

Comité consultatif sur l'application des droits

Dixième session

Genève, 23 – 25 novembre 2015

RESPECT DU DROIT D'AUTEUR – RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

*Document établi par M. Ian Wall, cofondateur et directeur du site The Film Space (Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord)**

RÉSUMÉ

L'OMPI a demandé que soit élaboré du matériel pédagogique sur le respect du droit d'auteur, avec le soutien financier du Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la République de Corée. Ces ressources pédagogiques comprennent cinq modules de matériel pédagogique couvrant la tranche d'âge de 10 à 15 ans, qui seront mis à disposition en ligne et sur papier. Ce matériel pédagogique comprend des activités d'apprentissage qui sont attrayantes et accessibles, destinées à sensibiliser les jeunes au droit d'auteur. Chacune des ressources s'accompagne de notes pour les enseignants. Ce matériel peut être utilisé pour examiner un éventail de questions d'ordre social, juridique ou moral liées à la propriété intellectuelle et au monde numérique. Compte tenu de l'expérience qui a été acquise dans le cadre de la création de ce matériel, il est suggéré que l'OMPI envisage d'élaborer de nouvelles ressources sous forme de matériel pédagogique interactif sur le Web; il serait intéressant également d'élaborer des ressources complémentaires sur les brevets et les marques.

* Les opinions exprimées dans le présent document sont celles de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement celles du Secrétariat de l'OMPI ou de ses États membres.

A. CONTEXTE

1. Il semblerait que la créativité et l'originalité jouent un rôle de plus en plus important au niveau économique, social et culturel; parallèlement, les technologies numériques sont elles aussi toujours plus présentes et plus accessibles. Les technologies de pointe ont quant à elles eu un réel impact sur les industries de la création : qu'il s'agisse de la photographie numérique, de la conception assistée par ordinateur, de la technologie mp3 ou encore de simples logiciels de montage de films, toutes ces technologies ont profondément modifié notre façon de produire et de consommer les produits de la créativité.
2. Certains estiment qu'il y a un décalage croissant entre les droits et les responsabilités des producteurs artistiques et ceux des consommateurs de contenus numériques. Les questions de propriété et de sphère privée ou encore de libertés individuelles et de contrôle des contenus sont de plus en plus souvent évoquées dans la presse. Les instances politiques, les instances privées et les organismes de défense des consommateurs débattent de ces questions tout en défendant leurs propres intérêts : les utilisateurs veulent pouvoir accéder facilement, rapidement et si possible gratuitement à tout type de contenu, tandis que les titulaires des droits veulent pouvoir mieux contrôler la façon dont leur contenu est visionné ou utilisé. Ces questions sont de plus en plus sur le devant de la scène, c'est pourquoi il est devenu essentiel de comprendre les enjeux du débat et son origine.
3. C'est dans cet esprit que nous avons élaboré ces ressources pédagogiques avec le soutien financier de l'OMPI et du Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la République de Corée.
4. Toute ressource en matière de propriété intellectuelle devrait être indissociable de la notion de respect, c'est pourquoi nous cherchons à encourager les étudiants à examiner les facteurs qui déterminent notre comportement, mais également à transcender leur expérience pour aborder la question sous un angle différent. L'objectif est d'aider les étudiants à mieux comprendre ce que représente l'activité créatrice et quels sont ses liens avec la propriété intellectuelle. La principale difficulté cependant lorsque l'on examine la question du droit d'auteur et que l'on aborde certains messages de lutte contre le piratage qui ont circulé ces dernières années, mais également lorsque l'on tente d'expliquer aux jeunes les notions de propriété intellectuelle et de droit d'auteur, vient de la nature quasi immatérielle du thème traité. Le fait que les livres, la musique et les films soient facilement (et "gratuitement") disponibles en téléchargement sur l'Internet leur enlève l'aspect matériel et physique de propriété et de valeur.
5. Un jeune de 15 ans, après avoir visionné un message publicitaire de lutte contre le piratage comparant les atteintes au droit d'auteur aux vols de sac à main ou de voiture, a fait le commentaire suivant :

Je ne vois pas vraiment le lien entre voler un téléviseur ou une voiture et voler un film. Je trouve ça un peu bête... Voler un film ce n'est pas aussi grave que de voler une voiture. Ensuite, ils insistent sur le mot film pour lui donner plus d'importance. Ce n'est pas vraiment la chose la plus importante¹.

Une étude réalisée en 2008 a abouti aux conclusions suivantes :

Empêcher les enfants de se livrer à des actes de piratage est un défi. Le piratage occupe une grande place dans leur vie et, pour eux, il n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Le fait qu'il soit tellement courant au sein de leurs groupes d'amis et de leurs familles rend la chose encore plus difficile. Pour que la prévention soit efficace, il faut que

¹ Piracy - The Understanding and Experience of Pirated Films among Children and Teenagers in the United Kingdom – First movies for Film Education. 2008.

les enfants comprennent que ce qu'ils font n'est pas acceptable. Ils estiment que le piratage ne porte préjudice à personne car l'industrie est suffisamment riche pour compenser les pertes éventuelles subies et qu'il n'est donc pas aussi grave que d'autres activités criminelles².

6. De fait, si les enfants et les jeunes en général croient que tout ce qui est sur l'Internet est gratuit, il devient indispensable de s'assurer qu'ils comprennent bien ce qu'est le droit d'auteur et quels sont les conséquences que peuvent avoir les atteintes au droit d'auteur non seulement pour les grandes structures et organisations, mais également pour les créateurs d'œuvres, qu'il s'agisse de musique, de films, de livres ou d'autres objets de création. En outre, nous sommes conscients du fait que pour toucher un maximum d'enfants et de jeunes en général, il faut passer par les enseignants. Mais il est aussi essentiel d'expliquer clairement aux *enseignants* la nature des questions traitées et pourquoi ces questions sont importantes. Trop souvent, les enseignants eux-mêmes ne se sentent pas concernés par les questions de piratage et de droit d'auteur. En outre il ressort de l'étude susmentionnée que les enseignants sont plutôt indifférents aux questions de propriété intellectuelle :

- *Bien qu'ils reconnaissent par principe que le piratage est une mauvaise chose, les enseignants estiment pour la plupart que le piratage des films est dans l'ensemble sans danger, largement répandu et socialement acceptable.*

• *Les principales justifications fournies par les enseignants sont d'ordre économique, car ceux-ci estiment que l'industrie gagne assez d'argent pour que les pertes subies sur les bénéfices qu'elle réalise sur la vente de ses produits ne lui causent pas véritablement un grand préjudice.*

• *Ils pensent également que l'industrie pâtit d'une situation qu'elle a elle-même créée, car elle vend des produits trop chers et est incapable de s'adapter aux avancées technologiques qui ont permis au téléchargement illégal de se répandre.*

• *Les enseignants pensent que la copie illégale de matériel pédagogique est inévitable dans le cadre de leur travail. Bien qu'elle se justifie beaucoup plus que le piratage des films commerciaux, beaucoup estiment cependant qu'ils ne condamneraient pas forcément le piratage des films commerciaux.*

- *Les enseignants pensent que le piratage des films et le piratage de la musique font partie du quotidien des enfants et décrivent leurs étudiants comme la "génération du téléchargement". Compte tenu du caractère endémique du piratage, il semblerait que les enfants ne comprennent pas vraiment en quoi le piratage des films est illégal et encore moins pourquoi il est une mauvaise chose³.*

7. Par conséquent, l'objectif est de changer les comportements non seulement des jeunes, mais également des enseignants.

² Ibid.
³ Ibid.

B. ÉLABORATION DES RESSOURCES

8. Le but de ces ressources pédagogiques est de sensibiliser les jeunes à la propriété intellectuelle et au droit d'auteur et de donner aux enseignants les informations de base nécessaires pour l'enseignement. Ce matériel pédagogique comprend des activités d'apprentissage qui sont attrayantes et accessibles, dans le cadre desquelles les jeunes peuvent découvrir les avantages liés à la propriété intellectuelle plutôt que de simplement se limiter aux aspects négatifs.

9. À la demande de l'OMPI, cinq modules distincts ont été élaborés, couvrant la tranche d'âge de 10 à 15 ans :

a) Pour la tranche d'âge de l'école primaire :

Enfants de 10 à 11 ans : "Et si les idées étaient de vraies ampoules électriques..."

b) Pour la tranche d'âge de l'école secondaire :

Enfants de 11 à 12 ans : "Ça c'est mon idée"

Enfants de 12 à 13 ans : "C'est un faux!"

Enfants de 13 à 14 ans : "Des droits pour les artistes"

Enfants de 14 à 15 ans : "C'est gratuit?"

10. Chaque module s'accompagne de notes pour les enseignants et comprend quatre à six activités connexes. Chaque section comprend des éléments d'introduction avec des informations et des questions ainsi qu'une série de fiches de travail. Ce matériel peut être utilisé pour explorer un éventail de questions d'ordre social, juridique ou moral liées à la propriété intellectuelle et au monde numérique. Chaque module suit la même structure et, lorsque cela est possible, des activités sont proposées pour que les enfants et les jeunes puissent partager leur expérience personnelle.

11. Bien que ces ressources ciblent des tranches d'âge spécifiques, l'expérience acquise auparavant dans l'élaboration de matériel similaire nous a appris qu'il appartient aux enseignants de décider à quel moment utiliser ces ressources; les ressources destinées aux enfants du primaire peuvent parfaitement être utilisées dans n'importe quel niveau du secondaire. Certaines activités peuvent très bien être utilisées dans une tranche d'âge plus élevée. Nous avons élaboré ces ressources de sorte que les enseignants puissent les utiliser à leur guise.

12. Chaque section, plutôt que de suivre une approche didactique, comprend des questions telles que : Quelles sont les personnes ou quels sont les éléments qui influent sur nos comportements et nos décisions? Qu'est-ce que la société, la culture ou encore la communauté? Quelles sont les conséquences juridiques, sociales et morales de certains actes? De quelle manière l'évolution des technologies a-t-elle transformé l'enseignement et l'apprentissage, de même que les loisirs et le divertissement?

13. Le plan de la première leçon de chaque unité aborde les principes fondamentaux du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle. Les définitions varient en longueur et en complexité selon la tranche d'âge concernée. La terminologie de base est abordée et les leçons peuvent être utilisées comme outils pédagogiques indépendants ou dans le cadre d'un programme pédagogique en spirale fondé sur les acquis.

14. Un des éléments fondamentaux dans le cadre de l'élaboration de ces ressources a été le choix des domaines ciblés dans le cadre du programme scolaire. L'étude a révélé qu'une même matière pouvait être enseignée de différentes façons dans les écoles. Pour le civisme, par exemple, selon le pays on parlera d'éducation civique, d'éducation sociale, d'éducation morale, d'éducation personnelle, sociale et sanitaire ou encore de sciences sociales. Certains

pays proposent un programme interdisciplinaire mêlant plusieurs thèmes, tels que l'identité et la diversité culturelle, les technologies et les médias. L'un des objectifs de ces ressources étant de susciter le débat, celles-ci peuvent également être utilisées dans les cours de langue maternelle comme support d'expression et de compréhension orale ou encore de compréhension écrite. Nous avons donc cherché à cibler autant de domaines que possible.

15. Les informations de base pour les enseignants ont posé certaines difficultés, notamment en ce qui concerne la définition des termes clés : Qu'est-ce que la propriété intellectuelle? La définition que nous proposons est la suivante : "La propriété intellectuelle concerne toute invention nouvelle, qu'il s'agisse d'une histoire, d'une œuvre d'art, d'un morceau de musique, d'un rapport, d'un logiciel, d'une danse, d'un dessin ou modèle ou encore d'une marque, créée par une personne. La loi protège ces créations de différentes façons : au moyen des brevets (en ce qui concerne les inventions), du droit d'auteur (et des droits connexes) en ce qui concerne les arts plastiques et les arts appliqués, du droit relatif aux dessins et modèles et du droit des marques en ce qui concerne les marques".

16. En ce qui concerne les ressources pour le niveau primaire (tranche d'âge de 10 à 11 ans), nous partons de l'idée que la propriété intellectuelle peut être symbolisée par une ampoule électrique. Pour mettre l'accent sur le droit d'auteur, nous encourageons les enfants à se lancer dans le processus créatif en leur demandant d'écrire un petit scénario de film à partir de la métaphore de l'ampoule électrique, afin qu'il y ait une réflexion sur la propriété intellectuelle. Cette métaphore simple permet d'expliquer ce qu'est le droit d'auteur et de définir certaines notions fondamentales, telles que l'originalité, l'attribution ou encore le fait de demander la permission de copier une œuvre.

17. En ce qui concerne les ressources pour le niveau secondaire (tranche d'âge de 11 à 15 ans), nous encourageons les étudiants à examiner les facteurs qui déterminent notre comportement, mais également à transcender leur propre expérience pour aborder la question sous un angle différent. Dans le module "Ça c'est mon idée", les étudiants abordent les thèmes du choix personnel et de la responsabilité individuelle et sont encouragés à examiner les différentes sources d'orientation vers lesquelles ils peuvent se tourner pour adapter leur comportement. Les étudiants abordent ensuite la notion de propriété intellectuelle et doivent examiner quelles sont les différentes questions qui se posent lorsque l'on doit démontrer que l'on est le propriétaire d'une idée, d'un dessin ou modèle ou d'un concept.

18. Le module "C'est un faux!" invite les étudiants à se pencher sur la signification du mot "faux" dans des contextes très variés. À quoi associe-t-on ce mot? Quelle est l'origine de ce mot? Quel est le lien entre les termes faux, marque, contrefaçon et droit d'auteur? Les étudiants sont confrontés à divers scénarios et participent à des jeux de rôles dans le cadre desquels ils sont encouragés à réfléchir aux endroits où se vendent les produits contrefaisants et aux problèmes qui découlent de ce commerce. Les étudiants abordent ensuite des cas d'atteinte à la propriété intellectuelle et participent à des activités qui les encouragent à examiner les incidences juridiques et éthiques de ces atteintes, notamment sur les droits des travailleurs et des consommateurs. Outre les activités destinées à susciter le débat, nous souhaitons également encourager les jeunes à être créatifs. Pour ce faire, nous avons prévu certaines activités telles que la planification et la conception d'une campagne de sensibilisation sur le rôle des travailleurs qui fabriquent ces produits.

19. Dans le module "Des droits pour les artistes", les étudiants examinent les questions à prendre en considération lorsque l'on télécharge des fichiers numériques, qu'il s'agisse de musique, d'images ou de films, ainsi que les incidences éventuelles du téléchargement illégal sur la communauté des créateurs. Des activités d'introduction aux industries de la création et au pouvoir de la créativité sont également proposées, avec un accent sur le secteur numérique. Ensuite, les jeunes participent à des activités qui s'appuient sur un large éventail de documents, visant à les aider à mieux comprendre comment la créativité est évaluée dans le secteur numérique et comment elle se négocie dans la société. Les étudiants sont confrontés à divers

scénarios et participent à des jeux de rôles qui les encouragent à réfléchir à la façon dont la créativité individuelle peut être protégée dans le secteur numérique, notamment du point de vue du droit d'auteur. Les étudiants abordent ensuite des études de cas et participent à des activités qui les encouragent à examiner les incidences juridiques et éthiques du téléchargement illégal de contenu numérique pour les consommateurs et les artistes. À nouveau, afin de privilégier l'approche créative et l'utilisation de différents sites Web, les étudiants doivent s'appuyer sur leurs acquis et sur leur expérience pour créer un blog pour promouvoir la protection des droits des artistes en ligne.

20. Tous ces thèmes sont approfondis dans le module "C'est gratuit?", dans le cadre duquel les étudiants sont encouragés à examiner le rôle que jouent les industries de la création dans leur pays et à l'échelle internationale. Quel rôle jouent les industries de la création? Comment évalue-t-on la créativité? Comment le choix des consommateurs évolue-t-il à l'ère du numérique? Comment peut-on concilier équitablement les intérêts des consommateurs, des auteurs et des entreprises compte tenu de l'évolution technologique?

21. La même présentation est utilisée dans les cinq modules, à quelques différences près, afin qu'ils soient plus attirants pour les étudiants.

C. CONCLUSIONS

22. Bien que l'OMPI ait demandé que ces ressources soient présentées sous forme de documents imprimables, il a été impossible de ne pas demander aux étudiants et aux enseignants de se référer à un certain nombre de ressources et de messages publicitaires de lutte contre le piratage sur le Web. L'OMPI pourrait envisager, à l'avenir, de produire du matériel pédagogique interactif sur le Web.

23. Il pourrait être utile d'élaborer un formulaire de commentaires en ligne pour évaluer les réponses sur ce matériel. Compte tenu de leur format actuel, ces ressources pourraient être modifiées facilement afin de tenir compte de l'expérience acquise.

24. Certaines difficultés ont été rencontrées dans les premières versions de ces ressources en ce qui concerne les différences entre le droit d'auteur, les brevets et les marques. L'OMPI pourrait envisager à un certain moment d'élaborer du matériel pédagogique portant sur ces deux derniers éléments.

[Fin du document]