

QUEEN  
KE  
2799  
.S7814  
c.2

IC

ÉTUDE SUR LES NOUVEAUX MÉDIAS  
ET LE DROIT D'AUTEUR

RAPPORT FINAL

COMMUNICATIONS CANADA

OCT 11 1994

LIBRARY - BIBLIOTHÈQUE



Nordicity Group Ltd.  
Le Groupe Nordicité Ltée

KE  
2799  
.S78F  
1994  
C.3  
JOUR

**ÉTUDE SUR LES  
NOUVEAUX MÉDIAS  
ET LE DROIT D'AUTEUR**

**Rapport final**

**Le 30 juin 1994**

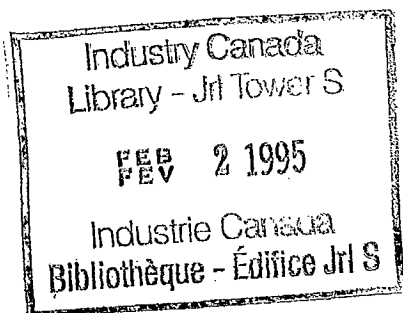
**Préparé à**

**l'intention de la Direction des nouveaux médias,  
Direction générale de l'industrie des technologies  
de l'information, Industrie Canada,**

**par**

**NGL le groupe Nordicité Ltée.**

**Peter Lyman, directeur de projet  
Tara Rajan, contributrice - Droit d'auteur  
Loretta Roca, contributrice - Technologies des nouveaux médias  
Lesley Ellen Harris et Tony Scapillati, conseillers juridiques**



---

## **Sommaire**

Ce document examine la question du droit d'auteur dans le contexte des progrès technologiques menant au développement des nouveaux médias. C'est le résultat d'une étude entreprise par NGL, le groupe Nordicité Ltée pour le compte d'Industrie Canada, sous la direction d'un comité présidé par la Direction générale des nouveaux médias, maintenant partie de la Direction générale de l'industrie des technologies de l'information, Industrie Canada, et également représenté par la Direction générale de la régie d'entreprise, Industrie Canada, ainsi que la Direction générale des industries culturelles du ministère du Patrimoine canadien. Ce document est représentatif des points de vue des principaux intéressés, consultés dans le cadre de cette étude.

### **Nouveaux médias et questions de droit d'auteur**

Les nouveaux médias sont des hybrides des médias imprimés et/ou électroniques dont le contenu peut inclure des textes, des sons, des graphiques ainsi qu'une programmation audiovisuelle. Cela recouvre les médias traditionnels enrichis (par exemple, la diffusion sonore numérique), des médias auparavant séparés et maintenant regroupés (par exemple, les multimédias) et la création de médias entièrement nouveaux (par exemple les hypermédias).

Le droit d'auteur a de l'importance relative aux nouveaux médias étant donné que les œuvres qui en découlent et le soutien afférent deviennent intangibles; que la technologie numérique permet de produire des copies «parfaites»; que le système d'affranchissement des droits devient plus complexe; qu'il est préférable d'avoir recours à une gestion collective; que les découvertes technologiques multiplient les possibilités de violation du droit d'auteur; et que le paiement de redevances ainsi que la négociation des droits deviennent plus difficiles.

Les questions de droit d'auteur intéressent particulièrement les usagers, les auteurs d'œuvres existantes, les producteurs et les développeurs de matériaux découlant des nouveaux médias, ainsi que les transporteurs et les distributeurs.

### **Politique du droit d'auteur**

Les principales questions ayant trait à la politique du droit d'auteur qu'il faut examiner dans le contexte des nouveaux médias comprennent : la propriété du droit d'auteur (et la façon dont les titulaires ont établi des sociétés de gestion collective), les critères qui déterminent si une œuvre peut être protégée par le droit d'auteur, ainsi que les exceptions au droit détenu par les créateurs (ou par d'autres titulaires).

Le droit d'auteur recouvre divers droits. Parmi les **droits économiques**, le droit exclusif de reproduction est probablement celui dont les retombées sont les plus importantes en ce qui concerne les nouveaux médias. Une fois que des matériaux d'information ont été téléchargés, ils peuvent être reproduits sans que le créateur puisse retracer les diverses copies qui peuvent en être faites ni savoir quelles pertes il a subi du fait de la production de ces copies non autorisées. De plus, étant donné qu'avec la technologie numérique il est aisé de reproduire des œuvres, il est difficile de retracer la source de la première copie et, par conséquent, de transmettre aux créateurs les revenus qui leur reviennent. Dans un univers où l'on a de plus en plus recours à la distribution électronique, le droit de communication au public par télécommunications peut devenir plus important que le droit de reproduction.

Le droit d'auteur recouvre également les **droits moraux** dont l'importance devient critique en ce qui concerne les nouveaux médias par rapport aux médias non numériques, étant donné la facilité avec laquelle les œuvres numériques peuvent être copiées de façon parfaite. En ce qui concerne le droit de paternité, le créateur n'a pas toujours l'assurance qu'on le reconnaîtra. Pour ce qui est du droit d'intégrité, la technologie numérique facilite la mutilation, la destruction ou la modification d'une œuvre existante, ce qui peut porter préjudice à la réputation d'un artiste.

La législation canadienne sur le droit d'auteur recouvre également les **droits de location** s'appliquant aux programmes informatiques et aux enregistrements sonores. Pour ce qui est des nouveaux médias, la location électronique (par exemple, par le biais de la vidéo à la demande) pose des problèmes de droit d'auteur particuliers, car il n'y a pas nécessairement de «propriétaire d'un établissement de location» ni même un gestionnaire de réseau qui s'occupe de retracer les droits, les utilisations et les copies; on peut alors se demander qui serait responsable de payer les droits afférents aux locations.

Un certain nombre d'observateurs prétendent que ni le droit d'auteur ni le droit des brevets ne permettent de protéger adéquatement les logiciels. Si les catégories traditionnelles qui s'appliquent à la propriété intellectuelle ne permettent pas de protéger adéquatement les créations des nouveaux médias et si les mécanismes qui s'appliquent actuellement à la propriété intellectuelle ne permettent pas de distribuer de nouveaux produits, il se pourrait qu'il soit nécessaire d'établir de nouvelles catégories de protection, en ce qui a trait aux nouveaux médias.

---

## **Le droit d'auteur dans la pratique**

Les médias électroniques favorisent la prolifération de nouvelles formes de création dont certaines reposent sur la copie ou qui encouragent ou facilitent les copies. En copiant une information électronique, on peut la traiter, la manipuler et l'utiliser de diverses façons qui ne sont pas envisageables avec des matériaux imprimés. Par conséquent, il arrive souvent que la copie ne soit pas une fin en soi mais entre dans le cadre d'un processus où l'on se sert de nouveaux instruments pour manipuler les données de façon différente.

Les créateurs et les producteurs soulignent souvent qu'avec les médias non numériques, il est difficile d'affranchir les droits, de retracer les utilisations et d'assurer les paiements afférents. Dans le cas des nouveaux médias, ces problèmes pratiques sont encore plus évidents. De fait, les créateurs, les distributeurs, les producteurs et les usagers parlent plus souvent des problèmes qui découlent de l'affranchissement des droits et des paiements (c'est-à-dire des problèmes afférents à l'administration du droit d'auteur) que des droits et de la législation eux-mêmes.

En dépit des difficultés auxquelles ils ont dû faire face, ces groupes adaptent leurs pratiques au fur et à mesure que l'on adopte les nouveaux médias. Les pratiques en usage avant que n'apparaissent les médias numériques, par exemple, la négociation de contrats individuels, les négociations collectives, les registres de droits, etc., intègrent peu à peu les nouveaux médias, et l'on développe parallèlement de nouveaux mécanismes qui sont mis en application graduellement, par exemple, la technologie permettant de tenir une «comptabilité de la propriété intellectuelle».

## **Questions de politique**

L'étude conclut que, pour le moment, la politique et les mécanismes existants qui gouvernent le droit d'auteur sont adéquats en ce qui concerne les médias non numériques. Toutefois, on pourrait modifier certains éléments et faire une étude plus approfondie dans le contexte des nouveaux médias, par exemple en ce qui a trait à : la modification ou la création de nouveaux mécanismes administratifs; l'«utilisation équitable» ainsi que la notion de «partie importante»; la redéfinition du droit d'auteur, afin que ses applications ne soient pas liées à la technologie; la compréhension du droit d'auteur et la sensibilisation des intéressés.

À la lumière de ces considérations, on propose dans l'étude quatre démarches pour élaborer une politique. L'on ne prétend pas qu'il existe une seule et unique solution «idéale», mais plutôt un certain nombre d'options possibles qui

ne s'excluent pas mutuellement.

1. **Protection du droit d'auteur pour les nouveaux médias assurée exclusivement par contrat.** On pourrait régler la question de la rémunération sans tenir compte des dispositions qui s'appliquent au droit d'auteur en intégrant aux contrats existants des clauses se rapportant aux nouveaux médias ou aux multimédias ou en ayant recours à des solutions technologiques.
2. **Rafistolage de la politique et nouveau mode de gestion.** Étant donné que le droit d'auteur reste important pour protéger les œuvres, on pourrait apporter de petits changements à la politique et modifier plus profondément les méthodes de gestion, afin de s'assurer que le droit d'auteur est toujours pertinent en ce qui concerne les nouveaux médias.
3. **Refonte du cadre du droit d'auteur.** Le cadre législatif pourrait être refondu en : définissant dans la *Loi sur le droit d'auteur* les œuvres multimédias ou celles qui entrent dans le cadre des nouveaux médias et en les considérant comme une autre catégorie d'œuvres; ou bien, la *Loi sur le droit d'auteur* pourrait être plus fondamentalement refondue afin de s'appliquer, non à des types particuliers d'œuvres, mais simplement aux «œuvres» ou «créations».
4. **Droit sui generis pour les nouveaux médias.** Étant donné que ni la législation sur les brevets ni celle qui a trait au droit d'auteur ne peut protéger, par exemple, tous les éléments qui entrent dans les bases de données multimédias, le Canada pourrait établir un droit *sui generis* s'appliquant aux œuvres multimédias (ou à celles qui entrent dans le cadre des nouveaux médias).

La conclusion de l'étude est que le droit d'auteur est inextricablement lié aux aspects économiques de l'autoroute de l'information et à sa structure. Généralement parlant, le droit d'auteur et les politiques afférentes, ainsi que les mécanismes régissant les droits d'auteur, peuvent affecter grandement le développement du contenu et la distribution des revenus que l'on peut en tirer. C'est pourquoi on doit inscrire les questions concernant le droit d'auteur dans le contexte plus large de l'élaboration d'une politique. Grâce au gouvernement, on peut continuer de discuter des questions ayant trait au droit d'auteur au fil de l'évolution de l'autoroute de l'information, par exemple, par le biais du comité consultatif.

**NOTE: THIS STUDY HAS ALSO BEEN PUBLISHED IN ENGLISH**



## TABLE DES MATIÈRES

	<u>Page</u>
SOMMAIRE .....	<i>i</i>
<b>1.0 INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
1.1 Portée et cadre de référence .....	1
1.2 Approche de la mission .....	3
<b>2.0 VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX MÉDIAS ET DU DROIT D'AUTEUR .....</b>	<b>7</b>
2.1 Qu'est-ce que le droit d'auteur? .....	7
2.2 Que sont les nouveaux médias? .....	8
2.3 Les technologies habilitantes .....	11
2.4 Infrastructure de l'information .....	14
2.5 Créateurs de nouveaux médias .....	15
2.6 Transporteurs et distributeurs .....	16
2.7 Usagers .....	17
2.7.1 Marché du divertissement domestique .....	17
2.7.2 Marché de l'éducation et de la formation .....	18
2.7.3 Marché de l'accès à l'information .....	19
2.8 Conclusions .....	21
<b>3.0 POLITIQUE EN MATIÈRE DE DROIT D'AUTEUR .....</b>	<b>22</b>
3.1 Critères relatifs au droit d'auteur .....	22
3.1.1 Propriété du droit d'auteur .....	22
3.1.2 Originalité .....	23
3.1.3 Fixation .....	23
3.1.4 Nationalité et lieu de publication .....	26
3.1.5 Exceptions .....	26
3.1.6 Enregistrement des droits d'auteur .....	28
3.2 Droits économiques .....	29
3.2.1 Droits de reproduction .....	29
3.2.2 Droits de représentation publique .....	32
3.2.3 Droits d'exposition et affichage sur écran d'ordinateur .....	32
3.2.4 Communication avec le public par télécommunications .....	33
3.2.5 Droit de publication .....	34
3.2.6 Droit d'interdire l'importation .....	35
3.2.7 Droit d'adaptation .....	36

## TABLE DES MATIÈRES (suite)

	<u>Page</u>
3.2.8 Droit de traduction . . . . .	36
3.2.9 Autorisation . . . . .	36
<b>3.3 Droits moraux . . . . .</b>	<b>36</b>
3.3.1 Droit de paternité . . . . .	38
3.3.2 Droit d'intégrité . . . . .	38
3.3.3 Droit d'association . . . . .	39
<b>3.4 Droits voisins . . . . .</b>	<b>39</b>
3.4.1 Droits des interprètes et des producteurs d'enregistrements sonores . . . . .	39
3.4.2 Droits des interprètes d'œuvres audiovisuelles . . . . .	40
3.4.3 Droits des organismes de radiodiffusion . . . . .	40
<b>3.5 Droits de location . . . . .</b>	<b>42</b>
<b>3.6 Les composantes de la propriété intellectuelle . . . . .</b>	<b>43</b>
3.6.1 Logiciels . . . . .	44
3.6.2 Bases de données informatiques et pertinence du droit d'auteur . . . . .	45
3.6.3 Utilisation des brevets dans les multimédias . . . . .	46
3.6.4 Conclusions . . . . .	47
<b>3.7 Études de cas . . . . .</b>	<b>48</b>
3.7.1 Les compositeurs et la technique numérique . . . . .	48
3.7.2 Utilisation éducative de l'information électronique . . . . .	49
3.7.3 Exemple de MÉDIALOG : obtention des droits pour les utilisations expérimentales . . . . .	50
<b>3.8 Conclusions . . . . .</b>	<b>51</b>
<b>4.0 LE DROIT D'AUTEUR DANS LA PRATIQUE : LE POINT DE VUE DES INTÉRESSÉS . . . . .</b>	<b>52</b>
<b>4.1 Élaboration d'une œuvre multimédia . . . . .</b>	<b>53</b>
4.1.1 La multitude des œuvres et des droits devant faire l'objet d'une autorisation . . . . .	57



## TABLE DES MATIÈRES (suite)

	<u>Page</u>	
4.1.2	Obtention des droits pour les différentes œuvres protégées par le droit d'auteur . . . . .	57
4.1.3	Coûts de l'obtention des droits . . . . .	58
4.1.4	Droits moraux . . . . .	59
4.1.5	Droits voisins . . . . .	59
4.1.6	Signature de contrats à titre de créateurs commandités ou d'employés . . . . .	60
4.2	La protection et l'exploitation d'une œuvre multimédia . . . . .	60
4.2.1	La protection d'une œuvre multimédia en vertu de la Loi sur le droit d'auteur canadienne actuelle . . . . .	60
4.2.2	Obstacles au développement des multimédias . . . . .	61
4.2.3	La «communication» du produit multimédia . . . . .	61
4.2.4	Droit d'auteur et protection de la vie privée . . . . .	61
4.3	Comment les créateurs, les développeurs de logiciels, les usagers et les producteurs règlent-ils les questions de droit d'auteur que posent les nouveaux médias . . . . .	62
4.3.1	Conventions collectives . . . . .	62
4.3.2	Contrats . . . . .	64
4.3.3	Technologie . . . . .	65
4.3.4	Bases de données et registres des droits . . . . .	66
4.3.5	Autres modèles destinés à une utilisation commerciale . . . . .	67
4.4	Conclusions . . . . .	68
5.0	<b>CONSIDÉRATIONS RELATIVES AUX POLITIQUES ET OPTIONS . .</b>	<b>69</b>
5.1	propos de la politique actuelle . . . . .	69
5.1.1	Modifications à la politique actuelle relative au droit d'auteur . .	69
5.1.2	Le droit d'auteur de préférence au brevet . . . . .	69
5.1.3	Établissement de nouvelles politiques du droit d'auteur . . . . .	70
5.1.4	Nouveaux mécanismes relatifs au droit d'auteur . . . . .	71
5.1.5	Droits moraux et numérisation . . . . .	71
5.1.6	Comprendre le droit d'auteur et sensibiliser les intéressés . . .	72

## TABLE DES MATIÈRES (suite)

	<u>Page</u>
5.2 Démarches en matière d'élaboration de politique . . . . .	72
5.2.1 Protection du droit d'auteur assurée exclusivement par voie de contrat . . . . .	72
5.2.2 Rafistoler la politique et adopter de nouveaux modes d'administration . . . . .	73
5.2.3 La refonte du cadre du droit d'auteur . . . . .	74
5.2.4 Un droit <i>sui generis</i> pour les nouveaux médias . . . . .	75
5.3 Le droit d'auteur, le contenu et l'autoroute de l'information . . . . .	76
5.3.1 Le droit d'auteur - élément critique en ce qui concerne le contenu . . . . .	77
5.3.2 Création d'un marché pour le contenu des nouveaux médias . .	77
5.3.3 Le droit d'auteur et la création d'un marché . . . . .	78
5.3.4 Pertinence du droit d'auteur pour les divers groupes de travail . . . . .	78
5.4 Conclusions . . . . .	80

## Liste des tableaux

	<u>Page</u>
Tableau 1-1 : Questions d'entrevue . . . . .	5
Tableau 1-1 : Questions d'entrevue (suite) . . . . .	6
Tableau 2-1 : Exemples de nouveaux médias . . . . .	10
Tableau 3-1 : Associations de droits d'auteur . . . . .	24
Tableau 3-1 : Associations de droits d'auteur (suite) . . . . .	25
Tableau 3-2 : Principales catégories de droits liés au droit d'auteur . . . . .	30
Tableau 3-3 : Sommaire du droit d'auteur par genre d'œuvre . . . . .	37
Tableau 4-1 : Questions liées au droit d'auteur pour les producteurs multimédias et les créateurs d'œuvres existantes . . . . .	54
Tableau 4-2 : Questions liées au droit d'auteur pour les distributeurs . . . . .	55
Tableau 4-3 : Questions liées au droit d'auteur pour les utilisateurs des nouveaux médias . . . . .	56
Consommateurs, universitaires, gens d'affaires, usagers d'œuvres existantes	

Cette étude a été commandée par le ministère de l'Industrie.  
Elle reflète le point de vue de NGL, le groupe Nordicité  
Ltée et non celui du gouvernement fédéral.

## 1.0 INTRODUCTION

Les nouveaux médias constituent une nouvelle industrie en devenir porteuse d'importantes répercussions culturelles et socio-économiques pour le Canada. Ces produits et services sont d'importance capitale pour la mise en place de l'autoroute canadienne de l'information. Toutefois, le développement de ces produits et services fondés sur le contenu (tels les livres, les logiciels, les documents audiovisuels, les enregistrements sonores et les bases de données) est fortement influencé par la loi actuelle sur le droit d'auteur.

Le présent document cherche à faire ressortir ce qui, dans les nouveaux médias fait entrer le droit d'auteur en ligne de compte, examine la politique canadienne actuelle en la matière, répertorie les questions de droit d'auteur liées aux nouveaux médias, élabore les solutions qui s'offrent au gouvernement au niveau de la politique stratégique pour faire face à ces enjeux, et recommande une approche optimale et des champs d'étude ultérieure. Toutefois, les questions relatives au droit d'auteur de la Couronne ne sont pas abordées. La présente section d'introduction décrit la portée et le cadre de référence de l'étude, ainsi que l'approche que nous avons retenue pour mener à bien cette mission.

### 1.1 Portée et cadre de référence

Le gouvernement fédéral a récemment publié *L'autoroute canadienne de l'information : Une nouvelle infrastructure de l'information et des communications au Canada*. Cette brochure sert de toile de fond à l'élaboration d'une stratégie canadienne relative à l'autoroute de l'information, et propose que cette stratégie vise les trois objectifs suivants :<sup>1</sup>

- *la création d'emplois grâce à l'innovation et à l'investissement*
- *la consolidation de la souveraineté et de l'identité culturelle du Canada*
- *l'accès universel à un coût abordable.*

La portée de la stratégie relative à l'autoroute de l'information est conçue comme une réponse au défi que pose une économie reposant sur la mondialisation de l'information. Les nouveaux médias sont au cœur de cette société de l'information; ils accélèrent l'utilisation et la capacité des réseaux informatisés qui sont liés par les infrastructures existantes de l'autoroute électronique. Ils proposent des moyens plus innovateurs pour créer, organiser, mémoriser, distribuer l'information et y accéder. Ainsi, c'est dans les nouveaux médias que peut se faire la plus grande contribution à une stratégie nationale de l'information.

<sup>1</sup> Industrie Canada, *L'autoroute canadienne de l'information : Une nouvelle infrastructure de l'information et des communications au Canada*, (Ottawa, 1994), p. 2.

---

Comme il est noté dans le document sur l'autoroute de l'information, la résolution des problèmes de droit d'auteur et de propriété intellectuelle est une entrave importante à l'élaboration de nouveaux médias.

*Ce nouveau contexte incite à examiner attentivement l'actuel cadre de réglementation pour démontrer s'il faut le modifier et dans quel mesure.<sup>2</sup>*

Le document pose ensuite des questions, dont, entre autres, les suivantes<sup>3</sup> :

- Devrait-il exister des régimes de droit d'auteur propres à chaque genre d'œuvre (p. ex. la musique, les documents audiovisuels, les œuvres imprimées) et, si oui, convient-il d'assigner une nouvelle catégorie spécifique aux œuvres multimédias? Qui serait l'auteur de l'œuvre : le producteur ou celui qui l'a adaptée en version multimédia?
- D'autres droits, comme celui sur l'affichage du produit multimédia, qui tiennent compte de facteurs tel le «réalisme» des logiciels sont-ils nécessaires?
- Les mécanismes actuels sur l'obtention de droits et les redevances peuvent-ils être adaptés aux marchés multimédias pour tenir compte du fait que les créateurs des nouvelles œuvres multimédias souhaitent utiliser des œuvres préexistantes?
- Comment les droits moraux qui permettent aux auteurs de protéger la paternité, l'intégrité et l'association de leurs œuvres, peuvent-ils être administrés une fois que l'œuvre est diffusée à travers tout le réseau de l'autoroute électronique?
- Est-il nécessaire de réviser les exceptions au droit d'auteur, par exemple l'utilisation d'œuvres protégées à des fins éducatives?

Les politiques en matière de droit d'auteur ont pour objet de définir les règles ou les conditions qui facilitent l'activité créatrice et le partage de l'information et d'autres contenus. La technologie numérique pouvant rendre les nouveaux médias plus accessibles à des usagers multiples, l'utilisation du contenu peut s'avérer plus difficile à contrôler (et à vérifier), du point de vue des créateurs ou des producteurs de nouvelles œuvres. L'élaboration des politiques appropriées doit prendre en compte l'équilibre entre divers objectifs, par exemple, favoriser le partage d'une information de haute qualité, promouvoir la création au Canada et contribuer à la plus grande compétitivité du Canada.

---

<sup>2</sup> Industrie Canada (1994), p. 28.

<sup>3</sup> Industrie Canada (1994), p. 28.

Étant donné les enjeux en matière de droit d'auteur soulevés par l'évolution des nouveaux médias, la Direction générale de l'industrie des technologies de l'information d'Industrie Canada a retenu les services du cabinet NGL le groupe Nordicité Ltée. et lui a demandé de fournir l'information et l'analyse qui permettraient de cerner les questions relatives à la politique sur le droit d'auteur, et les options et avantages pour les créateurs, l'industrie, les entrepreneurs et les consommateurs. Les résultats de ce travail placeraient le gouvernement, suffisamment tôt, en position de faire face aux questions cruciales pour le développement des nouveaux médias du système d'autoroute électronique. La mission spécifique qui nous a été confiée était :

- de répertorier les principales questions se rapportant au droit d'auteur et aux droits voisins au Canada et à l'étranger, pour ce qui est de l'utilisation des nouveaux médias transmis par le système d'autoroute électronique;
- de recueillir des commentaires sur les questions et les solutions relatives au droit d'auteur auprès des principaux intéressés, qu'il s'agisse des détenteurs de droits d'auteur, des créateurs, des fournisseurs, des distributeurs, des usagers professionnels ou des consommateurs des nouveaux médias, afin de faciliter l'élaboration des services d'information de classe internationale basés sur les nouveaux médias et disponibles sur un système d'autoroute électronique qui satisfasse les besoins des entreprises canadiennes et des consommateurs;
- d'élaborer des options stratégiques permettant au gouvernement d'aborder les problèmes.

Les questions posées lors des entrevues dans le cadre de la présente étude ont été élaborés en consultation avec les fonctionnaires d'Industrie Canada et concordent avec les questions posées dans le document sur l'autoroute de l'information. À un certain degré, par conséquent, le présent rapport constitue pour Industrie Canada une revue préliminaire et apporte des réponses à la plupart des questions soulevées dans le document sur l'autoroute de l'information.

## 1.2 Approche de la mission

Le cabinet NGL le groupe Nordicité Ltée a combiné deux approches parallèles pour mener à bien la mission : les entrevues, la recherche secondaire, les discussions avec l'équipe et les représentants d'Industrie Canada et du Patrimoine canadien, et une participation à une conférence opportune, sur le thème du développement des produits multimédias (*Developing Multimedia Products*).

Au cours d'une période de plusieurs semaines, l'équipe du projet a interviewé les principaux intéressés pour connaître leurs opinions sur les questions et les solutions relatives au droit d'auteur, notamment les créateurs, les fournisseurs, les distributeurs et transporteurs des services d'information basés sur les nouveaux médias, les usagers professionnels, les

---

consommateurs et les responsables de l'élaboration de la politique au Canada. On trouvera à l'Annexe A la liste des personnes consultées.

On a posé à toutes les personnes interrogées des questions relatives aux nouveaux médias sur le système d'autoroute électronique et sur le droit d'auteur. Afin de faciliter la discussion, l'entrevue comportait des questions en profondeur et ouvertes que l'on trouvera au tableau 1-1. Les questions et les résultats des entrevues sont intégrés aux discussions des chapitres suivants du rapport.

NGL a également passé en revue la documentation disponible afin de faire le point sur les connaissances actuelles et de repérer les principales questions et enjeux relatifs à ce domaine, au Canada et à l'étranger. La revue a porté sur des rapports, mémoires et énoncés de politique, des travaux de conférences, de la documentation professionnelle et industrielle, des avis officiels et des arrêts rendus par les tribunaux, ainsi que sur l'information concernant les nouveaux médias numériques et les progrès réalisés en matière de droit d'auteur dans les pays étrangers. On a concentré la revue de la politique étrangère et des cadres réglementaires sur les États-Unis et l'Europe, ainsi que les régions d'activité critiques pour les nouveaux médias et le système d'autoroute électronique.

NGL a aussi suivi les groupes de discussion pertinents sur Internet, notamment le **culist.cni-copyright newsgroup**. La nature des discussions a permis surtout de recueillir des commentaires (c'est-à-dire, des réponses à des questions ou à des observations), plutôt que des conseils ou des informations (c'est-à-dire des recommandations sur les textes à consulter). Toutefois, le panneau d'affichage a comporté des discussions sur le droit des brevets par rapport au droit d'auteur, ainsi que sur l'utilisation équitable des oeuvres dans les milieux de l'enseignement.

Suite à la revue de la documentation et aux entrevues, NGL a entrepris de répertorier les nouveaux médias et les questions de droit d'auteur pertinent, ainsi que les options de politique stratégique. Des réunions régulières se sont tenues avec le client afin de développer les conclusions et les points de vue.

NGL et le client ont tous deux participé à la conférence de Insight Information Inc. *Developing Multimedia Products* qui s'est tenue à Toronto les 28 et 29 avril 1994. Les rapports présentés à la conférence, qui portaient sur des questions plus générales relatives au droit d'auteur et aux nouveaux médias, ont donné l'occasion à l'équipe du projet, comme au client, de tester la structure du rapport et les hypothèses élaborées. De plus, les travaux de la conférence se sont avérés extrêmement utiles dans le cadre de la revue de la documentation.

On trouvera à l'Annexe B une bibliographie des documents sur papier et électroniques qui ont été examinés.



**Tableau 1-1**  
**Questions d'entrevue**

**Questions posées à toutes les personnes interrogées**

Définition des applications des nouveaux médias

- Quelles applications éventuelles des nouveaux médias ont un intérêt possible pour vous?

Politique du droit d'auteur existante

- Les mécanismes de délivrance de licence aux industries traditionnelles où s'applique le droit d'auteur, comme la télévision, l'édition et le cinéma, ont-ils une portée suffisante pour permettre l'exploitation des marchés multimédias?
- Les ententes commerciales, par rapport aux ententes imposées par la loi, suffisent-elles à protéger les titulaires de droit sur les œuvres multimédias?
- Les ententes commerciales suffisent-elles à faciliter la mise au point et la communication de produits multimédias, et à éviter les litiges inutiles?

Droit d'auteur ou brevet : quelle est le meilleur moyen de protection?

- Loi sur le droit d'auteur ou Loi sur les brevets : Quel est le meilleur mécanisme de protection pour les créations interactives multimédias, sachant que les deux lois peuvent servir à protéger les logiciels?

Nouvelle politique sur le droit d'auteur

- Devrait-il exister des régimes de droit d'auteur propres à chaque genre d'œuvre (p. ex. la musique, les documents audio-visuels, les œuvres imprimées)?
- Convient-il d'assigner une nouvelle catégorie spécifique aux œuvres multimédias? Qui serait le «créateur» : le producteur ou «l'adaptateur en multimédia»?
- D'autres droits, comme celui sur l'affichage du produit multimédia, («réalisme») sont-ils nécessaires? Suffirait-il d'incorporer ces droits supplémentaires au cadre existant?

## Tableau 1-1 Questions d'entrevue (suite)

### Questions posées à toutes les personnes interrogées (suite)

#### Nouveaux mécanismes de droit d'auteur

- Dans le cas des artistes et des créateurs d'œuvres protégées (titulaires de droits), comment les droits devraient-ils être répartis pour ce qui est des œuvres multimédias?
- Dans le cas des créateurs d'œuvres multimédias, quels sont les mécanismes possibles pour l'obtention des droits et les redevances? Faut-il imposer un système obligatoire d'obtention des droits pour tous les contrats? Des sociétés de gestion collective? Un registre commun des droits?
- Quels mécanismes sont nécessaires pour le versement des paiements par les usagers aux titulaires de droits sur les œuvres protégées et aux créateurs de nouvelles œuvres multimédias? Comment la compensation peut-elle être calculée et peut-on s'assurer qu'elle sera versée? Ces mécanismes peuvent-ils être conçus de façon à ne pas affecter la structure au point où sa gestion deviendrait impossible?
- Devrait-on imposer un droit de location étant donné que l'utilisateur est «temporairement propriétaire» de tel ou tel document, comme c'est le cas lorsqu'on loue un objet (p. ex., utilisation de l'information disponible sur Internet, BBS)?
- Les droits moraux peuvent-ils continuer à être soumis à des régimes différents? Quelles retombées aura l'existence des droits moraux pour ce qui est de l'utilisation d'œuvres existantes dans les projets entrepris par les créateurs d'œuvres multimédias?

### Autres questions posées aux fournisseurs et aux usagers

#### Droit d'auteur et conversion numérique

- En quoi cela affecte-t-il le droit d'auteur sur les objets multimédias numériques lorsque l'on compresse les images et que l'on change toutes les données numériques tout en laissant les images perçues essentiellement intactes?
- Y a-t-il un besoin immédiat de protection du droit d'auteur en ce qui a trait aux produits des nouveaux médias ou doit-on envisager cela à plus long terme?

#### Nouveaux mécanismes en matière de droit d'auteur

- Quels mécanismes doivent être instaurés pour contrôler l'accès des usagers à des services multimédias protégés? Une carte à mémoire? Des comptes d'utilisateur?
- Quels mécanismes doivent être instaurés pour que les usagers paient un droit d'utilisation des services multimédias protégés? Comment déterminer cette rémunération et peut-on s'assurer que le paiement sera effectué? Est-ce que ces mécanismes peuvent être conçus de façon à ne pas affecter la structure au point de rendre sa gestion impossible?

## 2.0 VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX MÉDIAS ET DU DROIT D'AUTEUR

Ce chapitre a pour objet d'explorer les raisons pour lesquelles le droit d'auteur a des retombées sur le développement et l'exploitation des nouveaux médias. On y définit le droit d'auteur dans son ensemble ainsi que les nouveaux médias; on décrit les caractéristiques des nouveaux médias qui soulèvent des questions particulièrement épineuses en ce qui a trait au droit d'auteur; on définit l'infrastructure d'information qui devra sous-tendre le développement et l'utilisation des nouveaux médias; on décrit les questions de droit d'auteur qui posent des difficultés aux auteurs dans les secteurs des nouveaux médias ainsi qu'aux transporteurs et aux distributeurs; et l'on décrit les questions que soulève le droit d'auteur dans les secteurs du marché des nouveaux médias suivants : divertissement, éducation et formation et accès à l'information.

### 2.1 Qu'est-ce que le droit d'auteur?

Dans son livre publié récemment, *Canadian Copyright Law*, Lesley Ellen Harris note que le droit d'auteur était défini à l'origine comme «le droit de copier». Aujourd'hui la législation sur le droit d'auteur porte sur une série de droits divers, ainsi que sur les limites imposées à ces droits, destinés à protéger les auteurs d'œuvres littéraires, dramatiques, musicales et artistiques. En vertu de la *Loi sur le droit d'auteur* canadienne de 1985, les auteurs ont, seuls et exclusivement, le droit d'imprimer, de publier ou de représenter une œuvre. Ce droit leur donne le contrôle de l'utilisation de leurs créations, leur permet de protéger leur réputation et de bénéficier, financièrement ou autrement, de l'exploitation de ces créations.<sup>4</sup>

Au Canada, la protection qu'assure le droit d'auteur est automatique - c'est-à-dire qu'aucun enregistrement n'est nécessaire. Toutefois, les critères suivants s'appliquent : l'œuvre en question doit être originale, avoir un support concret (c'est-à-dire, texte, photographie, vidéo, etc.) et avoir été créée par un citoyen ou un résident canadien ou quelqu'un qui est habilité en vertu de la Loi. La protection se prolonge pendant cinquante ans après le décès de l'auteur.

Les personnes protégées par le droit d'auteur dans le cadre de la *Loi sur le droit d'auteur* canadienne n'ont généralement pas à demander officiellement de jouir de la même protection dans d'autres pays. En effet, le Canada est signataire de deux conventions internationales sur le droit d'auteur : la convention de Berne et la Universal Copyright Convention (UCC). Cela permet aux titulaires de droits canadiens de jouir d'une certaine forme de protection en vertu du droit d'auteur dans plus de quatre-vingt-dix pays du monde.

Le droit de propriété inhérent au droit d'auteur est reconnu, en premier lieu, à «l'auteur» de l'œuvre. «L'auteur» est la personne qui crée l'œuvre ou qui exprime une idée sous une

<sup>4</sup> Lesley Ellen Harris, *Canadian Copyright Law* (Toronto : McGraw-Hill Ryerson Limited, 1992).

forme concrète. Deux ou plusieurs auteurs peuvent collaborer pour produire une «œuvre en co-propriété». En règle générale, «l'auteur» est un particulier. Toutefois, dans le cas d'œuvres créées par quelqu'un qui est au service d'une entreprise, l'employeur (c'est-à-dire l'entreprise) détient habituellement le droit d'auteur.

Les mesures législatives relatives au droit d'auteur s'inscrivent dans le cadre plus large de la législation s'appliquant à ce qu'on appelle «la propriété intellectuelle». Cette législation a pour objet de protéger la nature intangible ou «intellectuelle» d'un objet, par opposition à son aspect concret ou tangible. Les mesures législatives relatives aux brevets font également partie de la législation sur la propriété intellectuelle. Les lois sur les brevets protègent les inventeurs, ou les détenteurs de brevets, et leur permettent d'empêcher que d'autres fabriquent, utilisent ou vendent ce qu'ils ont inventé, au Canada, pendant vingt ans après qu'une demande de brevet ait été déposée. Les importantes distinctions à faire entre le droit d'auteur et les brevets font l'objet du chapitre suivant sur la politique du droit d'auteur.

En 1988, le Canada a modifié la législation sur le droit d'auteur et les principes afférents, afin d'étendre sa protection aux logiciels informatiques, etc. Actuellement, le gouvernement fédéral prépare des révisions à cette législation qui entrent dans la «Phase II». Les questions qui sont abordées incluent : copie à domicile, droits voisins et exceptions ou mesures spéciales pour certaines catégories d'usagers.

## 2.2 Que sont les nouveaux médias?

Les nouveaux médias sont des hybrides des médias imprimés ou électroniques dont le contenu peut inclure des textes, des sons, des graphiques ainsi qu'une programmation audiovisuelle. L'entrecroisement de médias traditionnels a donné toute une gamme de nouveaux produits d'information, d'applications et de services qui offrent des moyens novateurs de créer de l'information, de l'organiser, de la stocker, de la distribuer et d'y avoir accès. Les nouvelles technologies peuvent enrichir et mettre en valeur les médias traditionnels et, à ce titre, sont incluses dans ce que l'on appelle les nouveaux médias.

Dans le document publié par le Ministère des communications et intitulé *Nouveaux médias ... Nouveaux choix*, on définit les nouveaux médias comme<sup>5</sup> :

- *la mise en valeur de moyens traditionnels de communiquer l'information;*
- *l'entrecroisement de médias auparavant distincts; ou*
- *la création de médias entièrement différents.*

On trouvera des exemples de ces types de nouveaux médias au tableau 2-1.

<sup>5</sup> Communications Canada, *Nouveaux médias ... Nouveaux choix, La société de l'information*, (Ottawa, 1992)

Les **multimédias** constituent une importante sous-catégorie des nouveaux médias et, de fait, ce mot peut être utilisé dans bien des cas comme un synonyme. Toutefois, pour être précis, par multimédias, on entend une technologie qui intègre deux ou plusieurs médias existants ou nouveaux, par exemple, le son, l'image en plein mouvement, les vues fixes, les graphiques, l'animation, le texte et les données dans un seul et même produit. Les nouveaux médias recouvrent un concept plus large étant donné que cela comprend la mise en valeur de médias traditionnels ainsi que l'utilisation de formes totalement nouvelles comme les hypermédias et la réalité virtuelle.

Le développement des nouveaux médias actuellement en cours résulte de l'adoption de la **technologie numérique** pour la création, la production, le stockage et la distribution de contenu, qu'il s'agisse de textes, de signaux audio, d'images, etc. Une des principales caractéristiques des nouveaux médias numériques est l'**interactivité**. Cela signifie que l'utilisateur peut réagir à ce qui est présenté et décider de la suite à donner. La clé de la réussite, dans le cas de la fourniture d'un nouveau média interactif, est la maîtrise de la conception de «l'interactivité», de façon à ce qu'elle puisse être perçue comme intéressante et bénéfique par un grand nombre et une grande variété d'utilisateurs.

L'interactivité est possible grâce à des produits autonomes comme les CD-ROM. De plus en plus, toutefois, l'interactivité sera rendue possible par le biais de réseaux, c'est-à-dire que l'utilisateur et le fournisseur de nouveau contenu-information peuvent traiter cette information et la communiquer par le biais de réseaux électroniques. Il se peut que les différences entre les médias aient tendance à disparaître et que le nombre d'œuvres non fixées augmente.

Quels sont les éléments des nouveaux médias qui soulèvent des questions de droit d'auteur?

- le fait que le soutien accordé aux auteurs et les œuvres deviennent intangibles
- les copies parfaites
- l'obtention des droits
- la gestion collective
- les mécanismes de contrôle
- le paiement et la négociation des droits d'utilisation

Même si tout ce document est censé répondre à cette question, on en traite certains aspects fondamentaux ci-dessous. Tout d'abord, les technologies qui permettent de valoriser les médias traditionnels peuvent faciliter la violation du droit d'auteur. Comme on le mentionne dans le paragraphe suivant, la numérisation permet de transmettre et d'utiliser les œuvres de façon multiple et de les reproduire plus facilement. De plus, les moyens technologiques permettent des reproductions «parfaites». Par conséquent, les titulaires de droits risquent de voir leurs œuvres reproduites et utilisées sans autorisation et de perdre la rémunération correspondante. Les règles s'appliquant au droit d'auteur doivent protéger les créateurs contre de telles violations.

**Tableau 2-1**  
**Exemples de nouveaux médias**

Exemples de nouveaux médias mettant en valeur des formes traditionnelles de communication :

- *Radiodiffusion numérique* : permet d'offrir un service traditionnel (programmation radiophonique) par le biais d'une nouvelle technologie (transmission et réception numériques des signaux) ce qui assure une qualité supérieure.
- *Télévision à haute définition (TVHD)* : système destiné à améliorer la qualité des services de télédiffusion existants mais qui ouvre aussi de nouvelles perspectives en ce qui concerne les marchés.
- *Production audio et vidéo numérique ou post-production* : permet de rendre plus précises et moins coûteuses des activités culturelles traditionnelles (par exemple, l'enregistrement de musique ou la réalisation de films) grâce à l'utilisation de nouvelles technologies au cours du processus de production.

Parmi les nouveaux médias qui résultent de l'entrecroisement de médias jusqu'ici distincts, on trouve :

- *Les multimédias* : gamme de technologies hétérogènes qui permettront aux fournisseurs d'information et aux usagers de produire et de se procurer de l'information par le biais de toute une série de moyens nouveaux.
- *Vidéoconférence numérique* : cette technologie combine les caractéristiques de la communication téléphonique et de la transmission télévisée.
- *CD-ROM* : rend possible, sous une forme compacte unique, le stockage de textes, l'affichage de graphiques et la lecture audio.

Parmi les médias entièrement nouveaux qui émergent, on compte :

- *L'hypertexte* : qui permet à un usager d'information écrite de passer d'un sujet à un sujet connexe grâce à un système de renvois intégré au programme.
- *Les hypermédias* : établissent des liens, non seulement entre des textes, mais entre des textes, des graphiques, des sons et des images de sources différentes de façon multidimensionnelle et non linéaire.
- *La réalité virtuelle* : permet d'entrer dans des environnements audiovisuels à trois dimensions.

Source : Communications Canada, *Nouveaux médias...Nouveaux choix, La société de l'information* (Ottawa, 1992).

Deuxièmement, lorsqu'on combine des médias qui, jusqu'ici, étaient distincts, cela complique énormément la question de l'obtention des droits, le contrôle que l'on peut exercer sur l'utilisation des œuvres ainsi que le système permettant de s'assurer que les titulaires de droits sont payés. Par exemple, le producteur d'un CD-ROM qui contient de la musique, un article, des matériaux visuels et des séquences d'une émission télévisée doit obtenir la permission de les utiliser auprès de chacun des titulaires de droit et pour tous les droits applicables. Par ailleurs, il est difficile de prédire quelle sera l'utilisation finale. Cela peut devenir une tâche ennuyeuse et qui demande beaucoup de temps. Il peut alors s'avérer nécessaire de moderniser les mécanismes administratifs du droit d'auteur. Par exemple, il peut être préférable, au lieu d'avoir à s'adresser individuellement aux titulaires de droit, de mettre en place un système d'obtention des droits «à guichet unique».

Troisièmement, la facilité d'accès et l'utilisation multiple des œuvres soulèvent des préoccupations parmi les créateurs de nouveaux médias. Par conséquent, les auteurs d'œuvres protégées peuvent avoir besoin de mécanismes nouveaux ou supplémentaires pour contrôler l'utilisation de leurs œuvres, déterminer et percevoir les paiements et se protéger.

Quatrièmement, les créations entièrement nouvelles posent également des défis de taille en ce qui concerne le droit d'auteur. Les œuvres des nouveaux médias deviennent intangibles, non fixées, par nature. Par exemple, avec les hypermédias, il est difficile de mesurer la «longueur» de la portion utilisée et de déterminer la rémunération appropriée. Les créateurs voudront que ces questions soient examinées afin de s'assurer qu'ils ont un soutien approprié et que leur rétribution est adéquate.

Si l'on ne définit pas les règles, procédures et pratiques qui faciliteront l'activité créatrice et le partage de l'information et d'autres formes de contenu, cela pourrait faire obstacle au développement des nouveaux médias et, par conséquent, de l'autoroute de l'information. C'est pourquoi la question du droit d'auteur est une question primordiale.

### **2.3 Les technologies habilitantes**

Comme on l'a noté dans la section précédente, le développement des nouveaux médias résulte de l'adoption de la technologie numérique pour créer, produire, stocker et distribuer du contenu, qu'il s'agisse de textes, de sons, d'images, etc. Certaines caractéristiques du médium numérique soulèvent des questions de droit d'auteur particulièrement épineuses qui pourraient entraîner des modifications à la Loi sur le droit d'auteur. Parmi ces caractéristiques, on peut citer :

#### **Facilité de reproduction**

Les œuvres numériques peuvent être facilement copiées grâce à des technologies de reproduction nouvelles et améliorées, et grâce à la technologie même dont on se sert pour les manipuler. De plus, la technologie permet d'avoir des reproductions «parfaites». Pour

---

illustrer cette facilité de reproduction, on peut citer l'exemple classique de l'enregistrement domestique de diffusions musicales numériques.

La facilité avec laquelle on peut reproduire des œuvres numériques pose bien des défis en ce qui concerne la Loi sur le droit d'auteur. Il est plus difficile, pour les titulaires de droits, d'exercer un certain contrôle sur la reproduction de leurs œuvres étant donné les nouvelles technologies de reproduction. Et si des copies non autorisées sont distribuées en privé ou sur une base commerciale, cela entraîne une perte de rémunération.

### **Facilité de transmission et utilisation multiple**

Les applications et services numériques peuvent non seulement être intégrés à un système autonome, mais également à un ordinateur branché sur un réseau d'utilisateurs d'ordinateurs ou sur un réseau d'usagers appartenant à un système informatique de grande envergure. Tous les usagers de ce réseau de réseaux peuvent disposer de la même copie d'une œuvre et l'utiliser pratiquement simultanément -- et cela peut fort bien être une copie piratée. Pour illustrer cette facilité de transmission et d'utilisation multiple, on peut citer l'exemple classique d'Internet, car il n'y a aucun moyen facile permettant de faire payer l'utilisation des matériaux ni d'interdire leur utilisation subséquente.

En ce qui concerne la transmission de médias numériques sur un réseau, les auteurs d'œuvres protégées voudront savoir combien de fois une œuvre donnée a été utilisée et mettre en place des mécanismes permettant d'assurer les paiements appropriés. Ces mêmes créateurs se préoccupent également de l'utilisation de ces matériaux par les usagers qui peuvent y avoir accès. Étant donné qu'ils sont transmis sous forme numérique, il est facile de les reproduire ou de les manipuler.

### **Plasticité**

Par définition, les œuvres numériques ne sont pas fixes. Par conséquent, les usagers peuvent modifier un texte, mettre à jour de l'information, manipuler des photographies afin d'y ajouter des éléments nouveaux ou encore fragmenter un enregistrement sonore en éléments divers qui peuvent être remixés et combinés à d'autres éléments provenant d'autres enregistrements, afin de produire un document sonore entièrement nouveau, etc. Ces modifications peuvent être faites rapidement et sans que personne ne puisse les détecter.

La plasticité des médias numériques donne aux titulaires de droits d'autant plus de raisons de se préoccuper de ce que les particuliers peuvent faire avec la copie des œuvres dont ils disposent. Les usagers peuvent en effet personnaliser ces œuvres et les revendre à quelqu'un d'autre. Ils peuvent également les modifier au point que l'intention de l'auteur est dénaturée. Ainsi, la plasticité des médias numériques pourrait avoir de graves répercussions en ce qui concerne les «droits moraux» du créateur (écrivain, artiste, etc.), et notamment sa réputation.



### **Équivalence**

Une fois sous forme numérique, les différents types d'œuvre sont plus difficiles à différencier (par exemple, livre, film, etc.) car elles se présenteront toutes sous la forme du même médium numérique -- elles seront toutes transformées en «0» et «1». Ainsi, ce qui est musique numérique devient l'équivalent d'un texte numérique qui ressemble à des images numériques, et ainsi de suite. La technologie numérique rend ces œuvres distinctes équivalentes technologiquement parlant en ce qui concerne la production, le stockage et la transmission.

Étant donné cette équivalence entre les œuvres sous forme numérique, il deviendra de plus en plus facile de créer des œuvres que l'on ne pourra pas classer aisément en combinant des catégories qui, jusqu'ici, étaient considérées comme séparées. Par conséquent, les distinctions précises que la Loi sur le droit d'auteur a établies entre les différentes sortes d'œuvres peuvent perdre beaucoup de la pertinence que cela avait lorsque les médias étaient plus distincts. Dans ces conditions, les producteurs de nouveaux médias pourraient être intéressés par un mécanisme d'obtention des droits «à guichet unique» plutôt que d'avoir à s'adresser aux détenteurs de droits individuels.

### **Compacité**

Les œuvres numérisées ne prennent pas beaucoup de place. En comprimant les données numériques, on peut en stocker davantage sur disque ou en envoyer davantage en utilisant une capacité de transmission ou largeur de bande donnée. De plus, la compacité des données numériques permettra de nouveaux assemblages de matériaux impossibles à réaliser avec des documents imprimés (c'est-à-dire, encyclopédies, bibliothèques spécialisées, etc.).

La compacité rend les médias numériques plus faciles à voler. Les distributeurs de propriété intellectuelle seront donc d'autant plus intéressés à contrôler l'accès aux œuvres protégées sous forme numérique ainsi que leur utilisation. De plus, certains observateurs se demandent si les œuvres qui font l'objet d'une compression numérique et qui sont ensuite décompressées ne perdent pas certaines de leurs caractéristiques dans bien des cas (par ex. une image peut ne pas être aussi claire ou aussi précise que dans l'original); cela affecterait alors les «droits moraux» des créateurs.

### **Non-linéarité**

On peut faire des recherches dans les médias numériques et les lier l'un à l'autre en utilisant des méthodes non linéaires. Selon le niveau de complexité de l'hypertexte, on peut faire beaucoup plus que de simples recherches par mots clés. Par exemple, on peut établir des liens entre diverses parties d'un texte en appuyant simplement une fois sur la souris et l'on peut créer à travers le texte numérique un piste de marquage.

Cette nouvelle capacité pour faire des recherches et établir des liens entre diverses œuvres sous forme numérique soulève toute une gamme de questions relatives à la propriété

intellectuelle. Par exemple, comment mesurer la «longueur» d'une œuvre tout particulièrement lorsqu'on en arrive à vouloir déterminer la rémunération des détenteurs de droit dont les œuvres ont été, d'une façon ou d'une autre, incorporées à une œuvre numérique. On se pose également la question de savoir si, lorsqu'on crée une piste de marquage à travers un texte converti numériquement, cela constitue en soi une œuvre dont la paternité doit être protégée et qui devrait donner lieu à une certaine rémunération.

## 2.4 Infrastructure de l'information

Pour soutenir le développement et l'utilisation des nouveaux médias, il faudra éventuellement mettre en place un réseau à large bande entièrement numérique et entièrement commuté qui soit accessible à tous. Il devra combiner les caractéristiques des réseaux du téléphone et de la télévision par câble et en dépasser les limites; il doit être capable de transmettre d'un point à un autre des débits élevés afin de fournir des documents convertis numériquement alliant la voix, la musique, le vidéo, le texte et les données.

Les pays industrialisés ont reconnu l'importance critique de systèmes d'autoroute de l'information pour ce qui est de la croissance économique. Aux États-Unis, le vice-président, Al Gore, coordonne les initiatives destinées à mettre en place une infrastructure nationale de l'information. Au Canada, le gouvernement fédéral a appuyé la création de CANARIE (Réseau canadien pour l'avancement de la recherche, de l'industrie et de l'enseignement) qui doit être un instrument important pour favoriser le développement de l'autoroute de l'information.

Comme on l'a indiqué plus tôt, le gouvernement fédéral a publié récemment l'*Autoroute canadienne de l'information : une nouvelle infrastructure de l'information et des communications au Canada*. En plus des trois objectifs cités à la section 1.1, ce document établit que la stratégie nationale correspondra au quatre principes directeurs suivants :<sup>6</sup>

- l'interconnexion et la compatibilité des réseaux;
- le développement concerté entre les secteurs public et privé;
- la concurrence au chapitre du matériel, des produits et services; et
- la protection de la vie privée et la sécurité des réseaux.

Comme on le note dans ce document, chacun des principaux secteurs des communications s'est développé et implanté séparément. Les principes ci-dessus témoignent d'une volonté d'orientation vers la compatibilité entre les réseaux et la collaboration, tout en reconnaissant parallèlement que l'on cherche à favoriser une plus grande concurrence en ce qui concerne les installations, les produits et les services.

<sup>6</sup> Industrie Canada (1994), p. 2.

Il y a trois groupes clés d'intervenants dans l'exploitation des produits et services des nouveaux médias de l'autoroute de l'information, c'est-à-dire les créateurs, les entreprises de télécommunication et les distributeurs et enfin, les usagers. Les sections suivantes portent sur les défis auxquels ces différents groupes devront faire face en ce qui a trait au droit d'auteur.

## 2.5 Créateurs de nouveaux médias

Les créateurs de nouveaux médias sont des éléments clés de l'économie de l'information et comprennent :

- les auteurs d'œuvres existantes, par exemple, écrivains, paroliers, artistes;
- les producteurs de médias conventionnels, par exemple, cinéastes, éditeurs; et
- les concepteurs de produits multimédias, par exemple, bases de données, CD-ROM, jeux informatiques.

Les créateurs d'œuvres existantes sont des «auteurs» et, par conséquent, détiennent des droits d'auteur. Les artistes interprètes ou exécutants peuvent détenir des «droits voisins» quant à leurs interprétations ou exécutions d'œuvres protégées par le droit d'auteur. Les producteurs et les concepteurs qui utilisent des œuvres existantes dans leurs créations doivent obtenir de ces «auteurs» l'autorisation d'utiliser leurs œuvres. Étant donné la multitude d'œuvres qui peuvent être incorporées dans une création multimédia, les producteurs et concepteurs de matériel multimédia qui cherchent à obtenir tous les droits nécessaires pourraient avoir à suivre un processus ennuyeux et long.

Au fur et à mesure que la nouvelle technologie donne naissance à des applications interactives qui sont transmises par le système de l'autoroute de l'information, les créateurs et les producteurs de nouveaux médias se préoccupent de plus en plus des pratiques commerciales entourant le droit d'auteur. Par exemple, les créateurs d'œuvres existantes voudront s'assurer que les mécanismes assurant le paiement des droits et leur rémunération soient adaptables aux marchés des multimédias qui se multiplient, et s'appliquent lorsque les créateurs d'œuvres nouvelles multimédias souhaiteront utiliser leurs œuvres. Les titulaires de droit voudront également s'assurer que leurs œuvres ne soient pas modifiées de façon à dénaturer leur sens original. Par ailleurs, les créateurs voudront s'assurer que l'on mette en place des mécanismes appropriés pour savoir où, quand et comment sont utilisées leurs œuvres et pour recueillir les droits d'auteur afférents.

Tous les créateurs se préoccupent de protéger les droits d'auteur qui s'appliquent à leur œuvre ainsi qu'à leur réputation. Comme on l'a dit plus tôt dans ce chapitre, les médias numériques ont une grande «plasticité». En conséquence, les créateurs doivent faire face au problème que pose l'utilisation que peuvent faire les gens de leur copie d'une œuvre donnée. Les usagers peuvent la personnaliser et la revendre à quelqu'un d'autre ou la modifier de façon à ce que cela dénature l'intention première de l'auteur.

Les créateurs doivent également se préoccuper de recevoir une rémunération appropriée. Étant donné qu'il est facile de reproduire ces œuvres, de les transmettre et de les utiliser de multiples façons, les détenteurs de droit ont des raisons de se préoccuper de la perte éventuelle d'une rémunération appropriée si des copies non autorisées sont distribuées en privé ou sur une base commerciale.

Les titulaires de droits d'auteur peuvent exercer leurs droits individuellement ou en tant que «groupe» par l'intermédiaire d'une société de gestion collective. Lorsqu'un détenteur de droit est membre d'une société de gestion collective, il autorise celle-ci à négocier en son nom le paiement des redevances qui lui reviennent. Ces redevances sont perçues auprès des utilisateurs de matériaux protégés par le droit d'auteur et, une fois perçues, sont distribuées aux détenteurs de droits appropriés. En plus de s'occuper des redevances, certaines sociétés de gestion peuvent prendre les mesures appropriées en cas de violation du droit d'auteur ou fournir de l'aide afin de défendre les intérêts de leurs membres. Par exemple, les sociétés de gestion collective pourraient intervenir pour que l'on mette en place les moyens techniques qui permettraient de retracer et de contrôler les utilisations des médias électroniques et d'assurer les paiements appropriés.<sup>7</sup>

## 2.6 Transporteurs et distributeurs

Avec l'apparition de nouveaux médias, les transporteurs et les distributeurs ont de nouveaux rôles à jouer. Parmi les transporteurs et les distributeurs des nouveaux médias, on trouve les entreprises de télécommunication, les câblodistributeurs, les radiodiffuseurs et les fournisseurs d'information. Ces groupes devront faire face à des problèmes liés au droit d'auteur particuliers dus au développement de l'autoroute de l'information et à son utilisation croissante. Un de ces problèmes est lié à la responsabilité des transporteurs en ce qui concerne le droit d'auteur, ce qui peut aboutir à une certaine forme de censure. Les transporteurs défendent avec vigueur la nécessité de continuer à séparer le transport et le contenu afin de s'assurer qu'ils ne sont pas tenus responsables du contenu qu'ils transportent.

Par exemple, au cours de notre discussion avec les **entreprises de télécommunications**, nous avons noté que, traditionnellement, elles se considéraient comme des «transporteurs» purs et simples, qui n'avaient que peu ou pas d'impact sur le contenu des matériaux transportés. Les essais de vidéo à la demande actuellement en cours forcent toutefois les transporteurs à considérer la question de leur responsabilité, ainsi que la façon dont ils vont devoir envisager le droit d'auteur, même si, derrière tout cela, il n'y a que le souci de protéger la rentabilité de nouveaux services dont la distribution se fera par l'intermédiaire des installations des transporteurs. De plus, au fur et à mesure que les transporteurs deviennent de plus en plus partie prenante dans la production et la distribution des nouveaux médias, ils devront se pencher sur les méthodes à utiliser pour retracer les usagers et rémunérer les titulaires de droits.

<sup>7</sup> Harris (1992), pp. 143-145.

D'un autre côté, les **câblodistributeurs** connaissent déjà les questions de droit d'auteur inhérentes à la retransmission des émissions sur les signaux éloignés de télévision et de radio et (comme c'est le cas des câbloprogrammeurs des chaînes communautaires) des droits sur les émissions et de tous les autres droits liés à la télédiffusion. Toutefois, les nouveaux médias posent de nouveaux défis aux câblodistributeurs en ce qui concerne le droit d'auteur. Par exemple, le caractère interactif du système «Vidéoway» de Vidéotron a rendu nécessaires la redéfinition de la longueur d'une œuvre ainsi qu'une nouvelle façon de déterminer les paiements dus aux détenteurs de droits (en vertu de l'accord de production indépendante passé avec l'Union des artistes).

L'autoroute de l'information ouvrira de nouvelles perspectives et soulèvera de nouvelles questions relatives au droit d'auteur, au fur et à mesure que les **diffuseurs** vont exploiter de nouvelles occasions d'affaires liées au développement des capacités de transmission numérique. Les diffuseurs ont eu à résoudre des questions de droit d'auteur soulevées par les droits de retransmission (avec les câblodistributeurs), par les paiements de droits lors d'acquisitions de programmes, par les paiements à des groupes et par la création de nouvelles œuvres (à titre de réalisateurs d'émissions).

Les **éditeurs de journaux** sont parmi les distributeurs de nouveaux médias les plus importants sans avoir les installations sous-jacentes. De plus, ils sont à la fois des utilisateurs de matériaux protégés par le droit d'auteur, ainsi que des créateurs de documents qui doivent être protégés par ce même droit d'auteur. Quelle que soit l'initiative qui permette aux éditeurs de journaux de passer des méthodes traditionnelles à celles qui sont associées avec les nouveaux médias -- qu'il s'agisse du CD-ROM ou de l'accès à distance à des bases d'information -- les propriétaires de ces journaux vont utiliser les pratiques traditionnelles relatives au droit d'auteur pour faire face aux défis que présentent les applications des nouveaux médias.

## 2.7 Usagers

Les perspectives que peuvent ouvrir les nouveaux médias suscitent de l'intérêt dans le secteur du divertissement, de l'éducation et de la formation ainsi que de l'accès à l'information. Même si les applications dans ces domaines ont souvent reposé sur des technologies autonomes, comme le CD-ROM ou les disques laser, elles sont, de plus en plus, transmises par l'intermédiaire d'un réseau. La transmission des nouveaux médias par l'intermédiaire d'un réseau soulève des questions de droit d'auteur plus complexes que dans le cas des CD-ROM. On trouvera, ci-dessous, une brève description des questions de droit d'auteur qui se posent dans ces marchés des nouveaux médias à cause de la transmission électronique.

### 2.7.1 Marché du divertissement domestique

Le plus grand marché potentiel pour les applications multimédias interactives est, de loin, le marché du divertissement domestique. C'est une conclusion évidente si l'on considère le nombre d'alliances qui se forment, ainsi que les sommes d'argent importantes

qui sont investies dans le matériel et les logiciels informatiques ainsi que les services interactifs par les fabricants d'ordinateurs personnels et de produits électroniques destinés au consommateur, ainsi que par ceux qui fournissent le contenu. Par exemple, aux États-Unis, Tele-Communications Inc., Sega of America Inc. et Time Warner Entertainment Co. ont récemment annoncé qu'ils avaient l'intention de lancer The Sega Channel, une chaîne interactive de télévision par câble offrant des jeux vidéo.

Sur le marché du divertissement domestique, les applications des nouveaux médias constituent toute une gamme qui va des applications purement divertissantes (comme les jeux vidéo) à des applications uniquement destinées à fournir de l'information (comme les bases de données). Pour illustrer cette gamme, on pourrait dire qu'à un bout, se trouve la télévision (divertissement pur et simple) à l'autre bout, les magazines (information, uniquement) et au centre les livres (une part de divertissement et une part d'information). Ainsi, ce marché du divertissement domestique comporte un élément éducatif et un élément informatif.

Des applications des nouveaux médias dans le domaine du divertissement sont déjà disponibles et peuvent être utilisées à la télévision ou sur des ordinateurs personnels équipés de circuits pour disques compacts-ROM. Toutefois, des technologies comme les vidéo-disques (CD-V) et le disque compact interactif (CD-I), qui combinent la télévision, les ordinateurs personnels, ainsi que les lecteurs de disques compacts, permettront aux consommateurs de disposer chez eux de services de divertissement et d'information interactifs s'appuyant sur des systèmes fondés sur le CD-ROM. Ces nouvelles technologies présentant des capacités de stockage plus grandes permettront aux créateurs de nouveaux médias d'inclure un son et une image "réels" dont la couleur sera à haute résolution.

### 2.7.2 Marché de l'éducation et de la formation

La qualité de l'éducation est devenue une question très importante pour les éducateurs, les législateurs, les employeurs et les parents qui, tous, reconnaissent que les méthodes d'enseignement traditionnelles ne sont pas suffisamment efficaces. Toutefois, des didacticiels multimédias interactifs, combinés à des méthodes d'enseignement traditionnelles pourraient permettre de résoudre, au moins en partie, ce problème dans le domaine de l'éducation.

Les multimédias interactifs semblent convenir parfaitement à des fins éducatives car cela permet d'introduire dans la salle de classe, sous une forme familière, le pouvoir visuel de la télévision et le pouvoir interactif des ordinateurs. Les éducateurs savent depuis longtemps que les étudiants apprennent mieux lorsqu'ils participent activement. C'est une notion qui s'appuie sur plus de 30 études qui aboutissent à la conclusion que les technologies interactives multi-sensorielles permettent d'apprendre plus vite et souvent, d'améliorer les résultats obtenus aux tests.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> D'après Rodney L. Miller, rédacteur en chef du bulletin, *The Multimedia and Videodisc Monitor*.

L'enseignement à distance devient également de plus en plus populaire au sein de la communauté académique. En appliquant la technologie au domaine de l'éducation, on aboutit à différentes formes de téléapprentissage. Par exemple : c'est la classe qui vient à l'étudiant et non le contraire; on peut apprendre à la demande, n'importe quand, n'importe quel sujet, 24 heures sur 24; chacun peut apprendre à son propre rythme; et il se crée des établissements d'éducation électroniques reconnaissant pleinement les cours suivis.

Les formateurs à l'emploi de sociétés adoptent également certaines applications des nouveaux médias pour former le personnel. Des programmes de formation accessibles sur demande, transférables, souples et réutilisables correspondent aux besoins contemporains, car la conception traditionnelle de la formation «à taille unique» ne correspond plus à une main-d'œuvre qui est de plus diversifiée et non spécialisée. La formation multimédia interactive est la solution appropriée pour les formateurs qui sont à l'emploi de sociétés, car ces applications favorisent l'acquisition de connaissances sur place et au rythme des participants.

Aussi attirants soient-ils pour les éducateurs et les formateurs à l'emploi d'entreprises ainsi que pour les étudiants, les nouveaux médias utilisés dans le monde de l'éducation et de la formation posent certains défis aux titulaires de droit : ainsi, les exceptions à la *Loi sur le droit d'auteur* -- très peu nombreuses -- dont peuvent se prévaloir les bibliothèques, les archives et les établissements d'éducation. Les titulaires de droits reconnaissent que le marché de l'éducation est en pleine expansion et veulent en tirer profit. Par conséquent, ils ne veulent pas que les utilisateurs soient exonérés du droit d'auteur.

Doit-on accorder des exonérations aux établissements d'éducation, aux bibliothèques et aux archives en vertu de la *Loi sur le droit d'auteur* et si oui, dans quelle mesure : ce débat se poursuit depuis de nombreuses années et continue d'être fort vif. Afin de contourner ce problème, des contrats de licence ont été signés avec CanCopy pour ce qui est des photocopies effectuées dans les écoles. Toutefois, les titulaires de droits espèrent que les exonérations, qui font l'objet d'un examen dans le cadre de «la phase 2» et qui pourraient être bientôt incorporées dans le texte de la loi, resteront limitées et que la plupart des utilisations des matériels protégés en vertu du droit d'auteur devront être autorisées et rémunérées.

### 2.7.3 Marché de l'accès à l'information

Le marché de l'accès à l'information fait partie du marché du divertissement mais, dans toute la gamme que cela recouvre, il se situe à une des extrémités du marché de l'information. Les applications en ce domaine comprennent les services d'information offerts par le biais d'Internet, ainsi que des bases de données commerciales comme Prodigy. Ces applications intéressent aussi bien les consommateurs individuels que les usagers du monde des affaires ou ceux des institutions en secteur public.

L'utilisation et la capacité des réseaux à base informatique qui sont liés par les infrastructures existantes de l'autoroute de l'information sont en expansion afin de prendre en compte la progression vers un système d'autoroute électronique. Par exemple, étant donné le soutien

fourni par les particuliers, Internet se développe rapidement, comme d'ailleurs les ordinateurs-hôtes, le taux d'utilisation, les informations et les réseaux. À la fin de 1993, 11 000 réseaux, 50 000 bases de données et 1,7 million d'ordinateurs-hôtes étaient branchés sur Internet à travers le monde. On estimait qu'il y avait de 5 à 15 millions d'utilisateurs individuels et ce nombre double actuellement tous les ans.<sup>9</sup> Par conséquent, le taux d'utilisation augmente au rythme étonnant de 15 à 20 % par mois.<sup>10</sup>

Même si les applications d'Internet dans le monde des affaires sont relativement nouvelles, les usagers commerciaux ont, pour la première fois en 1993, été plus nombreux que les utilisateurs traditionnels. Les entrepreneurs découvrent de nouvelles façons de se lancer en affaires avec l'aide de fournisseurs de services commerciaux comme le Nova Scotia Technology Network (NSTN). NSTN a un «supermarché» virtuel -- Cybermall -- et loue de l'espace virtuel aux entreprises qui veulent exposer et vendre leurs biens et services.

Au cours des dernières années, les bases de données commerciales en direct ont connu une expansion considérable. Par exemple, des bases de données financières sont actuellement disponibles, notamment Dow Jones, Reuters, le Financial Times et Infoglobe, de même que des journaux comme ceux de Night-Ridder, de McGraw Hill et de Thompson. Parmi les bases de données scientifiques et professionnelles existantes, on trouve Dialog et toute une gamme de bases de données spécialisées -- géologie, médecine et droit.

Plus récemment, on a vu l'émergence de supermarchés de l'information qui donnent accès à un grand nombre de bases de données différentes. Généralement, cela inclut des jeux, un service de courrier électronique et certains services transactionnels. Parmi les bases de données les plus usuelles, on trouve Prodigy, America Online et CompuServe, toutes aux États-Unis. Les intervenants canadiens les plus importants en ce domaine sont Southam, TorStar Corporation et Thompson Corp.

Même si la distribution électronique de l'information devient plus populaire, personne n'est parvenu à mettre sur pied la structure nécessaire pour faire payer l'utilisation de la propriété intellectuelle dans un environnement électronique. Il n'y a aucun mécanisme efficace de comptage, de facturation et de paiement. Étant donné qu'il n'y a pas de forme fixe, les fournisseurs d'information ne peuvent faire appel à la publicité requise pour appuyer la mise en marché du service. C'est pourquoi bien des fournisseurs d'information, comme les éditeurs de journaux et de magazines, vendent de l'information imprimée en plus de services électroniques.

---

<sup>9</sup> Doug Powell, "Exploring the World of Internet", *Computing Canada*, 19, 22 (25 octobre 1993) : 1-2.

<sup>10</sup> Seybold Publications Inc., "Online Publishing '93: Spotlight on Internet, Typography on Screen". *The Seybold Report on Publishing Systems*, 22, 15 (26 avril 1993) : 24-28.



## 2.8 Conclusions

Les sections précédentes ont démontré que les applications des nouveaux médias se multiplient, particulièrement dans les secteurs du divertissement, de l'éducation et de la formation, ainsi que de l'accès à l'information. Le nombre d'œuvres créées dans ces domaines sont de plus en plus nombreuses, par exemple, jeux vidéo, films sur demande, didacticiels, livres et périodiques sur demande, systèmes d'information interactifs et services transactionnels.

Les auteurs, entrepreneurs et transporteurs des nouveaux médias, ainsi que les autres intervenants, se sont adaptés dans le passé aux nouvelles technologies. Par exemple, lorsque les programmes d'ordinateur sont apparus sur le marché comme des créations distinctes du matériel informatique, ils ont été assortis d'une nouvelle forme de «paternité» en tant que nouveau moyen d'expression. Toutefois, ils sont bientôt tombés sous la protection de la législation sur le droit d'auteur. La nature de la technologie des nouveaux médias (par exemple, la numérisation et l'interactivité), soulève toutefois de nouveaux défis, comme par exemple, le règlement des questions de droit d'auteur.

Régler ces questions afin d'exploiter les nouveaux médias de l'autoroute de l'information pose des défis uniques. Les caractéristiques des nouveaux médias, c'est-à-dire, la facilité de reproduction et de transmission, la plasticité, l'équivalence et la compacité des créations, ainsi que la non linéarité, sont des obstacles à l'utilisation légale des œuvres protégées par le droit d'auteur, à la rémunération des titulaires de droits et à la réputation des auteurs. Pour cerner et prendre en compte les nombreuses conditions légales qui s'appliquent, il faut adopter une approche multidisciplinaire, avoir une connaissance profonde des industries culturelles participantes et pouvoir déterminer l'utilisation présente et future qui est prévue pour les créations autorisées.

Pour conclure, le nombre infini des applications et des créations liées aux nouveaux médias, les caractéristiques des médias numériques et les incertitudes qui marquent l'avenir de l'autoroute de l'information, l'exploitation des nouveaux médias qui emprunteront cette autoroute, ainsi que l'utilisation prévue pour les œuvres qui seront créées, posent un certain nombre de défis sérieux en ce qui concerne le droit d'auteur. Les chapitres suivants portent sur certains aspects de la politique du droit d'auteur qui sont pertinents en ce qui concerne les nouveaux médias et l'autoroute de l'information, et dont certains ont été brièvement évoqués dans ce chapitre.

### 3.0 POLITIQUE EN MATIÈRE DE DROIT D'AUTEUR

La présente partie traite des grandes questions liées à la politique en matière de droit d'auteur, au Canada et à l'étranger, qui sont pertinentes à la discussion sur les nouveaux médias et l'autoroute canadienne de l'information. L'objectif de ce chapitre n'est pas de présenter une analyse complète des mécanismes de protection du droit d'auteur, des brevets et autres propriétés intellectuelles, ni d'offrir des conseils juridiques, mais plutôt d'examiner certaines mesures précises en matière de droit d'auteur, qui ressurgiront dans le cadre du débat sur les questions et les révisions de la politique en matière de droit d'auteur.

#### 3.1 Critères relatifs au droit d'auteur

Comme le fait remarquer un auteur, les mesures législatives qui touchent au droit d'auteur sont fondées sur un équilibre fondamental qui consiste à favoriser la création d'œuvres nouvelles tout en veillant à ce que le consommateur puisse jouir d'un accès raisonnable à ces œuvres. Si le droit d'auteur protège l'expression des idées, il ne protège pas les idées mêmes ni les faits (seulement leur expression).

En règle générale, le droit d'auteur s'applique à la plupart des créations, y compris les «œuvres littéraires, dramatiques, musicales et artistiques». Il s'applique aussi aux enregistrements sonores et aux œuvres audiovisuelles. Dans la Loi sur le droit d'auteur, le logiciel est défini comme une œuvre littéraire.

##### 3.1.1 Propriété du droit d'auteur

La propriété du droit d'auteur est accordée, en tout premier lieu, à l'«auteur» de l'œuvre. L'«auteur» est la personne qui crée l'œuvre ou qui exprime une idée sous une forme tangible. Par exemple, l'«auteur» est la personne qui met de la musique par écrit ou qui écrit un poème. Dans le cas d'œuvres produites par une personne dans le cadre de son emploi, l'employeur obtient le droit d'auteur assorti de certaines conditions (l'employé conserve ses droits moraux sur l'œuvre en question).

Le titulaire d'une œuvre protégée (ou toute personne autorisée par ce dernier) détient un certain nombre de droits en regard de cette œuvre. Ces droits sont examinés plus en détail ci-après. Le titulaire du droit d'auteur peut «autoriser» temporairement d'autres personnes à utiliser ses droits, ou encore il peut «céder» ses droits, c'est-à-dire les transférer à quelqu'un d'autre de façon permanente. Les œuvres protégées peuvent être prêtées en vertu d'un permis, ou cédées, en tout ou en partie; ces dispositions peuvent être établies en fonction du type de droit, de sa durée et du territoire géographique. Le droit d'auteur peut également être légué à d'autres personnes par voie de testament. La valeur des droits est pleinement négociable, et elle est déterminée par le marché. Il importe de comprendre que le titulaire d'un droit d'auteur qui, en vertu d'une licence, prête ou cède ce droit à une autre personne en conserve tout de même les droits moraux (se reporter à la partie 3.3).

Les titulaires de droit d'auteur peuvent négocier leurs droits de façon personnelle ou encore par l'entremise de sociétés de gestion collective et d'autres associations. Le Tableau 3-1 présente les organismes qui existent au Canada, de même que les œuvres et les droits auxquels elles s'intéressent.

La *Loi sur le droit d'auteur* renferme quelques exceptions pour lesquelles les consommateurs ne sont pas tenus d'obtenir une autorisation ou de payer des frais pour l'utilisation de matériel protégé. Le principe de l'«utilisation équitable» (dont on parle plus en détail ci-dessous) n'est pas, en soi, une exception, mais témoigne d'une certaine souplesse d'interprétation. De même, la *Loi sur le droit d'auteur* comporte certaines dispositions relatives à des «licences obligatoires», par lesquelles le titulaire n'a pas le droit d'autoriser l'utilisation de son œuvre, mais il reçoit un cachet pour son utilisation; c'est le cas, par exemple, du droit de retransmission.

Plusieurs critères s'appliquent à la protection du droit d'auteur. Ces critères sont examinés ci-après.

### 3.1.2 Originalité

L'œuvre doit être originale, c'est-à-dire qu'elle doit constituer une expression originale (en d'autres termes, elle ne doit pas être copiée d'une autre œuvre). Les compilations, toutefois, sont protégées à titre d'œuvres originales si leur réalisation a requis un certain travail et témoigne d'une certaine originalité. En conséquence, pour ce qui est des nouveaux médias et des multimédias, même les compilations numériques qui comportent des œuvres «originales» existantes sont protégées par le droit d'auteur si le choix et l'arrangement des œuvres donnent lieu à un produit qui est considéré comme original.

### 3.1.3 Fixation

L'œuvre doit être fixée sous une forme matérielle, étant donné qu'il est difficile de prouver l'existence d'une œuvre non fixée. En conséquence, les œuvres sonores ou les images qui sont transmises par radiodiffusion ou par câble (ou par d'autres moyens) sans d'abord avoir été fixées ne sont pas protégées par le droit d'auteur. Ce cas prend de l'importance en ce qui a trait aux nouveaux médias, en particulier lorsque l'auteur d'une nouvelle œuvre décide de transmettre l'œuvre «en cours» sans la fixer, et qu'une autre personne prend l'initiative de la fixer (sauvegarde sur disque rigide ou impression d'une copie sur support en papier, par exemple). Les images à l'écran ne sont pas «fixées», à moins d'être sauvegardées sur disque ou imprimées sur papier.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Même dans les dispositions de l'Accord de libre-échange nord-américain qui visent le droit de location, adoptées en mai 1993, il est question de «disques, rouleaux perforés et autres inventions permettant la reproduction mécanique des sons», mais la reproduction numérique n'est mentionnée nulle part.

**Tableau 3-1**  
**Associations de droit d'auteur**

Associations	Membres	Droits
<b>Oeuvres littéraires</b>		
Canadian Reprography Collective (CanCopy)	écrivains et éditeurs de matériel imprimé de langue anglaise	droits de reproduction
Union des écrivains québécois (UnEQ)	écrivains et éditeurs de matériel imprimé de langue française	droits de reproduction
<b>Oeuvres dramatiques</b>		
Association of Canadian Television and Radio Artists (ACTRA)	écrivains et artistes	ententes contractuelles pour les droits d'interprétation
Guilde canadienne des réalisateurs (DGC)	réalisateurs	ententes contractuelles
Playwrights Union of Canada (PUC)	auteurs de scénarios de pièces de théâtre de langue française	droits visant l'interprétation amateur et parfois l'interprétation professionnelle
Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)	auteurs de scénarios de pièces de théâtre, d'émissions de télévision et de films de langue française	droits visant la représentation publique amateur et professionnelle
<b>Oeuvres musicales</b>		
Société canadienne des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique (SOCAN)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique partout au Canada et ailleurs dans le monde	petits droits sur les oeuvres musicales
American Federation of Musicians (AF of M)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique partout au Canada et ailleurs dans le monde	ententes contractuelles visant les droits d'interprétation
<b>Enregistrements sonores et autres inventions mécaniques</b>		
Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée (CMRRA)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique partout au Canada et ailleurs dans le monde	droits de reproduction audio et audiovisuelle d'oeuvres musicales, par permis de synchroniser et licences de reproduction mécanique
Société du droit de reproduction des auteurs, compositeurs et éditeurs au Canada (SODRAC)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique partout au Canada et ailleurs dans le monde	droits de reproduction audio et audiovisuelle d'oeuvres musicales par permis de synchroniser et licences de reproduction mécanique

Note: ACTRA, DGC, PUC and AFofM en sont pas des sociétés de gestion collective tels qu'on les entend quand on parle de droits d'auteur, c'est-à-dire, que ces associations n'émettent pas de licences générales, ce qui rendrait superflue une multitude d'autorisations pour obtenir les droits.



**Tableau 3-1  
Associations de droit d'auteur (suite)**

<b>Associations</b>	<b>Membres</b>	<b>Droits</b>
<b>Enregistrements sonores et autres inventions mécaniques (suite)</b>		
Audio Video Licensing Agency (AVLA)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique	droit de reproduction d'enregistrements audio originaux, droit de reproduction de vidéoclips ou droit de présentation en public ou à la télévision
<b>Vidéoclips</b>		
L'association québécoise de l'industrie du disque, du spectacle et de la vidéo (L'ADISQ)	compositeurs de musique, paroliers et éditeurs de musique	droit de reproduction de vidéoclips ou droit de les présenter en public ou à la télévision
<b>Oeuvres artistiques</b>		
Vis*Art Copyright Inc. (Vis*Art)	visualistes ou graphistes, dessinateurs-créateurs, maquettistes, dessinateurs-scénaristes, graveurs d'art, illustrateurs, sculpteurs, vidéastes et architectes	droit d'exposer une oeuvre artistique ou de la reproduire, c.-à-d. sur la couverture d'un livre, dans un calendrier ou pour l'utilisation dans une émission de télévision
Le Front des artistes canadiens (CARFAC)	visualistes ou graphistes, dessinateurs-créateurs, maquettistes, dessinateurs-scénaristes, graveurs d'art, illustrateurs, sculpteurs, vidéastes et architectes	droit d'exposer une oeuvre artistique ou de la reproduire, c.-à-d. sur la couverture d'un livre, dans un calendrier ou pour l'utilisation dans un émission de télévision
<b>Oeuvres retransmises</b>		
Société collective de retransmission du Canada (CRC)	réalisateurs canadiens indépendants de films et d'émissions de télévision	droit de retransmission
Agence des droits des radiodiffuseurs (CBRA)	radiodiffuseurs canadiens privés, y compris les filiales privées des réseaux de la CBC et de Radio-Canada	droit de retransmission
Association des droits de retransmission canadien (CLRRA)	CBC/SRC, Radio-Québec, ABC, CBS and NBC	droit de retransmission

De même, l'arrivée de la reproduction numérique d'enregistrements existants rend difficile l'identification de la fixation originale; étant donné que l'enregistrement est «amélioré», il peut perdre les aspects mêmes qui permettaient de l'identifier à un artiste (ou compositeur) particulier. De là surgissent des questions liées à l'utilisation sans le consentement de l'artiste et aux droits moraux.

#### 3.1.4 Nationalité et lieu de publication

L'œuvre doit être créée par un résident ou un ressortissant canadien, ou encore par une personne qui a le droit d'être traitée comme un ressortissant de la Loi.

Le Canada est un pays signataire de la Convention de Berne et de la Convention universelle sur le droit d'auteur. La Convention de Berne, ou «Union internationale pour la protection des œuvres littéraires et artistiques», a été conclue en 1886; le Canada y a adhéré en 1928. Plus de cent pays ont signé cette convention; ces pays offrent le traitement national aux autres pays signataires (c.-à-d. la protection des non-ressortissants d'un pays signataire est consentie en vertu des lois qui prévalent dans ce pays).

#### 3.1.5 Exceptions

Nous avons mentionné certaines limitations aux droits de l'auteur d'une œuvre afin d'en permettre l'utilisation autorisée (c.-à-d. licences obligatoires), de même que les façons par lesquelles les auteurs peuvent céder leurs droits ou y renoncer. Dans cette sous-section, nous examinerons deux autres situations où le droit d'auteur ne s'applique pas au droit d'auteur : l'«utilisation équitable» des œuvres, et les «œuvres grand public».

##### i) **Utilisation équitable**

Le principe de l'«utilisation équitable» permet de défendre devant les tribunaux les allégations d'atteinte au droit d'auteur lorsqu'une personne est accusé d'avoir copié des «parties importantes» d'une œuvre à des fins d'études privées, de recherches, de critiques, de revues ou de résumés destinés à des journaux. Il s'applique à tous les utilisateurs de matériel protégé par un droit d'auteur : particuliers, enseignants, bibliothèques, etc. aux fins décrites ci-dessus, à l'époque où il n'existait pas de photocopieurs, d'ordinateurs et de scanners.

L'«utilisation équitable» n'est pas définie dans la *Loi sur le droit d'auteur*. Certaines causes entendues devant les tribunaux ont nécessité l'examen de cette notion, mais aucun tribunal ne l'a définie clairement. Les cinq types d'utilisations cités précédemment ne sont pas expliqués plus clairement dans la loi, mais ils semblent être interprétés de façon plus restreinte. Par exemple, les notions d'«études personnelles» et de «recherches» ne semblent pas s'appliquer aux copies multiples pour usage en classe. La notion de «critique» se rapporte généralement à des citations et des extraits d'un ouvrage permettant de justifier un commentaire donné. Un

tribunal a déclaré ce qui suit : «... un critique ne peut, sans être coupable d'atteinte au droit d'auteur, reproduire en entier, sans la permission de l'auteur, l'œuvre sur laquelle porte son commentaire.» [traduction] Un critique qui écrit un commentaire au sujet d'une toile pourrait toutefois argumenter sur le fait que la reproduction entière de la toile, dans un article de journal, est essentielle aux fins de sa critique. En outre, l'utilisation générale du matériel protégé par un droit d'auteur doit être «équitable». Pour déterminer (quantitativement ou qualitativement) si une activité donnée constitue une utilisation équitable, l'utilisateur doit d'abord déterminer si une «partie importante» de l'œuvre sera copiée (se reporter également à la partie portant sur le droit de reproduction). À l'heure actuelle, aucun tribunal canadien n'a encore appliqué la disposition de l'utilisation équitable de façon précise aux nouveaux médias.

Il ne faut pas confondre la notion d'utilisation équitable et celle de l'«usage équitable» de la loi américaine. La notion américaine est plus large et elle se rapporte à un plus grand nombre d'usages du matériel protégé par un droit d'auteur, comme «les critiques, les commentaires, les reportages de nouvelles, l'enseignement (y compris les copies multiples destinées à l'usage en classe), les œuvres savantes et la recherche.» La notion comporte également les facteurs dont les tribunaux doivent tenir compte dans chaque cas; la nature de l'œuvre protégée par le droit d'auteur; la taille et l'importance de la partie utilisée par rapport à l'œuvre entière; et l'effet de l'utilisation sur le marché éventuel ou la valeur de l'œuvre protégée par le droit d'auteur. Il convient de noter que ces facteurs ne sont pas différents de ceux dont les tribunaux canadiens tiendraient compte. Une des principales différences entre les notions d'utilisation équitable et d'usage équitable, toutefois, a trait à l'utilisation à des fins éducatives : cet usage n'est pas mentionné de façon précise dans la notion d'utilisation équitable, mais elle l'est dans celle de l'usage équitable par l'expression «enseignement», qui comprend les copies multiples destinées à l'usage en classe. Au Canada, les photocopies multiples pour usage en classe devraient être autorisées, selon toute évidence, par CanCopy ou l'UnEQ, qui se chargeraient également de percevoir les droits d'utilisation nécessaires.

Il est intéressant de noter les commentaires des rédacteurs de la loi américaine sur le droit d'auteur en ce qui a trait à la disposition de l'usage équitable : «...aucune disposition ne vise à bloquer la notion à l'intérieur de la loi, en particulier lorsque la technologie évolue si rapidement... Les tribunaux doivent pouvoir adapter la notion aux situations particulières, c'est-à-dire au cas par cas.» [traduction]

## ii) Œuvres du domaine public

Lorsque le droit d'auteur vient à échéance (c.-à-d. généralement, 50 ans après le décès de l'auteur), l'œuvre cesse d'être protégée par le droit d'auteur et peut être utilisée librement, sans que l'utilisateur ait à obtenir l'autorisation du titulaire ou à payer une redevance (l'édition originale des Fables de La Fontaine et des pièces de Shakespeare, par exemple). Certaines œuvres peuvent aussi être copiées librement si le titulaire le permet, même si le

droit d'auteur est encore en vigueur (partagiciels et publications savantes, par exemple). L'utilisateur doit tout de même savoir si l'œuvre peut être copiée de la sorte.

### 3.1.6 Enregistrement des droits d'auteur

Au Canada, l'auteur ou le titulaire de droit d'auteur n'est pas tenu d'enregistrer son œuvre pour qu'elle soit protégée par un droit d'auteur; le droit d'auteur est automatique. Cependant, si un recours au tribunal est nécessaire pour déterminer si une œuvre existe et, le cas échéant, qui en est le titulaire, l'enregistrement du droit d'auteur peut se révéler utile. De plus, dans les cas d'atteinte au droit d'auteur, le titulaire du droit d'auteur sur une œuvre enregistrée pourra peut-être obtenir un montant compensatoire. Le titulaire du droit d'auteur sur une œuvre non enregistrée ne pourra que faire cesser l'usage illégal de son œuvre. Enfin, le bureau d'enregistrement peut être un point de départ pour les concepteurs de produits multimédias qui désirent retracer les titulaires de certains droits afin de négocier l'utilisation de leurs œuvres.

Les titulaires de droit d'auteur peuvent enregistrer leur œuvre auprès du bureau canadien du droit d'auteur. Ils doivent fournir certains renseignements au sujet de leur œuvre, mais ils n'ont pas à déposer l'œuvre même (de fait, le bureau leur retournera l'œuvre); par ailleurs, le bureau ne vérifie pas les renseignements inscrits sur le formulaire d'enregistrement. Le titulaire du droit d'auteur doit y inscrire son nom, son adresse, le type d'œuvre (littéraire, artistique, musicale, dramatique ou «invention mécanique» dans le cas de sons reproduits par des moyens mécaniques, comme les disques, cassettes, disques compacts, etc.), le titre de l'œuvre, le nom et l'adresse de l'auteur; le formulaire doit aussi porter une date et une signature. Les cas réunissant deux ou plusieurs types d'œuvres seraient enregistrés sous chacun des types d'œuvres. Par exemple un livre contenant du texte et des illustrations deviendrait une œuvre «littéraire» et «artistique»; et un livre de chansons serait une œuvre «littéraire» et «musicale». Durant nos échanges avec le bureau, nous avons appris qu'une œuvre multimédia n'est enregistrée qu'une seule fois, mais sous tous les types d'œuvres qu'elle comporte. Par exemple, une encyclopédie sur multimédia sur CD-ROM comportant du texte, des sons et des photographies serait enregistrée comme une œuvre artistique, musicale, littéraire et une invention mécanique. Il n'existe aucune catégorie «multimédia» aux fins d'enregistrement de telles œuvres. De fait, les catégories semblent refléter les types d'œuvres décrites dans la *Loi sur le droit d'auteur* qui ne traite pas des œuvres multimédias de façon précise.

Aux États-Unis, où il existe un système d'enregistrement du droit d'auteur beaucoup plus compliqué et détaillé, les œuvres multimédias sont enregistrées individuellement selon leur contenu. Par conséquent, en l'absence d'un formulaire destiné à l'enregistrement exclusif des œuvres «multimédias», il pourrait être nécessaire de remplir un ou plusieurs formulaires pour protéger tous les aspects de ces œuvres. Cette pratique peut être ennuyeuse et chronophage,



outre le fait qu'elle entraîne des frais supplémentaires pour chaque demande d'enregistrement distincte.

L'enregistrement est important si l'on entend distribuer l'œuvre, étant donné qu'il pourrait procurer certains avantages au titulaire du droit d'auteur s'il devait entamer des poursuites judiciaires pour atteinte à ses droits. Étant donné que le bureau canadien du droit d'auteur ne conserve pas les œuvres protégées, beaucoup de Canadiens enregistrent leurs œuvres aux États-Unis, où le dépôt des œuvres est nécessaire à leur enregistrement. Dans certains secteurs du Canada, les bureaux d'enregistrement ont évolué de manière à permettre le dépôt des œuvres protégées, prouvant ainsi l'existence de ces dernières. Par exemple, la Writer's Guild of Canada recueille les scénarios de films et d'émissions de télévision, les traitements cinématographiques, etc. D'autres secteurs canadiens pourraient juger approprié de créer des dépôts semblables, ailleurs, pour le matériel non protégé.

Dans les parties qui suivent, nous examinerons le droit d'auteur dans la perspective des droits économiques, des droits moraux et des droits voisins. Le Tableau 3-2 présente une liste des droits précis qui nous intéressent.

### 3.2 Droits économiques

L'auteur d'une œuvre bénéficie d'un certain nombre de droits qui lui permettent d'obtenir une rémunération pour l'utilisation de son matériel. En règle générale, ces «droits économiques» permettent aux créateurs d'autoriser ou d'interdire l'utilisation de leurs œuvres. Dans la plupart des cas, les droits économiques s'appliquent pendant la vie de l'auteur et les 50 années suivant l'année civile du décès de l'auteur; pour les photographies, cette période est de 50 ans après l'année civile au cours de laquelle le négatif original a été pris; en ce qui a trait aux «inventions mécaniques» (enregistrements sonores, par exemple), la période est de 50 ans suivant l'année civile au cours de laquelle a été fait l'enregistrement original.

#### 3.2.1 Droits de reproduction

La *Loi sur le droit d'auteur* donne au titulaire le droit exclusif d'autoriser la reproduction de son œuvre ou d'une partie importante de son œuvre sous une forme matérielle. La notion de «partie importante» n'est pas précisée dans la loi, et elle est laissée à l'interprétation des tribunaux, car chaque cas est différent. En général, les tribunaux évalueront la partie utilisée en fonction de la longueur totale de l'œuvre, ainsi que l'importance de cette même partie par rapport à l'œuvre entière. Si moins qu'une «partie importante» est utilisée, aucun paiement n'est versé à l'auteur de l'œuvre et aucune exception n'est requise.

**Tableau 3-2**  
**Principales catégories de droits liés au droit d'auteur**

<b>Droits économiques</b>	Reproduction Représentation publique Exposition Communication au public par télécommunication Publication Interdiction d'importer Adaptation Traduction Autorisation
<b>Droits moraux</b>	Paternité Intégrité Association
<b>Droits voisins</b>	Artistes et réalisateurs d'enregistrements sonores Artistes d'oeuvres audiovisuelles Organismes de radiodiffusion
<b>Autres droits</b>	Droit de location

Les droits de reproduction protègent également la reproduction de l'œuvre originale sous une autre forme matérielle (la reproduction d'une toile par la photographie, la sauvegarde d'un article dans la mémoire d'un ordinateur, ou encore la photocopie d'un document, par exemple). La jurisprudence a établi qu'il n'est pas nécessaire que la reproduction soit lisible par les êtres humains pour être protégée par le droit d'auteur (comme c'est le cas des langages machines).

Les utilisateurs et les auteurs auraient avantage à recourir à des associations de droit d'auteur, qui veillent au respect de la loi et à la perception des redevances, puisqu'il est difficile pour les utilisateurs de retracer les titulaires de droits d'auteur et de négocier chaque utilisation du matériel, en particulier pour ce qui est de la photocopie et de la reproduction de musiques par des moyens mécaniques. Les associations de droit d'auteur qui s'occupent des questions liées à la photocopie sont CanCopy et l'UnEq. Pour ce qui est de la reproduction mécanique d'œuvres musicales, il convient de s'adresser à la CMRRA ou à SODRAC. Enfin, Vis\*Art et CARFAC s'occupent des arts visuels.

### **Questions relatives aux nouveaux médias**

Sur le plan du droit d'auteur, le problème réside davantage dans le «téléchargement» de matériel à partir d'un réseau ou d'un CD-ROM que dans la «lecture» du matériel faite par les utilisateurs. De fait, le «téléchargement» de matériel protégé consisterait en une forme de reproduction (dans la perspective du droit d'auteur). Une fois que le matériel a été téléchargé, il peut être reproduit sans que l'auteur puisse retracer les diverses copies produites ou évaluer ses pertes économiques découlant de la copie non autorisée de son œuvre. De plus, la facilité de reproduction qu'offre la technologie numérique (c'est-à-dire la facilité de reproduire des copies «parfaites») peut encourager les gens à faire eux-mêmes des copies. Il est également difficile de retrouver la source de la première copie et de la première reproduction non autorisée. Enfin, les gens croient qu'il est légal de faire des copies pour usage personnel (comme c'est le cas des enregistrements à domicile); ils ne connaissent pas les restrictions qui s'appliquent actuellement à la copie d'œuvres.

Par surcroît, les médias numériques sont non linéaires, c'est-à-dire que les utilisateurs peuvent faire des recherches et établir une liaison avec un autre système sans passer par une voie donnant un résultat unique. C'est d'ailleurs ce que permettent les bases de données hypermédias et multimédias. En raison de la non-linéarité des systèmes, il devient toutefois difficile de savoir quelles œuvres ou quelles parties d'une œuvre seront intégrées dans l'œuvre multimédia même. La question qui se pose dans le cas de l'utilisation de certaines parties d'une œuvre est de savoir comment déterminer ce qui constitue une «partie importante» des œuvres intégrées par chaque consommateur?

### 3.2.2 Droit de représentation en public

Ce droit vise la présentation en public de matériel protégé. La loi définit la notion de «représentation» (toute représentation acoustique d'une œuvre ou toute représentation visuelle d'une œuvre dramatique, y compris la représentation par des instruments mécaniques ou des dispositifs de réception), mais elle ne définit pas la notion de «public» (que les tribunaux doivent interpréter).

De même que pour les droits de reproduction, il existe au Canada des associations de droit d'auteur qui, d'une part, facilitent l'affranchissement des droits visant le matériel protégé et, d'autre part, le contrôle de l'utilisation du matériel et de la rémunération des auteurs. Par exemple, SOCAN perçoit les redevances de représentation qui reviennent aux compositeurs, aux auteurs et aux éditeurs d'œuvres musicales, et elle s'occupe des autorisations pour l'utilisation du matériel qu'elle tient en répertoire.

#### **Questions relatives aux nouveaux médias**

L'affichage de matériel sur écran d'ordinateur est un des points qui alimentent les discussions relatives au droit de représentation en public. Essentiellement, la question se présente ainsi : La présentation d'une œuvre «en public» au moyen d'un écran d'ordinateur constitue-t-elle une représentation publique? Une telle activité devrait-elle être régie par un droit d'exposition élargi (voir partie suivante)?

### 3.2.3 Droits d'exposition et affichage sur écran d'ordinateur

Le droit d'exposition s'applique aux œuvres d'art : toiles, sculptures, dessins, photographies et gravures. Il permet aux auteurs de telles œuvres de contrôler l'utilisation de leur matériel et de percevoir des redevances lorsque leurs œuvres sont exposées en public.<sup>13</sup> Ce droit est défini comme le droit «de présenter une œuvre artistique à une exposition publique à des fins autres que la vente ou le louage...» [traduction]. La définition de la notion de «public» est laissée aux tribunaux qui examineraient l'emplacement de l'œuvre (Un bureau est-il un lieu «public»? La présentation d'œuvres d'art à l'intérieur d'une banque constitue-t-elle une «exposition publique?»), la raison de l'exposition (décoration ou véritable exposition?), le public visé et l'importance de ce dernier, etc. Le droit d'exposition n'a été intégré dans la *Loi sur le droit d'auteur*, au Canada, qu'en 1988 et, de ce fait, ne s'applique qu'aux œuvres d'art créées à partir de ce moment.

<sup>13</sup> Harris (1992), p. 99.

### Questions relatives aux nouveaux médias

Le cas de l'affichage à l'écran d'ordinateur pourrait être régi par les droits d'exposition ou encore par ceux qui se rapportent à la représentation publique. La loi américaine sur le droit d'auteur comporte un droit de présentation en public, qui a été adopté en grande partie parce que certaines formes d'œuvres ne pouvaient bénéficier des droits traditionnels comme ceux de la reproduction et de la représentation en public. La présentation en public ne s'applique pas aux enregistrements sonores ou aux œuvres audiovisuelles, sauf dans certains cas. Une «présentation en public» est définie comme «une copie de l'œuvre, soit directement ou au moyen de films, de diapositives, d'images de télévision, ou tout autre dispositif ou procédé, dans le cas de films ou d'autres œuvres audiovisuelles, permettant de montrer des images non séquentielles.» L'affichage du texte d'une œuvre littéraire sur un écran d'ordinateur serait considéré comme une présentation, plutôt que comme une copie, et entraînerait donc la violation du droit d'auteur si l'image à l'écran était projetée au public; ce serait également le cas des affichages multiples présentés à des personnes utilisant des terminaux distincts (un ensemble d'utilisateurs travaillant à partir d'un seul serveur de CD-ROM, par exemple).

Le droit de présentation comporte un certain nombre d'exceptions. Par exemple, le droit de présentation n'est pas enfreint si une copie est présentée, une seule image à la fois, à l'endroit même où elle se trouve, soit directement ou au moyen d'un projecteur. En conséquence, la présentation d'une œuvre à un regroupement public, ou la projection d'une image d'une œuvre sur un écran, n'enfreint pas la *Loi sur le droit d'auteur*. Il en va de même pour ce qui est de la présentation d'une copie légale d'une œuvre «par des instructeurs ou des élèves dans le cadre d'activités d'enseignement direct à l'intérieur d'un établissement d'enseignement sans but lucratif, d'une classe ou d'un endroit semblable voué à l'éducation». C'est également le cas de certaines radiodiffusions, ou autres transmissions du genre, qui comportent la présentation d'une œuvre à des fins d'enseignement en classe, à des personnes handicapées ou à des employés de la fonction publique. Dans certains cas, il en va de même pour la réception publique de transmissions et de transmissions secondaires par des sociétés de câblodistribution et des stations de radiodiffusion publiques.

#### 3.2.4 Communication au public par télécommunication

«La communication avec le public par télécommunications» confirme le droit exclusif et unique du titulaire d'autoriser l'utilisation d'une œuvre donnée à la radio, à la télévision, ainsi que sa transmission par micro-ondes, câble, etc. De fait, la loi stipule qu'il s'agit de : *toute transmission de signes, signaux, écrits, images, sons ou renseignements de toute nature par fil, radio, procédé visuel ou optique, ou autre système électromagnétique*. Cela s'applique aux communications en circuit fermé (hôtels ou blocs d'appartements où il y a des transmissions internes). Les titulaires de droits peuvent être des réalisateurs de films ou

---

d'émissions de télévision, les compositeurs de la musique utilisée à la radio ou à la télévision, et les réalisateurs d'événements sportifs enregistrés.<sup>14</sup>

La retransmission d'œuvres protégées par le biais de signaux à distance donne aux titulaires le droit de percevoir des redevances. Dans ce cas, le signal n'est pas disponible directement et les câblodistributeurs, les exploitants de satellites de radiodiffusion directe, les propriétaires de systèmes à antenne réceptrice commune, etc. qui retransmettent les signaux doivent payer des redevances aux titulaires. Dans ce cas, les détenteurs de droits ont uniquement un droit à rémunération (licence obligatoire) et il existe un certain nombre de collectifs qui perçoivent et redistribuent ces redevances, notamment la Société collective de retransmission du Canada (pour les réalisateurs indépendants de films et d'émissions de télévision autres que ceux des États-Unis), l'Agence des droits de retransmission des radiodiffuseurs canadiens (pour les radiodiffuseurs canadiens du secteur privé), la Société collective canadienne du droit d'auteur (Canadian Copyright Collective) (pour les réalisateurs de films américains) et l'Association canadienne du droit de retransmission (Canadian Retransmission Right Association) (pour CBC/SRC, Radio-Québec, ABC, CBS et NBC).

### Questions relatives aux nouveaux médias

Dans un monde où domine la distribution électronique des œuvres plutôt que leur vente ou leur location sous forme de «copies en clair», on peut arguer que le droit couvrant la communication au public par télécommunications peut devenir plus important que le droit de reproduction. Lorsque la transmission s'effectue sur des réseaux, par le biais de lignes téléphoniques, par câble, par satellite ou par radio, les titulaires de droits sur les œuvres des nouveaux médias ou sur des œuvres multimédias ne disposent pas d'un collectif unique ni de mécanisme cohérent pour veiller au respect des droits de communication par le biais des télécommunications.

#### 3.2.5 Droit de publication

Le titulaire a le droit unique et exclusif d'autoriser la première publication d'une œuvre inédite (définie dans la loi comme «*l'édition d'exemplaires rendus accessibles au public*»). En vertu de la loi, le terme publication ne s'applique pas dans le cas d'une conférence donnée en public, de l'exposition d'une œuvre d'art, de la représentation publique d'une œuvre musicale (bien que la fixation de cette œuvre sur une partition ou son enregistrement audio soit une «publication»), ni dans le cas de la représentation publique d'une œuvre dramatique. Comme c'est le cas pour l'expression «représentation publique», la loi ne définit pas le mot «public». Enfin, par définition, ce droit devient périmé une fois l'œuvre publiée.

---

<sup>14</sup> Harris (1992), p. 97.

### Questions relatives aux nouveaux médias

La formulation utilisée dans la loi n'est pas très précise et le mot «publication» devient essentiellement le fait de mettre des copies à la disposition du public. Par conséquent, est-ce que cela devrait couvrir les copies disponibles par le biais d'un réseau, une fois l'œuvre téléchargée par «le public»? Si l'œuvre n'est pas téléchargée par un usager du réseau, a-t-elle véritablement été publiée?

#### 3.2.6 Droit d'interdire l'importation

Dans le cas des livres, le titulaire du droit d'auteur peut interdire l'importation de toutes copies de livres piratées sur le marché canadien. Les titulaires de droits peuvent demander aux douanes de refuser l'importation de ces livres. Même si les éditeurs canadiens peuvent considérer que cela est important, le droit d'interdire l'importation de copies «parallèles», mais légales, de livres pour lesquels on n'a pas obtenu de droits territoriaux n'existe pas au Canada. Les éditeurs considèrent que ce droit est important lorsque des œuvres canadiennes sont publiées simultanément au Canada et à l'étranger.<sup>15</sup> Si des copies du livre publié à l'étranger sont disponibles au Canada, l'éditeur canadien est alors privé des revenus auxquels il ou elle aurait eu normalement droit.

### Questions relatives aux nouveaux médias

Les questions que soulève la publication de livres s'appliquent aussi dans le cas de versions de livres en disque compact-ROM; par conséquent, on pourrait interdire à la frontière l'importation de disques compacts-ROM piratés, alors que la protection inhérente au droit d'auteur ne s'appliquerait pas dans le cas de copies «parallèles» publiées hors du Canada.

Toutefois, dans le cas de la transmission d'œuvres littéraires par le biais de réseaux électroniques, il y a un risque que le droit du titulaire d'interdire l'importation ne puisse plus être appliqué aussi strictement. Étant donné que la transmission électronique peut fort bien se faire à l'échelle mondiale, le titulaire aurait beaucoup plus de difficultés à défendre des droits de nature territoriale comme celui-ci (on constate déjà, par exemple, que dans le cas d'éditions «dédoublées» de magazines comme *Sports Illustrated*, publiés à l'étranger, le Canada a eu des difficultés à résoudre la question de la territorialité de documents livrés par voie électronique ou par satellite).

<sup>15</sup> Harris (1992), pp. 97-98.

### 3.2.7 Droit d'adaptation

En vertu de ce droit, le titulaire peut adapter une œuvre, ou en autoriser l'adaptation (par exemple adaptation d'une pièce en scénario de film). Lorsque des œuvres protégées sont adaptées pour être intégrées à des œuvres multimédias, l'auteur de ces dernières doit donc obtenir la permission du premier auteur pour adapter l'œuvre sous une nouvelle forme.

#### **Questions relatives aux nouveaux médias**

Étant donné la facilité avec laquelle on peut transformer des œuvres sous forme numérique, les créateurs multimédia pourraient adopter une œuvre existante pour en faire divers produits multimédia, sans le consentement de l'auteur ni même sans qu'il le sache. On explore plus à fond au paragraphe 3.3.2, ci-dessous, le «morphage», c'est-à-dire la transformation numérique d'œuvres qui deviennent alors fort différentes de l'original (et dont il est alors difficile de trouver la source).

### 3.2.8 Droit de traduction

En vertu de ce droit, seuls les titulaires peuvent autoriser l'exercice de tout droit d'auteur exclusif sur leurs œuvres. Quelqu'un qui a l'autorisation d'utiliser une œuvre protégée ne peut transmettre cette autorisation à un autre usager -- il s'agit-là du droit exclusif du titulaire du droit d'auteur.

### 3.2.9 Autorisation

Seul le titulaire des droits d'auteur peut traduire, ou autoriser quelqu'un à traduire, l'œuvre protégée. Cela s'applique à la traduction d'une langue à une autre, et non au passage d'une forme à une autre (adaptation).

## 3.3 **Droits moraux**

Les droits moraux se rapportent à l'intégrité de l'œuvre. Contrairement au droit économique, qui permet au détenteur du droit d'auteur d'autoriser l'utilisation de son œuvre et de recevoir une rémunération, le droit moral protège la réputation de l'auteur. Bien que le droit moral ne puisse pas être cédé à quelqu'un d'autre, le titulaire peut renoncer à les appliquer. Ce droit s'applique pendant la même période de temps que les droits économiques. Les droits moraux recouvrent trois catégories principales : paternité, intégrité et association. Chacune de ces catégories est examinée ci-dessous.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Il est intéressant de noter que les États-Unis n'ont jamais reconnu traditionnellement les droits moraux, bien qu'il en ait été question au moment de la coloration des vieux films. Depuis 1990, la Visual Artists Rights Act accorde aux artistes en arts visuels un droit de paternité et un droit limité d'intégrité (le droit



TABLEAU 3-3  
SOMMAIRE DU DROIT D'AUTEUR PAR GENRE D'OEUVRE

TYPE D'OEUVRE							
	LITTÉRAIRE	DRAMATIQUE	MUSICALE	ENREGISTREMENTS SONORES/DISPOSITIFS MÉCANIQUES	ARTISTIQUE	AUDIOVISUELLE	PATERNITÉ CONJOINTE COMPILATION OU COLLECTIF
<b>SOCIÉTÉS DE GESTION COLLECTIVE</b>	CanCopy UNEQ	Playwrights Union of Canada Société des auteurs et compositeurs dramatiques	SOCAN (pour les représentations publiques) CMRRA (pour la reproduction) SODRAC (pour la reproduction)	Audio Video Licensing Agency (pour la reproduction), ADISQ CMRRA (reproduction musicale) SODRAC (reproduction musicale)	Vis*ART CARFAC	CRC, CBRA, CRRA - pour la retransmission AVLA, ADISQ - pour la reproduction	• dépend du genre d'oeuvre
<b>DROITS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les droits économiques et moraux (sauf présentations), plus</li> <li>• droit de location des logiciels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les droits économiques et moraux (sauf présentations)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les droits économiques et moraux (sauf présentations)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la plupart des droits économiques et moraux,</li> <li>• pas de droit de représentation publique</li> <li>• droit de location des enregistrements sonores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les droits économiques et moraux (sauf représentation publique)</li> <li>• a un droit de présentation que les autres oeuvres n'ont pas</li> <li>• empreintes et moules de sculpture sont protégés par droit d'auteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les droits économiques et moraux</li> </ul>	• dépend du genre d'oeuvre
<b>EXCEPTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• les éditions ne sont pas protégées</li> <li>• les publications de brefs extraits dans des collections destinées aux écoles ne violent pas le droit d'auteur</li> <li>• la publication dans un journal d'une conférence donnée en public ne viole pas le droit d'auteur à moins qu'elle ait été spécifiquement interdite</li> <li>• les copies de sauvegarde de logiciel ne violent pas le droit d'auteur</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• un spectacle sans but lucratif à des foires agricoles ne violent pas le droit d'auteur</li> <li>• une représentation publique pour l'avancement de l'éducation religieuse ne viole pas le droit d'auteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la copie pour des raisons d'archivage ne viole pas le droit d'auteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• les dessins, gravures ou peinture d'oeuvres dans des lieux publics ne violent pas le droit d'auteur</li> </ul>		
<b>DURÉE</b>	50 ans après le décès de l'auteur	50 ans après le décès de l'auteur	50 ans après le décès de l'auteur	50 ans après la fabrication de la plaque originale	50 ans après le décès de l'auteur Photos et gravures : 50 ans après la production du négatif de la plaque	50 ans après le décès de l'auteur (si elle est protégée en tant qu'oeuvre dramatique) 50 ans après la production de la plaque et du négatif originaux (s'ils sont protégés comme photos ou dispositifs mécaniques)	dépend du droit d'auteur dans chaque oeuvre dans les oeuvres collectives : 50 ans après le décès du compilateur ou 50 ans après le décès du dernier survivant (pour les oeuvres communes)

d'empêcher une distorsion intentionnelle ou une destruction extrêmement négligente) pendant la durée de la vie du créateur. La «règle de la première vente» américaine signifie que le premier acheteur peut modifier l'oeuvre qu'il a achetée sans violer le droit d'auteur.

### 3.3.1 Droit de paternité

Les utilisateurs d'une œuvre doivent faire en sorte de reconnaître son créateur dans la mesure du raisonnable. Le droit de paternité comprend le droit de revendiquer la paternité de l'œuvre, le droit de rester anonyme et le droit d'utiliser un pseudonyme.

#### **Questions relatives aux nouveaux médias**

En ce qui concerne le droit de paternité, le créateur n'a pas toujours l'assurance que son œuvre lui sera attribuée. Par exemple, dans le cas des services de musique numérique distribués par câble, l'utilisateur n'entend pas nécessairement sur les ondes le nom de l'auteur de la chanson. Avec la technique CD-ROM interactive, l'attribution de l'œuvre au créateur devient également difficile en raison de la multiplicité des œuvres regroupées. Le droit de paternité est toujours envisagé dans les limites de ce qui est considéré comme «raisonnable dans les circonstances» : les tribunaux décident, en cas de contestation, de ce qui est «raisonnable».

### 3.3.2 Droit d'intégrité

Essentiellement, ce droit permet au créateur d'empêcher la mutilation, la destruction ou la modification d'une œuvre existante, si cela porte atteinte à la réputation de l'artiste. On peut faire certains recoupements entre le droit d'intégrité (droits moraux) et le droit d'adaptation (droits économiques).

#### **Questions relatives aux nouveaux médias**

Étant donné la facilité avec laquelle la technologie numérique permet de modifier les œuvres, on peut avancer que les droits moraux revêtent une beaucoup plus grande importance dans les nouveaux médias qu'ils n'en avaient dans les médias non numériques. Par exemple, le «morphage», qui est la transformation numérique d'une image en une autre image, est un exemple d'utilisation de la technologie numérique qui peut porter préjudice aux droits moraux d'un créateur.<sup>17</sup>

De même, certains experts se sont demandés si la compression transforme une œuvre (en particulier la compression MPEG), en estompant les diverses caractéristiques de l'œuvre en question, ce qui représente une menace pour le droit moral du créateur original. De la même façon, puisque l'on peut décompresser et réorganiser certaines parties, les images décodées font-elles l'objet d'un droit d'auteur propre?

---

<sup>17</sup> Même dans les médias non numériques, le problème des droits moraux a été soulevé, comme en témoigne le débat aux États-Unis sur la coloration des films en noir et blanc.

### 3.3.3 Droit d'association

Le droit moral comprend également un droit d'association qui permet au créateur d'empêcher l'utilisation d'une œuvre en association avec un produit, un service, une cause ou une institution. Avec les nouveaux médias, le créateur a encore plus de mal à déterminer l'usage que l'on va faire de son œuvre (transmissions non retraçables sur les réseaux, utilisation de petites parties sur des bases de données multimédias, etc.) et à protéger ses droits moraux, y compris le droit d'association. En fait, on retrouve bon nombre des questions relatives au droit de reproduction et au droit d'adaptation dans le contexte des droits moraux, par exemple la facilité de faire des «copies parfaites», comment retrouver les utilisations, etc.

## 3.4 Droits voisins

Traditionnellement, le droit d'auteur vise les droits des «auteurs». La Convention de Rome accorde une protection aux «usagers» des œuvres protégées par le droit d'auteur. De fait que les interprètes, les producteurs de disque et les radiodiffuseurs «utilisent» des œuvres littéraires et autres qui sont protégées par le droit d'auteur, les droits accordés aux premiers étaient considérés comme «proches» ou «voisins» du droit d'auteur, d'où le terme de «droits voisins». Mais le Canada n'est pas signataire de la Convention de Rome et n'a pas intégré les droits voisins dans la Loi canadienne sur le droit d'auteur (il en est de même aux États-Unis).

Les droits voisins regroupent trois catégories : les droits des interprètes et des producteurs d'enregistrements sonores, les droits des interprètes d'œuvres audiovisuelles et les droits des organismes de radiodiffusion. Chacun de ces droits est expliqué ci-dessous.

### 3.4.1 Droits des interprètes et des producteurs d'enregistrements sonores

Pour les enregistrements sonores, un droit de reproduction est accordé à la personne qui a réalisé les arrangements pour l'enregistrement sonore (le producteur) alors que l'auteur de la chanson (le parolier, le compositeur et l'éditeur) a un droit d'auteur sans restriction. Jusqu'à présent, les droits ne sont pas accordés aux interprètes pour leur interprétation de l'œuvre (à moins que l'interprète soit également l'auteur, auquel cas son œuvre est protégée par le droit d'auteur pour la paternité de l'œuvre; mais non pour l'interprétation). Puisque d'autres pays et la Convention de Rome reconnaissent les droits voisins (les droits accordés à l'interprète pour l'interprétation de l'œuvre); il a été question au Canada de reconnaître les mêmes droits aux artistes et aux producteurs d'enregistrements sonores canadiens.

### **Questions relatives aux nouveaux médias**

L'avènement de l'écoute à péage (c.-à-d. la musique numérique diffusée électroniquement à la demande du consommateur qui paie seulement ce qu'il écoute), pourrait faire perdre aux

interprètes une source de revenus qu'ils obtenaient auparavant de la vente des disques. Mais les droits voisins pourraient permettre une certaine «rémunération», et offrir la possibilité de contrôler les représentations publiques.

Comme pour les droits voisins accordés aux interprètes d'œuvres audiovisuelles, les droits voisins accordés aux interprètes et aux producteurs d'enregistrements sonores ajoutent un niveau de droits possible pour tous ceux qui veulent utiliser une œuvre existante dans une nouvelle œuvre. Par exemple, si les droits voisins étaient admis au Canada, le créateur d'une encyclopédie multimédia devrait d'abord demander, pour la musique, les droits de reproduction et d'interprétation en public au compositeur, au producteur et à l'interprète de l'œuvre qui serait incorporée dans l'œuvre multimédia.

### 3.4.2 Droits des interprètes d'œuvres audiovisuelles

Les interprètes estiment que leur performance doit être protégée par la Loi sur le droit d'auteur, et par la Convention de Rome qui stipule actuellement que, comme c'est le cas pour les enregistrements audio, les interprètes d'œuvres audiovisuelles ont le droit d'empêcher la radiodiffusion et la communication au public de leur représentation en direct, la fixation non autorisée de leur représentation en direct et la reproduction non autorisée de leur représentation si l'enregistrement original a été exécuté sans le consentement de l'interprète (article 7). Selon l'Acte de Rome également (article 19), les droits de l'interprète ne s'appliquent pas si celui-ci a consenti à la fixation de son interprétation dans un film. Autrement dit, la première fixation de l'œuvre est protégée mais l'interprète ne peut plus contrôler les utilisations ultérieures, une fois qu'il a consenti à cette première fixation.

### **Questions relatives aux nouveaux médias**

Les interprètes formeraient une autre catégorie de titulaires de droits avec les écrivains et les producteurs. Leurs conventions de production indépendante devront tenir compte des nouvelles utilisations multimédias de leurs œuvres. Déjà, dans nos discussions avec l'ACTRA, nous avons appris que ce syndicat d'artistes cherche à incorporer les droits multimédias dans sa prochaine convention de production indépendante (la convention actuelle expire à la fin de 1994). La convention actuelle de l'Union des artistes en matière de production indépendante comprend un article sur les médias interactifs et nous en parlerons plus à fond dans le chapitre 4.

### 3.4.3 Droits des organismes de radiodiffusion

Les droits relatifs au signal de radiodiffusion sont un type de droits voisins visés par la Convention de Rome. La Convention accorde des droits voisins aux radiodiffuseurs dont le signal est à la fois émis et réémis par ondes hertziennes. Puisque la plupart des téléspectateurs canadiens sont abonnés au câble, et reçoivent le signal de cette façon plutôt

que par ondes hertziennes, des dispositions de la Convention de Rome sont déjà désuètes sur le plan technologique. Si le Canada adopte un régime de droits voisins, il faudra que la portée des dispositions de ce régime de droits voisins, il faudra que la portée des dispositions de ce régime aille au-delà de la protection minimale prévue par la Convention, si l'on veut qu'elles soient utiles aux radiodiffuseurs. En raison de l'arrivée de nouvelles technologies de distribution (c.-à-d.) télécommunications), les dispositions de la Convention de Rome risquent d'être encore moins pertinentes au Canada, dans le contexte de l'autoroute de l'information.

### Questions relatives aux nouveaux médias

La vidéo à la demande est pertinente aux droits relatifs au signal, dans la mesure où ceux-ci, suivant la définition qu'on leur donne, pourraient comprendre une sorte de «revente» d'un signal de radiodiffuseur (par télécommunications). Bien entendu, pour régler la question de la vidéo à la demande et des droits relatifs au signal, il serait important de déterminer si, en fait, la vidéo à la demande est la réémission d'un signal ou seulement la transmission d'une œuvre donnée (qui ne serait donc pas sujette à un éventuel droit relatif au signal).

La définition du «signal» dans un droit de ce genre pourrait donc être élargie au-delà de la diffusion hertzienne pour comprendre la transmission des signaux sur les réseaux électroniques terrestres, par exemple. Si le Canada devenait signataire de la Convention de Rome, il se pourrait que la *Loi sur le droit d'auteur* canadienne doive néanmoins reconnaître que la Convention de Rome puisse être considéré comme désuet sur le plan technologique.

De plus, la Convention de Rome témoigne d'une époque où les organismes de radiodiffusion ne traversaient pas les frontières et où les frontières territoriales et du droit d'auteur pouvaient être considérées équivalents. Actuellement et à plus long terme, à mesure que les tendances vers une intégration horizontale et la fusion des sociétés en multinationales se renforcent dans le secteur des médias, il se peut que cela soulève des questions relatives à la propriété des droits voisins.

D'autre part, lorsque les droits relatifs au signal sont appliqués au contenu de l'autoroute de l'information, il pourrait être difficile d'identifier les utilisateurs et ceux qui doivent payer des droits.<sup>18</sup> Dans un cas récent, un groupe d'éditeurs de musique américains a essayé de poursuivre CompuServ, un réseau commercial. Selon les éditeurs, CompuServ permettait à ses utilisateurs de télécharger des compositions musicales dans des zones où d'autres utilisateurs pouvaient y avoir accès. Mais en tant qu'entreprise de télécommunications, CompuServ était-elle responsable de la «publication» illégale des œuvres musicales transmises sur son réseau? Un observateur a fait remarquer que dans la mesure où l'entreprise ne peut

<sup>18</sup> Dans la *Loi sur le droit d'auteur* canadienne actuelle (p. ex., un satellite qui capte un signal et le transmet à un câblodistributeur qui, à son tour, le transmet aux particuliers) n'a pas à payer ceux qui ont transmis l'émission en premier mais ne peut pas non plus recevoir des droits de retransmission.



---

pas exercer un contrôle pratique sur l'information qui passe sur son réseau, elle ne devrait pas être responsable des copies non autorisées.<sup>19</sup>

### 3.5 Droit de location

Le «droit de location» implique l'octroi de droits (économiques) aux titulaires de droits en se fondant sur la location (ou la propriété temporaire) de leur œuvre. Déjà au Canada, on a accordé un droit de location dans l'industrie du disque et du logiciel, donnant aux détenteurs de droits, par le biais de la *Loi sur la mise en œuvre de l'ALÉNA* (qui comportait une modification à la *Loi sur le droit d'auteur* de 1991), le droit d'autoriser ou d'empêcher la location de leurs produits. L'industrie du disque canadienne, par l'intermédiaire de l'Association de l'industrie canadienne de l'enregistrement et de la Canadian Independent Record Production Association (CIRPA), a décidé d'exercer ce droit de façon négative en empêchant la location des disques. En fait, les dispositions du droit de location canadien visaient à harmoniser les pratiques canadiennes et américaines. La Loi sur le droit d'auteur américaine a été modifiée dans le cadre de la Judicial Improvements Act de 1990 afin que le propriétaire d'un droit d'auteur puisse autoriser la location, la location-vente ou la location-bail d'un programme informatique à des fins commerciales.

Les droits de location pourraient également s'appliquer à la location d'autres œuvres (vidéocassettes), livres, œuvres d'art et œuvres mémorisées sous forme électronique. D'autre part, avec l'avènement de la transmission électronique, la location ne se rapporte plus nécessairement à un produit physique puisqu'il peut s'agir d'un produit électronique (jeu vidéo diffusé par câble à domicile).

#### Questions relatives aux nouveaux médias

Les nouveaux médias permettent les deux formes de location (location de l'œuvre originale et location électronique). Les consommateurs peuvent louer des CD-ROM multimédias et d'ailleurs depuis novembre 1993, la Blockbuster Entertainment Corporation a commencé à louer et à vendre des logiciels et du matériel de divertissement sur CD-ROM à 52 magasins Blockbuster Video et cinq magasins appartenant à la société dans San Francisco. Il est prévu d'étendre les ventes et les locations à tous les magasins de la société d'ici novembre 1994. Les CD-ROM Blockbuster comprennent des jeux, des œuvres de référence, des titres éducatifs, des applications commerciales, de la musique et des films en format VidéoCD. La location des logiciels CD est de 4 \$ américains par titre pour trois soirées.

On a traditionnellement considéré que le droit de location concernait la location d'objets physiques. Lorsqu'il a été proposé il y a dix ans, les experts estimaient que les propriétaires

---

<sup>19</sup> John Perry Barlow, «The Economy of Ideas: a Framework for Rethinking Patents and Copyright», *Wired*, mars 1994, p. 86.

d'établissements de location paieraient aux détenteurs de droits une redevance pour la location de leurs œuvres.<sup>20</sup> Mais dans le cas de la location électronique, il n'y a pas nécessairement un propriétaire d'établissement de location ni même un chef de réseau susceptible de retrouver les droits, les utilisations et les reproductions. L'avènement de la vidéo à la demande fait surgir un autre genre de location électronique où le consommateur peut regarder des émissions pour lesquelles il a payé des frais. Dans ce cas, qui serait responsable de payer les droits de location : le fournisseur du service ou le programmeur (autrement dit le radiodiffuseur)? Lors de nos entrevues, certains créateurs ont suggéré la possibilité de demander des frais d'accès puisque l'accès à l'œuvre transmise par voie électronique implique une propriété temporaire (ou location). Cela permettrait également de retrouver plus facilement les utilisateurs. Le fournisseur de service pourrait retrouver les utilisations et faire acheminer les droits d'utilisation aux titulaires.

Sur la scène internationale, certains pays estiment que la location électronique des bases de données, de même que la location des CD-ROM, devient préoccupante. Lors des discussions de l'OMPI sur l'octroi de droits voisins aux interprètes et aux producteurs d'enregistrements sonores, en juin 1993, certains intervenants ont souligné que «la location non autorisée pourrait pratiquement remplacer la distribution organisée dans certains cas, et les possibilités ainsi créées de reproduction non autorisée pourraient gravement porter préjudice aux intérêts légitimes des auteurs et autres propriétaires du droit d'auteur». Par conséquent, ils ont instamment demandé que le droit de location reconnu dans les conventions internationales tienne compte de l'importance des locations de bases de données.

### 3.6 Les composantes de la propriété intellectuelle

La propriété intellectuelle comprend le droit d'auteur, les brevets, les marques de commerce, le design industriel, les informations confidentielles et les secrets commerciaux ainsi que la protection de la topographie des circuits intégrés. Comme nous l'avons déjà souligné, le **droit d'auteur** s'applique aux œuvres littéraires, dramatiques, musicales et artistiques, aux enregistrements sonores et aux œuvres audiovisuelles. Le droit des **brevets** régit les articles, les compositions, les appareils, les procédés ou les améliorations apportées à des brevets existants. Les **marques de commerce** se rapportent aux œuvres, symboles, images, logos, conceptions ou présentation des biens (ou une combinaison de ces éléments) utilisés pour distinguer les biens ou les services offerts par une personne ou un organisme par rapport à un autre. Le design industriel porte sur les parties «visuellement attirantes» d'un modèle appliqué à un article manufacturé. L'information confidentielle et les secrets commerciaux (ne faisant pas l'objet d'une loi mais visés par la common law) porte sur les concepts, les idées et l'information factuelle. Finalement, la protection de la topographie des circuits intégrés vise les «puces» électroniques que l'on trouve dans un certain nombre de

<sup>20</sup> Dans *De Gutenberg à Telidon : Livre blanc sur le droit d'auteur*, Ottawa, Approvisionnement et services Canada, 1984, p. 20.

dispositifs. Dans cette section, nous parlerons des questions particulières qui concernent le droit d'auteur et les brevets.

La durée du droit d'auteur est généralement de 50 ans après le décès de l'auteur alors que les brevets s'appliquent pendant 20 ans après la date de leur dépôt. On peut établir un parallèle entre le droit d'auteur et les brevets : certains observateurs américains font remarquer que le droit d'auteur est de longue durée, mais ne vise que l'expression d'une idée et permet d'autres expressions de cette même idée, alors que le brevet est de durée plus courte, mais confère au créateur un quasi monopole sur l'utilisation de sa création et un plus grand contrôle sur ses imitations. Comme c'est le cas au Canada pour les œuvres enregistrées, la personne qui utilise sans autorisation un produit ou un processus brevetés engage sa responsabilité criminelle et civile. Les œuvres et les dispositifs peuvent être protégés par les brevets et le droit d'auteur : par exemple, une sècheuse peut être protégée par un brevet qui protège l'appareil et le procédé alors que le manuel d'instruction, à titre d'œuvre littéraire, est protégé par le droit d'auteur.

### 3.6.1 Logiciels

La protection des logiciels en vertu du droit d'auteur est remise en question au niveau international. Certains se demandent en fait si le droit d'auteur est le meilleur moyen ou même le moyen le plus approprié de protéger les logiciels. Certains critiques de l'application du droit d'auteur aux logiciels avancent que l'objet des programmes informatiques est de demander à un ordinateur (c.-à-d. une machine) de produire une tâche ou un résultat. Ce n'est donc pas une question de droit d'auteur puisque cela n'a rien à voir avec des œuvres littéraires ou artistiques. D'autre part, le droit d'auteur, selon ces observateurs, ne protège pas les algorithmes qui sont considérés comme les éléments créateurs fondamentaux des programmes informatiques. Certains experts ont répondu en défendant l'application du droit aux logiciels dans la mesure où les programmes informatiques sont essentiellement des textes qui peuvent être «décompilés» pour une lecture humaine. En ce qui concerne les algorithmes, ces observateurs estiment qu'il est tout à fait approprié que le droit d'auteur ne les protège pas -- tout comme il ne protège pas une idée, une procédure, un processus, une méthode d'exploitation, un concept, un principe ou une découverte -- mais seulement l'expression de ces idées. Par conséquent, le droit d'auteur peut offrir une protection appropriée pour les programmes informatiques sans créer d'obstacle indu à la création de ces programmes.

Les nouveaux médias ont également remis en question la distinction entre le droit d'auteur et le brevet. Un observateur fait remarquer qu'à l'origine, le droit des brevets ne visait pas, en général, à protéger des œuvres imprimées et qu'il n'était donc pas possible de protéger par un brevet les systèmes organisationnels figurant dans les index imprimés. Mais une fois qu'une technique peut être exécutée par une machine, le droit des brevets peut s'appliquer et par conséquent «*cette même méthode, une fois qu'elle est sous forme numérique (et donc exécutable par une machine) peut faire soudainement l'objet d'un brevet, tout comme des*



*méthodes de notes de bas de page, des méthodes visant à relier des parties de textes, des méthodes visant à représenter symboliquement comment une recherche de texte peut être effectuée et des méthodes visant à afficher l'information sur un écran» (Samuelson, 1991 : 28). Par conséquent, le débat sur l'application du droit d'auteur ou d'un brevet à certains aspects des nouveaux médias se poursuit et concerne la protection des produits et des procédés par rapport à la protection de l'expression d'idées.*

On a également critiqué la durée du droit d'auteur, tout au moins dans son application aux nouveaux médias. Selon certains, la durée de 50 ans est excessive dans la mesure où les programmes faisant partie de logiciels tombent en désuétude beaucoup plus rapidement. Un tableau d'affichage Internet sur le droit d'auteur contient une discussion approfondie sur les durées des droits d'auteur et des brevets. Essentiellement, certains estiment que la durée du droit d'auteur est tellement longue qu'elle peut gêner la concurrence et la création de divers éléments de programmes informatiques. Un auteur en particulier fait remarquer : *«les droits de brevet sont plus courts aujourd'hui que les droits d'auteurs en raison de l'utilité sociale de voir une concurrence s'établir plus rapidement dans la production d'articles fonctionnels. Les droits d'auteurs prévoient également ... une protection limitée pour que d'autres puissent créer des œuvres concurrentes tant qu'ils expriment les mêmes idées différemment.»*

Pour ce qui est également des logiciels, on s'interroge sur la question de la présentation (relative à l'interface de l'utilisateur). Certains se sont demandés si un créateur de logiciel, en copiant la présentation d'un programme (sans copier le code source) enfreint le droit d'auteur. Mais d'autres se demandent si le fait de protéger l'interface de l'utilisateur empêcherait d'autres créateurs de logiciels de développer du matériel fondé sur des œuvres qui, grâce à leur interface avec l'utilisateur, sont en fait devenues une norme industrielle.<sup>21</sup> Comme un des auteurs le fait remarquer : *«la démarcation entre les idées et l'expression est floue car ... le gros du travail créateur est la conceptualisation d'un programme informatique et son interface avec l'utilisateur plutôt que son codage ... Les questions de présentation et d'équivalence fonctionnelle n'ont pas encore été suffisamment envisagées au Canada en ce qui concerne les programmes informatiques. En règle générale, le fait de créer un programme informatique original ne devrait pas constituer une infraction du droit d'auteur s'il peut avoir la même utilisation qu'un programme préexistant» (Rush, 1991 : 11-12).*

### 3.6.2 Bases de données informatiques et pertinence du droit d'auteur

Les observateurs américains ont mis en doute l'utilité et l'applicabilité du droit d'auteur aux bases de données électroniques. Étant donné que le droit d'auteur met l'accent sur l'expression des idées et non sur les faits ou les idées elles-mêmes, certains prétendent que la valeur de la base de données, qui réside dans les faits qu'elle contient, n'est pas

<sup>21</sup> Voir Martin Glenn et Dale M. Cendali, *«Lotus Case Highlights Copyright Issues and High-Tech Problems.»*, National Law Journal, 1<sup>er</sup> novembre 1993, p. S20.

suffisamment protégée par le droit d'auteur. La façon dont l'information est organisée dans la base de données (par exemple, le logiciel qui donne sa structure à la base de données) est protégée par le droit d'auteur. Mais la menace qui pèse sur les bases de données n'est pas une reproduction de l'expression mais le téléchargement du contenu : *« compiler et rendre accessibles d'énormes volumes de faits dans un format qui permet à l'utilisateur d'analyser le matériel à sa façon crée un produit précieux. Ce produit mérite d'être protégé. Un système qui part du principe que les droits de propriété ne valent que pour l'expression créatrice ou l'invention sont peu utiles dans ce milieu »* (Nimmer et Krauthaus, 1993 : 19-20).

Dans un article récent, ces mêmes observateurs font remarquer que *« l'information mémorisée dans ... [des systèmes informatiques] ... mérite d'être protégée par la loi dans la mesure où les systèmes peuvent être créateurs de valeurs et où il faudra susciter et renforcer l'espoir que ces importantes installations de la vie moderne seront protégées d'intrusions et de dommages non souhaitables »* (Nimmer et Krauthaus, 1993 : 34). Autrement dit, la nature du matériel qui se trouve dans la base de données (information) donne à cette base de données une valeur d'un genre différent de celles des œuvres traditionnelles protégées par le droit d'auteur et par conséquent, les bases de données électroniques ont besoin d'une protection différente fondée sur la propriété de l'information (plutôt que sur la façon dont elle est exprimée).

### 3.6.3 Utilisation des brevets dans les multimédias

Une récente affaire américaine met en lumière certains des dilemmes que suscite la protection adéquate des œuvres appartenant aux nouveaux médias et ayant fait l'objet d'un brevet. Des dirigeants de la société américaine Compton's NewMedia estiment qu'ils ont conçu en 1985, le genre que l'on appelle maintenant les multimédias lorsqu'ils ont créé une encyclopédie multimédia, pour laquelle la recherche et le développement avaient commencé en 1986. Avant cela, les produits CD-ROM étaient à base de textes et utilisaient une simple logique booléenne pour assurer la fonction de recherche. Deux dirigeants de Compton prétendent qu'ils sont les premiers à avoir intégré des graphiques au texte et à avoir trouvé une fonction de recherche plus complète pour visionner les bases de données interreliées. Compton a demandé un brevet qui lui a été accordé le 31 août 1993 et qui vise tous les produits multimédias qui utilisent un mécanisme de recherche et d'extraction.

Ce brevet américain est appelé un « système de recherche multimédia utilisant une pluralité de cheminement d'accès indiquant l'interrelation de l'information ». La décision concernant le brevet original énonçait précisément que ce brevet n'était pas limité aux produits Compton mais que l'invention pouvait être utilisée avec toute information susceptible d'être mémorisée dans une base de données. Compton croit que le brevet s'applique à la plupart des titres et des applications multimédias existants. La société a annoncé qu'elle permettrait à d'autres éditeurs multimédias de poursuivre la publication de leurs produits en vertu d'octrois de licence spécifiques et de régimes de paiement des droits d'auteur : par exemple, si une autre

---

entreprise se joint à une coentreprise stratégique avec Compton, devient une affiliée de Compton, crée un produit utilisant le brevet ou paie à Compton des droits (commençant à un pour cent et pouvant s'élever éventuellement jusqu'à trois pour cent).

D'autres producteurs multimédias ont réagi avec colère à l'octroi du brevet, et un dirigeant de Time Warner est censé avoir dit au Los Angeles Times : «C'est comme vouloir breveter une pastèque.» Le brevet a donc été contesté par les créateurs et les éditeurs de titres qui souhaitaient que la décision soit renversée. Ils ont noté le fait que certains titres avaient été publiés avant la Compton's Multimedia Encyclopedia, et que, par conséquent, Compton n'était pas la première à développer le procédé qui a été breveté. Mais Compton a reconnu qu'il y avait des applications à long terme à ce brevet de grande envergure : au-delà du CD-ROM à d'autres médias, le long de l'autoroute de l'information, dans le domaine de l'éducation, de l'information et du divertissement. Les concurrents de Compton craignaient d'avoir à payer *«des droits à Compton pour presque tous les CD-ROM multimédias à distribution commerciale ou toutes les émissions de télévision interactives.»*<sup>22</sup> En dépit de la décision prise par les autorités américaines chargées des brevets, le problème peut se poser à nouveau, au Canada, peut-être, ou dans le cas d'autres produits multimédia.

#### 3.6.4 Conclusions

Un certain nombre d'observateurs estiment que le droit d'auteur est un moyen imparfait de protéger les logiciels comme il convient -- en raison de la durée prolongée du droit d'auteur et de la nécessité de protéger la présentation d'un programme. D'autre part, certains aspects des logiciels et des bases de données rendent ces applications, de par leur nature même, difficiles à protéger par le droit d'auteur : les idées et les informations ont besoin d'être protégées (selon certains observateurs) et le droit d'auteur ne semble pas être le mécanisme approprié pour ce faire. Par contre, l'utilisation du brevet pour de vastes applications multimédias peut entraver la concurrence et la création d'une plus grande variété de nouveaux produits. Si les catégories traditionnelles de propriété intellectuelle ne peuvent pas suffisamment protéger les créations des nouveaux médias, si les mécanismes de propriété intellectuelle existants ne peuvent pas non plus permettre la diffusion de nouveaux produits, il serait sans doute nécessaire d'avoir de nouvelles catégories de protection s'appliquant aux nouveaux médias (comme un droit sui generis ou un ensemble de droits spécifiques pour les nouveaux médias).

#### 3.7 Études de cas

Nous avons réalisé un certain nombre d'études de cas qui illustrent les questions de droit d'auteur dont nous venons de parler. Les cas portent sur diverses applications des

---

<sup>22</sup> «Multimedia Uprorar», One to One, janvier 1994, p. 10.

---

nouveaux médias, notamment la musique numérique, l'édition électronique et les bases de données électroniques. Nous verrons que les nouveaux médias peuvent encore progresser, dans le cadre existant du droit d'auteur, mais qu'il y a aussi des obstacles et des problèmes administratifs et pratiques.

### 3.7.1 Les compositeurs et la technique numérique

Le système de distribution des enregistrements sonores va sans doute très bientôt pleinement adopter la technologie numérique. La radiodiffusion audionumérique ou la radio audionumérique offre l'avantage de transmettre un son numérique de grande qualité sans le problème des brouillages de transmission, de la portée géographique limitée ou des exigences de puissance élevée qui sont typiquement associés avec la technologie existante.

L'audionumérique peut être diffusé à partir de pylônes de transmission terrestres, de satellites ou par le câble. Quelques câblodistributeurs américains, par exemple Digital Cable Radio, Digital Planet et Digital Music Express, offrent déjà jusqu'à 50 canaux de son numérique sans publicité dans différentes parties du pays moyennant des frais mensuels relativement faibles. Les abonnés peuvent «se mettre à l'écoute» de rock ou de musique contemporaine ou classique.

Au Canada, Shaw et Cogeco ont présenté des demandes pour ce genre de services en 1993. Les systèmes proposés transmettraient les signaux par câble co-axial. De même, un radiodiffuseur a récemment acquis les droits canadiens d'une nouvelle technologie de distribution par micro-ondes capable de transmettre les services de télévision, de téléphone et de radio existants de même que des quantités importantes de données au moyen d'un nouveau procédé «sans câble» semblable à la technologie du téléphone cellulaire.

Quelle que soit la façon dont la programmation est transmise, les services proposés par Shaw et Cogeco posent un certain nombre de problèmes. Ces nouveaux systèmes de distribution vont-ils accroître ou diminuer le revenu des compositeurs, des paroliers, des auteurs de chanson et de leurs éditeurs? D'autre part, comment ces signaux seront-ils transmis? Étant donné la facilité avec laquelle on peut recopier le son et compte tenu de la qualité supérieure du son, les consommateurs vont-ils simplement faire leur propre enregistrement et se lancer dans l'enregistrement à domicile à grande échelle? Lors d'une récente conférence sur les sociétés de gestion collective de droit d'auteur, le directeur exécutif de l'Association des producteurs de disques québécois (ADISQ), Robert Pilon, a fait remarquer qu'à mesure que les services de musique numériques par câble vont se développer au Canada, les consommateurs de musique pourraient se désintéresser de l'achat des enregistrements originaux (disques ou CD) puisqu'ils peuvent facilement enregistrer la musique qui est jouée constamment. La chute possible des ventes de disques due au remplacement des disques et CD par de la musique transmise par voie électronique pourrait remettre en question la raison d'être des droits de reproduction et des sociétés de gestion collective pour ce qui est des

redevances de reproduction (fondées sur la reproduction de copies en bonne et due forme ou «dispositifs mécaniques»). A mesure que les produits électroniques remplacent les produits «physiques» (c.-à-d. les disques), on peut soutenir que le droit d'exécution en public et celui de communication au public par télécommunication deviendront plus important que le droit de reproduction. Les titulaires de droits devront s'assurer de la mise en place des régimes de rémunération pour tenir compte de cette nouvelle utilisation de leurs oeuvres (par exemple un régime de copie privée assurant que des redevances sont perçues lorsque la musique est livrée de façon électronique).

### 3.7.2 Utilisation éducative de l'information électronique

L'industrie de l'édition est sur le point de connaître une croissance explosive grâce à l'utilisation de la technologie numérique pour transmettre les documents par voie électronique. Et pourtant, nous commençons seulement à comprendre quelles leçons de l'imprimerie s'appliquent à l'électronique.

Voici un premier exemple canadien. La librairie de l'Université McMaster à Hamilton offre aux étudiants un genre de service de «manuel scolaire sur demande», par l'intermédiaire de sa «division des didacticiels personnalisés», qui est entrée en service en juillet 1993. Les professeurs fournissent à la librairie des articles, des livres épuisés ou des chapitres de livres qui peuvent être compilés en un bloc de documents de cours pour les étudiants. Les originaux sont balayés dans un disque optique et imprimés sur demande. La librairie garantit l'obtention des droits par l'intermédiaire de CanCopy, pour les oeuvres canadiennes appartenant au répertoire de CanCopy. CanCopy permet à la librairie d'utiliser jusqu'à 15 % des livres, articles et autres documents existants de son répertoire (la plupart des oeuvres canadiennes utilisées appartiennent au répertoire de CanCopy.) CanCopy fournit également à la librairie une liste d'exclusion des oeuvres et des éditeurs qui ne sont pas membres de CanCopy. Si un professeur souhaite inclure l'une de ces oeuvres dans le cours, la librairie doit demander l'autorisation à l'éditeur. De même, si le professeur souhaite utiliser plus que 15 % d'un livre, la librairie doit à nouveau négocier avec l'éditeur. En ce qui concerne les oeuvres publiées aux États-Unis, la librairie doit contacter directement les éditeurs et négocier des licences de reproduction.

L'un des objectifs de ce service est d'empêcher les étudiants de faire des copies non autorisées des textes de cours. Les prix de ces blocs de documents de cours se comparent favorablement à ceux de la photocopie : CanCopy demande à la librairie quatre cents par page protégée par le droit d'auteur (CanCopy s'occupe également de la redistribution de l'argent aux titulaires de droits). Ce prix est transmis à l'acheteur, ainsi que quatre cents supplémentaires par page imprimée et la marge de deux cents par page de la librairie (ce qui fait un total de 10 cents par page et ce qui se compare au prix d'une photocopie.) Un cours

complet peut coûter jusqu'à 25 \$. Mais ces blocs de cours ne font que compléter les manuels scolaires et les étudiants doivent malgré tout acheter les manuels traditionnels.

À l'avenir, suivant la demande des consommateurs, la librairie pourrait être en mesure de fournir des copies sur disquette de ces documents ou de permettre aux étudiants d'appeler les documents sur le réseau de l'université et de le recevoir électroniquement. Déjà, certains professeurs envoient les textes à inclure dans le programme de cours au moyen du réseau de l'université.

En général, la librairie de McMaster estime que les résultats ont été extrêmement positifs. Elle reçoit les autorisations de CanCopy rapidement et sans trop de difficulté, bien que les autorisations des éditeurs sont parfois plus problématiques (les éditeurs exigent généralement au moins le double de ce que demande CanCopy et si l'œuvre devient trop chère, le professeur pourrait choisir de ne pas l'inclure dans son bloc de documents de cours). Les autorisations pour la musique classique sont actuellement obtenues auprès de chaque éditeur mais la librairie espère pouvoir les obtenir par le biais du collectif approprié.

Cet exemple représente une première étape dans la création de «manuels sur demande» : on utilise encore les originaux à des fins de lecture et on continue de les vendre aux étudiants. Il n'en reste pas moins qu'il s'agit d'un exemple instructif de négociation de droits pour des quasi nouveaux médias au moyen des collectifs existants.

### 3.7.3 Exemple de MÉDIALOG : obtention des droits pour les utilisations expérimentales

Au Canada, l'avocate associée au projet MÉDIALOG, Zénaïde Lussier, a donné l'exemple de la bibliothèque électronique de MÉDIALOG pour montrer que l'on peut résoudre les questions de droit d'auteur dans le contexte des multimédias. MÉDIALOG était un catalogue multimédia de collections numériques qui permettaient une consultation par mots clés, par textes ou par hyperliens. Il permettait également aux utilisateurs de reproduire les documents. Aux premières étapes de l'expérimentation, MÉDIALOG avait pour partenaires le Musée des beaux-arts de Montréal et la Cinémathèque québécoise qui possédaient des collections importantes pouvant être adaptées à des bases de données. Le thème du premier prototype de MÉDIALOG était Montréal, et le projet multimédia permettait aux utilisateurs de faire une visite guidée de Montréal et du musée. Les aspects techniques de l'œuvre multimédia permettaient de retrouver les utilisations et de redistribuer les droits aux créateurs.<sup>23</sup>

Dans un second prototype, MÉDIALOG offrait une base de données multimédia sur le Saint-Laurent. La base de données comportait des photos, des vidéos provenant d'émissions de

<sup>23</sup> Zénaïde Lussier, «Le droit d'auteur : un ennemi des banques de données multimédias?», (document présenté à Communications Multimédia '93, avril 1993), p. 433.

---

Radio-Canada, des entrevues et des textes. Au total, les droits des œuvres appartenant à 16 détenteurs de droits ont été négociés pour une durée d'un an et les négociations ont abouti après environ deux mois. Les utilisations négociées étaient strictement limitées à la démonstration d'un projet-pilote et les créateurs ont renoncé aux droits moraux. MÉDIALOG a pu collaborer avec les sociétés de gestion collective pour négocier ces droits. La base de données elle-même contient un champ qui identifie les détenteurs de droits et peut donc retrouver les utilisations des œuvres de chacun d'eux. Les utilisateurs paient les reproductions (impression des copies tirées de la base de données). MÉDIALOG a été en mesure de ventiler les coûts de reproduction, d'attribution des droits, etc.

Ce projet est valable pour une utilisation expérimentale limitée, mais les utilisateurs devaient se rendre sur place pour utiliser la base de données. Par conséquent, le contrôle et la surveillance étaient assurés par la technologie existante. Si cette base de données avait été accessible sur un réseau, permettant à un grand nombre d'utilisateurs d'y accéder simultanément, la question des droits aurait pu être beaucoup plus compliquée.

Mme Lussier parle également de la base de données multimédia française VIDEOMUSEUM. VIDEOMUSEUM regroupe environ la moitié des données des musées de France. Chacun de ces musées possède une copie de la base de données sur CD-ROM qui décrit le patrimoine artistique du XX<sup>e</sup> siècle en France. Mme Lussier souligne le succès remporté par les créateurs de la base de données dans leur négociation avec deux sociétés de gestion collective œuvrant dans les arts visuels en France. Les droits versés par œuvre d'art vont aux sociétés de gestion collective bien que le nombre de copies réalisées et le nombre de CD-ROM en circulation n'entrent pas dans la formule de calcul des droits.<sup>24</sup>

### **3.8 Conclusions**

La structure du droit d'auteur canadien est le moyen traditionnel par lequel les créations littéraires, artistiques, musicales, dramatiques, audiovisuelles, etc. sont protégées. Au tableau 3-3, nous résumons les genres d'œuvres visées par le droit d'auteur et nous examinons les droits, durées et exceptions qui s'appliquent à chaque genre d'œuvre. Il semble, d'une part, que le droit d'auteur soit une structure complexe et coûteuse pour la protection des œuvres et la rémunération des créateurs. Par contre, comme les études de cas le montrent, cette structure est suffisamment souple pour permettre le développement de nouveaux médias, pour les créateurs, les producteurs et les utilisateurs qui sont prêts à travailler au moyen de négociations, de collectifs et de contrats. Dans le chapitre suivant, nous allons parler des questions pratiques liées au droit d'auteur pour les divers intervenants et examiner comment elles ont été traitées.

---

<sup>24</sup> Lussier (1993), p. 432.

#### 4.0 LE DROIT D'AUTEUR DANS LA PRATIQUE : LE POINT DE VUE DES INTÉRESSÉS

Dans cette section, nous allons parler d'autres questions liées au droit d'auteur du point de vue des créateurs des œuvres utilisées dans les nouveaux médias, des producteurs de nouvelles œuvres et des usagers de nouveaux médias. Nous examinerons également la façon dont les détenteurs de droits et les utilisateurs ont abordé les problèmes pratiques du droit d'auteur dans le contexte des nouveaux médias.

##### 4.1 Élaboration d'une œuvre multimédia

Du point de vue du producteur, la création d'une nouvelle œuvre peut être le produit de l'intégration d'œuvres existantes dans une nouvelle œuvre, la modification de ces œuvres existantes et l'addition de nouvelles œuvres. En tant que telles, les œuvres existantes peuvent faire partie intégrante de la nouvelle œuvre multimédia.

Dans les médias non numériques, les copies se font souvent pour l'avantage économique immédiat de l'utilisateur. Mais dans les médias numériques, les copies ne visent pas nécessairement l'avantage économique immédiat du producteur. Jonathan Katsh fait observer que,

*... le dilemme que présente le droit d'auteur dans l'ère électronique naît non seulement de l'augmentation des copies, mais également du fait que la copie devient une partie évidente, acceptée, fondamentale et même légitime du processus créateur. Les médias électroniques favorisent la prolifération de nouvelles formes créatrices dont certaines requièrent, encouragent ou facilitent la copie ... la copie de l'information électronique lui permet d'être traitée, manipulée et utilisée selon des modalités impossibles à réaliser avec l'écrit. Par conséquent, la copie n'est pas toujours une fin en soi, n'est pas un acte de piraterie réalisé seulement pour faire un profit à partir de l'œuvre de quelqu'un d'autre, mais un élément d'un processus plus large dans lequel on applique de nouveaux outils aux données selon de nouveaux moyens ...<sup>25</sup>*

Nous allons examiner un certain nombre de questions liées au droit d'auteur et faire la distinction entre celles qui touchent les créateurs multimédias et celles qui touchent les créateurs dont les œuvres sont utilisées dans de nouvelles œuvres multimédias. Dans les tableaux 4-1, 4-2 et 4-3, nous résumons les questions liées au droit d'auteur auxquelles font face les créateurs, les utilisateurs et les distributeurs.

<sup>25</sup> Pierre Trudel et Sylvie Latour, «Aperçu des principaux mécanismes de gestion collective des droits d'auteurs» (document présenté à la Conférence ALAI, «La gestion collective du droit d'auteur», mars 1994), p. 55.



**Tableau 4-1**  
**Questions liées au droit d'auteur pour les producteurs multimédias et les créateurs d'œuvres existantes**

<b>Droits existants</b>	<b>Parmi les principales questions :</b>
Reproduction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mesurer une «partie importante» d'une œuvre non littéraire et y associer une valeur monétaire</li> <li>• savoir dans quelles circonstances les reproductions sont autorisées (p. ex., utilisation équitable)</li> <li>• retrouver les reproductions non autorisées</li> </ul>
Représentation publique/ présentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• définir «public». Un affichage d'écran informatique dans un endroit public est-il une représentation publique?</li> </ul>
Communication au public par télécommunication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aptitude à retracer les retransmissions non autorisées</li> </ul>
Moraux  Paternité  Intégrité  Association	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que l'œuvre est attribuée au créateur, lorsque cela est raisonnable dans les circonstances</li> <li>• retracer les transformations non autorisées d'une œuvre</li> <li>• souplesse dans la négociation entre créateurs et producteurs</li> <li>• retracer une œuvre associée</li> </ul>
<b>Droits potentiels</b>	
Droits voisins	<ul style="list-style-type: none"> <li>• veiller à l'existence d'un programme de rémunération suffisant pour les interprètes/représentations multimédias</li> </ul>
Location	<ul style="list-style-type: none"> <li>• le marché de la location électronique va-t-il menacer la vente des œuvres originales et/ou faciliter l'enregistrement à domicile?</li> </ul>

**Tableau 4-2**  
**Questions liées au droit d'auteur pour les distributeurs**

<b>Droits existants</b>	<b>Parmi les principales questions :</b>
Reproduction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des mécanismes permettant de «regarder seulement» gratuitement alors que les copies (p. ex., téléchargement) ne seraient pas gratuites; créer un droit d'«affichage»</li> <li>• travailler avec les créateurs et les utilisateurs pour mettre au point des mécanismes de protection des œuvres (chiffrement, etc.)</li> <li>• créer des mécanismes pour canaliser les droits d'auteurs des utilisateurs vers les créateurs</li> <li>• veiller à définir clairement les responsabilités de la transmission non autorisée</li> </ul>
Communication au public par télécommunications	<ul style="list-style-type: none"> <li>• faire la distinction entre transport et distribution</li> </ul>
<b>Droits potentiels</b>	
Droits voisins	<ul style="list-style-type: none"> <li>• veiller à ce que la définition de «signal de radiodiffusion» inclue d'autres moyens que les ondes hertziennes</li> <li>• le diffuseur pourrait devenir un distributeur universel</li> </ul>
Location	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avec les «locations électroniques», le distributeur joue un rôle plus important pour rechercher l'utilisation, distribuer les revenus aux détenteurs de droits.</li> </ul>

**Tableau 4-3**  
**Questions liées au droit d'auteur pour les utilisateurs des nouveaux médias**  
**(Consommateurs, universitaires, gens)**

<b>Droits existants</b>	<b>Parmi les principales questions :</b>
Reproduction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• négocier avec les créateurs l'utilisation de parties importantes d'œuvres existantes</li> <li>• retracer les titulaires de droits</li> <li>• savoir dans quelles conditions les reproductions sont autorisées (p. ex., utilisation équitable)</li> <li>• système transparent en ce qui concerne les paiements</li> <li>• système suffisamment contrôlé pour que les reproductions non autorisées perdent leur intérêt</li> </ul>
Représentation publique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• définir «public» : un affichage d'écran informatique dans un lieu public est-il une représentation publique?</li> </ul>
Communication au public par télécommunication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• savoir quelles transmissions sont autorisées ou non</li> </ul>
Moraux  Paternité  Intégrité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• attribuer les œuvres aux créateurs sans gêner l'utilisation (musique numérique distribuée par câble)</li> <li>• trouver des mécanismes simples et transparents pour retrouver les créateurs</li> <li>• flexibilité : le droit de paternité peut-il être assuré sans le droit d'intégrité?</li> </ul>
<b>Droits potentiels</b>	
Droits voisins	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nouvelle catégorie de détenteurs de droits (exécutants) : les autorisations et les paiements deviendront-ils plus coûteux?</li> </ul>
Location	<ul style="list-style-type: none"> <li>• veiller à ce que la location reste abordable et accessible tout en protégeant les détenteurs de droits</li> </ul>

#### 4.1.1 La multitude des œuvres et des droits devant faire l'objet d'une autorisation

La production d'œuvres multimédias implique l'utilisation d'extraits d'œuvres préexistantes, qu'il s'agisse d'un clip vidéo ou d'un film de 30 secondes, d'une photographie ou d'un extrait de 15 secondes d'un enregistrement sonore. Il faut obtenir une autorisation pour utiliser dans une nouvelle œuvre toute œuvre préexistante protégée par droit d'auteur. Étant donné que les multimédias peuvent intégrer une multitude d'œuvres préexistantes, il faudra obtenir une multitude d'autorisations.

Si le fardeau administratif et économique de l'obtention des autorisations devient trop lourd, le créateur multimédia sera incité à créer ou à commander de nouvelles œuvres qui seront elles-mêmes soumises au droit d'auteur. C'est ainsi que le nombre d'œuvres en existence augmente de façon exponentielle, alors que la possibilité de voir ou d'écouter les œuvres existantes est réduite en conséquence.

Les créateurs multimédia font remarquer que lorsqu'ils essaient de négocier des droits pour l'utilisation d'œuvres existantes, les titulaires exigent des prix très élevés. Comme une de nos sources d'information le souligne, *du fait que de nombreuses guildes œuvrant dans le domaine du divertissement et d'organisations chargées de l'octroi des licences ne connaissent pas bien le marché multimédia, ils ont tendance à fixer le prix des licences pour les œuvres multimédias de la même façon qu'ils fixent traditionnellement le prix de licences semblables pour l'industrie du divertissement. En général, cela place les œuvres déjà existantes à un prix beaucoup trop élevé pour les producteurs multimédias.*<sup>26</sup>

Mais dans la perspective des créateurs, les utilisations multiples possibles d'une œuvre existante ne sont pas claires. Ce n'est pas dans l'intérêt des créateurs de renoncer à des droits sur une œuvre pour qu'elle soit utilisée dans un certain nombre de nouvelles technologies, à la fois existantes ou à créer -- à moins que les utilisations soient clairement stipulées dans le contrat avec le producteur multimédia, et que leur valeur le justifie. Ce n'est pas non plus dans l'intérêt des créateurs de compliquer à plaisir les mécanismes qui leur permettent d'être rémunérés pour l'utilisation de leurs œuvres.

#### 4.1.2 Obtention des droits pour les différentes œuvres protégées par le droit d'auteur

Les œuvres pouvant être protégées par droit d'auteur et qui sont combinées dans une œuvre multimédia -- livres, logiciels, photographies, films et musique -- proviennent de différentes industries. Ces industries ont mis au point leurs propres pratiques juridiques et conditions traditionnelles d'octroi de licences. Même à l'intérieur d'une seule œuvre (un film), il peut exister un certain nombre d'œuvres protégées (musique, scénarios et l'ensemble

<sup>26</sup> Michael D. Scott et James L. Talbott, «Interactive Multimedia: What is it, Why is it Important and What does one Need to Know about it?», *European Intellectual Property Review* 8, (1993), p. 285.

du film) et, en obtenant les droits pour le film, le créateur multimédia n'obtient pas nécessairement les droits de la musique du film par exemple. Obtenir des droits dans des œuvres existantes peut simplement signifier que l'on obtient une licence en fonction de l'utilisation accordée par une société de gestion collective du droit d'auteur (SOCAN), ou que l'on doit négocier avec une partie précise (les interprètes de la musique). En outre, certaines industries qui œuvrent dans la production multimédia (l'industrie cinématographique) ont davantage d'expérience dans l'obtention des droits d'une multitude d'œuvres que d'autres (éditeurs de livres). Les œuvres multimédias requièrent normalement du producteur qu'il obtienne des droits autres que ceux qui sont traditionnellement accordés dans ces industries.

Parallèlement, compte tenu de la convergence dans les nouveaux médias, les experts de la propriété intellectuelle en viennent à se rendre compte des avantages de l'harmonisation. Lors des discussions de l'OMPI sur les droits voisins en juillet 1993, un intervenant a noté que *l'on devrait avoir l'esprit ouvert et éviter la tentation de créer des distinctions pour chaque médium ou catégorie d'œuvres et de droits. Cela irait à l'encontre des tendances imposées par la technologie numérique et conduirait à une convergence des œuvres, des médias et des droits ... le paradigme sous-jacent a toujours été l'assimilation progressive de toutes les formes de création intellectuelle [dans le cadre du droit d'auteur].*

#### 4.1.3 Coûts de l'obtention des droits

Le coût d'octroyer des licences aux œuvres protégées devient un problème de plus en plus visible dans la production des nouveaux médias. Les différences au niveau des habitudes juridiques et des conditions d'octroi de licences dans les industries traditionnelles protégées font en sorte qu'il devient de plus en plus difficile d'obtenir les droits juridiques nécessaires. C'est ainsi que le coût de l'obtention de certains de ces droits peut devenir prohibitif. Par exemple, le producteur d'une œuvre multimédia pourrait trouver moins onéreux de faire écrire et enregistrer la musique d'un projet particulier plutôt que d'essayer de déterminer les droits dont il a besoin pour des œuvres musicales existantes puis de négocier l'obtention de ces droits auprès de différentes parties.

Si le contenu ne peut pas être créé directement, la meilleure chose à faire est d'utiliser du matériel du domaine public, de le retravailler de façon à ce que, sous sa forme nouvelle, il devienne la propriété intellectuelle du producteur, qui peut ensuite vendre les droits sur la nouvelle œuvre de différentes façons. Aux États-Unis, certains producteurs de CD-ROM accumulent les bases de données, d'images et de textes, obtenant à l'avance les droits multimédias des éditeurs de sorte que les autorisations deviennent moins onéreuses à obtenir, tout au moins pour ces œuvres en particulier. Microsoft a essayé de négocier des

---

bibliothèques entières de photographies, y compris les images de collections entières de musées.<sup>27</sup>

Cependant, les producteurs devraient être prudents lorsqu'ils utilisent du matériel du domaine public. Par exemple, un morceau de musique peut être utilisable alors qu'une interprétation particulière de ce morceau peut ne pas l'être. À moins de faire son propre enregistrement d'une chanson du domaine public, il faut encore obtenir les droits et payer les redevances au producteur de l'enregistrement sonore.

#### 4.1.4 Droits moraux

Les producteurs multimédias doivent obtenir une renonciation appropriée des droits moraux des œuvres multimédias qu'ils créent. Les producteurs multimédias doivent également faire en sorte que la création de leur œuvre ne va pas enfreindre les droits moraux s'appliquant à l'une des œuvres préexistantes comprises dans leur œuvre.

Au cours des entrevues, que nous avons menées on nous a suggéré que, plutôt que de renoncer à tous les droits moraux, le producteur multimédia pourrait essayer de renoncer à seulement certains d'entre eux. Par exemple, le producteur multimédia pourrait essayer de négocier la renonciation de l'aspect «intégrité» du droit moral tout en essayant de conserver le droit de paternité. De ce point de vue, les producteurs multimédias bénéficieraient d'une plus grande souplesse en ce qui concerne les droits moraux : une sorte de compromis entre la renonciation totale à tous les droits moraux et la non-renonciation à aucun de ces droits.

#### 4.1.5 Droits voisins

Alors que la Loi sur le droit d'auteur canadienne ne reconnaît pas actuellement les droits des producteurs d'enregistrements sonores (à part le droit de reproduction) ou des interprètes d'œuvres sonores et audiovisuelles, ces droits éviteraient d'avoir à obtenir de nouvelles autorisations de la part du producteur multimédia. Les syndicats d'interprètes pourraient sans doute servir d'intermédiaire pour l'obtention des droits voisins, en l'absence de sociétés de gestion collective de droits d'auteurs pour les interprètes. Pour les interprètes, en particulier d'enregistrements sonores, les échantillons numériques rendent l'identification d'une reproduction non autorisée très difficile. Comment un interprète peut-il déterminer que son interprétation a été incorporée sans autorisation dans une œuvre de nouveaux médias (en particulier si l'exécution musicale a été modifiée par le choix des échantillons), et réclamer les redevances qui lui sont dues?

---

<sup>27</sup> Meg Cox, «In Making CD ROMs, Technology Proves Easy Compared With Rights Negotiations», The Wall Street Journal, 28 juin 1993.

#### 4.1.6 Signature de contrats à titre de créateurs commandités ou d'employés

Comme nous venons de le mentionner, sauf dans des circonstances exceptionnelles, l'auteur d'une œuvre est généralement le premier propriétaire du droit d'auteur. Il existe cependant une exception lorsque l'employeur est l'auteur d'une œuvre créée par un employé dans le cadre de ses fonctions. Ainsi, un employé qui travaille pour une société et qui crée une œuvre multimédia ne serait pas l'auteur de l'œuvre qu'il a créée; la société en serait automatiquement l'auteur. Pour éviter le doute au sujet de la portée de cette doctrine, de nombreuses sociétés ont obtenu des attributions formelles de droit d'auteur de la part de leurs employés pour toute œuvre que l'employé crée dans l'exercice de ses fonctions ou en utilisant l'équipement de la société.

#### 4.2 **La protection et l'exploitation d'une œuvre multimédia**

Dans cette partie, nous allons traiter des questions relatives à l'utilisation réelle de l'œuvre multimédia et à la protection qui lui est accordée, par rapport à la création initiale de l'œuvre.

##### 4.2.1 La protection d'une œuvre multimédia en vertu de la Loi sur le droit d'auteur canadienne actuelle

La politique actuelle sur le droit d'auteur peut viser des œuvres multimédias suivant le genre d'œuvre incorporée dans l'œuvre finale (si une œuvre multimédia incorpore les textes, un élément artistique et de la musique, elle peut être considérée comme une œuvre littéraire, une œuvre artistique, une composition musicale et un dispositif mécanique). Mais comme nous l'avons vu au chapitre 3, les droits, les exceptions à ces droits et les durées du droit d'auteur diffèrent selon le genre d'œuvre.

Selon le Bureau du droit d'auteur, relativement peu de producteurs multimédias inscrivent leurs œuvres au Bureau. Ceux qui le font, doivent les inscrire selon tous les genres d'œuvres intégrées à l'œuvre multimédia (littéraire, artistique, dramatique, dispositif mécanique, etc.).

Certains créateurs (auteurs de publications universitaires, chercheurs) prétendent que les problèmes du droit d'auteur auxquels ils sont confrontés sont très différents de ceux auxquels font face les artistes et les gens dont la source de revenus principale découle de la création d'œuvres protégées. Pour les chercheurs, les citations de leurs ouvrages sont essentielles pour faire avancer la recherche et établir leur réputation : ils tiennent à ce que les utilisateurs puissent accéder aussi librement que possible à leurs ouvrages alors que la rémunération pour la copie ou le téléchargement leur est d'une moins grande importance. C'est pourquoi ces auteurs demandent une interprétation plus libérale de l'«utilisation équitable» pour permettre, par exemple, le téléchargement gratuit et largement disponible de leurs articles à partir d'un réseau et la distribution de ces articles à un auditoire plus vaste -- à condition que les œuvres

soient attribuées à l'auteur. Dans un sens, ces auteurs préfèrent le principe «d'usage équitable» en vigueur aux États-Unis et sont prêts à négocier leur rémunération pour assurer un meilleur accès à leurs oeuvres.

D'autres détenteurs de droits (éditeurs de livres) insisteraient sur le fait que l'on ne devrait pas étendre ces exemptions au droit d'auteur. Dans l'exemple ci-dessus, les éditeurs se voient refuser une source de revenu possible et ont beaucoup moins intérêt à élargir l'«utilisation équitable».

#### 4.2.2 Obstacles au développement des multimédias

Certains producteurs multimédias ont avancé que bien qu'il soit difficile pour eux de surveiller les utilisations que l'on fait de leurs œuvres (utilisations ou reproductions non autorisées), ce sont les efforts et le temps nécessaires pour obtenir les droits qui constituent l'obstacle réel à un plus grand développement des multimédias.

#### 4.2.3 La «communication» du produit multimédia

Avec la communication des nouveaux médias sur l'autoroute de l'information, les créateurs voudront avoir la garantie qu'ils seront rémunérés pour toutes les utilisations -- soit avant la transmission de l'œuvre (les producteurs paient les droits), ou après (les utilisateurs paient au moyen de droits d'accès au réseau ou de «cartes intelligentes»). Ou bien les œuvres peuvent être transmises à des fins éphémères, «à des fins contributives» (c'est-à-dire que l'œuvre serait distribuée gratuitement à l'utilisateur, mais que celui-ci serait invité à faire volontairement un paiement au créateur (comme c'est le cas pour un grand nombre de programmes faisant partie de logiciels)], les utilisateurs intéressés pouvant communiquer avec le créateur pour obtenir leur propre copie de l'œuvre. Le modèle «contributif» (dont il est question plus en détail plus loin) a été proposé par plusieurs personnes interrogées comme étant intéressant pour l'utilisateur qui a la possibilité de voir le matériel, et pour le créateur qui peut encore avoir un certain contrôle sur la circulation du produit final.

#### 4.2.4 Le droit d'auteur et la protection de la vie privée

L'utilisation de la technologie pour retracer l'utilisation des œuvres sur l'autoroute de l'information suscite un certain nombre de questions relatives à la confidentialité. Les technologies que l'on pourrait utiliser pour contrôler l'accès, le stockage et l'utilisation d'œuvres afin d'assurer la perception et le paiement de redevances requièrent l'accès à des renseignements personnels et à des dossiers contenant des informations personnelles encore plus complètes. Il serait donc possible que la vie privée des usagers ne soit plus protégée étant donné le type de renseignements personnels que l'on recueille, que l'on stocke, que l'on transmet et que l'on vend sur l'autoroute de l'information. Toutefois, en incorporant un



---

système de codage et des mécanismes de sécurité à la technologie, on pourrait garantir l'anonymat des usagers et la protection des données personnelles.

Sans entrer dans les détails, le gouvernement pourrait mener des campagnes de sensibilisation (avec la participation des associations d'ayant-droit) visant le public et les titulaires de droits. Ces campagnes pourraient devenir un élément essentiel de la «politique d'information» s'appliquant à l'autoroute de l'information.

#### **4.3 Comment les créateurs, les développeurs de logiciels, les usagers et les producteurs règlent-ils les questions de droit d'auteur que posent les nouveaux médias**

Les producteurs multimédias qui utilisent les œuvres réalisées par des membres d'une société de gestion des droits d'auteurs peuvent négocier l'utilisation de ces œuvres par l'entremise de la société de gestion. Comme le montre l'exemple de MÉDIALOG, on peut (même si cela demande du temps), obtenir dans certaines circonstances des droits pour des utilisations multimédias limitées. En l'absence de sociétés de gestion de droit d'auteur, les producteurs et les créateurs peuvent négocier par le biais de conventions collectives ou de contrats individuels. Enfin, les détenteurs de droits d'auteurs examinent des solutions techniques pour retracer les usagers, éviter les duplications non autorisées et retrouver les détenteurs de droits.

##### **4.3.1 Conventions collectives**

Au Canada, un certain nombre de guildes ou d'unions s'intéressent à l'utilisation des nouveaux médias pour les œuvres de leurs adhérents. Les auteurs qui sont membres d'unions ou de guildes sont souvent régis, en premier lieu, par des conventions collectives (à moins qu'ils ne consentent à travailler pour un producteur en dehors du cadre de la convention). Leur œuvre est protégée par le droit d'auteur et ils négocient leur convention en sachant qu'ils bénéficient de cette protection. Les exécutants n'ont pas de droit d'auteur, mais peuvent négocier des cachets pour l'utilisation de leurs prestations par le biais de conventions collectives (même si leur base juridique de négociation est différente). Aux États-Unis, certaines guildes ont également inclus des clauses relatives aux nouveaux médias dans leurs conventions collectives standard.

Au Canada, l'Entente de production indépendante de l'Union des artistes (UDA) comprend une annexe de deux pages qui traite des prestations des exécutants en technologie interactive. Ce texte remplace la notion de la durée d'une émission par la durée totale de toutes les parties de la prestation d'un exécutant qui se trouvent dans l'œuvre, énonçant que : ...

*la 'durée de l'émission' est remplacée comme critère de fixation du tarif par le minutage total apparaissant au scénario ou, dans les cas où ce serait différent, par le minutage total obtenu*

en faisant la somme en temps réel des troncs communs et des différents segments pour une même émission. Cette annexe a été mise au point en réponse à la technologie interactive Vidéoway de Vidéotron.

L'Entente de production indépendante de la Writer's Guild of Canada comporte une annexe qui couvre les multimédias. Dans l'annexe conclue en juillet 1993, cette «*option pour la production institutionnelle : films commandités, industriels ou courts-métrages*» couvre «*la distribution de matériel littéraire écrit en vertu de cette entente par tout moyen électronique, optique ou mécanique, notamment : le satellite; la télévision gratuite; la télévision payante; la télédistribution; les fibres optiques; la radio ou toute autre technologie*» (page 70) [TRADUCTION]. L'entente couvre la production institutionnelle, c'est-à-dire «*la livraison d'information visuelle, sonore, graphique et de textes sur pellicule, bande magnétoscopique, bande audio, par des dessins animés, graphiques, photographies, imprimés, sur disque vidéo interactif, CD-ROM, bande de diapositives, ordinateur, puces et toutes les autres technologies actuelles ou nouvelles.*» [TRADUCTION] Contrairement à l'annexe de l'Union des artistes, l'entente de la Writer's Guild couvre tous les médias et vise à une neutralité technologique (elle parle des technologies actuelles ou nouvelles).

Aux États-Unis, la Screen Actors Guild a une très brève entente standard au sujet des médias interactifs qui couvre «*la production de matériel audiovisuel aux fins d'une utilisation interactive... que l'on peut faire jouer sur un téléviseur grand public ou afficher sur des écrans d'ordinateur.*» Cette entente ressemble un peu à celle de l'Union des artistes, mais couvre explicitement les écrans d'ordinateur. L'American Federation of Television and Radio Artists (AFTRA) a actuellement une entente avec les producteurs de médias interactifs encore plus détaillée. L'entente définit l'expression «*média interactif*» comme étant n'importe quel média sur lequel peut fonctionner un produit interactif et grâce auquel l'utilisateur peut interagir avec ce produit, notamment des ordinateurs, des jeux informatiques, des machines, des jeux électroniques, toutes les machines interactives fonctionnant avec des disques optiques et tous les dispositifs analogiques ou ressemblant de près ou de loin à des unités utilisant essentiellement des microprocesseurs, ainsi que tout matériel numérique, électronique ou autre connu à l'heure actuelle ou qui sera inventé plus tard pouvant être utilisé avec un produit interactif. L'entente exclut spécifiquement la télévision par réseau hertzien, la télévision par souscription, les chaînes de la télédistribution et la radio.

Le producteur peut utiliser la prestation dans tous les médias interactifs; moyennant paiement d'une rémunération supplémentaire, le producteur peut également avoir le droit d'utiliser la prestation par un moyen de livraison à distance (tout système grâce auquel un produit interactif peut fonctionner, permettant d'avoir accès au produit à partir d'un endroit situé à distance de l'unité centrale de traitement où le produit est principalement utilisé/stocké) et/ou par intégration (y compris tout matériel qui contient la prestation de l'exécutant dans d'autres produits de média interactif pour lesquels l'exécutant n'a pas été utilisé). Si le producteur souhaite utiliser une prestation donnée dans une œuvre «linéaire», il doit négocier avec chaque

exécutant dont il souhaite utiliser l'œuvre. S'il y a violation de cette disposition, l'exécutant a droit à des dommages-intérêts équivalant à trois fois la somme payée à l'origine pour les journées travaillées, plus les frais pour le média où l'œuvre est exploitée.

On essaie là, manifestement, de créer une clause de «neutralité technologique» (il suffit de constater les références à la technologie actuelle et à celle qui sera «inventée plus tard»). Étant donné que les exécutants ne possèdent pas actuellement de droit d'auteur au Canada ou aux États-Unis, la définition des œuvres protégées en vertu de la convention collective en revêt une importance d'autant plus cruciale pour eux.

#### 4.3.2 Contrats

À part les négociations collectives, les usagers et les créateurs peuvent négocier des contrats individuels pour les utilisations d'une œuvre dans les nouveaux médias. Un exemple intéressant d'un tel contrat est la clause proposée régissant l'acquisition de droits multimédias et électroniques, que les éditeurs intéressés peuvent inclure dans leurs contrats standard entre éditeurs et auteurs. Élaborée par l'Association of Canadian Publishers' (ACP), la clause accorde les «droits multimédias» suivants à l'éditeur :

- «a) *emmagasiner, récupérer, afficher, exécuter, communiquer, distribuer et commercialiser textuellement l'œuvre...*
- *en totalité ou en partie ...*
  - *par un moyen électronique, numérique ou analogique connu à l'heure actuelle ou qui sera inventé plus tard ... et*
  - *accompagnée ou non et interpolée ou non de textes additionnels, de graphiques, d'œuvres ou d'éléments sonores ou audiovisuels ... et*
- b) *reproduire ou utiliser d'une autre façon et exploiter par tout moyen connu à l'heure actuelle ou qui sera inventé plus tard, les résultats et le produit de l'exercice des droits ci-dessus; à condition que les «droits multimédias» ne comprennent pas de droit d'impression sur papier autre que celui que possède chaque consommateur d'imprimer un seul exemplaire de l'œuvre dûment récupérée par le biais d'un dispositif ou d'un service multimédias.*

[Traduction]

L'auteur renonce par les présentes à tout désistement nécessaire pour permettre l'exercice des droits multimédias en vertu de la présente entente en association avec d'autres œuvres, marchandises, services, produits ou institutions ...»  
(ACP, avril 1994)

---

**Les créateurs doivent malgré tout être en mesure de savoir la façon dont leur œuvre sera utilisée et si, en donnant tous les désistements nécessaires pour permettre l'exercice des droits multimédias, ils sont toujours capables de s'assurer un contrat et un prix équitables pour tous les usages possibles de leur œuvre.**

#### 4.3.3 Technologie

C'est la technologie qui a présidé à l'avènement des nouveaux médias; elle peut également servir à résoudre certaines questions de droit d'auteur qui ont trait aux nouveaux médias. Plus précisément, elle peut être utilisée pour éviter les reproductions non autorisées, pour retracer les utilisations des œuvres et calculer les paiements qui doivent être versés aux détenteurs de droits d'auteurs.

On utilise déjà la technologie pour empêcher les reproductions non autorisées ou la réception illégale de matériel. Aux États-Unis et au Japon, on utilise le Système de limitation des possibilités de duplication pour éviter les copies en série d'enregistrements numériques (il s'agit, en général, d'œuvres musicales). Ce système n'empêche pas de faire une première copie d'une œuvre enregistrée en numérique, mais il interdit la production d'une deuxième copie ou rend les copies de la deuxième génération d'une très mauvaise qualité. Cependant, cette technologie n'empêche pas de copier l'œuvre sur des supports analogiques. La difficulté réside dans la façon de rémunérer les créateurs dont l'œuvre est incorporée au CD-ROM : une licence à l'échelle de la province, un «paiement unitaire par recherche réussie» ou un mécanisme de «paiement par école»? Dans ce cas, la question des droits d'auteur se résume en fin de compte à une négociation entre les détenteurs de droits et les usagers potentiels (le ministère de l'Éducation, au nom de tous les usagers) afin d'établir un prix équitable pour l'utilisation des œuvres.

Enfin, l'Institut canadien pour l'information scientifique et technique (ICIST) a incorporé à ses bases de données un système d'obtention des droits. Les usagers qui entrent dans les diverses bases de données scientifiques et techniques de l'ICIST (les collections de l'ICIST sont parmi les plus vastes du Canada) peuvent également commander des documents. Sur un menu affiché à l'écran, l'utilisateur peut choisir la façon dont sa commande sera livrée (courrier électronique, télécopieur, copie papier envoyée par la poste) et voir ce que coûte la reproduction du document et quelle est la redevance au titre du droit d'auteur, soit, en moyenne, 60 cents par page. Les gestionnaires de l'ICIST obtiennent les droits auprès des éditeurs dont les œuvres apparaissent au répertoire d'ICIST et, apparemment, les usagers demandent même des documents dont les droits ont été acquittés, ce qui prouve que certains d'entre eux sont bien au courant des questions relatives au droit d'auteur.

#### 4.3.4 Bases de données et registres des droits

L'industrie de la musique a déjà mis au point une base de données sur les artistes, compositeurs, formats, agréments, etc. pour les enregistrements sonores au Canada anglais. La base de données de l'industrie canadienne de la musique, créée sous les auspices de la Canadian Independent Record Production Association, peut s'occuper de demandes externes, et couvre les œuvres postérieures à 1988. Les producteurs de nouvelles œuvres multimédias qui souhaitent utiliser de la musique canadienne déjà existante peuvent donc trouver qui détient les droits de telle musique, même s'il revient toujours au producteur d'affranchir ces droits.

Aux États-Unis, la base de données «Songdex» a été mise au point par une société privée comme une «chambre de compensation» des droits sur la musique. Les utilisateurs peuvent appeler la société, qui recherchera pour eux les compositeurs, les exécutants, les versions instrumentales des chansons, le coût d'une licence pour l'œuvre (si elle a fait récemment l'objet d'une licence et si l'information est disponible), et l'agent qui représente les détenteurs du droit d'auteur. La société affranchit également les droits et négocie un cachet avec les détenteurs du droit. Tout est prévu pour élargir la base de données au-delà des œuvres musicales, afin de desservir les besoins des producteurs multimédias.

Le Centre canadien de recherche coopérative CulTech a raffiné encore plus la recherche sur les droits. En collaboration avec le Centre canadien pour l'innovation des technologies de l'information et la SOCAN, CulTech a mis au point ce que son chef de la direction appelle une *puissante «machine» généralisée de la propriété industrielle qui rendra compte de l'utilisation du contenu aux détenteurs des droits, préparera les factures envoyées aux utilisateurs et versera les paiements aux détenteurs de droit selon n'importe quelle combinaison de modèles économiques ...*<sup>28</sup> Le logiciel utilisé dans ce modèle comporte trois fonctions : l'autorisation (c'est-à-dire, s'assurer que seuls les usagers autorisés peuvent avoir accès aux œuvres dans une base de données multimédias), l'établissement de l'authenticité (c.-à-d., les mesures de sécurité pour éviter tout trifouillage), et la comptabilité (c.-à-d., la recherche des utilisations, la facturation aux utilisateurs et la rémunération des détenteurs de droit).

Enfin, l'Interactive Multimedia, association américaine vouée au développement des multimédias, œuvre à sa propre base de données de sociétés de gestion et d'organismes de même nature aux États-Unis (p. ex., ASCAP, Writer's Guild, SAG, etc.). La base de données devrait aider les producteurs de multimédias à mieux s'y reconnaître dans les questions d'affranchissement des droits, et à savoir où ils peuvent affranchir les droits.

---

<sup>28</sup> Paul Hoffert, "Intellectual Property Accounting on the Information Highway" (communication présentée à la Conférence Insight, le 26 avril 1994), p. 2.

#### 4.3.5 Autres modèles destinés à une utilisation commerciale

Des spécialistes ont indiqué d'autres moyens dont on pourrait s'occuper du droit d'auteur par le biais de méthodes qui se pratiquent dans l'industrie. À ce sujet, citons à titre d'exemple le modèle du «logiciel contributif» en vertu duquel, comme cela se passe avec les logiciels contributifs d'ordinateur, les usagers pourraient faire «défiler» le matériel qu'ils songent acquérir. Les copies de parties de ces œuvres pourraient être mises à leur disposition sans frais sur un réseau (par exemple, les utilisateurs pourraient essayer un jeu vidéo jusqu'à un certain niveau de difficulté). Les usagers qui seraient intéressés à acheter la totalité de l'œuvre (p. ex., tout le jeu vidéo, comportant des niveaux plus élevés de difficulté) soit achèteraient des copies imprimées de l'œuvre, soit commanderaient électroniquement des copies légales de l'œuvre auprès du créateur ou d'un distributeur. Les logiciels contributifs ne fonctionnent pas nécessairement pour les créateurs de logiciels dans le contexte actuel, car les usagers de ces logiciels ont le choix soit d'acheter ou non le logiciel (c.-à-d. qu'il s'agit d'une persuasion morale plutôt que d'une obligation économique), mais ce modèle pourrait être utile pour contrôler les copies de première génération. Autrement dit, un tel logiciel permettrait aux créateurs de vendre des copies de leurs œuvres, tout en n'empêchant pas les utilisateurs de confectionner des copies non autorisées, à moins qu'il ne soit allié à un genre quelconque de système de limitation des possibilités de duplication.

Le modèle de logiciel multigénération provient également des pratiques du monde du logiciel. À l'heure actuelle, les programmes de logiciels à succès sont révisés et améliorés périodiquement - tel est le cas, par exemple, des logiciels de traitement de texte comme MS Word ou WordPerfect. Les utilisateurs qui souhaitent avoir un logiciel à jour doivent donc acheter des versions améliorées ainsi que les manuels et les documents qui les accompagnent. De la même façon, les œuvres des nouveaux médias placées sur l'autoroute de l'information pourraient passer par plusieurs «générations» de mise au point, ce qui assurerait au moins que certains usagers achètent ces mises à jour ainsi que les copies autorisées, et que les créateurs reçoivent une certaine rémunération pour leurs efforts.

On trouve dans les jeux vidéo qui «s'auto-détruisent», adoptés par les compagnies qui les produisent, un troisième exemple de pratique commerciale destinée à s'assurer que les usagers ne peuvent faire de copies sans autorisation. Les consommateurs qui possèdent un décodeur peuvent «commander» des jeux vidéo par l'entremise de leur câblodistributeur. Ils ont une minute pour télécharger le jeu en passant par un menu principal. Le jeu défile jusqu'à la fin et disparaît (ou «s'auto-détruit»). De plus, les nouveaux jeux disponibles de cette façon se limitent aux premiers niveaux de difficulté et les consommateurs qui souhaitent avoir des versions plus sophistiquées de ce même jeu doivent l'acheter.

---

#### 4.4 Conclusions

Les créateurs et les producteurs font souvent ressortir la difficulté inhérente à l'affranchissement des droits, à la recherche des utilisations et aux paiements à l'égard des médias non numériques. Avec les nouveaux médias, ces problèmes pratiques liés au droit d'auteur se compliquent encore plus. En fait, les créateurs, distributeurs, producteurs et représentants des utilisateurs éprouvent plus fréquemment des problèmes dans l'affranchissement des droits et les paiements (c.-à-d. les questions qui ont trait à l'administration des droits d'auteur) que dans les droits et la loi proprement dite.

Malgré les difficultés qu'ils ont rencontrées, ces groupes adaptent leurs méthodes de travail au fur et à mesure que les nouveaux médias apparaissent. Les pratiques élaborées avant l'avènement des médias numériques, comme la négociation de contrats individuels, la négociation collective, les registres de droits, etc., commencent à incorporer les nouveaux médias, tandis que d'autres mécanismes plus nouveaux, comme la technologie qui permet d'effectuer la «comptabilité des biens intellectuels», sont en train d'être élaborés et mis en œuvre petit à petit.

## 5.0 CONSIDÉRATIONS RELATIVES AUX POLITIQUES ET OPTIONS

Dans cette section, nous établissons un lien entre les enjeux qui ont trait à la législation relative au droit d'auteur et ceux qui relèvent de l'administration du droit d'auteur. Étant donné l'envergure de l'étude et le fait que le processus d'élaboration de politiques n'en est qu'à ses débuts, nous n'avons pas l'intention de faire des recommandations fermes en matière de politique, ni de proposer ce qui serait la meilleure démarche à adopter. Nous décrivons donc simplement quatre démarches pour harmoniser le cadre du droit d'auteur au Canada aux circonstances particulières qui entourent les nouveaux médias et l'autoroute de l'information.

Enfin, nous plaçons la question du droit d'auteur dans le contexte des discussions menées actuellement à propos des politiques sur l'autoroute de l'information.

### 5.1 À-propos de la politique actuelle

Nous revenons aux questions qui ont formé le cadre de cette étude, afin de considérer, d'une part, la mesure dans laquelle la politique et les mécanismes actuels qui régissent le droit d'auteur sont adéquats, et, d'autre part, la nécessité de nouveaux mécanismes. Il ne s'agit pas d'une revue systématique et certaines questions spécifiques sont traitées dans les quatre premières sections. Toutefois, on trouvera ci-dessous quelques observations préliminaires tirées de notre recherche et de nos entrevues avec les intéressés.

#### 5.1.1 Modifications à la politique actuelle relative au droit d'auteur

Les mécanismes actuels qui permettent aux auteurs et aux usagers de négocier les utilisations et les redevances ont été considérés comme administrativement onéreux par les intéressés. Toutefois, ils sont préférables à des clauses précises dans la loi qui, par exemple, donneraient des barèmes de redevances, établiraient des procédures rigoureuses pour l'affranchissement des droits ou imposeraient de nouvelles licences obligatoires. On pourrait se pencher sur certains points de la politique actuelle, comme les notions d'«utilisation équitable» et «partie considérable». Ces expressions devraient-elles être définies dans la *Loi*, pour que les utilisateurs sachent exactement dans quelles circonstances ils doivent demander une autorisation pour utiliser une œuvre, particulièrement s'ils veulent n'en utiliser que d'infimes parties?

#### 5.1.2 Le droit d'auteur de préférence au brevet

On estimait que le droit d'auteur présentait des problèmes au sujet de la protection des logiciels (p. ex., certains observateurs estiment que la durée de la protection est trop longue). Par conséquent, à l'égard de logiciels, dans la législation sur les nouveaux médias, on n'a pas estimé que le brevet soit préférable comme un mécanisme de protection. Certains aspects des



nouveaux médias peuvent déjà faire l'objet de brevets (p. ex., des fonctions de recherche), mais si l'on considère les questions que le brevet de Compton NewMedia a soulevées aux États-Unis, particulièrement en ce qui concerne la concurrence commerciale et la capacité de mettre au point de nouveaux produits, la législation sur les brevets semble parfois protéger les réalisations des nouveaux médias aux dépens du développement du produit et de l'innovation. Les développeurs canadiens de multimédias que nous avons interviewés ne semblaient pas s'inquiéter que leurs œuvres pourraient parfois relever à la fois de la législation sur les brevets et sur le droit d'auteur (de même que la Loi sur les marques de commerce et autres aspects de la propriété intellectuelle). Chacune de ces protections comporte des conditions et des modalités particulières et pour ce qui est de la protection et de l'affranchissement, dans certains cas, la législation sur les brevets s'appliquent aussi bien que celle sur le droit d'auteur.

### 5.1.3 Établissement de nouvelles politiques du droit d'auteur

Il semble que les définitions dans la politique du droit d'auteur devraient conserver une «neutralité technologique». Par exemple, dans le cas d'un droit sur les signaux, si un tel droit est instauré, la définition doit englober beaucoup plus que simplement la transmission par ondes hertziennes (c.-à-d. qu'il faut mettre en œuvre une définition aussi vaste que celle qui englobe «la communication au public par les télécommunications»). Ce principe devrait être appliqué à toute autre forme numérique que pourraient prendre les œuvres à protéger par le droit d'auteur.

Par ailleurs, il faut définir qui a la responsabilité du matériel transmis sur l'autoroute de l'information et qui assume celle relative à la transmission : celui qui «habilite» le matériel devrait-il également assumer la responsabilité du contenu et tenir compte des utilisations, ou cela revient-il à celui qui fournit l'information? Comme on l'a vu précédemment, la question du non-respect du droit d'auteur n'a toujours pas été réglée dans le cas de Compuserv qui rassemble l'information qui lui est fournie et agit à titre d'hôte.

La question de la «démonstration» qui permet de «regarder et toucher», même si elle a été soulevée dans les entrevues, ne semble pas présenter de problème. De façon générale, les droits d'affichage ont fait couler moins d'encre au Canada qu'aux États-Unis, mais les observateurs du droit d'auteur estiment que cette démonstration fait partie du logiciel et est protégée par le droit d'auteur. La jurisprudence canadienne n'a pas encore réglé la question et des travaux supplémentaires devraient être entrepris.

En ce qui concerne la question plus vaste des nouveaux droits, particulièrement pour les multimédias, le cadre actuel du droit d'auteur, même dans sa complexité, protège les œuvres multimédias par le biais d'une protection de chaque type d'œuvre dûment enregistrée. Les brevets et les marques de commerce peuvent protéger d'autres aspects de l'œuvre multimédia (p. ex., les logos, les fonctions de recherche et les procédés, etc.). Afin de simplifier la politique à l'intention des usagers et des créateurs, il pourrait cependant s'avérer utile

---

d'ajouter les multimédias ou les nouveaux médias aux catégories d'œuvres énumérées dans la *Loi sur le droit d'auteur*. Dans les options de politiques discutées ci-dessous, nous examinons la possibilité de modifier plus fondamentalement la *Loi* de manière à couvrir les «œuvres», sans en préciser les types.

#### 5.1.4 Nouveaux mécanismes relatifs au droit d'auteur

Les syndicats et les sociétés actuelles de gestion des droits d'auteurs au Canada s'occupent déjà de l'affranchissement des droits, du recouvrement des redevances et des paiements. Dans certains cas, nous avons constaté qu'elles peuvent s'adapter au contexte des nouveaux médias (p. ex., le cas de CanCopy et de la librairie de l'Université McMaster) tout en ne modifiant pas radicalement leur mode d'exploitation. Cependant, la recherche des droits devient cruciale pour les sociétés de gestion, si les créateurs veulent tirer avantage de l'utilisation de leurs œuvres dans les applications des multimédias et des nouveaux médias. Par conséquent, des sociétés de gestion doivent pouvoir effectuer des recherches à l'égard des œuvres et des droits afin de devenir de véritables «chambres de compensation» pour leurs adhérents ainsi que pour les producteurs des nouveaux médias.

Il serait, bien entendu, attrayant d'avoir un seul organisme pour s'occuper de tous les droits relatifs aux nouveaux médias, mais cela coûterait très cher et serait très compliqué à établir. Même si, au cours des réunions de l'OMPI, il a été question d'établir un registre central d'œuvres audiovisuelles à l'échelle internationale, les ententes internationales requises ainsi que la mise en application ne se sont encore concrétisées. La perspective d'un seul et unique registre des droits au Canada ne semble pas non plus pour demain.

Les détenteurs de droit conviennent cependant qu'ils ont besoin d'échanger des renseignements à l'égard des sociétés de gestion et d'harmoniser l'inscription de leurs œuvres; cela deviendra encore plus critique si l'on applique des droits de location et/ou des droits voisins.

#### 5.1.5 Droits moraux et numérisation

Certains observateurs reconnaissent que la compression (ou, au moins certaines techniques de compression) altèrent les œuvres lorsqu'elles sont transmises sur l'autoroute de l'information. Par conséquent, au point de vue technique, la numérisation peut toucher aux droits moraux du créateur, à moins que celui-ci ne soit d'accord pour autoriser la société de télécommunication à comprimer et transformer l'œuvre dans le seul but de sa transmission. Cette question technique pourrait faire l'objet de négociations individuelles entre les détenteurs de droit et les sociétés de télécommunication, ou une entente pourrait être intégrée de façon explicite dans la loi.

### 5.1.6 Comprendre le droit d'auteur et sensibiliser les intéressés

En fin de compte, les créateurs, les producteurs, les distributeurs et les usagers ont besoin de comprendre le système du droit d'auteur : ce que sont les droits, la façon dont ils sont administrés et dont on peut les affranchir, ainsi que leur valeur économique. Les créateurs et les producteurs ont besoin de savoir comment affranchir les droits, où cela peut se faire et la façon de calculer ce que ces droits valent.

Les sociétés de gestion actuelles et les organismes qui représentent les détenteurs de droits (par exemple, les unions et les associations) ont déjà commencé à aider leurs adhérents à élaborer des clauses standard pour négocier les droits, mais on semble malgré tout s'inquiéter du fait que des œuvres puissent être utilisées sans autorisation et sans que le créateur ne soit au courant de ses droits ou que l'utilisateur ne les connaisse. Par exemple, les usagers ont besoin de savoir ce qu'ils peuvent copier en toute légitimité et ce qu'ils ont besoin d'affranchir. Étant donné que le public n'est pas bien informé à propos de l'utilisation domestique de bandes, de logiciels, etc. qui constituerait un non-respect du droit d'auteur, ce problème ira croissant.

Il faut donc sensibiliser tous les intéressés. Même si les organismes informent leurs membres des mécanismes relatifs au droit d'auteur, on devrait notamment faire connaître aux usagers les principes du droit d'auteur et les conséquences de la politique sur leurs activités. C'est un rôle que le gouvernement pourrait jouer plus activement, au fur et à mesure que les usagers s'intéressent de plus près aux applications des nouveaux médias.

## 5.2 **Démarches en matière d'élaboration de politique**

À la lumière de ces considérations, nous présentons quatre démarches en matière d'élaboration de politique et envisageons leurs avantages et leurs inconvénients. Cette section n'a pas pour but de présenter une seule solution «idéale», mais plutôt un certain nombre de solutions possibles, allant d'une «refonte» complète du droit d'auteur à un «rafistolage» de la politique.

### 5.2.1 Protection du droit d'auteur assurée exclusivement par voie de contrat

Certains observateurs croient que les médias non numériques peuvent être inclus dans le cadre du droit d'auteur, mais que le média numérique rend le droit d'auteur impossible à administrer et conceptuellement désuet. Dans un monde où les versions électroniques des «œuvres» remplacent leur existence concrète réelle, des questions comme l'importation, la représentation en public et les secteurs de compétence nationaux prennent leurs racines dans les modèles du droit d'auteur antérieurs à l'avènement du numérique. Par ailleurs, dans cette perspective, la difficulté d'assurer des paiements fiables, de retracer les utilisations individuelles (sans enfreindre la vie privée de l'utilisateur) et de déterminer la valeur d'une

œuvre rend impossible l'administration et la pratique du droit d'auteur. Même des solutions technologiques au droit d'auteur, comme le cryptage, peuvent s'avérer inefficaces si la technologie peut désenrouiller les transmissions cryptées et permettre de faire des copies «pirates». Les politiques et mécanismes relatifs au droit d'auteur ne servent qu'à freiner le développement de nouveaux services et applications des nouveaux médias.

En fin de compte, en vertu de cette option, c'est la valeur que l'utilisateur percevra de l'œuvre qui déterminera son utilisation et le principe qui devrait prévaloir est celui voulant que «si l'œuvre vaut la peine d'être copiée, elle vaut également la peine d'être achetée». Par conséquent, c'est le marché qui détermine la façon dont les œuvres sont utilisées, qui paiera et comment. Dans ce monde où l'on utilisera sans entrave un contenu numérisé, on trouvera une façon de compenser le créateur et le producteur. Dans un sens, du point de vue du créateur, s'assurer que le public a accès à son produit (sous forme concrète ou électronique) et qu'il le vend est un outil de marketing qui devient plus important que la perception de redevances ou la possibilité de retracer les violations des droits moraux du créateur. Dans une telle perspective, c'est le marché qui détermine la façon dont les œuvres seront utilisées, qui paiera et comment.

L'incorporation dans des contrats existants de clauses relatives aux nouveaux médias et aux multimédias est une des façons dont le «marché» peut régler la question de la rémunération en dehors du cadre strict du droit d'auteur. Toutefois, ces contrats se fondent sur les politiques de droit d'auteur existantes et l'on part du principe qu'elles s'appliquent aussi bien aux nouveaux médias qu'aux médias traditionnels. Alors que certains observateurs seraient en faveur de ne faire que des changements mineurs aux politiques du droit d'auteur existantes, si on les abandonnait complètement, cela priverait les créateurs, les producteurs, les conditionneurs et les distributeurs de bien des stimulants présents dans le système.

Certaines des technologies décrites au chapitre précédent servent aussi à assurer que les créateurs sont payés pour l'utilisation de leurs œuvres et que les usagers sont facturés; même si, aux yeux de certains observateurs, le droit d'auteur est «désuet», technologiquement parlant, la technologie offre des solutions pour régler les questions commerciales de base, c'est-à-dire le paiement des produits et de l'utilisation qui en est faite. En dépit de cela, si l'on ne résout pas les questions de droit d'auteur relatives à l'autoroute canadienne de l'information, cela aura des conséquences importantes; on les examine ci-dessous, à la section 5.3.

### 5.2.2 Rafistoler la politique et adopter de nouveaux modes d'administration

De nombreux observateurs sont d'avis qu'il est important de continuer à utiliser le droit d'auteur pour protéger les œuvres, mais en apportant de légères modifications à la politique et de plus profonds changements à l'administration, afin de s'assurer que le droit d'auteur reste pertinent à l'égard des nouveaux médias. Pour cela, il faudrait que les droits

futurs aient une certaine «neutralité technologique». Il faudrait peut-être également se pencher sur la question de la «partie considérable» dans la loi et peut-être aussi sur l'«utilisation équitable». Par ailleurs, cela pourrait donner également au gouvernement le rôle d'encourager les créateurs, les producteurs, les distributeurs et les usagers à mieux connaître les questions de droit d'auteur. Enfin, avec cette option, le gouvernement fédéral pourrait exercer des pressions, sur la scène internationale, en vue de l'établissement d'un registre international des droits (pour les multimédias, l'audiovisuel et d'autres catégories d'œuvres), et entre-temps, encourager les collectifs basés au Canada à établir des registres particuliers.

Cependant, dans le fond, avec cette option, il incomberait aux intervenants eux-mêmes de modifier les pratiques relatives au droit d'auteur. Il faudra veiller à ce que les sociétés de gestion partagent les informations, et à ce que les œuvres soient enregistrées à une plus grande échelle. Il faudra peut-être également que l'industrie mette en œuvre des technologies qui limitent les reproductions et les utilisations illégales, repèrent les droits et calculent les paiements. La *Loi sur le droit d'auteur* autorise la création de nouvelles sociétés de gestion. Par conséquent, si l'industrie considère qu'un collectif est nécessaire, elle pourrait créer le sien pour les multimédias.

Ce scénario fondé sur le «rafistolage de la politique» n'est pas nécessairement incompatible avec les deux autres options proposées ci-dessous (refonte du cadre du droit d'auteur et création d'un droit sui generis pour les nouveaux média). De fait, on pourrait commencer par réviser le cadre du droit d'auteur avant d'envisager des modifications plus fondamentales et à plus long terme.

### 5.2.3 La refonte du cadre du droit d'auteur

Comme nous l'avons vu au chapitre 3, étant donné que le droit d'auteur s'applique à différents types d'œuvre et que les genres de protection diffèrent selon la nature de ces œuvres, le cadre du droit d'auteur pourrait sembler complexe et ingérable. En outre, certains avancent qu'avec le numérique les œuvres utilisant les nouveaux médias sont essentiellement des chaînes de uns et de zéros : les œuvres deviennent effectivement équivalentes et ne nécessitent pas le régime complexe qui a été établi pour les médias non numériques. Par conséquent, ces personnes sont d'avis qu'il faut reconsidérer le cadre du droit d'auteur beaucoup plus en profondeur que ne le fait la série des options présentées ci-dessus.

Il existe au moins deux façons de refondre le cadre législatif. Premièrement, on pourrait définir les œuvres multimédias ou les nouveaux médias dans la *Loi sur le droit d'auteur* et les considérer comme un autre type d'œuvres, qui s'ajouteraient à la liste des œuvres «littéraires», «artistiques», «dramatiques», etc. Les œuvres multimédias ou utilisant les nouveaux médias pourraient ainsi être protégées en vertu des mêmes genres de droits que les autres. La *Loi* révisée pourrait traiter de certains aspects précis des droits relatifs aux nouveaux médias (p. ex., en définissant ce qu'est une partie «considérable», en élargissant la clause de

l'«utilisation équitable», en établissant un droit sur les signaux qui précise spécifiquement la communication par les télécommunications), mais à part cela, les mêmes droits existeraient pour les nouveaux médias. En outre, avec l'addition des multimédias ou des nouveaux médias aux types d'œuvres désignés dans la loi, le Bureau du droit d'auteur pourrait incorporer les œuvres multimédias en tant que catégorie spécifique pour les fins de leur enregistrement.

Deuxièmement, la *Loi sur le droit d'auteur* pourrait être révisée plus en profondeur de manière à traiter, non pas de types précis d'œuvres, mais simplement d'«œuvres» (dans leur sens le plus large) ou de «créations». Dans ce cas, toutes les œuvres bénéficieraient des mêmes droits d'auteur, le cas échéant, et le régime serait harmonisé (c.-à-d. que l'on utiliserait les mêmes termes, exceptions et droits pour chaque œuvre, quel que soit son genre).

Enfin, le gouvernement pourrait encourager la création de registres, et même d'un «registre de registres» qui engloberait les œuvres de tous genres. Cela pourrait entraîner la mise au point, en collaboration avec les créateurs et l'industrie, d'un registre central, ou favoriser la diffusion de logiciels et de mécanismes généraux de recherche, de façon à ce que chaque opération s'inscrive automatiquement (c'est le modèle du commerce électronique, ou peut-être une «machine» comptable de la propriété intellectuelle dans le style de celle de CulTech).

Cette refonte du cadre du droit d'auteur pourrait donc régler les défis particuliers que présentent les nouveaux médias et faire en sorte que le droit d'auteur s'adapte à n'importe quelle sorte d'œuvres. Il pourrait également aider les intéressés (c.-à-d. les créateurs, les distributeurs, les producteurs et les usagers) à résoudre les problèmes liés à l'administration du droit d'auteur dans les nouveaux médias.

#### 5.2.4 Un droit *sui generis* pour les nouveaux médias<sup>29</sup>

Étant donné que ni un brevet ni un droit d'auteur ne peut protéger tous les aspects d'une base de données multimédias, le Canada pourrait, par exemple, opter pour la création d'un droit *sui generis* pour les œuvres multimédias (ou les nouveaux médias). La *Loi sur les topographies des circuits intégrés* de 1990 crée un précédent au Canada en ce qu'elle offre une protection pour les «puces» électroniques.

Tous les pays n'ont pas une telle protection *sui generis* pour les circuits électroniques, et un autre droit *sui generis* (dans ce cas, pour les nouveaux médias) nécessiterait une harmonisation et une coordination internationales s'il fallait suivre le modèle établi par les conventions internationales de droit d'auteur, comme celles de Berne et de l'UCC. Cependant, la protection des circuits intégrés est déjà décrite dans l'ALENA et, par conséquent,

<sup>29</sup> *Sui generis* est une expression latine qui veut dire «unique, qui est propre à quelque chose». Dans le contexte où nous l'employons, elle signifie la création d'une loi distincte pour un type particulier d'œuvres.

l'harmonisation internationale a commencé. Dans le cas des circuits intégrés, l'ALÉNA énonce que la protection s'applique aux dessins des circuits de semi-conducteurs, ou à des articles incorporant des circuits protégés. Cette protection fait penser au droit d'auteur, en ce sens que le détenteur du droit a la possibilité d'empêcher l'importation, la vente ou la distribution commerciale illégales des dessins protégés. La durée de la protection dans l'ALÉNA se situe entre dix et quinze ans, c'est-à-dire qu'elle est plus brève que dans le cas des brevets et du droit d'auteur.

Le droit *sui generis* relatif aux nouveaux médias pourrait donc s'inspirer de la protection des circuits imprimés, telle qu'elle est décrite dans l'ALÉNA ou dans la *Loi sur les topographies des circuits intégrés* du Canada. Il devrait permettre de reconsidérer la durée de la protection (qui devrait être suffisamment longue pour protéger le créateur, mais assez courte pour permettre des innovations continues). Il pourrait également incorporer les aspects des bases de données multimédias qui présentent une certaine valeur, mais qui ne sont pas forcément assujettis au droit d'auteur, comme les faits et les informations disponibles dans les bases de données.

Comme dans le cas de l'option de la refonte du droit d'auteur, il est fort probable que le droit *sui generis* nécessiterait que l'on se penche attentivement sur la définition de ce qu'est un «nouveau média» ou le «multimédia», sur le fait que dans le cas d'une œuvre multimédia, il y a plusieurs «paliers» de détenteurs de droit (par exemple, les compositeurs, les auteurs, les éditeurs, et, s'il y a un droit voisin, les producteurs et les exécutants), dont les œuvres sont toujours protégées par le droit d'auteur. Même si aucun des intéressés que nous avons interrogés n'a soulevé l'option du droit *sui generis* et même si elle n'est pas non plus ressortie de notre recherche documentaire, elle pourrait constituer un moyen de conserver le cadre actuel du droit d'auteur relatif aux médias non numériques que les créateurs, les producteurs et les usagers connaissent bien, et permettre de traiter des particularités des nouveaux médias dans une loi qui leur serait propre.

### 5.3 Le droit d'auteur, le contenu et l'autoroute de l'information

Même si la politique du droit d'auteur a une importance majeure en soi, c'est le contenu qui entre surtout en ligne de compte en ce qui concerne l'autoroute de l'information. Généralement parlant, le droit d'auteur et les politiques réglementaires afférentes, ainsi que les mécanismes régissant le droit d'auteur peuvent affecter grandement le développement du contenu et la distribution des revenus que l'on peut en tirer. On reprend ci-dessous les principaux éléments qui permettent de décrire pourquoi il en est ainsi.

### 5.3.1 Le droit d'auteur - élément critique en ce qui concerne le contenu

Comme on l'a fait remarquer précédemment, la caractéristique qui définit les nouveaux médias est l'interactivité. Les médias existants permettent principalement de fournir du contenu de façon séquentielle dans le cadre de transactions bien définies en ce qui concerne les droits. Toutefois, l'interactivité change la structure des médias traditionnels en donnant un nouveau rôle au transporteur/distributeur. Le transporteur/distributeur a, en quelque sorte, une fonction de «conditionneur» (c'est-à-dire qu'il conditionne divers services en les regroupant ensemble afin que les consommateurs puissent y avoir accès et les utiliser); cela comprend l'établissement des conditions d'entrée du nouveau contenu sur le marché et le marketing, ainsi que tout le processus consistant à autoriser, à percevoir et à verser des paiements aux titulaires de droits et au réseau auprès duquel le contenu a été acquis par l'utilisateur final (c'est-à-dire le «moteur comptable» de la propriété intellectuelle).

En conséquence, la structure du système de livraison concrète des produits du contenu qui est actuellement bien comprise sera modifiée et l'on ajoutera de nouvelles fonctions. Il est critique du point de vue du contenu de l'autoroute de l'information et des intéressés qui font partie du réseau de comprendre quel régime de droit d'auteur entrera en jeu et comment les mécanismes liés au droit d'auteur évolueront.

### 5.3.2 Création d'un marché pour le contenu des nouveaux médias

Afin que l'on puisse atteindre les trois objectifs établis par Industrie Canada (innovation/création d'emplois, culture/souveraineté, et frais d'accès minimales), il faut que les nouveaux médias se développent rapidement. Les obstacles au développement et à la distribution du contenu doivent être éliminés de façon à encourager les investissements dans le contenu -- en particulier dans le contenu canadien.

Pour ceux qui investissent dans l'autoroute de l'information, la question principale qui se pose est de savoir s'il y aura un marché pour le contenu des nouveaux médias. À part les services et les jeux télévisés, dont le succès est déjà prouvé sur le marché, il n'a pas été clairement établi si le public est disposé à payer pour le contenu et si oui, combien.

Le principal défi est donc de créer un marché pour le contenu, c'est-à-dire un marché où les nouveaux services peuvent être livrés à un coût intéressant par rapport aux investissements, et attrayant pour les consommateurs. La croissance d'Internet est impressionnante mais cela ne résout pas la question du marché. Les bases de données commerciales, ainsi que les autres formes de contenu conditionné, se sont fait des niches qui ne sont pas négligeables, mais il ne s'agit pas de marchés de masse.

### 5.3.3 Le droit d'auteur et la création d'un marché



La politique du droit d'auteur ainsi que le développement de mécanismes appropriés sont des éléments fondamentaux dans la création d'un marché pour le contenu de l'autoroute de l'information. La politique de droit d'auteur clarifiera les règles de ce marché et les nouveaux mécanismes et usages relatifs au droit d'auteur faciliteront le développement d'un marché.

La résolution des questions de droit d'auteur ne peut donc se faire isolément. Cela recoupe bien des questions que doit régler le nouveau Conseil consultatif sur l'autoroute de l'information. Le conseil pourrait établir un groupe de travail qui se consacrerait au «développement du contenu» et qui pourrait examiner les questions économiques, c'est-à-dire les obstacles au développement des nouveaux médias ainsi que les stimulants possibles. La politique et les mécanismes relatifs au droit d'auteur seraient une des préoccupations majeures de ce groupe de travail.

#### 5.3.4 Pertinence du droit d'auteur pour les divers groupes de travail

Chacun des groupes de travail établi par le Conseil consultatif devra prendre en considération certains aspects du droit d'auteur.

Par exemple, en ce qui concerne **l'accès et les retombées sociales**, cela recouvre la question de la protection de la vie privée et la fourniture de services à tous les Canadiens par le biais de l'autoroute de l'information. Lorsque le groupe de travail considérera la possibilité de protéger les renseignements personnels fournis par les Canadiens afin d'avoir accès aux nouveaux services transactionnels, par exemple, il pourrait examiner les moyens d'établir un juste milieu entre la protection de la vie privée et la nécessité, pour ce qui est du droit d'auteur, de recueillir des informations sur l'accès aux œuvres, leur utilisation et les copies qui en sont faites.

Le groupe de travail a suggéré que, sur l'autoroute de l'information, les renseignements «sélectifs» soient fournis gratuitement; par conséquent, les questions relatives à la protection des droits moraux, au droit de reproduction et au droit de communication au public par télécommunications sont pertinentes (on pourrait peut-être considérer une exception dans les cas de «survol», ce qui permettrait aux gens de faire gratuitement le balayage d'un document donné, alors qu'on leur demanderait de payer pour toute copie transmise sous forme d'un document imprimé ou par téléchargement). Ce groupe de travail pourrait également considérer les conséquences d'un régime de rémunération plus «centré sur le marché», dans le cadre duquel (comme dans la première démarche d'élaboration de politique décrite ci-dessus) les créateurs et les usagers se fondent principalement sur les usages en matière de contrat pour négocier les utilisations et les coûts, et sur la technologie pour retracer l'utilisation et faire payer pour l'accès aux documents.

Puisque l'on vise l'universalité, il faut primordialement créer un nouveau contenu qui est convivial et accessible aux foyers qui peuvent seulement se permettre des investissements modestes. Encore une fois, il s'agit d'une question qui a trait au marché, étant donné que ce contenu et la façon d'y avoir seront fixés plus rapidement lorsque les questions et les usages en matière de droit d'auteur auront été résolus.

Enfin, pour ce qui est de ce groupe de travail, trouver le juste milieu entre les objectifs concernant l'accès des utilisateurs et ceux qui sont relatifs à la rémunération équitable des créateurs devient l'un des éléments qui résultera de la discussion du droit d'auteur. Les principes que l'on trouvera à l'annexe C pourraient guider le groupe de travail lorsqu'il prendra en considération les questions de droit d'auteur et d'accès.

Pour le groupe de travail examinant la concurrence et la création d'emplois, le développement et la mise en place de services relatifs aux nouveaux média, et fournis à bas prix, est une question complémentaire. Les petites et moyennes entreprises canadiennes requièrent également des services conviviaux et peu chers afin de renforcer leur compétitivité sur les marchés internationaux (et ainsi d'avoir la possibilité d'embaucher davantage de personnel).

Le droit d'auteur a une importance critique pour la compétitivité économique du Canada et la création d'emplois d'une autre façon : si les créateurs d'œuvres protégées n'estiment pas que l'on accorde à leurs produits suffisamment de « valeur », ce qui se traduit par une rémunération adéquate, ils se montreront moins intéressés à créer au Canada. Si les usagers (y compris les petites et moyennes entreprises) trouvent que les frais de gestion du droit d'auteur sont trop onéreux, cela constitue un obstacle à leur propre compétitivité. Par conséquent, trouver le juste milieu entre l'accès des usagers et la rémunération des créateurs est une question qui pourrait être examinée au moment où le groupe de travail se penchera sur la compétitivité du Canada sur l'autoroute de l'information.

En ce qui concerne la **recherche et le développement, le développement des applications et du marché**, les technologies évoquées au chapitre 4 servant à créer des « moteurs comptables » de la propriété intellectuelle pourraient être incorporées à la stratégie canadienne concernant les applications de l'autoroute de l'information. Ces mécanismes permettant de retracer les utilisations, de générer des factures et de faire des paiements aux titulaires de droits ont une importance critique en ce qui concerne le marché du contenu, et entrent dans le cadre des travaux de recherche et de développement relatifs à l'autoroute de l'information. Les logiciels standardisés qui permettent de retracer les « coïncidences » et qui peuvent être facilement incorporés à d'autres applications relatives aux nouveaux média pourraient, par exemple, être pris en considération au moment où ce groupe de travail se penchera sur la question du droit d'auteur.

On a souvent restreint le droit d'auteur à son aspect **culturel et à la question du contenu canadien**. Il est certain que les créateurs canadiens ont acquis de l'expérience, par le biais de

leurs sociétés de gestion collective et en négociant leurs contrats, dans le domaine du droit d'auteur et pour considérer ce droit comme un moyen de rémunération permettant d'accorder une certaine valeur à leurs œuvres. De fait, la communauté culturelle canadienne connaît très bien tout ce qu'implique le droit d'auteur ainsi que les conséquences qu'aurait le fait de laisser de côté les questions de droit d'auteur liées à l'autoroute de l'information. Le cahier des charges du groupe de travail comprend la rémunération équitable des titulaires de droits.

Toutefois, le droit d'auteur soulève plus que des questions de droits. Tout comme la politique réglementaire, la façon dont sont organisées les politiques concernant le droit d'auteur a des conséquences fondamentales sur le plan structurel pour les industries culturelles canadiennes. D'une certaine façon, le défi est de créer un marché qui permettra de rémunérer adéquatement les créateurs et les producteurs canadiens. Il s'agit également d'établir un marché qui renforce la compétitivité de l'industrie culturelle canadienne.

Aux objectifs culturels définis par le Conseil consultatif s'ajoutent ceux qui ont trait à l'éducation et à la formation. Les questions concernant le développement du contenu que les créateurs culturels doivent prendre en considération -- compensation équitable, protection des droits moraux et mécanismes pour interdire les utilisations non autorisées, par exemple -- intéressent également ceux qui s'occupent d'élaborer un contenu éducatif et informatif. Par ailleurs, les questions auxquelles font face les usagers du contenu culturel -- par exemple, l'instauration de mécanismes transparents pour retracer les sources et l'abordabilité -- se posent aussi aux usagers du domaine éducatif et gouvernemental. Toutefois, il y a une différence marquée entre les usagers qui s'occupent de divertissement (industries culturelles) et ceux qui utilisent les nouveaux médias dans un cadre plus institutionnel, y compris ceux qui œuvrent dans le domaine de l'éducation et de la formation (ainsi que dans le domaine médical, gouvernemental et celui de la recherche scientifique). Par exemple, les éducateurs canadiens se préoccupent actuellement de questions comme l'utilisation équitable et la notion de «partie importante», des questions qu'ils ne perçoivent pas du tout comme les représentants de l'industrie du divertissement. Les applications qui entrent dans le cadre de l'éducation et de la formation peuvent fort bien ne pas s'intégrer à l'infrastructure d'affranchissement du droit d'auteur qui sera mise en place par l'industrie du divertissement. Parallèlement, les créateurs voudront tirer avantage de l'utilisation croissante des nouveaux médias dans le domaine de l'éducation et de la formation.

#### 5.4 Conclusions

L'argumentation que l'on trouve au paragraphe précédent démontre la nécessité d'inscrire le droit d'auteur dans le contexte plus large de l'élaboration de politiques. Pour ce faire, on peut, par exemple, discuter des objectifs et des principes qui devraient sous-tendre une politique sur le droit d'auteur. Au cours de cette étude, on a élaboré une version de ces objectifs et principes que l'on trouvera à l'annexe C.

Si le droit d'auteur doit continuer d'exister à l'ère des nouveaux médias et des multimédias, il faut résoudre plusieurs questions de nature pratique et juridique. Selon la portée des modifications qui est réaliste (rafistolage ou vaste refonte?), chacune des démarches proposées ci-dessus règle certains de ces enjeux, mais nous n'avons pas présenté une seule et unique solution «idéale». Les intéressés eux-mêmes n'ont pas envisagé certaines options (par exemple, la refonte du cadre du droit d'auteur ni le droit *sui generis* à l'égard des nouveaux média), mais elles pourraient leur être présentées afin qu'ils les considèrent et en discutent. Cependant, en fin de compte, lorsqu'on parle des questions de droit d'auteur relativement aux nouveaux médias, il faut reconnaître, en fait, que personne ne peut être sûr de la façon dont les nouveaux médias seront adoptés, ni à quel rythme, ni sous quelle forme. Quels que soient les aspects du droit d'auteur qui seront résolus à court ou à moyen terme, nous devons nous assurer qu'ils demeurent pertinents pour le long terme, qui est moins prévisible.

Le gouvernement peut avoir un rôle à jouer pour régler les questions de droit d'auteur sur l'autoroute de l'information, par exemple, en ce qui a trait à la sensibilisation des usagers, des créateurs et des distributeurs et pour leur faire connaître les principes et les mécanismes appliqués au droit d'auteur. Le gouvernement pourrait aussi jouer le rôle de chef de file et assurer l'harmonisation des politiques, afin que les objectifs poursuivis dans le domaine du droit d'auteur restent liés aux politiques culturelles en général, et que l'on prenne en considération les questions relatives à l'éducation, à la recherche et à la sécurité. Étant donné que ce qui concerne les sociétés de gestion collective de droits d'auteur ainsi que la propriété des droits va devenir plus urgent sur l'autoroute de l'information, le gouvernement pourrait fournir l'investissement initial nécessaire pour établir des registres de droits et participer aux initiatives qui sont prises sur la scène internationale en ce domaine. Enfin, le gouvernement permet de continuer le débat sur les questions de droit d'auteur liées à l'autoroute de l'information -- par exemple, par le biais du Conseil consultatif. Comme on l'a noté ci-dessus, les groupes de travail ont été organisés de façon à étudier tous les sujets qui entrent dans le cadre du droit d'auteur.

Si l'on ne cherche pas à régler les questions de droit d'auteur liées à l'autoroute de l'information, quelles sont les conséquences? En ce qui concerne le contenu canadien et la culture, ces conséquences seraient sérieuses : le droit d'auteur permet d'accorder de la valeur aux œuvres des créateurs. Si l'on ne protège pas suffisamment les droits économiques et moraux des créateurs et s'ils constatent ainsi que l'on n'accorde pas à leurs œuvres une certaine valeur, cela mettra un frein à la création.

Il y a également des arguments économiques solides pour régler les questions de droit d'auteur relatives aux nouveaux médias. Il faut résoudre les problèmes qui se posent aux acheteurs et aux vendeurs sur le marché de l'information si l'on veut que l'autoroute de l'information donne aux Canadiens le contenu dont ils ont besoin et qu'ils souhaitent. Placer la création et l'innovation au centre de l'économie du savoir et établir un régime de droit

---

d'auteur adéquat et efficace sont deux des éléments critiques du cadre sous-tendant l'autoroute de l'information.

**ANNEXE A**  
**LISTE DES PERSONNES INTERVIEWÉES**

**Annexe A**  
**Liste des personnes interviewées**

Sandy Crawley  
Association of Canadian  
Television and Radio Artists  
(ACTRA)

Zénaïde Lussier  
Medialog

Serge Turgeon  
Union des artistes

Raymond Descout  
Centre d'innovation en technologies de  
l'information

John Lowry  
Discus Knowledge Research

Merle Hudson  
Open Learning Agency

Philip Dodds  
Interactive Multimedia

Peter Skillen  
North York Board of Education

Jack Gray  
Coalition of Creators and Copyright  
Owners

Mike Murphy and Richard Cavanagh  
Stentor Télécom

Claudette Fortier  
La coalition des créateurs des titulaires  
de droit d'auteur complète

Jay Thomson  
Association canadienne de télévision par  
câble (ACTC)

Sandra MacDonald  
Association canadienne de production  
de film et de télévision

Guy Beaudry  
Groupe Vidéotron

Gary Neal  
Association of Canadian Publishers

Peter Miller  
Association canadienne des Radiodiffuseurs

Bill St. Arnaud  
Vision 2000

Blair MacKenzie  
Southam

Karen Kostaszak  
Freenet

Sally Brown and Steve Wills  
Association des universités et collèges du  
Canada

Paul Hoffert  
CulTech Research

Howard P. Knopf  
Institut canadien de la  
propriété intellectuelle (ICPI)

David McCallum  
Canadian Association of Research  
Libraries

**ANNEXE B**  
**BIBLIOGRAPHIE**



## Annexe B Bibliographie

Adam, John A. "Applications, Implications." *IEEE Spectrum* (Mars 1993):24-31

Alexander, George and David Baron. "The future of Electronic Publishing." *The Seybold Report on Publishing Systems*,22,16 (19 mai 1993):S6-8.

Band Jonathan. "A Brave New World? Intellectual Property Litigation in the Multimedia Industry." Paper presented at Banff Multimedia Communications Conference, 13-16 avril 1993.

Barlow, John Perry (1994). "The Economy of Ideas: a Framework for Rethinking Patents and Copyright." *Wired*, Mars 1994: p.84-90; p.126-129.

Basch, Reva. "Books Online: Visions, Plans, and Perspectives for Electronic Text." *Online* (Juillet 1991):13-23.

Canadian Library Association. *Summary Report of the National Summit on Information Policy, 1992*. Ottawa, 1993.

Chevreau, Jonathan. "The Multimedia Frontier: Firms at the Edge of a Major New Industry." *The Financial Post*, 7 août 1993.

Cox, Met (1993). "In Making CD-ROMs, Technology Proves Easy Compared With Rights Negotiations." *The Wall Street Journal*, 28 juin 1993.

Cukier, Wendy. "Internet Pioneers Worry that Hawkers are Taking Over." *The Globe and Mail*, 22 mars 1994.

Desjardins, Michel (1991). "L'échantillonnage du son en digitales et le droit d'auteur au Canada." *Cahiers de propriété intellectuelle*, 3,3: p.205-229.

Downey, Mike. "First ever MILIA Heralds the Growth of CD-ROM."

Duggan, Mary Kay (1991). "Copyright of Electronic Information: Questions and Answers." *Online* (Mai 1991): p.20-26.

Elmer-Dewitt, Philip. "Take Trip into the Future on the Electronic Superhighway." *Time* (12 avril 1993):48-54.

Glenn, Martin and Dale M. Cendavi (1993). "Lotus Case Highlights Copyright Issues and High-Tech Problems" *National Law Journal*, 1<sup>er</sup> novembre 1993.

Harris, Lesley Ellen (1992). *Canadian Copyright Law* (Toronto: McGraw-Hill Ryerson).

---

Hudson, Heather E. "Delivery of Broadband and Multimedia Services: Technology and Policy Options." Paper presented at Banff Multimedia Communications Conference, 13-16 avril 1993.

Hoffert, Paul (1994). "Intellectual Property Accounting on the Information Highway." Paper presented at Insight Conference, avril 1994.

Hoffert, Paul and Eric Hoffert. "The Effect of Multimedia Telecommunications on the Global Environment." Paper presented at Banff Multimedia Communications Conference, 13-16 avril 1993.

"Knit Your Own Superhighway." *The Economist* (6 octobre 1993)

Krzemien, Richard. "When Techies and Creatives Unite." *Cable Communications Magazine* (Novembre-décembre 1993):5-8é

Lussier, Zenaïde (1993). "Le droit d'auteur, un ennemi des banques de données multimédias?" Paper presented at Banff Multimedia Communications Conference, 13-16 avril 1993.

"Make way for Multimedia". *The Economist* (16 octobre 1993):15-16.

Maloney, Janice. "Let's Make a Deal: How to get Most from a CD-ROM Publishing Contract." *Digital Media*, 3, 2 (26 juillet 1993):43-45.

McNish, Jacquie. "Instant Books, Music Riding Digital Wave." *The Globe and Mail*, 22 janvier 1994.

Minoli, Daniel and Robert Keinath. *Distributed Multimedia Through Broadband Communications Services*. Boston: Artech House, Inc., 1993.

Nimmer, Raymond and Patricia Krauthaus (1993), "Information as Property Databases and Commercial Property." *International Journal of Law and Information Technology*, 1,1: p.3-34.

"Online Publishing '93: Spotlight on Internet, Typography on Screen." *The Seybold Report on Publishing Systems*, 22, 15 (26 avril 1994).

Powell, Doug. "Exploring the World of Internet." *Computing Canada*, 19,22 (25 octobre 1993)

Radcliffe, Mark F. (1991). "Issues of Intellectual Property Rights in the Multimedia Environment." Paper presented at the ASIS Conference, 17 avril 1991.

---

Radcliffe, Mark F. "The Intersection Between Law and Multimedia: The New Jagged Edge." Paper presented at Banff Multimedia Communications Conference, 13-16 avril 1993.

Rice-Barker, Leo. "Videotron Technology Channels into Homes." *VideoInnovations* (14 février 1994).

Rosen, Earl (1993). "New databases offer storehouse of music industry info". *SOCAN Probe*, juin 1993:p.4.

Samelson, Pamela (1991). "Digital Media and the Law." *Communications of the ACM*, 34,10 (Octobre 1991): p.23-28.

Schwartz, Jerry. "Multimedia Hits Corporate World." *New York Times Service*, 14 juillet 1993.

Scott, Michael D. and James L. Talbott (1993). "Interactive Multimedia: What is it, Why is it Important, and What does one Need to Know about it?" *European Intellectual Property Review*, 8: p.284-288.

Shapiro, Mitch. "Multimedia: It's Not Just Hype." 22 avril 1994.

Spurgeon, Paul. "NAFTA Good News for Copyright Owners." *Words and Music* (Février 1994):9.

Stentor Politiques publiques Télécom Inc. *The Information Highway: Canada's Road to Economic and Social Renewal*. Ottawa, 1993.

Tamer, Joanna. "Multimedia in Europe: A Couple of Years Behind the Curve." *Digital Media*, 3,6 (16 novembre 1993):19-21.

"The Tangled Webs They Weave." *The Economist* (16 octobre 1993):21-23.

Trudel, Pierre and Sylvie Latour (1994). "Aperçu des principaux mécanismes de gestion collective des droits d'auteur." Exposé présenté à la conférence intitulée "La Gestion collective du droit d'auteur", Montréal, 18 mars 1994.

Vlessing, Etan. "It's the Visionaires who are Buying." *VideoInnovations* (14 février 1994):3,9.

Vlessing, Etan. "Multimedia Revolution is Upon Us." *VideoInnovations* (14 février 1994):1,5.

---

York, Bruce A. and Arthur J. Levine (1993). "Digital Technology, Sound Recordings, and the Protecting of Performers". Mémoire présenté à la conférence de l'OMPI.

**ANNEXE C**  
**OBJECTIFS ET PRINCIPES**

## Annexe C Objectifs et principes

Avant de pouvoir élaborer des politiques concernant le droit d'auteur et les nouveaux médias de l'autoroute électronique, il faudra sans doute que le gouvernement du Canada établisse des objectifs et principes directeurs.

On pourrait établir comme suit les objectifs des politiques qui s'appliqueraient au droit d'auteur et aux nouveaux médias de l'autoroute électronique :

- Promouvoir les droits des créateurs de nouveaux médias et stimuler l'activité créatrice, étant donné que c'est la base d'une économie à fort coefficient de connaissances, que cela permet d'accroître le nombre et d'améliorer la qualité des emplois et que cela est critique en ce qui concerne l'identité nationale.
- Faciliter le partage de l'information parce que c'est la clé des liens qui se tissent dans une société, de la démocratie et de l'apprentissage et que cela est essentiel dans une économie fondée sur l'existence de réseaux, aussi bien pour les usagers commerciaux que pour les consommateurs.
- Stimuler la mise en place de services fondés sur les nouveaux médias afin de répondre aux besoins du Canada en matière de croissance économique.

On pourrait inclure ce qui suit parmi les principes connexes qui serviront de base aux lois, politiques et programmes qui seront établis à l'avenir :

- Les intervenants clés, y compris les représentants des créateurs, les fournisseurs et les usagers, doivent accepter de déterminer dans des délais pré-établis, et d'un commun accord les approches qui seront adoptées.
- Le gouvernement doit faciliter le consensus entre les intervenants clés et s'assurer qu'il y a un équilibre entre les divers intérêts, y compris ceux du public en général.
- On doit s'assurer que les créateurs de nouveaux médias obtiennent une rémunération équitable pour leurs oeuvres, et mettre en place, pour les usagers, des mécanismes leur permettant d'obtenir les droits et d'acquitter les frais afférents qui seront jugés raisonnables.
- On doit, autant que possible, réduire l'éventualité de litiges.
- On doit contrôler l'évolution des technologies des nouveaux médias, de l'industrie et des marchés afin de s'assurer que la politique, ainsi que les mécanismes de mise en oeuvre restent valables.

---

Ces objectifs et principes pourraient permettre au gouvernement du Canada de reconnaître comme il se doit toutes les parties prenantes dans la création, la transmission et la distribution ainsi que l'utilisation des médias numériques. Le gouvernement pourrait notamment reconnaître les éléments suivants :

**Reconnaissance des créateurs multimédias**

- Importance de la contribution des producteurs de nouveaux médias pour l'enrichissement culturel, social, économique et politique du Canada.
- Importance d'accorder aux créateurs de nouveaux médias un statut qui reflète leur rôle dans le développement et la valorisation de la vie culturelle et artistique du Canada, ainsi que leur contribution à la qualité de la vie au Canada.
- Importance du rôle des créateurs de nouveaux médias.
- Importance de la créativité en matière de nouveaux médias car c'est le moteur de la croissance et de la prospérité d'une industrie de l'information dynamique au Canada.
- Importance d'assurer la rémunération des créateurs de nouveaux médias lorsque leurs oeuvres sont utilisées, y compris par le biais de la location publique.

**Reconnaissance des producteurs dans le cadre du champ de compétences du gouvernement fédéral**

- Reconnaître les droits des créateurs et producteurs de nouveaux médias à la liberté d'association et d'expression.
- Reconnaître dans la loi les droits des associations représentant les créateurs des nouveaux médias notamment celui de promouvoir les intérêts professionnels et socio-économiques de leurs membres.
- Reconnaître le droit des créateurs de nouveaux médias d'avoir accès à des plates-formes consultatives où ils peuvent exprimer leur point de vue sur leur statut et sur toute autre question qui les concerne.

---

**Reconnaissance des usagers des nouveaux médias de l'utoroute électronique**

- L'accès des usagers aux services des nouveaux médias de l'utoroute électronique doit être universel et de coût abordable.
- Tous les usagers doivent être assurés de la sécurité de l'information, de la fiabilité des réseaux et de la protection de leur vie privée.





© Ministre des Approvisionnements et Services Canada 1994

No cat. C-2-240/1994F

ISBN 0-662-99375-6

