

# LES COMMUNS NUMÉRIQUES #1 : LE DROIT DE PUBLIER

CRÉATION DE CONTENU > 3.3 DROITS D'AUTEUR ET LICENCES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Adolescents, Adultes, Seniors	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

À la fin de cet atelier, les participant.e.s auront intégré des notions liées aux droits d'auteur et aux licences libres ainsi que leur impact sur la circulation des contenus.

**Objectif général**                      Compétences

**Temps de préparation pour l'animateur**                      1 - 2 heures

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

**Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)**                      1 - 2 heures

**Nom de l'auteur**                      Nothing 2hide

**Matériel supplémentaire**                      Feuilles - Crayons - Feutres

**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. La première partie de cette activité se déroulera de manière déconnectée, tandis que la seconde demandera une connexion Internet et l'utilisation d'ordinateurs ou de tablettes. Il est bien entendu possible de couper cette activité en deux pour la raccourcir, en ne faisant qu'un des deux exercices.

**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.

### 2 Dessine-moi un cactus

Demander aux participant.e.s de dessiner des cactus sur leurs feuilles qu'ielles signeront. Cette signature correspond à la façon dont ielles voudraient que leur public voit leur nom de créateur.rice (par exemple avec leur nom, un pseudonyme ou d'une autre façon). Pour cette activité, laisser environ une dizaine de minutes à chacun.e.



[Cactus](#) by [Scrappy Annie](#) under license [CC BY-NC 2.0](#)

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 pour 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 termes d'utilisation au dessin le plus restrictif. Commenter pour chaque œuvre 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 œuvre 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.

## Droits de réutilisation

Ensuite, classer avec les participant.e.s chaque dessin dans l'une de ces trois catégories : droits réservés, domaine public, licences ouvertes. À la fin de cette étape vous devriez avoir 3 tas de feuilles.

### Domaine public

A l'opposé du spectre, il existe le domaine public. Les œuvres 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, le cas des « mémoires d'Al Capone » tombées dans le domaine public en 2018.

Il se peut que ces œuvres ne puissent pas être protégées, des œuvres pour lesquelles l'auteur.e a accordé un droit d'accès gratuit et illimité ou des œuvres 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'œuvre.

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 produit dérivé) doit avoir [l'autorisation de Disney pour le faire](#), sous peine de poursuite.

Les œuvres protégées par droits d'auteur assurent à leurs auteur.e.s un contrôle strict 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 œuvre). C'est le cas des photos de presse par exemple, ou des films ou des séries. À l'inverse, les œuvres du domaine public peuvent être réutilisées et diffusées.

### « Tous droit réservés »

Lorsque l'auteur.e de l'œuvre a décidé de n'accorder aucun droit d'utilisation, ielle fait figurer sur son œuvre la mention « tous droits réservés ». Cela signifie que personne ne pourra utiliser, copier, reproduire, publier, transmettre, distribuer ou modifier son œuvre, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans son autorisation écrite.

### Licences ouvertes

Entre ces deux statuts il existe 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 connues sont les licences *Creative Commons*. Elles permettent à l'auteur d'une œuvre d'accorder des permissions précises aux membres du public. Elles sont obtenues en combinant les

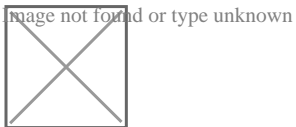
quatre conditions suivantes :

- L'attribution de l'œuvre à l'auteur.e
- L'autorisation de modification de l'œuvre
- L'obligation de partage de l'œuvre dans les mêmes conditions
- L'autorisation de l'utilisation commerciale de l'œuvre

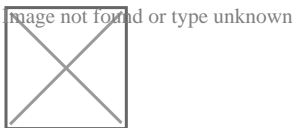
En combinant ces conditions, on définit ainsi les termes de la licence *Creative Commons* d'une œuvre. On peut par exemple autoriser la réutilisation d'une œuvre mais pas sa modification. On peut également autoriser sa réutilisation mais sans utilisation commerciale et avec l'obligation de mentionner l'auteur.e. Les possibilités sont nombreuses. On appelle ces licences « Licences ouvertes » car elles ont été conçues pour faciliter la circulation des œuvres.

## Les symboles des licences Creatives Commons

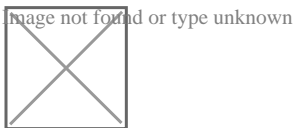
Attribution (BY = par)



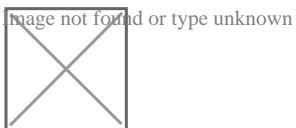
Partage dans les mêmes conditions (SA = Share alike)



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



Utilisation commerciale non autorisée (NC = non commercial use)



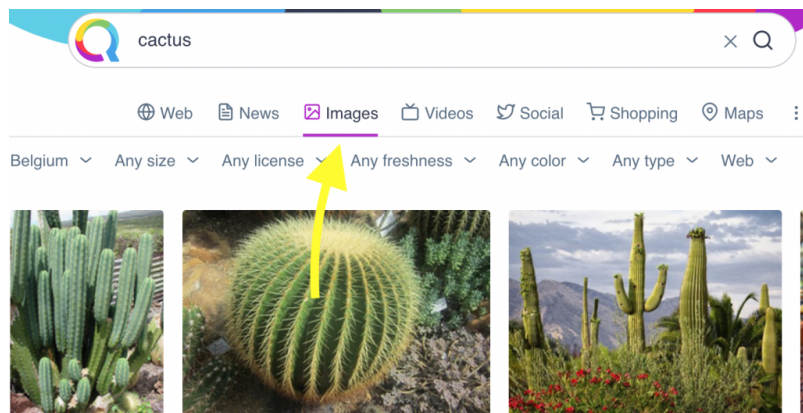
En combinant les symboles, on définit ainsi les termes de la licence Creative Commons d'une œuvre.

4

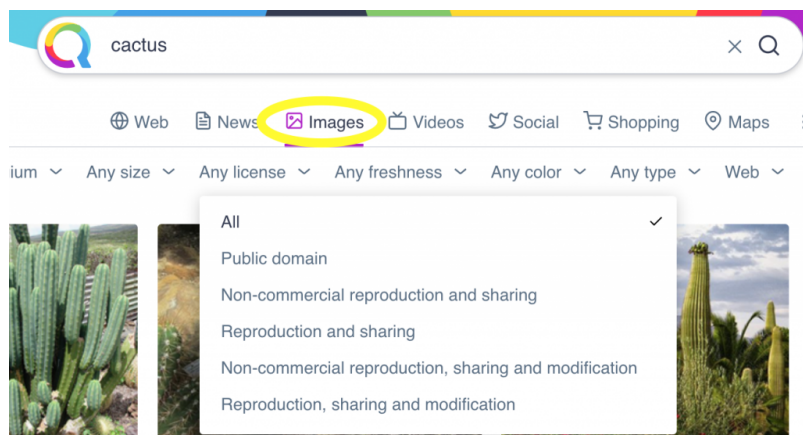
## Rechercher des contenus libres en ligne

Désormais, expliquer aux participant.e.s qu'il existe beaucoup de contenus soumis à ces licences (source ouvertes, domaine public ou droits réservés). En fait chaque texte, chaque image, chaque vidéo accessible sur le web est soumis à des conditions de réutilisation particulières.

Passer sur les ordinateurs et demander aux participant.e.s de faire une recherche d'images de cactus sur le moteur de recherche Qwant. Lien direct : <https://www.qwant.com/?q=cactus&t=images>



Demander alors de faire une recherche avec les filtres de licence activés. Pour ce faire, cliquer sur outils, puis sur le lien « licences ». Les options présentées correspondent aux conditions vues plus haut.



Les participant.e.s peuvent varier les conditions et chercher les images de cactus dont l'utilisation est autorisée, mais sans but commercial et sans modification, ou celles dont la réutilisation est autorisée avec un but commercial, etc. Lien direct:

<https://www.qwant.com/?q=cactus&t=images&license=sharecommercially>

Ils/elles peuvent également faire la comparaison avec d'autres images, des images de cartes de France, de bâtiments très connus (Tour Eiffel, Mont Blanc), des images de peintres (Picasso), d'artistes (Mozart, PNL), de tableaux (Guernica), etc.

Les licences de publications s'appliquent à tout type de contenus, images, texte, vidéo, audio. Pour creuser plus sur les conditions d'utilisation des images en fonction de leurs licences, consulter l'atelier de Digital Travellers [Réutiliser et diffuser des oeuvres sur internet.](#)

### **Qwant, c'est Qwoi ?**

Il y a de fortes chances que lorsque l'on demande aux participant.e.s de l'atelier de faire une recherche sur un moteur, la plupart iront naturellement vers celui qu'elle connait, à savoir Google.com. Insister et demander leur d'utiliser Qwant. Qwant est un moteur de recherche qui contrairement à Google respecte la vie privée de ses utilisateur.rice.s. Là où Google enregistre les données personnelles de ses utilisateur.rice.s à des fins publicitaires et de revente, Qwant respecte ses utilisateur.rice.s et n'exploite aucune donnée personnelle.

Pour en savoir plus sur les moteurs de recherche, vous pouvez réaliser l'activité de Digital Travellers [Connaître et utiliser les moteurs de recherche.](#)

## 5

## **Conclusion**

Les participant.e.s connaissent désormais la différence entre des ressources soumises à droit d'auteurs et des ressources diffusées sous licences libres. En faisant une recherche sur Internet, ils ont pu trouver des images dont l'auteur a explicitement autorisé la circulation, sous licence *Creative Commons*. Cette activité, est la première d'une série de trois. Dans les prochains ateliers de ce parcours, nous allons nous aussi contribuer à créer du contenu libre qui pourra être réutilisé par d'autres personnes. Nous allons contribuer à une encyclopédie en ligne dont tous les articles sont sous licence ouverte et ensuite nous allons renseigner une carte en ligne, ouverte, sur laquelle tout le monde pourra ajouter des informations.