

# CONTENUS, LICENCES LIBRES ET PARTAGE : CRÉER ET PARTAGER

CRÉATION DE CONTENU > 3.3 DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Tous publics	Tous âges	Niveau 0	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Chaque participant.e fera son propre dessin et choisira ses modalités de diffusion à l'image des droits que l'on peut trouver sur Internet. Cette activité est un prétexte pour aborder les diverses licences et les droits d'auteurs sur le Web.

**Objectif général**                      Compétences

**Temps de préparation pour l'animateur**                      moins d'une 1 heure

**Domaine de compétence**                      3 - Création de contenu

**Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)**                      0 - 1 heure

**Nom de l'auteur**                      Nothing2Hide

**Ressource originellement créée**                      Français

## DÉROULÉ

### 1 Introduction

Le web regorge d'images et de films. Cependant, chaque fichier audio, vidéo et photo a été créé à l'origine par un.e auteur.e qui a le droit de décider de la façon dont son contenu va être réutilisé et diffusé.

Cet atelier permettra aux participant.e.s de connaître les différentes licences qui conditionnent la réutilisation des ressources mises à disposition sur internet.

#### **Conseil médiation :**

Cette fiche aborde les différentes licences Creative Commons. Si vous n'êtes pas familier avec ces licences, nous vous conseillons de vous servir de la fiche outil dédiée à ce sujet.

Cette activité fonctionne très bien en duo avec l'activité Contenus, licences et partage : ressources libres en ligne. Cette dernière permet d'aborder les différentes façons de trouver du contenu (images, sons...) libre en ligne.

### 2 Le cactus

Demander aux participant.e.s de dessiner des cactus sur leurs feuilles qu'ils signeront. Cette signature correspond à la façon dont elles voudraient que leur public voit leur nom de créateur.ice (par exemple avec leur nom, un pseudonyme ou d'une autre façon).

Inviter les participant.e.s à décrire aux autres, avec leurs propres mots, ce qu'elles permettent ou non aux autres de faire avec leur travail. Si ce n'est pas clair pour les participant.e.s, vous pouvez poser des questions supplémentaires, par exemple :

Permettriez-vous à une entreprise d'utiliser votre cactus dans une publicité de ses produits ?

Accepteriez-vous qu'il soit présenté par des enseignant.e.s lors de cours d'arts visuels ?

Seriez-vous d'accord qu'il soit utilisé en couverture d'un livre ?

Ramasser ensuite les dessins et les placer en ligne sur le sol, de gauche à droite le dessin le plus libre en terme d'utilisation au plus restrictif. Commenter pour chaque oeuvre les conditions de réutilisation (ou

de non-réutilisation) décrites par les participant.e.s.

Cette étape permet d'introduire la discussion sur les licences ouvertes. Par exemple, une personne autorisant la réutilisation de son oeuvre uniquement dans un cadre scolaire à condition d'en citer l'auteur.e n'est pas très loin d'une licence Creative Commons CC BY NC.

## 3 CC BY quoi ? Les licences ouvertes

Expliquer ce que sont les licences CC.

### **Discussion**

Nous allons voir ensemble comment démêler ces notions juridiques.

### **Droits réservés**

L'auteur.e de l'oeuvre peut décider de n'accorder aucun droit d'utilisation en indiquant la mention « tous droits réservés », ce qui voudra dire que personne ne pourra utiliser, copier, reproduire, publier, transmettre, distribuer ou modifier son oeuvre, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans son autorisation écrite.

### **Domaine public**

A l'opposé du spectre, il existe le domaine public. Les oeuvres qui appartiennent au domaine public ne sont pas soumises à des restrictions de droits d'auteur. Elles peuvent être réutilisées et diffusées librement sans aucune condition. C'est par exemple, c'est le cas de « les mémoires d'Al Capone » tombé dans le domaine public

en 2018. Il se peut que ce soit des oeuvres qui ne peuvent pas être protégé, des oeuvres pour lesquelles l'auteur.e a accordé un droit d'accès gratuit et illimité ou des oeuvres qui ne sont plus protégées par le droit d'auteur parce que celui-ci a expiré. La durée varie selon les pays. En France, la durée des droits d'auteur est de 70 ans à partir de la mort de l'auteur de l'oeuvre.

Par exemple, Disney se bat depuis 90 ans pour éviter que sa souris Mickey tombe dans le domaine public. Ainsi, toute personne qui utilise la souris (pour un logo, sur un tee-shirt ou toute autre produits dérivés) doit avoir l'autorisation de Disney pour le faire, sous peine de poursuite.

Les oeuvres protégées par droits d'auteur assurent à leurs auteur.e.s un contrôle stricte de leur diffusion. Celle-ci peut faire l'objet d'un contrat et soumise à une négociation commerciale (l'auteur.e peut donc être rémunéré.e à chaque utilisation de son oeuvre). C'est le cas des photos de presse par exemple, ou des films ou des séries. À l'inverse, les oeuvres du domaine public peuvent être

réutilisées et diffusées.

## Licences ouvertes et Creative commons

Entre ces deux statuts il existe fort heureusement toute une gamme de nuances permettant aux auteur.e.s d'autoriser leur réutilisation avec des conditions assez souples. Ce sont les licences dites ouvertes. Les licences ouvertes les plus communes sont les licences Creative Commons.

Les licences Creative Commons permettent à l'auteur.e d'une oeuvre d'accorder des permissions précises aux membres du public. Elles sont obtenues en combinant les éléments suivants :

1. L'attribution de l'oeuvre à l'auteur.e
2. L'autorisation de modification de l'oeuvre
3. L'obligation de partage de l'oeuvre dans les mêmes conditions
4. L'autorisation de l'utilisation commerciale de l'oeuvre

## Les symboles

Attribution (BY = par)

Image not found or type unknown



Partage dans les mêmes conditions (SA = Share alike)

Image not found or type unknown



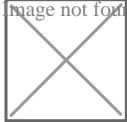
Pas de modification de l'oeuvre autorisée (ND = no derivative works)

Image not found or type unknown



Utilisation commerciale non autorisée (NC = non commercial use)

Image not found or type unknown



En combinant les symboles, on définit ainsi les termes de la licence Creative Commons d'une oeuvre.

## 4 Quelle licence pour vos œuvres ?

Une fois l'explication faite, demander aux participant.e.s quelle licence Creative Commons

ielles attribueraient à leurs œuvres : CC, CC BY, CC BY SA, etc. Et s'ielles envisagent de changer les conditions d'utilisation de leurs œuvres par rapport au premier tour, leur demander pourquoi. Montrer aussi le site de Creative Commons qui permet en répondant à deux questions simples d'attribuer une licence ouverte à

une œuvre : <https://creativecommons.org/choose/>