de pays.

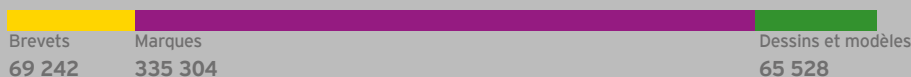
### Les dépôts de titres progressent plus vite que le PIB français

Évolution 1998-2012 du PIB et des dépôts par des français en France et à l'étranger



### Mais quels titres sont déposés ?

Répartition des dépôts effectués par des français en France et à l'étranger en 2012



Source : INPI, 2014

Par ailleurs, dans son rapport annuel 2015, l'Office Européen des Brevets a mis en lumière l'augmentation des demandes de brevet en Europe, avec 160.000 demandes de dépôts, soit 4,8% de plus qu'en 2014<sup>2</sup>.

Comme le relève le directeur de l'OEB, ces chiffres témoignent également que « l'Europe continue d'être un pôle majeur pour

les innovateurs du monde entier, un marché technologique attractif »<sup>3</sup>. Et l'avènement du brevet unitaire, dans les tous prochains mois, pourrait encore accélérer cette tendance.

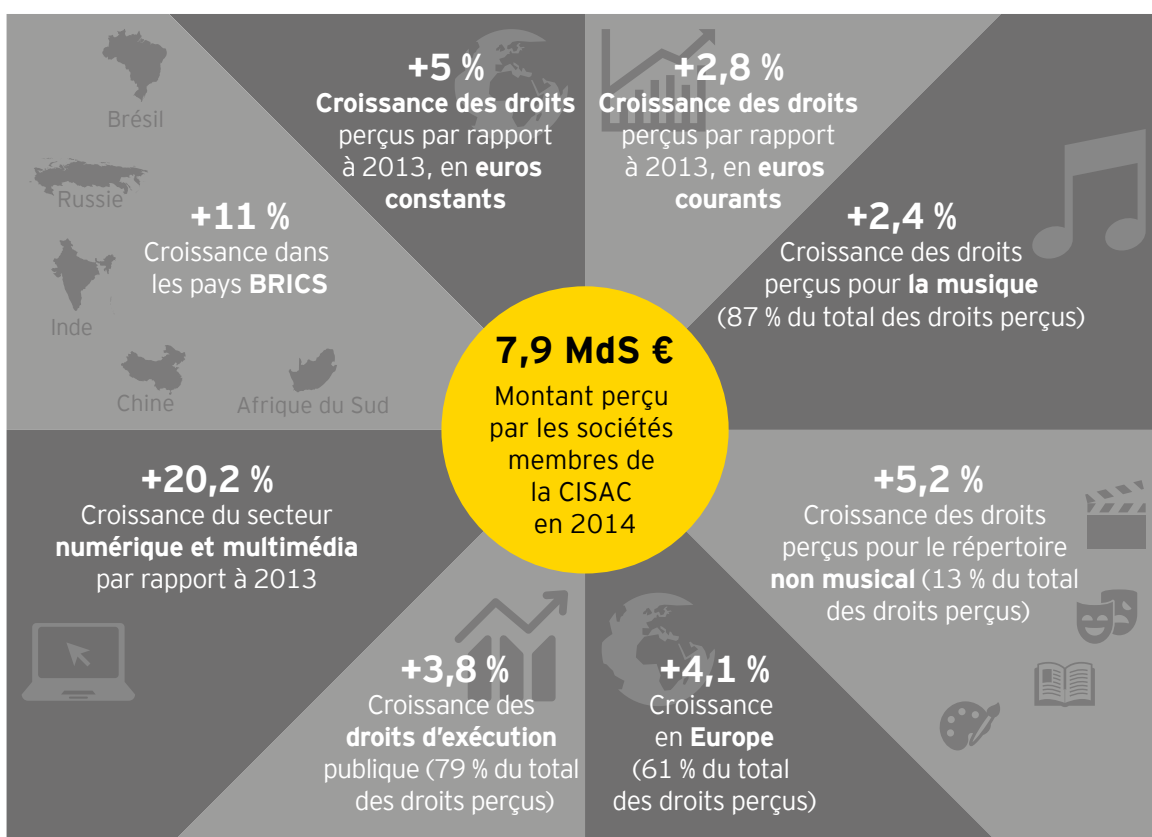
<sup>3</sup> Source : <http://www.lesechos.fr/industrie-services/industrie-lourde/021741196382-une-annee-2015-record-pour-les-brevets-en-europe-1204551.php>

<sup>2</sup> Source : <http://www.epo.org/about-us/annual-reports-statistics/annual-report/2015.html>

Il est plus difficile d'obtenir des chiffres évocateurs de la santé du droit d'auteur, dans la mesure où celui-ci ne fait pas l'objet de dépôts.

Néanmoins, les chiffres de la Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs (CISAC) semblent témoigner de la bonne santé des systèmes de gestion collective, et en particulier de la gestion collective appliquée au numérique.

## Chiffres clés des droits d'auteur dans le monde (2014)



Source : CISAC, 2014

Plus généralement, selon une enquête réalisée par l'Office Européen de l'Harmonisation dans le Marché Intérieur (OHMI)<sup>1</sup> :

- ▶ 96% des Européens pensent que la PI est importante car elle soutient l'innovation et la créativité en récompensant les inventeurs, les créateurs et les artistes.
- ▶ 86% des Européens considèrent que la protection de la PI contribue à l'amélioration de la qualité des produits et services.
- ▶ 69% se disent favorables à la propriété intellectuelle parce qu'elle contribue à la création d'emplois et au bien-être économique.

Les bilans cliniques sur l'état de santé de propriété intellectuelle à l'heure du numérique méritent donc bien quelques nuances.

Les débats qui traversent la propriété intellectuelle semblent néanmoins nécessaires à son développement et à son adaptation aux nouveaux paradigmes économiques.

<sup>1</sup> « Les citoyens européens et la propriété intellectuelle: perception, sensibilisation et comportement » - rapport accessible ici : [https://oami.europa.eu/ohimportal/fr/web/observatory/ip\\_perception](https://oami.europa.eu/ohimportal/fr/web/observatory/ip_perception)



## Les contours du Marché Unique Numérique

L'Union européenne incite les États Membres à la mise en place d'un « Marché Unique Numérique », avec pour objectif de renforcer, stimuler et protéger l'économie européenne de la culture et de l'innovation.

Le seul texte communautaire applicable en la matière aujourd'hui encore est la directive 2001/29/CE du 22 mai 2001 dite « Société de l'Information » (ci-après la « Directive 2001/29 »).

Or, depuis l'adoption de cette directive, l'économie de la culture a subi de profondes mutations, qui rendent légitime une adaptation des cadres juridiques.

L'économie de la culture a subi de profondes mutations, qui rendent légitime une remise en cause des cadres juridiques. Pour rappel, YouTube a été créé en 2005, Facebook en 2004 et Twitter en 2006.

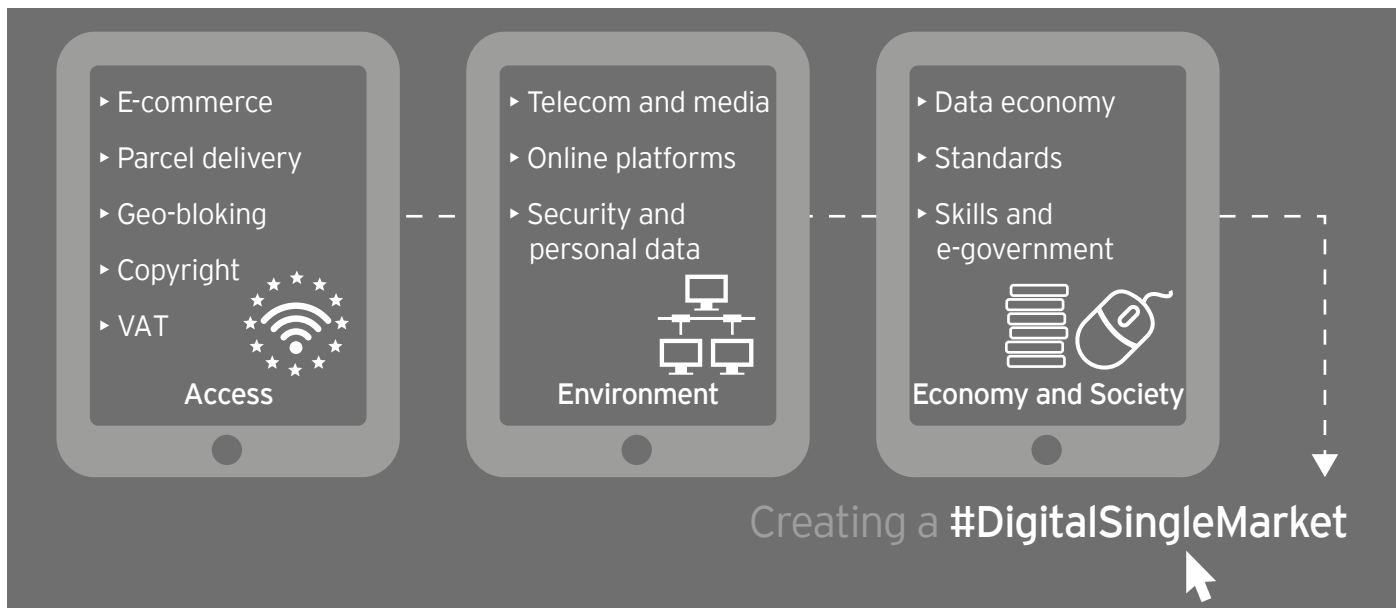
Le 6 mai 2015, la Commission européenne dévoilait les grandes lignes de sa stratégie pour parvenir à l'horizon 2020 à un marché unique du numérique au sein de l'UE. Son objectif : rassembler les 28 marchés nationaux pour renforcer la place de l'Union européenne au sein de l'économie de la culture, face aux géants américains et chinois. Quelques mois plus tôt, l'eurodéputée Julia Reda, représentant du Parti Pirate européen, remettait un projet de rapport sur la mise en œuvre de la directive 2001/29, socle commun de législation communautaire applicable en matière de droits d'auteur.

L'ambition du projet de « rapport Reda » embrassait les deux enjeux majeurs soulevés par la notion de Marché Unique Numérique : la réussite de l'intégration européenne, par la mise en place d'un « droit paneuropéen » des auteurs, et l'adaptation du droit à la révolution digitale par la « libéralisation » de certains usages de contenus.

Ces deux défis se posent aux États membres au même moment, et les poussent à rechercher ce fragile équilibre entre la sauvegarde des grandes libertés (d'expression, de circulation) et la conservation de la propriété intellectuelle et du patrimoine culturel.

Dans son projet de rapport, l'eurodéputée appelait à un certain nombre de réformes radicales : mise en place d'un titre unique européen, réduction de la durée des droits, régime d'exceptions harmonisé dans toute l'Union européenne etc. Le projet de « rapport Reda » a eu un retentissement considérable, en particulier en France. S'il a fait l'objet de vives critiques, parfois justifiées, ce rapport aura notamment permis d'ouvrir un débat au sein de la société civile sur l'avenir du droit d'auteur. Ce projet, ambitieux et quelque peu provocateur, a finalement été largement remanié par le parlement européen, pour aboutir à un texte plus consensuel. Pourtant, dans une communication du 9 décembre 2015, la Commission européenne reprenait à son compte certaines propositions issues du projet de rapport initial pour établir une nouvelle feuille de route, plus ambitieuse, sur le Marché Unique Numérique, pour les années à venir.

Si les enjeux autour de l'avenir du droit d'auteur se cristallisent au niveau du droit communautaire, c'est notamment parce que la propriété intellectuelle et la conservation du patrimoine ont toujours été des composantes essentielles de la politique culturelle européenne. Dès les premières heures de la construction européenne, les États Membres ont manifesté leur volonté de promouvoir la diversité culturelle et linguistique et d'assurer la sauvegarde et le développement du patrimoine culturel européen.



Source : European Commission - Press release - "A Digital Single Market for Europe: Commission sets out 16 initiatives to make it happen". 6 mai 2015 ([http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-15-4919\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-4919_en.htm))

La réalisation du « Marché Unique Numérique » implique ainsi la recherche constante d'un équilibre fragile. Elle est une chance pour les États Membres, de réussir à développer un ensemble économique souple, deuxième marché mondial après l'Asie.

### En France aussi, les lignes bougent.

Le « rapport Lescure » sur l'avenir de l'exception culturelle française dans le contexte numérique, né de la mission commanditée par le ministère de la culture à Pierre Lescure dressait déjà, en 2013, un panorama complet des défis du droit d'auteur à l'heure du numérique, au point de constituer, pour les années à venir, une référence incontournable pour tout juriste spécialiste de la propriété intellectuelle.

De même, les brillants travaux du Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique, réalisés sous l'impulsion du Professeur Sirinelli et traitant de problématiques essentielles, telles que le cloud computing, le référencement des œuvres sur internet ou encore la seconde vie des biens culturels numériques permettront eux aussi, à n'en pas douter, d'adapter la propriété intellectuelle au Marché Unique Numérique.

A l'heure où nous écrivons ces lignes, les premières réformes s'engagent, avec le projet de loi « pour une République Numérique<sup>1</sup> », proposé par le secrétaire d'Etat chargé du numérique et d'autre part avec le projet de loi « sur la liberté de création, de l'architecture et du patrimoine<sup>2</sup> », proposé par le ministère de la culture. Ces deux textes tentent, au fil des amendements parlementaires, de suivre les ambitions portées par la Commission Européenne.

<sup>1</sup> Projet de loi transmis au Sénat le 26 janvier 2016. Pour consulter le dossier législatif : <http://www.senat.fr/dossier-legislatif/pjl15-325.html>

<sup>2</sup> Pour consulter le dossier législatif : <http://www.senat.fr/dossier-legislatif/pjl15-015.html>

### Article 167 du Traité sur le Fonctionnement de l'Union européenne

Dans son Titre 13, consacré au domaine de la culture, le Traité sur le Fonctionnement de l'Union européenne prévoit que l'action de l'Union vise à encourager la coopération entre les États membres dans le domaine de la culture et à appuyer et compléter leur action en vue d'assurer :

- « L'amélioration de la connaissance et la diffusion de la culture et de l'histoire des peuples européens.
- La conservation et la sauvegarde du patrimoine culturel d'importance européenne.
- Les échanges culturels non commerciaux.
- La création artistique et littéraire, y compris dans le secteur de l'audiovisuel. »

Néanmoins, le droit communautaire aborde la propriété intellectuelle à la lumière des grands principes qui le gouvernent et notamment la liberté de circulation des personnes, des marchandises et des capitaux.

Par ailleurs, comme en témoigne le projet de règlement de la Commission sur la portabilité des contenus, l'ambition communautaire du « marché unique » tend à remettre l'utilisateur-consommateur au centre des débats. Il revient aux États Membres de veiller que cette évolution ne mette de côté les intérêts des ayants droits et des écosystèmes qui assurent le financement et la protection des créations.



# Les faux débats suscités par le Marché Unique Numérique

L'analyse des enjeux du Marché Unique Numérique implique d'écarter certaines idées reçues relatives au droit de la propriété intellectuelle.

## La théorie du vide juridique

Parmi ces idées reçues, circule celle selon laquelle la propriété intellectuelle n'appréhenderait tout simplement pas l'environnement numérique et que les nouveaux usages relèveraient d'un vide juridique. D'une manière générale, les « vides juridiques » sont plus rares qu'on ne le prétend. La propriété intellectuelle a démontré son agilité et sa capacité d'adaptation aux nouveaux modes de communication. Ainsi par exemple, en protégeant toute création, qu'elle qu'en soit la forme, le mérite ou la destination, dès lors qu'elle est suffisamment originale et mise en forme, le droit d'auteur a pu embrasser des formes de créations utilitaires, comme le logiciel, dont le droit des brevets ne voulait pas.

De même, la notion « d'œuvre composite » a permis d'appréhender l'œuvre transformative sans trop de difficultés.

Il n'est donc pas encore d'usage qui ne soit appréhendé par la propriété intellectuelle.

Enfin, la réforme, intelligente et équilibrée, des contrats d'édition mise en œuvre par l'ordonnance du 12 novembre 2014 constitue un exemple d'adaptation des pratiques contractuelles entre auteurs et éditeurs au numérique sans pour autant faire table rase du passé. Cette ordonnance, qui prévoit notamment une obligation permanente et suivie des œuvres (imprimées et numériques), des clauses de « rendez-vous » permettant une renégociation des conditions contractuelles, ou encore des possibilités nouvelles de sorties du contrat, consacre un long travail préalable de concertation entre les représentants des éditeurs et des auteurs, sous l'égide du ministère de la Culture.

## La propriété intellectuelle tuerait la création et la liberté d'expression

Selon une autre idée reçue, la propriété intellectuelle tuerait la création. La révolution numérique serait ainsi l'occasion de se débarrasser d'une menace.

En réalité, la création existera avec ou sans propriété intellectuelle. En revanche, et ce à l'exception du mécénat, les écosystèmes qui permettent à la création de trouver les structures et financements qui lui sont nécessaires dépendent, eux, directement, de ce fragile équilibre à trouver entre droits privatifs et liberté d'expression. Aussi la valorisation du domaine public, par exemple, n'implique pas forcément de défaire la propriété intellectuelle.

Est également critiqué « l'absolutisme » du droit d'auteur, qui paralyserait notamment la liberté d'expression. Pourtant, l'analyse de la jurisprudence récente révèle au contraire une recherche d'équilibre entre la protection du monopole des auteurs et la liberté d'expression.

Ainsi, pour la Cour de Justice des Communautés Européennes, le fait que la propriété intellectuelle soit consacrée notamment par l'article 17, paragraphe 2 de la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne n'en fait pas pour autant un droit intangible, dont la protection devrait être assurée de manière absolue. Pour la Cour de Justice, « la protection du droit fondamental de propriété, dont font partie les droits liés à la propriété intellectuelle, doit être mise en balance avec celle d'autres droits fondamentaux »<sup>1</sup>.

1 Source : CJUE, 24 nov. 2011, aff. C-70/10, Scarlet Extended SA c/ Sté belge des auteurs, compositeurs et éditeurs (SCRL) : JurisData n° 2011-032131 ; Comm. Com. Electr. 2012, com. 63, note A.Debet.



## Fair Use

Le *fair use* est un système d'exception, « ouvert » laissé à l'appréciation du juge, sur la base de quatre grands critères définis au sein de la section 107 du Titre 17 du U.S. Code (titre consacré au Copyright). Afin de déterminer si l'utilisation d'une œuvre protégée relève du *fair use*, les juges doivent prendre en compte :

1. La finalité et la nature de l'usage litigieux. Ainsi, l'usage sera appréhendé différemment selon qu'il répond à une finalité commerciale ou non.
2. La nature de l'œuvre protégée. Ainsi par exemple, l'usage sera plus facilement considéré comme relevant du *fair use* s'il emprunte à une œuvre utilitaire qu'à une œuvre d'art pur.
3. L'importance de l'emprunt, en proportion et en volume, par rapport à l'ensemble de l'œuvre protégée.
4. Les conséquences de l'usage litigieux sur le « marché potentiel » qui entoure l'œuvre protégée ou sur la valeur de l'œuvre.

En laissant au juge le soin d'apprécier le périmètre des exceptions, le système américain crée un aléa judiciaire important. Il laisse également de nombreuses zones d'ombre en attente de jurisprudence.

Si bien que les États-Unis ont décidé de compléter le système du *fair use* par l'intervention d'une véritable autorité de régulation, le US Copyright Office, qui aura désormais la charge de définir en amont certaines exceptions au copyright.

Cette recherche d'équilibre a récemment été appliquée par la Cour de Cassation, dans un arrêt majeur du 15 mai 2015<sup>2</sup>. Dans cet arrêt, au visa de l'article 10 § 2 de la convention de Sauvegarde des Droits de l'Homme et des Libertés Fondamentales, la Cour de Cassation enjoint les juges du fond qui entendent prononcer une condamnation pour contrefaçon de droit d'auteur à chercher un « juste équilibre » entre les droits de l'auteur et la liberté d'expression. Ainsi, même lorsqu'une contrefaçon de droits d'auteur est établie (et donc que les actes ne relèvent d'aucune exception au droit d'auteur), les juges peuvent tenir compte de la liberté d'expression du contrefacteur pour écarter toute condamnation à son encontre.

## La propriété intellectuelle ne serait pas eurocompatible

L'idée selon laquelle la propriété intellectuelle Marché Unique Numérique ne peut être appréhendée qu'au niveau national est également fautive. Les apports de la directive 2001/29 et de la jurisprudence de la Cour de Justice de l'Union témoignent du contraire. Critiquée pour ses positions libérales, la Cour de Justice aura néanmoins permis aux juridictions des États Membres d'appréhender des concepts parfois complexes, comme les notions d'épuisement des droits ou de communication au public.

Toute idée reçue témoigne d'un problème de lisibilité. Le droit de la propriété intellectuelle manque certainement de lisibilité. Il est trop souvent considéré comme un obstacle à la création, un mode de régulation inadapté, dépassé par l'évolution technologique et trop protecteur des intérêts des ayants droits.

Ce problème de lisibilité est central pour les utilisateurs, qui auront parfois beaucoup de difficultés à appréhender les contours des différents droits, et en particulier de leurs exceptions. Ainsi par exemple, il est courant d'entendre que la diffusion virale d'un contenu offre un blanc-seing à sa réutilisation, ou à l'inverse que les monopoles d'exploitation conférés aux ayants droits ne permettent aucune reprise ou évocation.

L'attitude de certains acteurs économiques, qui tentent de reconstituer des droits privatifs à partir d'éléments du domaine public (phénomènes de copyfraud), ou encore de se réserver des droits de propriété intellectuelle qu'ils n'exploiteront pas dans le seul but de soutirer des fonds aux entreprises d'un secteur (phénomènes de patent-trolling, ou de copyright trolling) nourrit cette défiance à l'encontre de la propriété intellectuelle.

A ces véritables difficultés de lisibilité du droit national se mêle enfin parfois une vision fantasmée du système américain et de son sacro-saint principe du « *fair use* ». A cet égard, il ne faut pas oublier que la doctrine du *fair use* est, elle aussi, critiquée outre atlantique, notamment de par l'insécurité juridique qu'elle suscite, en laissant au juge un pouvoir d'appréciation particulièrement important, qui peut aussi se retourner contre les utilisateurs.

Par ailleurs, s'il est toujours utile d'analyser les autres modèles législatifs existants et au besoin de s'en inspirer, il convient de garder à l'esprit qu'un concept juridique s'inscrit toujours dans un contexte, une histoire, une tradition juridique.

<sup>2</sup> Source : Cass Ire Civ, 15 mai 2015, n°13-27.391, P. Klasen c/ A. Malka : JurisData n°2015-011061, Comm. Comm. Elect. N°7, Juillet 2015, comm. 55 (C. Caron).



## Les vrais défis du Marché Unique Numérique : le « stress test » du droit d'auteur

La société civile s'est emparée des débats autour du droit de la propriété intellectuelle, comme en témoigne le succès rencontré par la consultation publique sur la loi Numérique ou encore les échanges intervenus autour du rapport Reda.

Il n'est pour autant pas question d'accréditer l'idée relayée dans les plaidoyers pour l'abolition du droit d'auteur, selon laquelle « la propriété intellectuelle, c'est le vol »<sup>1</sup>.

Au contraire. La transition numérique et communautaire est l'occasion de restaurer une confiance dans la règle de droit. Elle implique également d'accompagner au plus près les acteurs économiques les plus fragiles, en gardant à l'esprit trois impératifs essentiels :

- ▶ Les auteurs doivent être protégés et rémunérés équitablement.
- ▶ L'accès à l'information et à la culture doit être garanti.
- ▶ La conservation du patrimoine doit être assurée.



<sup>1</sup> Source : « La propriété intellectuelle, c'est le vol ! » Joost Smiers, le Monde Diplomatique, septembre 2001 <http://www.monde-diplomatique.fr/2001/09/SMIERS/8040>



## La territorialité des droits de propriété intellectuelle

La proposition de règlement du 9 décembre 2015 sur la portabilité des contenus<sup>2</sup> a été l'occasion pour la Commission européenne de rappeler ses ambitions à court et moyen terme sur la législation applicable au droit d'auteur. S'il n'est pas encore question de mettre en œuvre un titre unique communautaire, la Commission appelle, à terme, à une « harmonisation totale » de la législation sur le droit d'auteur au sein de l'Union européenne.

Ce fameux titre unique européen existe déjà en droit des marques avec la marque communautaire, future « Marque Européenne » suite à la mise en œuvre du « paquet marque ». Il est également sur le point d'être mis en place en droit des brevets, avec le futur brevet unitaire européen, qui couvrira, dès 2017, l'ensemble des États Membres de l'Union européenne.

Une telle harmonisation sera néanmoins plus délicate à mettre en œuvre en droit de la propriété littéraire et artistique.

En effet, certains secteurs économiques reposent entièrement sur une conception nationale des droits de propriété littéraire et artistique. C'est notamment le cas de l'industrie du Cinéma Français, dont le système repose sur un mécanisme de redistribution pensé à l'échelle nationale.

A cet égard, il serait également absurde de considérer « l'économie de la culture » comme un tout, susceptible d'être brassé dans un grand creuset législatif unique. Il devra être tenu compte des spécificités de chaque secteur.

C'est la raison pour laquelle l'approche de la Commission européenne ne peut être que progressive. Seule une politique raisonnée et prudente permettra de réaliser une intégration optimale du droit d'auteur dans le marché unique.

***Avant de faire tomber les frontières nationales du droit d'auteur, il est impératif de s'entendre sur une politique culturelle communautaire et sur des modèles économiques adaptés.***

<sup>2</sup> Proposition de règlement du Parlement Européen et du Conseil visant à assurer la portabilité transfrontalière des services de contenu en ligne dans le marché intérieur 2015/0284 (COD)

## Les exceptions au droit d'auteur

L'absence d'harmonisation communautaire des contours, et en particulier des exceptions au droit d'auteur, est souvent présentée comme un obstacle majeur au Marché Unique Numérique.

En effet, la directive 2001/29 n'a prévu qu'une liste facultative d'exceptions, laissant les États Membres libres de déterminer les contours de leurs droits nationaux.

Dans sa communication du 9 décembre 2015, la Commission européenne a notamment manifesté son souhait d'harmoniser et rendre obligatoire certaines exceptions.

### L'accès aux œuvres pour les personnes handicapées

La Commission européenne appelle de ses vœux à la ratification du traité de Marrakech, signé en 2013 et que l'Union européenne tarde à mettre en œuvre. Ce traité ouvre la possibilité de réaliser, à partir d'exemplaires d'ouvrages acquis licitement, des formats accessibles aux aveugles et déficients visuels, dès lors que ces formats ne sont pas déjà disponibles à des conditions raisonnables dans le commerce.

Pour entrer en vigueur au sein de l'Union européenne, le traité doit faire l'objet d'une ratification, qui tarde à venir.

### Panorama et inclusion fortuite

La Commission européenne entend harmoniser l'exception dite de « Panorama » dans toute l'Europe. Cette proposition était déjà présente initialement dans le premier projet de rapport Reda, avant d'être écartée dans la version finale du rapport.

L'absence de consécration par le législateur Français de la liberté de panorama avait cristallisé un certain nombre de critiques. Dans le cadre du vote du projet de loi sur la République Numérique, le 26 janvier 2016, l'assemblée nationale a finalement intégré une exception de panorama pour « les reproductions et représentations d'œuvres architecturales et de sculptures, placées en permanence sur la voie publique, réalisées par des particuliers à des fins non lucratives » (article 18 ter). La portée de cette exception est néanmoins particulièrement limitée. En effet, seules les œuvres architecturales et les sculptures sont concernées, à l'exclusion de toute autre forme de création (peintures, photographies, graffitis etc). Par ailleurs, elle ne vise que les œuvres placées en permanence dans le domaine public et « réalisées par des particuliers à des fins non lucratives ». Il reste ainsi bien peu de l'exception de panorama proposée par la directive 2001/29.

Une autre exception, consacrée par la jurisprudence française, mériterait peut-être d'être mise davantage en lumière. Il s'agit de l'exception dite d'inclusion fortuite, ou d'arrière-plan, qui

couvre notamment les reproductions d'œuvres présentes sur la voie publique et balayées de manière fugitive par une caméra, ou apparaissant au sein d'une photographie sans que l'œil du spectateur ne s'y attarde. Cette exception, plus souple que la future exception de panorama, ne se limite pas aux reproductions effectuées par des particuliers, et permet notamment aux producteurs d'œuvres audiovisuelles de pouvoir tourner sur la voie publique. Elle revêt une importance considérable, notamment dans le domaine de l'audiovisuel.

Son harmonisation au sein des différents États Membres offrirait une meilleure sécurité juridique aux professionnels du secteur.

### Nouveaux usages : l'exemple du *datamining*

Porte-drapeau de la révolution digitale, l'expression *datamining* regroupe les systèmes de recherche et de collecte automatisée de contenus numériques. Le *datamining* est présenté comme l'une des innovations majeures de la révolution digitale, au même titre que le machine learning. Il innove déjà la plupart des secteurs d'activité et constitue un levier de croissance majeur.

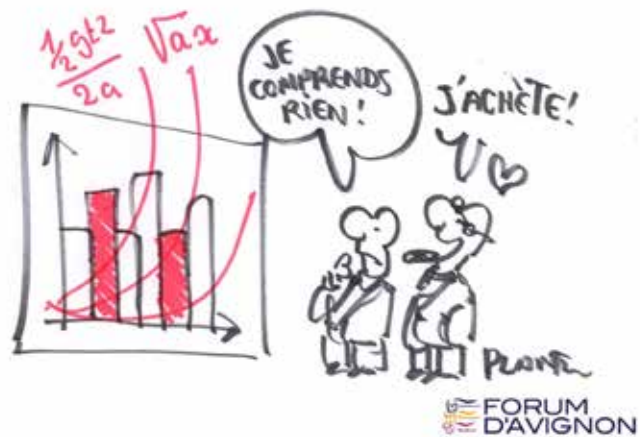
Au regard des règles du droit d'auteur, si les pratiques de *datamining* se concentrent sur l'information brute et non sur sa mise en forme, elles peuvent impliquer, outre la consultation des documents concernés, la réalisation de copies, provisoires ou non.

Dans la feuille de route du 9 décembre 2015, la Commission européenne avait annoncé son ambition de libérer ce qu'elle qualifie en creux de blocages pesant sur le *datamining*, de freins à la recherche et à l'innovation.

La France a immédiatement emboîté le pas de la Commission, en intégrant au sein du projet de loi sur la République Numérique l'exception de reproduction numérique réalisée à partir d'une source licite en vue de l'exploration de textes et de données. Cette exception est néanmoins strictement limitée aux besoins de la recherche publique, et à l'exclusion de toute finalité commerciale.

Mais face aux attentes d'une partie de la communauté scientifique, il est déjà envisagé d'ouvrir d'avantage les barrières susceptibles de bloquer ces nouvelles pratiques.

La mission récemment confiée par le Ministère de la Culture et le Secrétariat d'État à l'Enseignement supérieur au président du Groupement Français des Industriels et de l'Information cristallise à cet égard beaucoup d'espoirs.



## Permettre aux entreprises innovantes de sécuriser leur chaîne de droits sur les contributions multiples

L'adaptation du droit d'auteur au Marché Unique Numérique impliquerait également de clarifier les modalités de constitution des chaînes de droits sur les œuvres de l'esprit.

En effet, le droit d'auteur est encore aujourd'hui peu adapté aux collaborations multiples.

Lorsqu'une œuvre est le fruit de plusieurs contributions, deux régimes que tout oppose sont susceptibles de s'appliquer : le régime de l'œuvre collective ou celui de l'œuvre de collaboration.

Le régime de l'œuvre collective, consacré à l'article L. 113-2 al. 3 du Code de la propriété intellectuelle, permet à celui qui a pris l'initiative de la création d'une œuvre et qui la divulgue sous son nom, d'être titulaire, ab initio, des droits d'auteurs sur les différentes contributions des coauteurs.

Le régime de l'œuvre collective fait exception au droit commun du droit d'auteur, applicable à l'œuvre de collaboration, selon lequel chaque auteur demeure titulaire de l'ensemble des droits sur sa contribution.

### Créations logicielles salariées

Le droit d'auteur prévoit un régime dérogatoire aux principes applicables aux créations de salariés, pour les créations logicielles. En effet, l'article L. 113-9 du Code de la propriété intellectuelle attribue à l'employeur les droits sur les logiciels créés par les employés dès lors que ces logiciels ont été créés soit dans l'exercice de leurs fonctions, soit conformément aux instructions qui leur ont été données.

S'il pouvait être étendu à d'autres créations originales, ce régime dérogatoire au droit commun offrirait aux employeurs la flexibilité et la sécurité juridique nécessaire au développement de leur activité.

Si le régime de l'œuvre collective est attractif, il est aussi soumis à des critères stricts.

D'une part, il ne s'applique pas aux œuvres audiovisuelles. D'autre part, pour pouvoir bénéficier du régime de l'œuvre collective, le bénéficiaire doit pouvoir démontrer que la contribution des auteurs « se fond dans l'ensemble en vue duquel (l'œuvre) est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé ».

Ces critères, appliqués au cas par cas par les juridictions saisies, sont en réalité rarement réunis, même dans l'hypothèse où une direction artistique ou scientifique et où un lien de subordination seraient démontrés.

Les entrepreneurs qui dirigent et financent des projets créatifs devraient pouvoir identifier plus facilement à qui appartiennent leurs créations, afin de sécuriser leur chaînes de droits.

Cette sécurité juridique réduirait l'écart de compétitivité avec les entreprises américaines, qui bénéficient, elles, de la théorie du « work-made-for-hire ».

De même, pour les cas qui ne relèveraient pas de l'œuvre collective, il serait souhaitable de revoir le régime de cession des créations de salariés à leur employeur, qui reste, en France, inadapté aux défis que doivent relever les entreprises innovantes.

En effet, si le droit des brevets prévoit l'attribution des droits du salarié inventeurs sur les inventions de mission au profit de l'employeur, ainsi qu'un droit de préférence sur certaines inventions « hors mission », dites « attribuables » le droit d'auteur fait, à cet égard, preuve de bien peu de souplesses (sous réserve du mécanisme de cession automatique des droits sur le logiciel développé par le salarié à son employeur/cf. encadré).

En effet, en application des principes selon lesquels (i) le contrat de travail n'emporte pas cession des droits d'auteur et (ii) toute cession globale des œuvres future est nulle, l'acquisition des droits d'auteur se fait souvent dans le cadre de contrats successifs, en fonction de l'appréciation de l'originalité des différentes contributions du salarié. Ce régime n'est pas adapté aux enjeux des entreprises et nécessiterait d'être simplifié et clarifié.

## L'avenir de la copie privée face au cloud

La rémunération pour copie privée a été mise en place pour compenser le manque à gagner causé par les copies réalisées par les détenteurs d'œuvres. Elle consiste en une redevance prélevée sur la vente de supports permettant de procéder à ces enregistrements.

Initié par la France dans les années 80, ce système a été repris dans de nombreux États Membres sous diverses formes. Il est aujourd'hui remis en cause à travers l'Europe. La récente initiative du gouvernement anglais d'introduire une exception de copie privée au Royaume-Uni a été déclarée illégale le 17 juillet 2015 par la High Court of Justice, au motif (justifié en l'espèce), qu'aucun mécanisme de rémunération équitable n'était prévu en contrepartie au profit des ayants droits<sup>3</sup>.

Surtout, avec le développement exponentiel du cloud, les particuliers n'ont plus toujours la garde des supports de stockage et d'exploitation. Dans ce contexte, le mécanisme de taxation des supports mérite d'être adapté.

Dans sa communication du 9 décembre 2015, la Commission européenne a fait part de sa volonté de revoir et rendre transparent le système de copie privée et d'une manière générale, l'ensemble des mécanismes de « compensation » et de rémunération équitable.

Le projet de loi français relatif à la création, à l'architecture et au patrimoine propose de réformer le mécanisme de copie privée, notamment pour l'étendre au cloud.

Cette évolution législative permettrait d'ouvrir considérablement l'exception de copie privée et notamment de l'étendre aux agrégateurs de chaînes en ligne. Elle étendra corrélativement l'assiette de rémunération correspondante.

## Épuisement des droits et « public nouveau »

### La clarification nécessaire des contours de l'épuisement des droits

Le principe d'épuisement communautaire du droit de distribution a été pensé à l'époque où les utilisateurs avaient encore la « garde » du support physique et visait à éviter que les titulaires de droits ne portent atteinte à la libre circulation des marchandises. En application de ce principe, le titulaire de droits sur une œuvre ne peut s'opposer à la revente du support de cette œuvre au sein de l'Union dès lors qu'il a consenti à sa mise en circulation. Ce principe a notamment été consacré pour les logiciels avec la directive du 14 mai 1991 relative à la protection des programmes d'ordinateurs<sup>4</sup>.

On aurait pu croire qu'avec la révolution numérique, le principe d'épuisement aurait eu vocation à disparaître. Au contraire. Le principe d'épuisement a connu une nouvelle jeunesse des années plus tard, avec l'arrêt *Usedsoft* du 3 juillet 2012<sup>5</sup>. Dans cet arrêt, la Cour de Justice de l'Union européenne a fait application du principe d'épuisement, non seulement aux logiciels commercialisés sur des supports matériels, mais également aux logiciels téléchargés dans le cadre de services en ligne. Ainsi, le titulaire d'une licence d'utilisation d'un logiciel peut, en principe, revendre sa licence ainsi que le droit de télécharger le logiciel correspondant.

L'arrêt *Usedsoft* a éveillé les craintes d'une extension du principe d'épuisement à d'autres types d'œuvres (musiques, livres, etc), voire à d'autres types de droits (communication au public, reproduction etc), et ouvert un débat sur la seconde vie des biens numériques. En effet, dans cette hypothèse, le titulaire d'un fichier, voire d'un droit d'accès à une œuvre, pourrait transférer ce droit à tout tiers de son choix.

Or, outre le fait que, juridiquement, la solution de l'arrêt *Usedsoft* a été rendu exclusivement sous l'empire d'une loi spéciale relative aux logiciels, l'ouverture du marché de l'occasion au numérique risquerait entraîner une « cannibalisation » du marché primaire.

***Aussi, une clarification des contours et limites de l'épuisement des droits est, plus que jamais, impérative.***

<sup>3</sup> « High Court quashes regulations allowing people to copy CDs » - The Guardian, 17 juillet 2015

<sup>4</sup> Directive du Conseil du 14 mai 1991 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur (91/250/CEE)

<sup>5</sup> CJUE *UsedSoft GmbH / Oracle International Corp.*, aff C-128/11.

### Hyperliens : les contours du critère de « public nouveau »

La question de la liberté de circulation des œuvres sur Internet se pose également pour ce qui concerne l'usage, par exemple des hyperliens ou du framing.

Dans son arrêt *Svensson* du 13 février 2014<sup>6</sup>, la Cour de Justice de l'Union européenne a jugé que le fait d'insérer sur son propre site internet un lien hypertexte dirigeant les internautes vers une œuvre mise en ligne licitement sur un autre site internet ne constitue pas un acte de communication au public dans la mesure où il ne viserait pas un « public nouveau ».

Plus tard, dans son ordonnance *BestWater* du 21 octobre 2014<sup>7</sup>, la Cour de Justice de l'Union européenne a étendu son raisonnement à l'intégration par un tiers, sur son propre site et via la technique du framing (embed video), d'une vidéo initialement mise en ligne par les ayants droit.



Le framing consiste à créer sur son propre site internet une fenêtre permettant de visionner un contenu déjà hébergé sur un site tiers (YouTube, Instagram etc). La plupart des sites de partage proposent aujourd'hui cette fonction, via l'icône </> ou un lien URL à intégrer sur son site ou sur la page de son réseau social. Le contenu vidéo original n'est ni copié, ni reproduit, ni déplacé. Il est néanmoins accessible depuis une nouvelle page.

Le framing mettrait donc exclusivement en œuvre le droit de communication au public, à l'exclusion du droit de reproduction.

Selon la Cour de Justice de l'Union européenne, dès lors qu'un ayant droit met son œuvre en ligne sur Internet, sans restriction, il ne peut plus s'opposer à ce qu'un tiers communique à son tour cette œuvre au public sur son site, via cette technique.

La position de la Cour de Justice a fait l'objet de vives critiques de la part de nombreux spécialistes du droit d'auteur, dans la mesure où, d'une part, elle serait incompatible avec la définition du droit de communication au public inscrite dans la convention de Berne, les traités OMPI et la Directive 2001/29 qui ne fait pas référence à ce critère, et d'autre part où elle reviendrait, in fine, à consacrer un épuisement du droit de communication au public en ligne.

Aussi, des clarifications devront être apportées aux plus vite sur les contours de ce nouveau critère de « public nouveau ». En particulier, la Cour de Justice de l'Union européenne a récemment été saisie de nouvelles questions préjudicielles, de la part de la haute juridiction des Pays-Bas, dans l'affaire *GS Media*.

La Cour devra répondre dans cette nouvelle affaire à la question de savoir si ce critère du public nouveau pourrait être applicable pour les hyperliens qui renvoient vers une œuvre dont la mise en ligne initiale n'avait pas été autorisée par les ayants droits<sup>8</sup>.

Par ailleurs, suite aux arrêts *Svensson* et *Bestwater*, le Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique a initié, le 5 février 2016, une mission visant à redéfinir le droit de communication au public pour l'adapter notamment aux nouvelles activités qui se sont développées depuis l'adoption de la directive 2001/29.

6 CJUE 13 février 2014 C-466/12 *Svensson e.a. c/ Retriever Sverige AB*, Comm. Com. Electr. 2014, comm. 34, C. Caron., *Propr. Intell.* 2014, p. 165, obs. A. Lucas.

7 CJUE Ordonnance du 21 octobre 2014, C-348-13 *BestWater International GmbH v Michael Mebes and Stefan Potsch*.

8 Demande de décision préjudicielle présentée par le Hoge Raad der Nederlanden (Pays-Bas) le 7 avril 2015 - *GS Media BV / Sanoma Media Netherlands BV e.a.* (Affaire C-160/15) <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=164772&pageIndex=0&doclang=fr&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=447587>

## Biens communs et domaine public

### Biens communs et propriété intellectuelle

Dans le cadre des débats autour du projet de loi sur la République Numérique, plusieurs organisations ont proposé un amendement visant notamment à donner une définition positive des « communs de la connaissance ».

Relèveraient ainsi notamment du domaine commun informationnel les créations tombées dans le domaine public, les informations ayant fait l'objet d'une divulgation publique licite et les informations issues des documents administratifs diffusés publiquement. Ces organisations proposaient d'inscrire expressément ces « communs de la connaissance » en tant que « choses communes » (res communes), au sens de l'article 714 du Code civil, insusceptibles d'appropriation, au même titre, par exemple, que l'air ou l'eau de la mer.

Si cet amendement, jugé tantôt imprécis, inutile et dangereux, n'a finalement pas été retenu, il témoigne néanmoins d'une prise de conscience que le domaine public peut lui aussi être source de création et d'innovations.



### Les trois affluents du fleuve des biens communs

**Nature** : air, eau, photosynthèse, terre-mère, ondes électromagnétiques, ADN, minéraux, animaux, plantes, antibiotiques, océans, pêcheries, aquifère, silence, zones humides, forêts, fleuves, mers, énergie solaire, énergie éolienne, semences

**Culture** : langue, philosophie, physique, instruments de musique, musique classique, jazz, danse, hip-hop, astronomie, électronique, internet, fréquences, radio, médecine, biologie, religion, mathématiques, chimie, logiciels libres

**Communauté** : rues, aires de jeu, calendriers, universités, bibliothèques, sécurité sociale, lois, règles comptables, marchés de capitaux, musées, institutions, politiques, argent, marchés agricoles, marchés aux puces, craigslist, jours fériés

**Biens communs**

Source : Apitux, d'après Peter Barnes



## Open Data

Plusieurs initiatives avaient déjà été mises en place afin de favoriser l'accès aux données publiques, notamment avec la directive PSI du 17 novembre 2003<sup>1</sup> sur la réutilisation des données publiques et la directive INSPIRE de 2008<sup>2</sup>.

Afin d'accompagner cette libéralisation des données publiques, le projet de loi sur la République Numérique prévoit notamment l'instauration d'une dérogation spécifique au droit sui generis des producteurs de bases de données, lorsque ceux-ci sont des personnes publiques et qu'ils ont l'obligation de mettre publiquement en ligne ces bases de données.

Mais une telle libéralisation ne peut se faire sans tenir compte des écosystèmes existants. Cette initiative, qui revalorise non seulement la notion de domaine public, mais également celle de service public, devra impérativement être associée à un accompagnement des acteurs économiques qui vivaient de l'exploitation de ces données avant leur libéralisation.

Le projet de loi sur la République Numérique prévoit également que les publications nées d'une activité de recherche principalement financée sur fonds publics peuvent être rendues publiquement et gratuitement accessibles en ligne par les auteurs, aux termes d'un délai de 6 mois pour les publications scientifiques et de 12 mois pour les œuvres des sciences humaines et sociales.

## La lutte contre l'appropriation du domaine public

Le projet de loi sur la République Numérique a fait l'objet d'un amendement destiné à lutter contre l'appropriation du domaine public par certains acteurs économiques. Cette appropriation induite est parfois qualifiée de *copyfraud* par les défenseurs du domaine public.

Elle peut être le fait de particuliers ou d'institutions qui bloquent la libre réutilisation d'œuvres dans le domaine public dont elles sont, par exemple, dépositaires. Elle peut naître aussi de revendications sur de simples captations d'œuvres dans le domaine public (banques de données d'images). Elle peut enfin consister en un abus du droit de propriété intellectuelle.

Si l'amendement sur la lutte contre la *copyfraud* a finalement été rejeté, il semble important de mettre en lumière le fait que les phénomènes de *copyfraud* nuisent à la propriété intellectuelle et créent une insécurité juridique pour les utilisateurs. Plusieurs réformes pourraient être envisagées afin de mieux encadrer les revendications des ayants droits et éviter ces dérives. La mise en place d'un moteur de recherche des œuvres relevant du domaine public permettrait également de restaurer une forme de sécurité juridique.

## La question de la durée des droits patrimoniaux

Penser un système de propriété intellectuelle à l'heure de la révolution numérique devrait également être l'occasion de clarifier et d'harmoniser les durées de protection applicables.

En effet, le calcul de la durée de protection relève aujourd'hui, pour l'utilisateur de contenus, du véritable casse-tête chinois. Entre les différents systèmes applicables selon les territoires concernés, les droits en cause, la nature des contenus ou leur date de publication, il est particulièrement difficile pour les acteurs économiques d'appréhender sereinement la durée des droits susceptibles de naître sur une œuvre, un enregistrement ou une interprétation. A ces difficultés s'ajoute, en France, un système de prorogations de guerre illisible, qui fait par exemple que l'œuvre d'Antoine de Saint Exupéry est tombée dans le domaine public partout sauf en France, où l'œuvre sera protégée jusqu'en 2033.

L'illustration la plus récente des difficultés d'appréhension de la durée des droits dans un contexte international est peut-être la décision par la fondation Wikimedia, de retirer de la bibliothèque en ligne Wikisource, la version néerlandaise du Journal d'Anne Frank, dans la mesure où cette version ne tombera dans le domaine public, aux États-Unis, qu'en 2042, soit 95 ans après sa sortie (juin 1947).

A cet égard, alors que de nombreuses voix s'élèvent pour dénoncer des durées de protection, trop longues, éparses et inadaptées aux nouveaux usages, il semble, paradoxalement, que le législateur pousse, au contraire, à l'allongement des durées de protection, comme en témoigne la directive n°2011/77/UE du 27 septembre 2011<sup>3</sup>, qui a porté les droits des artistes-interprètes musicaux et des producteurs de phonogrammes de 50 à 70 ans après la première communication du phonogramme au public.

<sup>1</sup> Source : Directive 2003/98/CE du Parlement européen et du Conseil du 17 novembre 2003 concernant la réutilisation des informations du secteur public

<sup>2</sup> Source : Directive 2007/2/CE du Parlement européen et du Conseil du 14 mars 2007 établissant une infrastructure d'information géographique dans la Communauté européenne

<sup>3</sup> Source : Directive 2011/77/UE modifiant la directive 2006/116/CE relative à la durée de protection du droit d'auteur et de certains droits voisins

Plusieurs arguments militent aujourd'hui en faveur d'une réduction de la durée de protection des droits de propriété littéraire et artistique en Europe. Depuis la révolution française, la durée des droits patrimoniaux est ainsi progressivement passée de 5 ans à 70 ans post mortem. Paradoxalement, le droit d'auteur s'est progressivement étendu à des œuvres utilitaires (logiciels, créations marketing...) dont les cycles d'exploitation sont de plus en plus courts.

Aussi, l'allongement continu de la durée de protection du droit d'auteur *post mortem* en fonction des intérêts d'une poignée d'ayants droits ne favorise en rien la création et participe de la défiance de la société civile à l'encontre de la propriété intellectuelle. La propriété littéraire et artistique est un monopole d'exploitation, qui doit s'équilibrer au principe de liberté du commerce et de l'industrie. Pour qu'elle puisse conserver sa légitimité et qu'elle ne soit pas un privilège d'héritiers, il semble primordial qu'elle ne soit pas une rente.

Aussi, l'Europe pourrait surprendre en instaurant une durée de droits nettement plus courte, trancher ainsi notamment avec son voisin d'outre-Atlantique, tout en préservant un régime économique viable pour les ayants droits. Cette réduction de la durée des droits serait limitée aux droits patrimoniaux et ne sauraient s'étendre aux droits moraux qui demeurent, pour leur part, imprescriptibles.

### L'harmonisation progressive des compétences judiciaires

Le Marché Unique Numérique implique également de traiter la question de la compétence des différentes juridictions nationales en cas de contentieux intra-communautaire relatif à un droit de propriété intellectuelle.

Cette question se pose avec une acuité particulière en matière de contrefaçon sur Internet.

Deux doctrines s'opposent à cet égard. Les partisans du critère de destination considèrent qu'il est nécessaire de démontrer que le site internet litigieux est orienté vers les internautes du territoire concerné, c'est-à-dire qu'il existe un lien « suffisant, substantiel et significatif » entre les faits allégués et le territoire de l'État Membre. A l'inverse, les défenseurs du critère de l'accessibilité considèrent qu'il convient uniquement d'établir que le site est accessible aux internautes depuis l'État Membre concerné pour que la juridiction dudit État Membre soit compétente.

Au niveau communautaire, la Cour de Justice de l'Union européenne, dans ses arrêts *Pickney*<sup>4</sup> du 3 octobre 2013 puis *Hejduk*<sup>5</sup> du 22 janvier 2015, consacré le critère d'accessibilité du site internet en matière de contrefaçon de droits d'auteur sur internet. En substance, la juridiction d'un État Membre est compétente pour statuer sur les dommages causés - sur son territoire uniquement - par la diffusion d'un contenu contrefaisant dès lors que le site internet en cause est accessible sur ce territoire. Il n'est pas nécessaire que le site soit destiné au public du territoire concerné. Cette jurisprudence facilite ainsi l'action des ayants droits en cas d'atteinte à leurs droits sur internet, tout en limitant la compétence des juridictions (hormis celles du lieu du fait générateur) aux dommages causés sur leur territoire.

Elle témoigne d'une construction progressive, minimaliste mais bien réelle, d'un corpus de règles de compétences communautaires.

### Préservation du patrimoine : responsabilisation des « nouveaux » acteurs du numérique

Les phénomènes d'hyper concentration de l'information entre les mains de quelques sociétés privées doivent sans tarder susciter une réflexion approfondie sur la préservation du patrimoine immatériel.

#### « Rappel sur le comparatif international des durées de protection ».

Dans les pays de l'Union européenne, la durée des droits est, sauf exception, de 70 ans post-mortem, alors qu'aux États-Unis, la durée est de 120 après la création, ou 95 ans après publication, ce qui correspond généralement à une durée de protection plus longue outre-Atlantique.

Source : « La propriété intellectuelle à l'ère du numérique », EY, 2012

4 Source : CJUE 3 octobre 2013 *Pickney* c. KDG Mediatech (Aff. C-170/12)

5 Source : CJUE, 22 janvier 2015, aff. C-441/13

Du fait de la perte progressive de la « garde » des supports par les utilisateurs, ces plateformes tendent en effet à devenir les dépositaires d'un patrimoine mondial. Or, elles ne sont pour l'heure soumises qu'à la loi du marché, et n'ont aucune obligation de conservation ou de protection de l'intégrité des fichiers qu'elles hébergent.

Il conviendrait de s'interroger sur les moyens à mettre en œuvre pour conserver ce patrimoine. Cette politique pourrait par exemple consister en une responsabilisation des dépositaires, qui pourraient se voir contraints de conserver intacts les éléments du patrimoine immatériel, pour qu'elles puissent bénéficier aux générations futures. Un équilibre devra cependant être recherché entre le financement d'une telle politique et la préservation de l'accessibilité aux œuvres du domaine public.

Si la propriété intellectuelle a pu démontrer son agilité face au développement du numérique, certains défis majeurs doivent être relevés. Sur les réformes, la Commission européenne ne devra pas faire cavalier seul. Il est impératif que l'ensemble des acteurs économiques et membres de la société civile soient sensibilisés aux véritables enjeux du Marché Unique Numérique et puissent être impliqués dans les processus législatifs qui se dessineront dans les années à venir.

A cet égard, la mise en place par la Commission d'une « consultations sur le Marché Unique Numérique », va incontestablement dans le bon sens.







## La culture au cœur de la nouvelle économie collaborative

La création n'est pas uberisable,  
mais ses revenus peuvent l'être **39**

Économie du partage, usage et culture **41**

Numérique : quand la culture  
devient patrimoine **44**



La sphère culturelle, tant du point de vue des modèles économiques de ses acteurs que des systèmes légaux de protection individuelle, a montré une belle agilité face à l'irruption du numérique. Les évolutions des comportements de consommation, des nouveaux modes de diffusion et de production artistiques ont ainsi propulsé les différents secteurs culturels au cœur d'une nouvelle économie, dite collaborative, et marquée par la facilité - voire la culture - du partage et de transmission.

Cette imbrication pose 3 questions :

- ▶ À l'instar d'autres secteurs historiques (transport, hôtellerie...) la culture est-elle sous la menace d'une « uberisation » ?
- ▶ Comment adapter les modèles économiques et juridiques de la culture à l'économie des usages et du partage ?
- ▶ Dans cette nouvelle économie, qu'en est-il de la culture quand elle perd le statut que lui confère la protection intellectuelle pour devenir un élément du patrimoine ?

# La création n'est pas uberisable, mais ses revenus peuvent l'être

La création étant par nature inaliénable, intimement liée à son créateur, il est difficile de parler d'uberisation de la culture en elle-même. À l'inverse, les revenus de la création peuvent être captés par des plateformes issues du numérique, captant la valeur ajoutée et court-circuitant les traditionnels intermédiaires (éditeurs, producteurs et réseaux de distribution).

Si l'uberisation de certains intermédiaires traditionnels peut apporter une plus-value à court-terme à l'utilisateur (en termes de rapidité d'accès à des contenus culturels, de recommandations personnalisées, ou encore de coûts...), leur disparition et la remise en question de la chaîne de financement des acteurs culturels risquent d'aboutir à une crise de la rémunération de l'acte de création.

Cette tendance n'est néanmoins pas une fatalité : l'évolution de l'offre de services et des modes organisationnels des industries culturelles induite par l'arrivée de nouveaux entrants (GAFA) peut constituer une opportunité, tant pour l'économie culturelle que pour le consommateur.

## Qu'est-ce que l'uberisation ?

L'uberisation, mot qui a rencontré un succès retentissant en 2015, ne possède pas de définition au sens académique du terme. Le concept peut néanmoins se comprendre à la conjonction de plusieurs critères :

- ▶ La captation de chaînes de revenus traditionnelles par de nouveaux entrants dynamisés par l'économie du partage
- ▶ L'utilisation de plateformes digitales permettant de connecter une communauté d'utilisateurs
- ▶ Le développement de nouveaux modèles économiques centrés sur l'utilisateur, orientés vers l'amélioration de l'offre de services et profitant des failles de la réglementation
- ▶ L'uberisation n'est pas pour autant créatrice d'une demande nouvelle

En ce sens, EY formule six propositions :

## Fédérer les intermédiaires pour le développement d'une offre collective innovante en réponse aux innovations des GAFA

Le secteur de la librairie, balayé de plein fouet par l'émergence du géant américain de la distribution sur Internet, a vu sa clientèle traditionnelle se reporter sur des plates-formes d'achat en ligne, garantissant un accès à un catalogue immense à des prix de livraison quasi-nuls. Face à cette menace, les acteurs du secteur ont développé une réponse collaborative : acquérir et développer collectivement un logiciel (Electre) permettant le partage de catalogues et la recherche de livres (à partir de critères très larges) pour répondre en temps réel aux demandes d'un client. La mutualisation de stocks entre libraires proches géographiquement (et autrefois féroces concurrents) permet par ailleurs de concurrencer Amazon sur les délais de livraison. Plus que dans la régulation ou les restrictions administratives, la réponse à la menace d'uberisation peut passer par une révolution organisationnelle des circuits de distribution.





## Favoriser l'expérimentation de modèles économiques hybrides

L'innovation dans les modèles économiques hybrides, croisant les modèles traditionnels avec les opportunités du numérique constitue également une réponse pertinente au risque d'uberisation. Comme l'a montré le secteur de la musique avec le streaming, le retour aux équilibres financiers pré-révolution numérique est possible, pour que l'offre proposée réponde à deux critères : la proposition de services à forte valeur ajoutée pour l'utilisateur (gestion de playlist, radios personnalisées, moteurs de recommandation) et le développement d'une offre payante par abonnement (et non pas d'achats à la carte). L'hybridation des modèles, au cœur de la transformation de l'économie culturelle, est à la fois une condition de survie mais aussi un relais de croissance prometteur pour l'économie culturelle. Forme de sélection naturelle, ce sont les modèles économiques souples, les plus aptes et adaptés à leur environnement qui poursuivront leur route.

Une offre innovante proposant un service performant à bas coûts et disposant d'un public très large est susceptible de transformer le marché. Sur le continent africain, on peut imaginer que les offres de musiques portées par les opérateurs télécoms en streaming finiront par uberiser... la piraterie locale.

L'expérimentation de modèles économiques hybrides devra s'intégrer dans un écosystème numérique régi par trois piliers : l'utilisateur, le producteur et la plate-forme qui joue le rôle d'intermédiaire entre les deux premiers. Un écosystème subtil et complexe, et repose sur un juste équilibre entre le rôle de la plateforme - entreprise numérique cherchant sa rentabilité - et la distinction, parfois difficile à appréhender, entre le producteur et le consommateur.

## Le numérique : une opportunité pour rééquilibrer les modèles économiques ?

Le rapport de la Cour des Comptes de février 2016 sur les théâtres nationaux (Comédie Française, Théâtre National de Chaillot, Théâtre National de Strasbourg, Théâtre National de la Colline) a mis en évidence certaines fragilités de leurs modèles économiques. La Cour a mis en évidence un des facteurs de fragilité des modèles économiques des établissements nationaux : un manque de connaissance criant des publics, qui ne permet pas d'adapter la politique tarifaire mise en place.

Notre expérience auprès d'opérateurs comparables (salles de spectacles et musées) nous a montré l'opportunité pour les théâtres nationaux que peut constituer le numérique, en tant qu'opportunité de suivi, de connaissance et de compréhension des habitudes de consommation des usagers. Le numérique est en mesure de constituer un socle permettant le développement d'une politique tarifaire plus souple afin de répondre aux enjeux budgétaires qu'ils rencontrent.





## Économie du partage, usage et culture

Les fondations de l'ère actuelle de la propriété toute-puissante sont aujourd'hui remises en question par l'apparition de modèles économiques régis par l'usage, le partage, l'expérience et la collaboration.

Cette économie du partage repose sur 4 fondamentaux :

- ▶ Les communautés d'utilisateurs, au cœur du système.
- ▶ Le développement de modes de fonctionnement et d'organisations horizontaux, privilégiant les interactions directes entre utilisateurs.
- ▶ L'utilisation de plateformes web servant de support à ces communautés, mais également d'intermédiaires.
- ▶ La volonté de maximiser le taux d'utilisation des équipements et des biens par le partage.

Jérémy Rifkin, dans son ouvrage « The Zero Marginal Cost Society » prophétise l'avènement d'une société régie par l'économie collaborative, au sein de laquelle chaque consommateur serait également producteur (« prosumer »), entraînant une baisse tendancielle du coût marginal de production : chaque objet pourra être produit et répliqué à petite échelle via l'impression 3D à partir d'un canevas produit de façon collaborative. Les modes de production historiques, basés sur la production en série et les économies d'échelle seraient

balayés par le développement d'une société dont les modèles se structureraient autour de la collaboration et de la décentralisation de la production, au plus près du consommateur.

Consommation, production, financement et modes de vie collaboratifs : les différents volets de cette économie du partage posent ainsi des questions essentielles pour l'économie de la sphère culturelle.

EY a formulé deux propositions pour accompagner les acteurs de la sphère culturelle dans leur évolution au sein de l'économie du partage et de la collaboration.

### **L'économie du partage, un vecteur de transformation de la sphère culturelle** (Davos, 2016)

Les acteurs de l'économie mondiale consultés par le World Economic Forum en 2015 ont souligné l'importance de l'économie du partage pour les secteurs des médias, des loisirs et de l'information. 21 % des personnes interrogées ont identifié l'économie du partage comme un des facteurs les plus importants en termes de potentiel de transformation des métiers et des pratiques du secteur, derrière l'Internet mobile (57 %), le Big data (56 %) et le « flexible work », (36 %). Cette enquête a montré que le secteur des médias est le deuxième secteur qui sera le plus impacté par cette tendance, derrière les services aux entreprises.

## Les 4 volets de l'économie du partage



### La consommation collaborative

Optimisation des usages par le prêt ou l'échange



### La production collaborative

Mode de production plus horizontal, basé sur la coopération, le partage de tâches et l'enrichissement de l'expérience de production



### La finance collaborative

Développement de solutions alternatives de financement, fondées sur la mobilisation des usagers (crowdfunding)



### Le mythe de la gratuité

L'économie certes collaborative reste un service et sera tôt ou tard soumise à une juste fiscalité.

## Les implications pour l'économie culturelle

► Quelles conditions juridiques et économiques pour le partage légal de contenus culturels peer-2-peer ?

► Quels nouveaux modèles économiques dans la production de contenus culturels ?

► Quels impacts sur la rémunération de la culture ?

► Quelle place de l'utilisateur et des intermédiaires dans ces nouveaux modes de production ?

► Comment intégrer les outils de crowdfunding au sein des circuits de financement traditionnels de la création ?

► Quelle articulation avec les circuits de financement existants ?

► Les 3 piliers de la culture (création/distribution/préservation) peuvent-ils perdurer dans un écosystème régi par la gratuité ?

## **Soutenir le développement d'outils numériques facilitant la circulation de contenus**

Le développement de l'économie collaborative et du partage au sein de la sphère culturelle repose sur la demande des usagers, en termes de facilité d'accès, de sauvegarde des préférences, de recommandations (prescription algorithmique), de partage des contenus (curation collaborative, playlists partagés) et d'échanges. Les différents acteurs des industries culturelles et créatives doivent être accompagnés pour innover et continuer à répondre aux attentes des usagers, en appui fort avec le développement de nouvelles applications numériques et l'émergence d'un nouvel entrepreneuriat culturel. Ce soutien doit prendre la forme dans l'émergence d'un écosystème favorable au développement d'initiatives numériques, au cœur des opportunités apportées, en particulier par le big data. Les questions de partage légal d'e-books, de contenus vidéos sont par exemple une demande forte des utilisateurs.

Il en est de même pour la transmission aux générations suivantes des biens culturels dématérialisés.

La question du développement d'outils numérique doit s'intégrer dans un cadre supranational, les règles du jeu se définissant au niveau européen, si l'Europe veut être en mesure de résister contre la standardisation des outils et des intermédiaires venant des États-Unis ou d'Asie.

## **Sécuriser le cadre juridique des échanges de biens culturels dématérialisés**

Au-delà de l'aspect applicatif, et du développement de solutions numériques dédiées, le partage de contenus culturels pose la question du cadre juridique.

Quelles sont les opportunités actuelles offertes par le cadre juridique en vigueur pour le partage de contenus dématérialisés (comme les e-books) ? Quelles évolutions envisager pour répondre à ce besoin ?



# Numérique : quand la culture devient patrimoine

Le numérique est une chance pour le patrimoine, en termes de préservation et de régénération du patrimoine : numérisation de livres anciens et rares, reconstruction 3D de temples, numérisation d'archives pour en améliorer la conservation... Cette opportunité soulève néanmoins un paradoxe : la numérisation à grande échelle requiert un savoir-faire technologique et des économies d'échelles (en termes d'infrastructures numériques) qui combinées ne sont à la portée que d'un petit nombre d'acteurs (dont les GAFA). Comment donc concilier cet oligopole de fait avec le caractère fondamental et inaliénable du patrimoine, qui est la propriété collective, en tant que bien public ?

## Garantir l'accès de tous citoyens au patrimoine culturel numérique

Cette situation « d'oligopole naturel », nécessaire d'un point de vue technologique, ne doit pas aboutir à une exclusion, par les prix ou par les modalités techniques, d'une partie de la population de l'accès au patrimoine culturel numérisé. Cet accès devra être inscrit dans la Déclaration des droits de l'homme numérique, et faire l'objet d'une réflexion sur les modalités pour un citoyen d'accéder à son patrimoine culturel qui aura pu être numérisé par une entreprise internationale, avec l'incertitude sur le lieu de stockage dudit patrimoine.

## Définir les contreparties au « monopole naturel<sup>1</sup> » des GAFA, permettant à tous les citoyens un accès libre au patrimoine numérisé à un coût marginalement faible

La situation d'oligopole naturel décrite précédemment implique une réécriture des termes de l'échange définissant le cadre de collaboration avec les entreprises concernées (notamment les GAFA) sur la numérisation du patrimoine. L'accès garanti en proposition 5 ne signifie pas gratuité d'accès : un système de contrepartie devra être défini, avec un système de tarification associé, permettant de rémunérer l'effort de numérisation d'un côté, sans toutefois générer de barrières à l'entrée (comme un système de tarification au coût marginal moyen). Ce système de contrepartie devra offrir une réponse aux questions : qui numérise ? Qui gère les accès ? Quelle place pour les acteurs publics nationaux (comme l'INA) ?

### Un enjeu transversal : sous l'économie et le partage, l'emploi

Les problématiques étudiées ici sont à rattacher à la question de l'emploi : en France en 2013 les industries créatives et culturelles employaient en France 1,3 millions de personnes selon l'étude EY - France Créative. Ces emplois sont particulièrement sensibles, dans des secteurs en profondes mutations et marqués par une précarité des statuts et des contrats.

Le numérique au sens large (incluant l'internet mobile, le cloud, le Big data...) a semblé certes constituer une menace : mais à moyen terme il constitue une opportunité importante de création d'emplois ! Sur le secteur des arts, du design et des loisirs l'Internet mobile et le cloud vont générer une croissance de 1 % des emplois du secteur d'ici à 2020, et sur le secteur des médias et de l'information de 3,57 % selon une étude du Forum Economique Mondial. Le Big data quant à lui pourra générer une croissance de 8 % des emplois sur le secteur des médias.

<sup>1</sup> Source : « Comportements culturels et données personnelles au cœur du Big data », EY, 2013



# Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



EY est un des leaders mondiaux de l'audit, du conseil, de la fiscalité et du droit, des transactions. Partout dans le monde, notre expertise et la qualité de nos services contribuent à créer les conditions de la confiance dans l'économie et les marchés financiers. Nous faisons grandir les talents afin qu'ensemble, ils accompagnent les organisations vers une croissance pérenne. C'est ainsi que nous jouons un rôle actif dans la construction d'un monde plus juste et plus équilibré pour nos équipes, nos clients et la société dans son ensemble.

EY désigne l'organisation mondiale et peut faire référence à l'un ou plusieurs des membres d'Ernst & Young Global Limited, dont chacun est une entité juridique distincte. Ernst & Young Global Limited, société britannique à responsabilité limitée par garantie, ne fournit pas de prestations aux clients. Retrouvez plus d'informations sur notre organisation sur [www.ey.com](http://www.ey.com).

© 2016 Ernst & Young et Associés  
Tous droits réservés.

Studio EY France - 1602SG576  
SCORE France N° 16-xxx  
Photos : © Fotolia

Document imprimé conformément à l'engagement d'EY de réduire son empreinte sur l'environnement.

Cette publication a valeur d'information générale et ne saurait se substituer à un conseil professionnel en matière comptable, fiscale ou autre. Pour toute question spécifique, vous devez vous adresser à vos conseillers.

[ey.com/fr](http://ey.com/fr)

## Contacts

### **Bruno Perrin**

Associé, Ernst & Young et Associés  
Responsable du secteur Technologies, Médias et Télécoms en France  
Tél. : + 33 1 46 93 65 43  
E-mail : [bruno.perrin@fr.ey.com](mailto:bruno.perrin@fr.ey.com)

### **Fabrice Naftalski**

Associé, Ernst & Young Société d'Avocats  
Tél. : + 33 1 55 61 10 05  
E-mail : [fabrice.naftalski@ey-avocats.com](mailto:fabrice.naftalski@ey-avocats.com)

### **Vincent Robert**

Manager, Ernst & Young Société d'Avocats  
Tél. : +33 1 55 61 13 24  
E-mail : [vincent.robert@ey-avocats.com](mailto:vincent.robert@ey-avocats.com)

### **Hugo Alvarez**

Senior, Ernst & Young Advisory  
Tél. : +33 6 23 16 19 55  
E-mail : [hugo.alvarez@fr.ey.com](mailto:hugo.alvarez@fr.ey.com)

### **Louisa Melbouci**

Responsable Marketing Technologies, Médias et Télécoms  
Tél. : + 33 1 46 93 76 47  
E-mail : [louisa.melbouci@fr.ey.com](mailto:louisa.melbouci@fr.ey.com)

## Contact Presse EY

### **Bonnie Olivier**

Tél. : +33 1 46 93 48 92  
E-mail : [bonnie.olivier@fr.ey.com](mailto:bonnie.olivier@fr.ey.com)

Cette étude a été réalisée par EY, sous la direction de Bruno Perrin et Fabrice Naftalski avec la participation de Vincent Robert, Hugo Alvarez, France de Roquemaurel, Colin Garnier, Christophe Menard et Sandrine da Cunha.