

OMPI MAGAZINE

AVRIL 2016

N° 2



Jaron Lanier, pionnier du numérique, à propos des dangers de la culture en ligne "gratuite"

p.2



L'essor de l'industrie cinématographique chinoise

p. 16



Quand le jeu vidéo devient réalité virtuelle: un entretien avec Sony Interactive Entertainment

p.20

Journée mondiale
de la propriété
intellectuelle 2016 –
Édition spéciale

Créativité numérique:
la culture réinventée



Journée mondiale
de la propriété
intellectuelle 2016

26 avril

Créativité numérique : la culture réinventée

#worldipday
www.wipo.int/ipday

Les moyens d'accéder aux contenus créatifs ont aujourd'hui radicalement évolué, alors que les technologies numériques ont engendré de nouveaux modèles économiques et transformé la manière de créer la culture, de la financer, de la distribuer et de la consommer. À l'occasion de la **Journée mondiale de la propriété intellectuelle**, nous célébrons cette année la *Créativité numérique : la culture réinventée*, et analysons ce que ces nouveaux contenus signifient et impliquent non seulement pour les consommateurs mais aussi pour les talents créateurs de richesses numériques mises à la portée de tous.

Ce numéro spécial du Magazine de l'OMPI explore les différents points de vue et identifie les défis ainsi que le rôle de la propriété intellectuelle dans ce marché du numérique à l'évolution fulgurante. Il s'ouvre sur un entretien avec un pionnier du numérique, Jaron Lanier, invité de marque de la **Conférence de l'OMPI sur le marché mondial des contenus numériques** (du 20 au 22 avril).

Pour plus d'informations sur cette journée, suivez-nous sur Twitter (#worldipday) et rejoignez-nous sur Facebook (www.facebook.com/worldipday).

Table des matières

- 2 Jaron Lanier, pionnier du numérique, à propos des dangers de la culture en ligne “gratuite”
- 6 Mycelia: un projet pour redessiner le paysage musical
- 10 Du pirate au corsaire: l’interprétation d’un musicien à propos du marché numérique
- 16 L’essor de l’industrie cinématographique chinoise
- 20 Quand le jeu vidéo devient réalité virtuelle: un entretien avec Sony Interactive Entertainment
- 26 Google et les moteurs de la créativité et de l’innovation dans l’économie numérique
- 29 Le Copyright Hub: une licence pour la création
- 33 Le secteur du contenu numérique africain: une industrie à construire
- 37 La collaboration pour faciliter l’accès: le point de vue d’un éditeur scientifique

Rédaction: **Catherine Jewell**
Graphisme: **Annick Demierre**

Remerciements:

- 2 **Kevin Fitzgerald**, consultant, **Geidy Lung** et **Miyuki Monroig**,
Division du droit d’auteur, OMPI
- 10 **Paolo Lanteri**, Division du droit d’auteur, OMPI
- 16 **Binying Wang**, vice-directrice générale, et **Hongbing Chen**,
Bureau de l’OMPI en Chine
- 20 **Yuji Okuma**, Bureau de l’OMPI au Japon
- 26 **Michele Woods** et **Paolo Lanteri**, Division du droit d’auteur, OMPI
- 29 **Kevin Fitzgerald**, consultant, OMPI
- 33 **Carole Croella**, Division du droit d’auteur, OMPI
- 37 **Geidy Lung** et **Miyuki Monroig**, Division du droit d’auteur, OMPI

Images de couverture,
de droite à gauche:
Doug Menuet, Stockland Martel;
Izabela Habur; Zhang Zihong
image principale: Journée mondiale
de la propriété intellectuelle 2016 –
Créativité numérique: la culture
réinventée

© Organisation Mondiale
de la Propriété Intellectuelle

Jaron Lanier, pionnier du numérique, à propos des dangers de la culture en ligne “gratuite”

Catherine Jewell,
Division des communications
de l'OMPI



Photo: © Doug Menuez, Stockland Martel

Invité de marque à la Conférence de l'OMPI sur le marché mondial des contenus numériques du 20 au 22 avril 2016, Jaron Lanier est un fin connaisseur de la Silicon Valley, un pionnier de la réalité virtuelle et l'auteur d'essais reconnus sur la technologie. Or il est de plus en plus préoccupé par l'évolution de l'univers en ligne. Il nous explique pourquoi et ce qu'il faut faire pour inverser la tendance.

La révolution numérique a-t-elle été une bonne chose pour la culture?

Il y a du bon et du moins bon. L'appareil photo a-t-il été bon pour la culture? La culture est obsédée par le numérique. Et même à un point incroyable.

Mais les outils numériques ont-ils eu un impact positif sur la créativité?

Je ne sais pas si quelqu'un a le recul nécessaire pour répondre à cette question. Pour mon livre *You Are Not a Gadget*, j'ai fait une expérience. Dès que j'étais dans un endroit où on jouait de la musique, je demandais aux membres

Jaron Lanier est un informaticien, artiste graphique, compositeur de musique classique et essayiste reconnu. Il aimerait voir “davantage de systèmes où les gens ordinaires sont rémunérés pour la valeur ajoutée qu'ils apportent aux réseaux numériques”.

du public s'ils savaient en quelle décennie le morceau qu'ils écoutaient avait été composé. J'ai été très surpris de constater que les gens n'arrivent pas à faire la différence entre cette décennie et la précédente, alors qu'ils le font sans peine, y compris les plus jeunes, pour toutes les autres décennies. C'est comme si la culture s'était figée, mais il est difficile de dire si c'est à cause de l'Internet.

Malheureusement, l'univers en ligne est devenu très segmenté et étriqué. Il revêt en outre un caractère de plus en plus isolationniste. Les algorithmes utilisés par les réseaux sociaux nous proposent uniquement des choses qui, d'après leurs calculs, nous intéressent déjà; on est comme dans un palais des glaces avec une expérience du monde de plus en plus limitée.

J'observe un tas de choses vraiment intéressantes et innovantes mais je ne suis pas sûr que l'art "technologique" me touche autant que d'autres formes artistiques plus anciennes. Mais c'est bien sûr très subjectif.

Quelles sont vos principaux sujets de préoccupation concernant le marché numérique d'aujourd'hui?

Il y a eu une destruction des emplois et des possibilités de carrière pour ceux qui ont voué leur vie à l'expression culturelle, mais nous nous persuadons que cela n'a pas eu lieu. Tels des joueurs au casino, de nombreux jeunes gens sont convaincus de réussir un jour sur YouTube, Kickstarter ou une autre plateforme. Mais les chances sont infimes par rapport aux nombreux emplois que des arts tels que la littérature, la photographie, la musique et d'autres offraient à la classe moyenne.

Du point de vue économique, la révolution numérique n'a pas été si heureuse. Prenez le cas des traducteurs professionnels. Leurs perspectives d'emploi ont diminué dans la même mesure que celles des musiciens du disque, des journalistes, des écrivains et des photographes. Cette destruction a commencé avec l'expansion de l'Internet et se poursuit sans relâche. Ce qui est intéressant c'est que, pour les traducteurs professionnels, cette diminution est corrélée aux progrès de la traduction automatique.

Les traductions automatiques ne sont qu'une resucée de traductions humaines existantes. Les traductions faites par des êtres humains en chair et en os sont scannées des millions de fois par jour pour actualiser les bases de données de manière à tenir compte de l'évolution de la technique et du jargon. Des fragments de ces données sont ensuite régurgités sous forme de traductions automatiques. Il n'y a rien de mal à ça. Si c'est utile, pourquoi pas? Le problème, c'est que les traducteurs à l'origine du matériel de base ne sont pas rémunérés. On pourrait appeler cela de la fraude.

Tous ces systèmes qui mettent les gens au chômage créent l'illusion que c'est l'ordinateur qui travaille, alors qu'en réalité il ne fait que collecter des données – qu'on appelle big data – pour les réutiliser. Si on trouve un moyen de rémunérer les gens pour leur contribution à la création de ces gigantesques ressources informatiques, on pourra peut-être éviter la crise de l'emploi qui nous attend.

Vous dites que la culture gratuite est dangereuse. Pourquoi?

En fait, j'ai contribué concrètement à l'argument selon lequel la musique devrait être gratuite, ce qui serait en définitive bénéfique pour la culture et pour les musiciens; c'est pourquoi je ne saurais rejeter ce concept. J'ai contribué à le façonner. Et il présente quelques avantages. Tout d'abord, les gens aiment se montrer généreux, partager et faire preuve d'ouverture d'esprit. C'est un sentiment que la société devrait encourager. Mais le modèle actuel fait qu'en définitive chacun sert les intérêts d'une petite poignée de géants technologiques, ce qui est loin d'être une bonne solution. Dès lors qu'un service en ligne est gratuit, vous pouvez être sûr qu'il alimente un système qui génère des revenus en manipulant inconsciemment la population. C'est étrange que si peu de gens s'en aperçoivent.

Une chose qui me préoccupe, c'est la façon dont le contexte se perd. Aujourd'hui, on découvre de nouveaux morceaux musicaux ou d'autres œuvres culturelles d'une manière particulière. Les algorithmes deviennent nos guides. Si un algorithme calcule que vous pourriez aimer tel ou tel morceau, il va vous le recommander. Cela fait de l'algorithme le maître du contexte pour l'humanité. Il tend à sortir la culture de son contexte, or le contexte est tout. La structure du Net elle-même est devenue le contexte en lieu et place des êtres humains ou du monde réel. C'est *vraiment* un problème.

Dans la culture du remix (*mash-up*), on prend par exemple un morceau de musique qu'on fusionne avec un autre, qui peut ensuite devenir une vidéo, laquelle peut être parodiée et tout cela contribue à ce flux géant de créativité. C'est vraiment sympa que tout un chacun puisse apporter sa touche personnelle. Je ne voudrais pas perdre cet aspect mais n'oublions pas que ceux qui participent à la transformation de l'œuvre ne perçoivent aucune rémunération; tous les bénéfices reviennent à Facebook ou Google ou tout autre géant du secteur et renforcent l'incroyable concentration de richesse à laquelle nous assistons – cela déshumanise les personnes qui ont apporté leur contribution au processus.

Quand nous étions en train d'imaginer l'Internet, j'étais fermement convaincu que, avec un système d'information mondial tel que celui-ci, il serait impossible de nier des choses telles que le changement climatique, mais



Photo : iStock.com/Nicolas McComber

c'est exactement le contraire qui se passe. Nos systèmes informatiques permettent aux gens de vivre dans une bulle et de se déconnecter de la réalité, ce que nous n'avions pas prévu. C'est très décevant et ce phénomène a un effet négatif sur l'art, la politique, la science, l'économie et, en définitive, sur toutes les sphères de l'activité humaine.

Quid de l'économie du partage?

Aux débuts de Google, les intellectuels de la Silicon Valley étaient fascinés par la culture des bidonvilles du monde entier et leurs économies informelles. Cela a inspiré la notion d'économie du partage où ceux qui sont au centre du réseau – les Facebook, Google et autres Uber – deviennent hyper riches et hyper puissants alors que tous les autres ont l'impression de bénéficier de cette forme de troc. Mais l'idée selon laquelle on peut s'en sortir dans une économie où le peuple est censé partager alors que quelques entreprises au centre du système recueillent tous les bénéfices n'est tout simplement pas viable.

Dans une économie formelle qui fonctionne correctement, vous pouvez faire des projets; vous n'avez pas à faire la manche pour vous nourrir. Si vous tombez malade, il vous reste vos économies. Vous pouvez prévoir. C'est pourquoi nous voulons des choses concrètes comme une maison ou des titres de propriété intellectuelle. Conceptuellement, une véritable économie du partage ouverte à tous est une idée intéressante, mais ce n'est absolument pas le cas aujourd'hui.

“Nous avons conçu nos systèmes d'information pour flatter l'ego”, déclare Jaron Lanier. “Les gens prennent des selfies et ont l'illusion que tout ça est fait pour eux. Pourtant le peuple perd du terrain partout et on observe une concentration incroyable de richesses aux mains d'une toute petite élite.”

Que faire alors pour assurer une économie numérique viable?

Il faut commencer par rémunérer les gens pour l'information qu'ils mettent à disposition. Je ne prétends pas avoir toutes les réponses, mais les principes fondamentaux sont simples et je suis convaincu que c'est possible.

Une sorte de système socialiste imposé où chacun serait traité de la même façon serait ruineux. Il faut compter avec un certain degré de variation. Mais aujourd'hui une poignée de privilégiés – ceux ayant hérité de monopoles traditionnels comme le pétrole et les grands réseaux informatiques de plus en plus puissants – concentrent une part énorme de la richesse mondiale et cela a un effet déstabilisateur. Si un groupe pétrolier peut contrôler une ressource, il ne mettra pas la main sur tous les aspects de votre vie comme le font les groupes informatiques, en particulier avec l'automatisation croissante.

Si nous laissons les ordinateurs conduire les voitures et faire tourner les usines, les emplois restants devraient être dans la création, l'expression et la propriété intellectuelle. Si nous sacrifions aussi ceux-ci, nous allons créer un chômage massif.

C'est là que la propriété intellectuelle entre en jeu. Il est indispensable de rémunérer les gens pour leurs informations et leurs créations si l'on veut pouvoir vivre décemment dans un monde où les machines ne cessent de s'améliorer.

Mais la propriété intellectuelle doit être beaucoup plus sophistiquée et ciblée. Il faut qu'elle devienne un bien courant qui profite à tous.

Ce n'est qu'à cette condition que nous pourrions continuer à vivre décemment avec des machines de plus en plus perfectionnées.

Quelle évolution souhaitez-vous pour le paysage numérique?

Je voudrais voir davantage de systèmes où les gens ordinaires sont rémunérés pour la valeur ajoutée qu'ils apportent aux réseaux numériques; des systèmes qui améliorent leurs conditions de vie et favorisent l'expansion économique globale.

La stabilité économique intervient lorsqu'on a une courbe en cloche, avec quelques super-riches et quelques pauvres mais la majorité de la population de part et d'autre du point médian. Dans la situation actuelle, seuls quelques-uns s'en sortent extrêmement bien alors que tous les autres aspirent à faire de même sans jamais y parvenir vraiment. Cela n'est pas tenable.

“La propriété intellectuelle est un instrument crucial pour bâtir un avenir digne.”

Vous soutenez la Conférence sur le marché mondial des contenus numériques accueillie par l'OMPI. Pourquoi?

La propriété intellectuelle est un élément crucial pour bâtir un avenir qui reste digne. Tout le monde ne peut pas être un Zuckerberg ou diriger une entreprise de haute technologie, mais tout le monde – ou du moins une masse critique de personnes – pourrait bénéficier de la propriété intellectuelle.

La propriété intellectuelle offre une voie susceptible d'assurer au plus grand nombre des moyens de subsistance dans la dignité. C'est notre meilleur atout.

Qui sont vos modèles et pourquoi?

Il y en a beaucoup, mais notamment J. M. Keynes, qui a été le premier à réfléchir aux moyens de gérer effectivement un système informatique et E. M. Forster pour “La machine s'arrête”, écrit en 1907, qui analyse par anticipation notre erreur d'un œil très critique. J'admire aussi Alan Turing, qui ne s'est pas départi de son humanité alors même qu'il était torturé à mort, et Mary Shelley, une fine observatrice de la nature humaine et de la manière dont la technologie peut nous induire en erreur. Et, bien entendu, mon ami, Ted Nelson. Il est l'inventeur de l'hypertexte et a sans doute été la personnalité qui a le plus inspiré le développement de la culture en ligne. Il a proposé que, plutôt que de les copier sur des supports numériques, on stocke un exemplaire de chaque expression culturelle sur un réseau et que l'on verse à son auteur une somme raisonnable à chaque visite. Ainsi, chacun pourrait vivre de ses œuvres.

Quel est le sujet de votre prochain ouvrage?

Il s'intitule *Dawn of the New Everything: First Encounters with Reality and Virtual Reality* et il s'agit d'une introduction à la réalité virtuelle. Il sortira bientôt.

Mycelia: un projet pour redessiner le paysage musical

Catherine Jewell, Division des communications de l'OMPI

Imogen Heap est une artiste-interprète britannique. Sa passion pour la musique et la technologie lui a valu le Grammy Award de l'“Album le mieux produit” en 2010 et l'a amenée à mettre au point des gants d'un nouveau genre, les gants “Mi.Mu”, qui lui permettent de créer des harmonies avant-gardistes à partir de rien. Dans le cadre de son projet le plus récent, le projet “Mycelia”, elle s'intéresse à la manière dont une technologie, la chaîne de blocs (qui sert de fondement à la cryptomonnaie bitcoin), pourrait contribuer à façonner l'avenir de l'industrie musicale et à garantir un revenu équitable aux artistes.

Bien qu'elle soit actuellement en train de composer la musique de la pièce de théâtre intitulée *Harry Potter et l'Enfant maudit*, dont la première représentation sera donnée en juin 2016, Imogen Heap a accepté d'accorder une interview au *Magazine de l'OMPI*.

Qu'est-ce qui vous a amenée à vous intéresser à la technologie et à la musique?

Eh bien, on ne peut pas aller bien loin dans la musique sans être confronté à la technologie, mais je dirais que c'est le piano mécanique que nous possédions chez mes parents qui a été à l'origine de l'intérêt que je porte à la technologie. Ensuite, vers l'âge de 12 ans, j'ai fréquenté un internat où j'avais accès à une console Atari sur laquelle tournait un logiciel de musique. Enfin, à partir de l'âge de 15 ans, j'ai appris les techniques d'enregistrement du son en studio à la BRIT School for Performing Arts and Technology à Londres.

Comment vous est venue l'idée de mettre au point les gants Mi.Mu?

Avant, sur scène, pour superposer des sons et les enregistrer, je devais courir d'un appareil à l'autre. Je me sentais toujours limitée lorsque je créais un échantillon ou que je jouais sur des instruments virtuels, car, en termes d'expressivité, ceux-ci n'offraient pas les mêmes possibilités que les vrais instruments. C'est en découvrant les gants “VAMP” (“vocal augmentation and manipulation

prosthesis” ou prothèse d'augmentation et de manipulation vocale, en français) mis au point au MIT Media Lab aux États-Unis d'Amérique par Elly Jessop que j'ai compris que l'heure du changement avait sonné. Je voulais travailler avec Elly, mais elle avait pris des engagements auprès du MIT, alors, après mon retour au Royaume-Uni, j'ai demandé à Tom Mitchell, professeur à l'Université de l'Ouest de l'Angleterre, s'il serait d'accord que nous mettions au point notre propre système. Ça, c'était il y a six ans. Aujourd'hui, nous sommes huit à travailler sur le Mi.Mu.

Ces gants sont reliés à mon logiciel de musique et m'offrent beaucoup plus de liberté sur scène, car ils me permettent d'interagir à distance avec le matériel informatique. Une fois programmés, faire de la musique avec ces gants devient intuitif et l'on peut laisser libre cours à son expressivité. Je peux créer des sons et les superposer en plaçant mes mains de différentes façons et en les bougeant, tout cela par technologie sans fil. Par exemple, avec un simple pincement de doigts, je peux prendre un son et l'enregistrer et, en ouvrant les doigts, créer une boucle.

Pendant que nous mettions au point ces gants, nous avons créé un blog à ce sujet. Par ailleurs, nous espérons que notre logiciel “Glover”, qui permet de relier nos gants et toute autre interface gestuelle (p. ex. Kinect, Leap Motion) à n'importe quel appareil capable de recevoir des données MIDI ou OSC, sera bientôt disponible gratuitement. Ces gants sont actuellement faits à la main sur demande, mais nous espérons trouver une solution pour qu'ils puissent être fabriqués en série d'ici la fin de l'année.

Êtes-vous d'accord avec ceux qui affirment que nous vivons actuellement l'âge d'or de la musique?

Oui, dans une certaine mesure, car on peut accéder à tout moment à la musique de son choix.

D'un point de vue créatif, la convergence des différents moyens disponibles, c'est-à-dire la technologie, la musique,



Photo: Fiona Garden

Grâce à ses gants d'un nouveau genre, les gants "Mi.Mu", Imogen Heap peut créer des harmonies avant-gardistes à partir de rien. Dans le cadre de son projet le plus récent, le projet "Mycelia", elle s'intéresse à la manière dont une technologie, la chaîne de blocs, pourrait contribuer à façonner l'avenir de l'industrie musicale et à garantir un revenu équitable aux artistes.

l'art ou encore la réalisation de films, offre une formidable source d'inspiration aux musiciens. Néanmoins, les artistes ont très peu de pouvoir de décision sur la façon dont leur musique est présentée et sont rarement, voire jamais informés du parcours d'une chanson après sa sortie. Alors, nous pourrions dire que nous sommes véritablement entrés dans l'âge d'or de la musique le jour où les artistes sauront comment leur musique est utilisée, où elle est utilisée et par qui, et où les artistes seront rémunérés équitablement.

Nous aimons tous le fait de pouvoir écouter de la musique partout et à tout moment, que ce soit gratuitement sur YouTube ou à peu de frais via des services de diffusion en flux continu. Certes, les gens paient pour écouter de la musique, mais lorsqu'un artiste gagne l'équivalent d'un téléchargement pour mille flux, cela donne à réfléchir. Hormis quelques privilégiés, on ne peut plus compter sur les ventes comme principale source de revenus.

Par conséquent, il appartient non pas aux utilisateurs mais à la communauté musicale de chercher des solutions permettant d'instaurer un écosystème durable dans lequel les musiciens puissent travailler et les créateurs soient rémunérés équitablement en échange de l'utilisation de leurs œuvres. Il nous faut revoir à la fois la façon dont sont stockées les données et les règles régissant l'utilisation et le partage de ces données. Pour résumer, si nous voulons que nos chansons nous rapportent quelque chose, nous devons faire en sorte que les utilisateurs puissent interagir le plus simplement possible et à tous les niveaux avec notre musique et avec les métadonnées qui les accompagnent.

Quelle solution proposez-vous?

Il est temps que ceux qui participent à la création des œuvres prennent les commandes, chose qu'ils n'ont jamais faite jusqu'à présent. Nous sommes en première ligne et, de fait, nous savons ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas dans l'industrie musicale. Nous sommes les premiers à investir dans la musique, mais nous sommes également les derniers servis, car nous sommes le dernier maillon de la chaîne de valeur.

Avec la technologie actuelle, il n'y a aucune raison pour que la musique, l'argent et l'information ne puissent circuler librement entre les artistes et les personnes qui utilisent leurs œuvres. Quand j'ai découvert la chaîne de blocs, j'ai commencé à entrevoir les fondements d'un écosystème musical durable. C'est ce qui m'a incitée à lancer le projet Mycelia, qui vise à nouer le dialogue avec toutes les parties prenantes dans le but de transformer l'industrie musicale afin d'assurer ainsi un avenir prometteur aux créateurs. La mobilisation a été extraordinaire.

Comment fonctionne Mycelia?

Pour moi, Mycelia est une entité de confiance au sein de laquelle l'ensemble des parties prenantes, c'est-à-dire les entreprises de technologie, les maisons de disques, les sociétés de gestion collective, les plateformes de diffusion en flux continu et surtout les personnes qui sont au cœur de l'industrie musicale, à savoir les créateurs, peuvent réfléchir aux normes techniques, éthiques et commerciales qui doivent être mises en place pour dessiner un paysage musical durable dans lequel puissent s'épanouir les artistes.

Imaginez un label de qualité fondé sur un ensemble de normes définies par l'ensemble des acteurs qui participent à la création et à la diffusion de la musique. Très rapidement, on verrait apparaître de nouveaux services, car ces normes détermineraient les conditions d'utilisation de la musique. Ces normes permettraient aux entreprises de technologie et aux plateformes de disposer de précieuses informations sur la façon de développer les systèmes pour que les créateurs puissent travailler de façon efficace tout en étant certains d'être rémunérés équitablement.

Un des aspects essentiels du projet concerne la création d'une base de données fondée sur ces normes. Cette base de données réunirait dans ce que j'appelle des "spores" tout l'ADN des œuvres enregistrées et offrirait ainsi aux artistes, aux services en ligne et aux fans une source d'informations en ligne à la fois fiable et certifiée donnant accès à des renseignements sur les chansons et leurs conditions d'utilisation.

Selon une des normes, tous les services devraient alimenter ces spores en données. Les données permettant de déterminer où, quand et comment la musique est utilisée, et par qui, sont très précieuses pour nous autres les artistes. Lorsqu'elles sont bien utilisées, elles nous donnent la possibilité de connaître davantage notre public et ainsi de mieux promouvoir le fruit de notre travail et de mieux le monnayer.

Selon une autre de ces normes, des contrats intelligents seraient établis, définissant précisément les conditions de création et d'utilisation d'une œuvre dans différents contextes, que ce soit dans le cadre d'un mariage, d'une campagne publicitaire, etc. Avec ce type de contrat, chaque fois que l'œuvre serait utilisée, les artistes seraient informés et les redevances correspondantes versées directement à toutes les parties ayant participé à sa création.

Vous voulez donc créer une nouvelle plateforme musicale?

Non, Mycelia n'est pas une plateforme, mais plutôt un moyen d'encourager la création d'un nouvel écosystème

décentralisé fondé sur les nouvelles technologies, afin de rendre l'industrie musicale plus durable, plus juste, plus transparente et plus plaisante à la fois pour les musiciens et les fans.

Un nouveau marché de la musique et des métadonnées pourrait ainsi voir le jour, tout comme l'iPhone a contribué au développement du marché des applications. Les possibilités sont infinies. Imaginez que vous soyez en train de marcher dans les rues d'une ville comme Londres et que vous ayez la possibilité, à partir des données tirées des chansons contenues dans la base de données de Mycelia, de retrouver l'endroit précis où a été écrite votre chanson préférée ou encore le lieu où cette fameuse ligne de guitare a été composée. De fabuleuses applications pourraient être développées à partir des précieuses métadonnées contenues dans la base de données de Mycelia.

La concrétisation du projet Mycelia ouvrira les portes à de nouveaux acteurs et offrira de nouvelles possibilités à la fois aux artistes qui souhaitent tirer un revenu de leurs créations et aux entreprises qui souhaitent concéder des licences ou obtenir des droits pour pouvoir bénéficier d'une plus grande diversité musicale.

Je voudrais qu'il y ait une seule et unique source officielle certifiée qui réunisse l'ensemble des données des créateurs, à laquelle viendraient puiser les autres services en ligne. Je ne veux plus devoir négocier des contrats individuels avec plusieurs services et leur fournir de la musique. Je voudrais pouvoir conserver ma musique dans un endroit sûr qui fonctionne comme une balise, pour que ceux qui "cherchent" du matériel nouveau ou actualisé puissent le trouver facilement.

Quel rôle joue la chaîne de blocs dans ce projet?

Ce qu'il y a de formidable dans la chaîne de blocs, c'est que les blocs de données sont inviolables même dans un réseau décentralisé, ce qui signifie que l'on peut toujours compter sur l'intégrité du système. Les paiements distribués, les contrats intelligents et les réseaux décentralisés constituent un ensemble très prometteur. La chaîne de blocs présente un potentiel énorme en termes de rationalisation des processus existants et de nouvelles possibilités. Ce qu'il nous faut maintenant, c'est trouver le moyen d'exploiter cette technologie pour pouvoir créer l'industrie musicale du futur.

À cet égard, l'année dernière, j'ai décidé de tenter une expérience au moment de la diffusion de ma nouvelle chanson intitulée *Tiny Human*. J'ai téléchargé cette chanson sur mon site Web imogenheap.com, et j'y ai ajouté un blog, les paroles de la chanson, des informations sur ce qui avait inspiré la chanson, les pistes de l'enregist-

rement (stems, en anglais), un fichier vidéo, des illustrations, des renseignements sur les musiciens, ainsi que des conditions d'utilisation, de sorte que tout ce matériel soit accessible à chacun. Ensuite, j'ai attendu pour voir ce qui allait se passer. Un des services proposés pour télécharger la chanson était Ujo Music, et c'est via ce service que *Tiny Human* est devenue la toute première chanson pour laquelle des paiements ont été distribués par l'intermédiaire d'un contrat intelligent fondé sur la chaîne de blocs, dans ce cas Ethereum.

Avec qui travaillez-vous sur ce projet?

Le projet Mycelia est né tout d'abord de mes réflexions en tant qu'artiste sur la façon dont l'industrie musicale devrait évoluer. C'est plus tard, lorsque j'ai commencé à partager mes idées, que je me suis aperçue que de nombreuses personnes autour de moi avaient une vision similaire à cet égard. À présent, nous sommes de plus en plus à vouloir faire avancer les choses. Une personne en particulier, la musicienne Zoë Keating, me soutient dans ma démarche. C'est elle qui, la première, m'a parlé de la chaîne de blocs lorsque quand j'ai commencé à évoquer la notion de "balise". Par la suite, ceux qui ont véritablement fait avancer les choses sont l'auteur Jamie Bartlett ainsi que Vinay Gupta, véritable maître à penser dans ce domaine. Je travaille également en étroite collaboration avec la Featured Artists Coalition, le designer Andy Carne ainsi que Mark Simpkins, notre nouveau chef de projet.

Il est temps de parler sérieusement de l'avenir de l'industrie musicale et du rôle des musiciens dans celle-ci. Nous autres les créateurs sommes le moteur de l'industrie musicale, c'est pourquoi nous devons réfléchir à la façon de faire évoluer cette technologie ainsi que les autres technologies dans notre sens. En définitive, si nous en bénéficions, chacun en bénéficiera, car c'est uniquement ainsi que nous pourrons garantir un flot continu de musique de qualité à nos fans.

Êtes-vous optimiste quant à l'avenir de la musique?

Oui, car j'ai l'impression de faire quelque chose d'utile. Nous vivons actuellement une délicate période de transition et je tiens à faire avancer les choses pour ne pas passer à côté d'une génération de musiciens talentueux. J'espère sincèrement qu'un jour un système comme Mycelia existera. Ce système sera imposant, bien conçu, bien fourni et bien entretenu. Il donnera accès à une quantité considérable d'informations sur toute la musique enregistrée et permettra à la fois aux fans de se rencontrer ainsi qu'aux artistes de se surpasser et de disposer d'excellents moyens de retour d'information, créant ainsi des synergies à peine imaginables aujourd'hui.

Du pirate au corsaire : l'interprétation d'un musicien à propos du marché numérique

Bendik Hofseth, musicien

L'évolution du marché du numérique se poursuit sans relâche et touche chacun d'entre nous à plusieurs niveaux. Aujourd'hui plus que jamais, nous profitons tous des avantages d'être connectés en permanence: nous pouvons rester en contact avec notre famille et nos amis, où qu'ils soient, joindre qui l'on veut aux quatre coins de la planète pour un rendez-vous d'affaires, ou simplement rechercher des informations. Trouver et acquérir n'importe quel article est devenu un jeu d'enfant et visiter les sites les plus lointains, voire inexplorés, est désormais possible grâce aux plateformes de visite virtuelle. Enfin, le système de distribution en ligne présente d'énormes avantages en termes de coûts pour les entreprises et de bénéfices environnementaux pour la société.

UN RÉSEAU MONDIAL QUI REPOSE SUR BIEN DAVANTAGE QUE LA TECHNOLOGIE

Les fibres optiques interconnectées dessinent un nouveau réseau neuronal mondial qui véhicule non seulement des informations constituées de bits et d'octets mais également des messages qui viennent du cœur. Notre capacité de créer des liens par l'intermédiaire de l'Internet fait que nous nous sentons plus en sécurité, plus libres, plus à l'aise et plus ouverts.

Si la technologie est le socle de ce réseau global, elle ne saurait à elle seule créer ce lien social et culturel qui lui donne vie. Il faut des outils plus sensibles et universels pour nous donner envie de nous connecter durablement à ce réseau. Les marques et les célébrités internationales y contribuent – elles font partie de notre histoire commune. Mais ce sont les formes d'expression et de création artistique que l'homme a su développer des milliers d'années

durant pour communiquer et stimuler l'imagination qui font battre le cœur du réseau.

La musique a le pouvoir de dépasser les barrières linguistiques et culturelles grâce à la passion universelle que suscitent les rythmes et les sons. Une image peut véhiculer de manière ludique et originale un message qui ira droit au cœur de celui qui la regarde. Un poème ou une œuvre littéraire peut capturer un moment que chaque lecteur va interpréter en fonction de sa propre expérience. Ces créations artistiques ont eu un rôle inestimable s'agissant de rapprocher les hommes, d'ouvrir les esprits et les cœurs et de créer des liens de confiance entre les différents groupes sociaux et culturels à travers le temps.

VERS UN BOULEVERSEMENT DES MODÈLES ACTUELS

Mais alors que la transition numérique se poursuit, les modèles qui permettent depuis de nombreuses années aux artistes et aux créateurs d'être rémunérés pour leur travail sont de plus en plus remis en question. Les rapports actuels entre l'art, la législation, le droit d'auteur et les plateformes de services en ligne en sont la parfaite illustration.

Par plateformes de services en ligne, on entend généralement les moteurs de recherche, les réseaux sociaux ainsi que d'autres types d'agrégateurs de contenus. Également désignées sous le nom d'intermédiaires techniques, elles comprennent des sociétés telles que Facebook, Twitter, SoundCloud, TuneIn et bien d'autres. Actuellement, ces entités ne rétribuent qu'à la marge, voire pas du tout, les créateurs du contenu qu'elles se sont donné pour mission de distribuer.

Photo : Odd Geir Sæthner



Bendik Hofseth (ci-dessus) soutient qu'il existe un "écart de valeur ajoutée" entre ce que les plateformes de services en ligne reversent aux artistes et les recettes qu'elles tirent de l'exploitation de leurs œuvres.

L'ÉCART DE PLUS-VALUE

Il suffit de comparer les montants versés aux ayants droit par ces plateformes et les bénéfices qu'elles génèrent pour mesurer le différentiel de valeur produite. Quelle est la part de l'activité de ces plateformes – et de l'argent qu'elles gagnent – réellement imputable au fait de donner accès aux créations et aux œuvres protégées par le droit d'auteur? La détermination de ces pourcentages, par exemple sur la base de la façon dont ces plateformes génèrent des recettes publicitaires, permettrait de se faire une idée de ce qui pourrait constituer une redevance "raisonnable".

Les distributeurs de contenus numériques sous licence comme Spotify ou Netflix investissent 70% environ de leur chiffre d'affaires dans l'acquisition de contenu. C'est un taux normal pour une société dont la valeur et les recettes dépendent entièrement de la distribution de contenu culturel.

Mais d'autres plateformes de services, comme Facebook, ne fonctionnent pas sur ce modèle. Dans de nombreux pays, environ 60% des fils d'actualité consultés par les utilisateurs de Facebook sont constitués de contenu culturel et plus de 50% des recettes générées par la publicité native sont directement en lien avec ce contenu culturel. Pourtant, nul pourcentage des recettes générées par l'utilisation du contenu n'est reversé à ceux qui l'ont créé.

Un récent rapport du GESAC, le Groupement européen des sociétés d'auteurs et de compositeurs, qui représente pas moins d'un million de créateurs et d'ayants droit en Europe, estime qu'en 2014, en Europe, 23% des recettes générées par les plateformes de services – qui atteignent le chiffre colossal de cinq milliards d'euros – étaient directement liés à du contenu culturel. Si l'on y ajoute les recettes indirectes, cette proportion passe à 62%.

Sur la base de ces chiffres, les auteurs du rapport estiment qu'en 2014 Google aurait dû reverser la somme de trois milliards d'euros aux créateurs, et ce rien qu'en Europe. Et d'après ses derniers résultats (Google ayant récemment fait état d'une croissance de 13% par rapport à l'année précédente avec un bénéfice global de 23,42 milliards de dollars É.-U.) les sommes en jeu pour l'année 2015 seraient encore plus importantes.

Bendik Hofseth fait un parallèle entre la situation actuelle de l'économie numérique en évolution rapide, où un secteur en particulier se voit offrir la possibilité de se développer librement au détriment des autres, et l'autorisation donnée autrefois aux corsaires d'attaquer la flotte ennemie et de conserver leurs vaisseaux comme butin.





Photo : iStock.com/James Brey

LA VALEUR AJOUTÉE DES ARTISTES

Les artistes comme moi apportent une valeur sociale, morale et culturelle inestimable aux activités des intermédiaires techniques. Ce sont nos œuvres qui attirent les utilisateurs sur les réseaux sociaux et les moteurs de recherche. La création artistique est le ciment qui maintient les utilisateurs sur les plateformes de services et qui offre à celles-ci la prévisibilité nécessaire pour établir des modèles commerciaux rémunérateurs.

Facebook n'héberge-t-il pas autant d'œuvres et de métadonnées connexes que n'importe quel fournisseur de services? Google peut-il générer ces 23 milliards d'euros de bénéfices avec sa seule ingénierie et son seul réseau? L'argument moral n'est-il pas suffisamment clair et évident? Personne ne devrait pouvoir engranger des milliards d'euros de plus-value sur les créations d'autrui.

Que puis-je faire en tant que compositeur? Puis-je empêcher que mes chansons et mes compositions soient partagées? La question ne se pose même pas, surtout à l'échelle internationale où le droit moral est si controversé et où les cadres nationaux en matière de droit d'auteur varient énormément d'un pays à l'autre.

LA SITUATION A CHANGÉ

Aujourd'hui, si quelqu'un enregistre l'une de mes chansons pendant un concert et la diffuse sur YouTube, c'est à moi de demander à YouTube de la supprimer. Il me semble que ce sont eux qui devraient me demander mon autorisation avant de partager ma création. C'est moi qui fais le travail, mais eux qui en retirent tous les bénéfices. Facebook et Google auraient-ils la décence de partager une partie de leurs recettes avec leurs partenaires créateurs? Nous autres auteurs avons déjà lancé de nombreux appels à l'aide, mais ils sont jusque-là restés sans réponse. Puis-je demander à ma société pour les droits de représentation et d'exécution de négocier une licence d'utilisation avec ce type de plateforme de services? Nous avons tout tenté, mais les intermédiaires se contentent de répondre qu'ils n'ont pas besoin de licence puisqu'ils ne font rien d'illégal.

Certains prétendent que les créateurs devraient s'estimer heureux d'avoir accès à une plateforme qui assure la diffusion de leurs œuvres, avec ou sans le consentement des ayants droit.

Ce faisant, ils dévalorisent l'apport des artistes et ne voient pas que la disparition de l'incitation économique à la création porte préjudice non seulement aux créateurs, mais également à la société dans son ensemble.

LES INTERMÉDIAIRES TECHNIQUES BÉNÉFICIENT-ILS D'UN AVANTAGE INDU?

Le cadre juridique actuel fait que n'importe quelle entité qui se définit comme intermédiaire technique peut publier du contenu protégé par le droit d'auteur sur sa plateforme sans avoir à s'acquitter d'une redevance. D'autres entreprises, comme les start-ups, qui

font le choix d'inclure ces licences dans leurs modèles commerciaux partent donc avec un sérieux handicap contre leurs concurrents. Les politiques qui permettent aux plateformes de services de devenir de gigantesques monopoles non seulement sanctionnent le pillage des œuvres et le traitement défavorable des artistes, mais également faussent le marché et entravent la concurrence.

COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ?

Ce système à deux vitesses selon qu'il s'agit d'entreprises exploitant du contenu protégé sous licence, comme Spotify, ou de plateformes de services non agréées, trouve son origine en Europe dans une application ambiguë des dispositions d'exonération de responsabilité en matière de droit d'auteur pour les plateformes de services prévues par la directive européenne sur le commerce électronique (2000/31/CE), qui a introduit les procédures de notification et de retrait. Les dispositions d'exonération ont été introduites aux États-Unis d'Amérique avec la mise en œuvre de la loi sur le droit d'auteur à l'ère du numérique de 1998, intitulée "Digital Millennium Copyright Act" (DMCA). Ces mesures exonèrent effectivement les intermédiaires en ligne de toute responsabilité en cas d'atteinte involontaire au droit d'auteur, pour autant qu'ils retirent le contenu illicite sur plainte du titulaire. Au moment de l'adoption du DMCA et de la directive européenne, personne n'aurait pu prévoir le succès que les plateformes de services en ligne allaient connaître.

Dans une certaine mesure, les plateformes de services ont su habilement exploiter le flou juridique qui entoure la question de la responsabilité des intermédiaires : jusqu'où ces derniers peuvent-ils être considérés comme responsables du contenu qu'ils distribuent ? Cette épineuse question fait toujours l'objet d'un intense débat entre les décideurs.

Or, dans les faits, le simple volume des demandes de retrait reçues par un utilisateur de contenu protégé comme Google, par exemple, retarde d'autant le retrait effectif du contenu illicite. Qui plus est, ce contenu finit bien trop souvent par réapparaître à bref délai sur la même plateforme. Ainsi, en pratique, les procédures de notification et de retrait n'ont guère servi les intérêts des titulaires.

UNE INVERSION DES RÔLES ENTRE AYANTS DROIT ET UTILISATEURS

De par leur taille et leur poids, les géants technologiques comme Google ont même réussi, dans certains cas, à renverser le postulat fondamental du droit d'auteur selon lequel l'utilisateur est tenu de demander l'autorisation de l'auteur avant d'utiliser une œuvre protégée et les droits exclusifs y afférents (voir l'encadré).

À propos du droit d'auteur

Le droit d'auteur confère deux types de droits :

- a) **les droits patrimoniaux**, qui permettent au titulaire des droits de percevoir une rémunération pour l'exploitation de son œuvre par des tiers. La plupart des législations sur le droit d'auteur prévoient que le titulaire jouit du droit d'autoriser ou d'interdire certaines utilisations en rapport avec une œuvre ou, dans certains cas, de percevoir une rémunération pour l'utilisation de son œuvre (notamment dans le cadre de la gestion collective). Le titulaire des droits patrimoniaux sur une œuvre peut interdire ou autoriser les actes suivants :
 - la reproduction de l'œuvre sous différents formats, par exemple sous forme de publication imprimée ou d'enregistrement sonore;
 - son exécution ou sa représentation en public, par exemple dans une pièce de théâtre ou une œuvre musicale;
 - son enregistrement, par exemple sous forme de disques compacts ou de DVD;
 - sa diffusion par ondes, par câble ou par satellite;
 - sa traduction dans d'autres langues; et
 - son adaptation, consistant par exemple à transformer un roman en scénario pour le cinéma.
- b) **le droit moral**, qui protège les intérêts non économiques de l'auteur. À titre d'exemples d'attributs courants du droit moral, on peut notamment citer le droit de revendiquer la paternité d'une œuvre et le droit de s'opposer aux modifications d'une œuvre qui risquent de porter atteinte à la réputation du créateur.

Le projet de bibliothèque numérique de Google a clairement démontré cette inversion des rôles. Celui-ci avait pour but de numériser et de mettre en ligne autant de livres que possible, mais sans l'accord préalable des titulaires. À la place, ceux-ci se voyaient offrir la possibilité de faire part de leur opposition ou d'obtenir le retrait de leurs œuvres. Même si le projet a tourné court depuis, l'utilité manifeste d'une telle entreprise fait que les questions qu'elle a soulevées finiront par resurgir tôt ou tard.

QUELQUES CLÉS POUR AMÉLIORER LA SITUATION

En 2015, Google a reçu 554 millions de demandes de retrait. C'est beaucoup d'efforts de la part des créateurs et de leurs représentants pour empêcher les gens de commettre des infractions; il serait beaucoup plus utile de consacrer ces efforts et les ressources correspondantes à la distribution et à l'utilisation autorisées des contenus créatifs. La situation actuelle aurait pu être tout autre si :

- les dispositions d'exonération n'avaient pas été applicables à certains intermédiaires – en particulier ceux qui monnaient l'accès à l'information et aux contenus;
- les fournisseurs de contenus avaient mis en place des catalogues et des moteurs de recherche efficaces pour les œuvres protégées;
- les intermédiaires ne bénéficiant pas de clauses d'exonération avaient été tenus de vérifier si le contenu en question était protégé par le droit d'auteur avant de le rendre accessible (l'accès non autorisé à ce contenu étant considéré comme une atteinte indirecte).

Le passé mouvementé de l'industrie musicale en matière de lutte contre le piratage a souvent et injustement eu mauvaise presse. Toutefois, la situation actuelle dans l'industrie numérique n'est pas sans précédent historique.

LA LIBERTÉ SUR L'INTERNET : UN ÉCRAN DE FUMÉE MODERNE

Au cours de l'Histoire, les corsaires ont succédé aux pirates. Les corsaires étaient des civils autorisés par le pouvoir à attaquer la flotte ennemie en temps de guerre et à en conserver les navires comme butin. Nous assistons aujourd'hui à un scénario similaire au sein d'une économie numérique en évolution rapide où un secteur en particulier se voit accorder la possibilité de se développer librement au détriment des autres.

Il est vrai que la frontière entre un corsaire et un pirate a toujours été floue. Même si certains pirates ont pu solliciter l'approbation douteuse de leurs autorités pour se donner une apparente légitimité, il n'en demeure pas moins que, comme les corsaires, ils naviguaient sous faux pavillon afin d'entretenir la confusion et le chaos.

Le "contrat" qui lie actuellement les plateformes de services et le public était fondé à l'origine sur la liberté d'expression, la transparence et l'ouverture. Or, dans la pratique, ce sont d'autres critères, à savoir profit et monopole, qui ont pris le pas. Le faux pavillon sous lequel ces plateformes opèrent aujourd'hui est un principe dont les créateurs ont pensé à l'origine qu'il fonctionnerait sur le Net mais dont on sait aujourd'hui qu'il est creux et sans fondement. Ce faux pavillon est le plus sournois et trompeur qui soit : celui de la liberté sur l'Internet.

L'essor de l'industrie cinématographique chinoise

Emma Barraclough, rédactrice indépendante

Il y a 10 ans, lorsque Jeffrey Yang, avocat chez Reed Smith, est retourné dans sa ville natale de Shanghai après avoir travaillé pendant presque 10 années à Londres, il a trouvé les rues remplies de vendeurs ambulants proposant des DVD pirates. "Ils étaient à chaque coin de rue. On pouvait acheter les derniers films à succès dès leur sortie. Il me semblait inévitable que les DVD pirates allaient ruiner l'industrie du film", affirme-t-il.

Heureusement pour les dirigeants de l'industrie du film, Yang faisait preuve d'un excès de pessimisme. Au lieu de cela, l'essor de l'industrie cinématographique en Chine fait plutôt figure de réussite éclatante. Le scénario, qui met en scène une bataille contre des pirates, une révolution technologique et des bâtisseurs d'empires déterminés, mêle trois intrigues qui montrent comment l'industrie cinématographique en Chine a pu être sauvée des griffes des vendeurs de DVD pirates et comment, en chemin, elle a subi une profonde métamorphose.

LA FORTE HAUSSE DES VENTES DE PLACES DE CINÉMA

La première intrigue de ce récit tourne autour de l'engouement grandissant des jeunes citadins chinois et de la classe moyenne émergente en Chine pour la fréquentation des salles de cinéma. Selon l'Administration d'État pour la presse, l'édition, la radio, le cinéma et la télévision, les Chinois ont dépensé l'année dernière plus de 6,5 milliards de dollars É.-U. en places de cinéma, une hausse de pratiquement 50% par rapport à l'année précédente, et plus de 20 nouvelles salles de cinéma ont ouvert chaque jour afin de faire face à la demande. Si les recettes des salles de cinéma en Chine poursuivent leur croissance actuelle, elles dépasseront le chiffre de 11,9 milliards de dollars É.-U. d'ici la fin de 2017, devançant ainsi les États-Unis d'Amérique.

Les films chinois ont représenté un peu plus de 60% de ces recettes en salle, avec des films d'action et d'aventure issus de la production locale comme *Monster Hunt* et *Mojin: The Lost Legend* et la comédie *Lost in Hong Kong* figurant parmi les cinq films rapportant le plus de

recettes, aux côtés des superproductions américaines telles que *Fast and Furious 7* et *Avengers: l'ère d'Ultron*.

Selon Amy Liu, qui travaille pour le cabinet de consultants EntGroup spécialisé dans l'analyse des données relatives à l'industrie cinématographique, plus de 80% des recettes de l'industrie cinématographique chinoise proviennent des entrées en salle. Aux États-Unis d'Amérique en revanche, les ventes de DVD, de droits de diffusion et de produits dérivés rapportent autant d'argent aux cinéastes que la vente de billets. Toutefois, étant donné un taux de croissance à deux chiffres et une population s'élevant à environ quatre fois celle des États-Unis d'Amérique et qui reste largement inexploitée, le secteur du film en Chine possède un potentiel de croissance considérable, selon Qiaowei Shen qui enseigne le marketing à la Wharton School of Business de l'Université de Pennsylvanie. Selon Liu, bien que les cinéastes chinois, à l'instar de leurs homologues ailleurs dans le monde, continuent d'être confrontés aux problèmes de contrefaçon, de piratage de DVD et de diffusion illicite en flux continu des contenus cinématographiques, l'avenir est prometteur. "Jusqu'à tout récemment", poursuit-elle, "la Chine n'était pas en mesure de créer des marques autour des films issus de sa production nationale comme le fait Hollywood. Nous assistons actuellement à l'apparition de franchises cinématographiques et d'accords d'association de marques avec des entreprises locales". Les cinéastes chinois commencent à tirer parti de la demande des consommateurs en matière de produits dérivés liés au cinéma. L'an passé, Mtime, l'entreprise de vente en ligne de places de cinéma dont le siège se trouve à Beijing, a conclu avec Wanda, la plus importante chaîne de salles de cinéma en Chine, un accord qui prévoit l'ouverture de boutiques de vente au détail à l'intérieur des complexes cinématographiques afin de vendre des produits dérivés sous licence.

LA POLITIQUE DES POUVOIRS PUBLICS

La deuxième intrigue de l'histoire de l'industrie cinématographique en Chine évoque un engagement accru de la part du gouvernement envers les industries de la création. Andrew White, professeur agrégé en industries



Photo: Zhang Zhong

L'essor de l'industrie du film en Chine s'accompagne d'une hausse de la popularité et de la notoriété des stars du cinéma national (voir ci-dessus).

de la création et médias numériques à l'Université de Nottingham à Ningbo, explique qu'une industrie cinématographique nationale dynamique non seulement constitue un précieux instrument de propagande, mais également qu'elle peut aider la Chine sur son parcours vers un avenir postindustriel. "La Chine souhaite que ses villes puissent concurrencer Londres, Tokyo et New York, et elle est consciente d'avoir besoin d'industries de la création solides pour y parvenir", poursuit-il.

Cette tendance va de pair avec une approche plus rigoureuse en matière de protection de la propriété intellectuelle. Des projets de dispositions visant à renforcer la législation nationale sur le droit d'auteur, la ratification par la Chine en 2014 du Traité de Beijing sur les interprétations et exécutions audiovisuelles et une future loi sur la promotion de l'industrie cinématographique témoignent de la volonté du gouvernement de protéger le

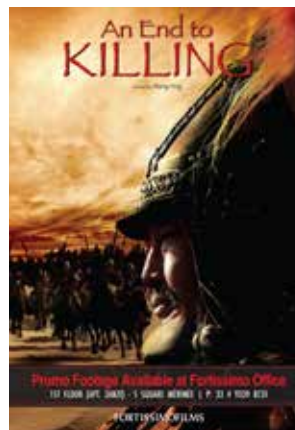


Photo: Avec la permission du Shandong Film Studio



Photo: Avec la permission de la Beijing Forbidden City Film Company Limited

Les Chinois ont dépensé l'année dernière plus de 6,5 milliards de dollars É.-U. en places de cinéma – une hausse de pratiquement 50% par rapport à l'année précédente – selon l'Administration d'État pour la presse, l'édition, la radio, le cinéma et la télévision. Les films chinois ont représenté un peu plus de 60% de ces entrées.



droit d'auteur au sein de l'industrie cinématographique en Chine. Cependant, bien que les juristes encouragent les cinéastes à utiliser la législation chinoise pour se défendre contre les atteintes au droit d'auteur, les dommages-intérêts demeurent faibles. "Les réparations ne sont pas aussi élevées qu'aux États-Unis d'Amérique et en Europe", précise Chen Jihong, avocat au sein du cabinet juridique Zhong Lun. Et d'ajouter que "si le préjudice réel que subit le titulaire du droit et les gains illicites réels ne peuvent pas être calculés, le plafond actuel de la compensation est fixé à 500 000 yuans (75 000 dollars É.-U.), ce qui limite beaucoup l'effet dissuasif en matière de films".

La décision du gouvernement d'imposer un plafond pour le nombre de films étrangers à l'affiche dans les salles de cinéma à travers le pays est également un élément essentiel de cette partie du récit. Bien qu'elle ne soit pas appréciée par les patrons de studios cinématographiques étrangers, cette politique de quotas a fourni le temps et l'espace nécessaires à la croissance de l'industrie nationale chinoise. La réglementation visant à dissuader les compagnies étrangères de produire leurs propres films en Chine a engendré des accords de coentreprise et de coproduction, donnant aux cinéastes chinois un meilleur accès au savoir-faire étranger et permettant l'entrée sur le marché chinois des entreprises étrangères. Avec le recul, le système controversé de quotas semble avoir cristallisé les intérêts en faveur de la sensibilisation à la propriété intellectuelle et du renforcement du système de droit d'auteur : les cinéastes chinois et les sociétés d'État qui distribuent les films étrangers ont tout autant intérêt à lutter contre le piratage que les producteurs hollywoodiens.

LES ÉCOSYSTÈMES TECHNOLOGIQUES

La troisième, et la plus importante des intrigues composant le récit de l'industrie cinématographique en Chine, porte sur une révolution technologique et sociale. Dans le même temps que la hausse du revenu disponible a fait de la fréquentation des salles de cinéma une des activités favorites des citoyens chinois, la technologie de l'Internet a connu une croissance spectaculaire. Le pays compte désormais plus d'utilisateurs en ligne qu'aucun autre et, sous l'effet de certaines politiques publiques incitatives, de nombreuses entreprises de technologie locales de premier rang ont vu le jour, du fabricant de smartphones Xiaomi aux trois plateformes Internet à grand succès connues collectivement sous le nom de BAT, à savoir : le moteur de recherche Baidu, l'opérateur de commerce électronique Alibaba et le réseau social Tencent.

Les entreprises du BAT appliquent des stratégies ambitieuses afin de créer ce que l'on appelle des écosystèmes en ligne/hors-ligne, qui incitent les consommateurs à

mener un nombre toujours croissant d'activités quotidiennes sur leurs plateformes, qu'il s'agisse d'acheter des places de cinéma ou de visionner des films. Afin de mieux pouvoir bâtir leurs empires, les entreprises du BAT, ainsi que d'autres plateformes, produisent elles-mêmes leurs propres contenus audiovisuels et concluent des accords avec des partenaires dans l'ensemble de la chaîne de distribution du contenu. À titre d'exemple, en 2013, Baidu a racheté le fournisseur de vidéo sur l'Internet PPS. L'année suivante, l'entreprise a levé auprès de Xiaomi un montant de 300 millions de dollars É.-U. pour sa plateforme de diffusion vidéo en flux iQiyi. Cet accord est survenu la semaine durant laquelle Xiaomi a pris une participation dans Youku Tudou, une autre plateforme de diffusion vidéo en flux appartenant à Alibaba. L'année dernière, Alibaba et Tencent ont renforcé leur participation dans la compagnie Huayi Brothers, la plus importante société cinématographique chinoise privée, qui a produit le film *Mojin: The Lost Legend*.

Au vu des 650 millions d'utilisateurs d'Internet que compte la Chine, il est aisé de comprendre pourquoi les entreprises portent tellement d'intérêt au potentiel des plateformes en ligne. En ce qui concerne la propriété intellectuelle, l'important est que les accords liés au droit d'auteur sont désormais au cœur de la croissance de ces entreprises. Les plateformes veulent tirer parti du cinéma afin de favoriser la croissance des jeux sur appareils mobiles, des produits dérivés et d'autres formes de divertissement pour créer leurs propres écosystèmes. "Les accords de propriété intellectuelle sont à la mode", explique Nic Garnett, consultant en droit d'auteur et en commerce électronique chez Tilleke & Gibbins. "Il s'agit de diffuser la propriété intellectuelle, qui se rapporte essentiellement au répertoire local, à travers l'ensemble des plateformes. Il est intéressant de constater que la propriété intellectuelle ne constitue plus un frein à l'innovation, mais plutôt une stimulation. La perspective d'acquiescer des droits de propriété intellectuelle est la clef de voûte de ces empires en cours de création", déclare-t-il.

Les entreprises du BAT, ainsi que d'autres du même genre, sont en train de gommer la distinction entre les différents types de contenus audiovisuels, permettant ainsi aux utilisateurs de visionner sur différents appareils des superproductions cinématographiques, des téléfilms, des contenus produits par les utilisateurs, des émissions de télévision et un nombre croissant de programmes autoproduits. Ces entreprises explorent aussi différents modèles commerciaux, qui vont des solutions fondées sur les recettes publicitaires au paiement à la carte, en passant par les formules d'abonnement. Leur but, que beaucoup au sein de l'industrie mondiale du film partagent, est de faire en sorte que leurs écosys-

tèmes respectifs couvrent tous les aspects du marché afin que les utilisateurs aient davantage intérêt à accéder aux contenus de façon légale, quitte à payer, plutôt que de rechercher des contenus pirates.

Contrairement aux chaînes de cinéma et aux fabricants de DVD, les plateformes en ligne ont en outre réussi à accumuler de grandes quantités de données concernant les préférences de leurs utilisateurs : le type de musique qu'ils écoutent, les achats qu'ils effectuent sur l'Internet, et les vedettes de cinéma dont ils suivent l'actualité sur les réseaux sociaux. Cela leur permet de recouper les données afin de produire des films adaptés aux goûts culturels de leur audience. "La création cinématographique en Chine tient plus de la science et de la logique que de la créativité", explique en plaisantant Amy Liu de EntGroup. Une telle approche commerciale n'aide peut-être pas les cinéastes chinois à remporter des prix internationaux, mais elle contribue à assurer la pérennité financière de l'industrie.

En l'absence des industries traditionnelles du droit d'auteur puissantes et interconnectées qui existent ailleurs, les nouvelles entreprises en ligne chinoises ont eu plus de liberté pour se développer de manière novatrice. "Les jeunes dirigeants chinois ne connaissent que l'exploitation des contenus en ligne", précise Garnett. "C'est ce qui distingue la Chine de l'Europe et des États-Unis d'Amérique, où les responsables se préoccupent constamment de savoir si cela ne risque pas de cannibaliser la production existante."

Les bonds technologiques effectués par la Chine ne signifient pas que le passage de l'industrie cinématographique nationale aux solutions en ligne se soit déroulé sans difficulté. Les cinéastes continuent d'être confrontés de façon importante au piratage en ligne, malgré le fait que les tribunaux chinois se montrent de plus en plus sévères à l'encontre des plateformes qui facilitent les atteintes au droit d'auteur et des annonceurs qui permettent aux sites illicites d'exister. Les responsables de l'application des droits de propriété intellectuelle font fermer de plus en plus de services illicites de diffusion en flux, déclare Han Yufeng, ancien juge exerçant actuellement au sein du cabinet juridique Lung Tin, tandis que Zhang Wenlong, administrateur de programme au sein de l'Administration nationale chinoise du droit d'auteur, avertit les pirates qu'ils s'exposent cette année à des poursuites plus ciblées dans le cadre de la campagne annuelle "Sword Net". Même le représentant des États-Unis d'Amérique pour le commerce s'est félicité dans son rapport annuel "spécial 301" des efforts récents déployés par les autorités chinoises pour lutter contre le piratage, faisant état d'une amende administrative record de 42 millions de dollars

É.-U. imposée en 2014 à QVOD, un site Web de diffusion de vidéos en flux, pour avoir mis à la disposition de ses abonnés des films et des émissions de télévision pirates.

Après des débuts souvent entachés de flou juridique, de nombreuses plateformes en ligne chinoises ont élaboré des modèles commerciaux légitimes et figurent parmi les entreprises de technologies les plus cotées au monde. Des mécanismes de notification et de retrait permettant de signaler et de supprimer les contenus portant atteinte au droit d'auteur comptent désormais au nombre des fonctionnalités courantes sur les grands sites Web. De ce fait, les redevances de licence perçues par les cinéastes sont en forte augmentation.

LE PROCHAIN ÉPISODE?

La Chine est, d'une certaine manière, devenue un laboratoire d'essai en matière de droit d'auteur grâce aux modèles commerciaux élaborés par les entreprises chinoises afin de distribuer en ligne les contenus cinématographiques et audiovisuels, et qui font l'objet d'un suivi minutieux de la part des responsables et des chercheurs au sein de l'industrie. À titre d'exemple, un groupe de chercheurs dirigés par Shen Xiaobai, maître de conférences à l'Université d'Édimbourg, travaille actuellement pour CREATE, le Centre des conseils de la recherche du Royaume-Uni pour le droit d'auteur et les nouveaux modèles commerciaux dans le secteur de l'économie de la création, à un projet qui porte principalement sur les nouveaux modèles pour les œuvres cinématographiques et musicales numériques et sur la production et la distribution des œuvres de fiction sous forme électronique en Chine.

"Les entreprises chinoises, qui avaient jusqu'à lors l'impression de subir le système de la propriété intellectuelle, réfléchissent désormais à la manière de l'utiliser à leur avantage", explique Shen. "Elles rassemblent leurs meilleurs spécialistes afin d'adapter et d'améliorer de façon créative ces outils et de les tester sur le marché chinois. Elles subissent peut-être moins de contraintes que leurs homologues pour ce qui est de l'imagination créative en matière de nouveaux modèles commerciaux", précise-t-il.

L'histoire de l'industrie cinématographique en Chine est complexe et nous apporte énormément d'enseignements concernant les nouveaux modèles commerciaux au sein des industries du droit d'auteur, les limites de plus en plus floues entre les films et les autres contenus audiovisuels et le caractère évolutif du mode de consommation de ces contenus. Il s'agit peut-être là du premier épisode d'une longue série.



Quand le jeu vidéo devient réalité virtuelle : un entretien avec Sony Interactive Entertainment

Jonah Asher, Bureau extérieur de l'OMPI
au Japon

THE PLAYROOM

VR



Le jeu vidéo est aujourd'hui devenu l'une des formes les plus populaires du divertissement de masse du monde.

Photo : Sony Interactive Entertainment Europe



Les entreprises comme Sony Interactive Entertainment investissent beaucoup de temps et d'énergie dans la mise au point de nouvelles technologies, comme les services de lecture de jeux vidéo en continu et la réalité virtuelle, dans le but d'offrir de nouvelles expériences vidéoludiques aux différents groupes de joueurs.

Le jeu vidéo, où se rencontrent création artistique et technologie de pointe, est aujourd'hui devenu l'une des formes les plus populaires du divertissement de masse du monde. Connue essentiellement pour sa console PlayStation®, la société Sony Interactive Entertainment LLC (SIE, anciennement Sony Interactive Entertainment Incorporated) a forgé le paysage d'une industrie mondiale du jeu vidéo de plusieurs milliards de dollars durant plus de 20 années. La PlayStation® de Sony, dont le premier modèle a été lancé en 1994, en est maintenant dans sa quatrième génération de consoles et avec le lancement de son casque de réalité virtuelle PlayStation®VR (PS VR) prévu en octobre 2016, les joueurs vont désormais pouvoir s'essayer à une toute nouvelle expérience de jeu. Dans cet entretien, M. Ryosuke Senoguchi, vice-président chargé des questions de propriété intellectuelle, et Mme Saori Ikeda, chargée de communication institutionnelle chez SIE, évoquent la croissance spectaculaire du marché mondial du jeu vidéo, l'avenir de l'industrie vidéoludique ainsi que l'importance de la propriété intellectuelle pour la société.

À quoi une telle croissance est-elle due?

Saori Ikeda : Les smartphones ont largement contribué à la popularisation des jeux vidéo, créant ainsi une nouvelle communauté de joueurs; ces derniers commencent, pour la plupart, avec des jeux pour smartphones pour ensuite se tourner vers les consoles, qui offrent une expérience de jeu plus immersive et étendue. La lecture de contenus vidéo en continu gagne également du terrain, en particulier aux États-Unis d'Amérique, et présente un réel potentiel pour ce secteur. Avec la sortie récente chez SIE du service PlayStation™Now,



Photo : Sony Interactive Entertainment

Pour Sony Interactive Entertainment, l'industrie du jeu vidéo sera fortement marquée par le concept de réalité virtuelle. La société prévoit de lancer son casque de réalité virtuelle PlayStation®VR (PS VR) en octobre 2016.



Photo : Sony Interactive Entertainment

une plateforme de lecture en continu mise à disposition sur un espace de stockage dématérialisé, les joueurs accèdent à un catalogue de titres PlayStation® 3 (PS3™) directement sur cet espace, disponibles à la location à l'unité ou sur abonnement. Ce service permet de jouer sur différents appareils interconnectés, y compris certains modèles de télévision, sans avoir à disposer de sa propre console; cela ouvrira l'univers de PlayStation® à beaucoup d'autres utilisateurs.

De quelle manière l'industrie du jeu vidéo va-t-elle évoluer?

Ryosuke Senoguchi: Les entreprises comme SIE investissent beaucoup de temps et d'énergie dans la mise au point de nouvelles technologies, comme les services de lecture de jeux vidéo en continu et la réalité virtuelle, dans le but d'offrir de nouvelles expériences vidéoludiques aux différents groupes de joueurs. Cet investissement, qui contribue fortement au renouvellement du jeu vidéo, n'a été rendu possible qu'avec l'évolution rapide de l'infor-

matique, grâce à une vitesse accrue des processeurs centraux et des processeurs graphiques, une meilleure infrastructure et, dans le cas de la réalité virtuelle, une définition d'écran plus élevée et une technologie avancée en matière de caméras et de capteurs des mouvements de la tête.

Avant la PlayStation®, la plupart des jeux vidéo étaient conçus pour un format de type cartouche, puis PlayStation® a utilisé la technologie du disque optique, qui a constitué l'un de ses plus importants atouts en termes de propriété intellectuelle.

Ce sont les progrès réalisés au niveau du support qui ont véritablement tracé la route de l'évolution du contenu logiciel. Nous avons commencé avec le CD-ROM puis le DVD s'est imposé comme la nouvelle norme. Nous avons mis un certain temps à intégrer ces innovations au sein de nos consoles, mais c'est grâce au disque compact que nous avons été l'une des premières entreprises à utiliser des polygones et des environnements 3D dans

nos jeux vidéo. C'est cette avancée, selon moi, qui a valu le succès de PlayStation®.

Saori Ikeda: La technologie évolue constamment et va continuer de façonner le monde du jeu vidéo, tout comme son industrie. De même pour les fonctionnalités et les services disponibles en continu, qui contribuent à cette évolution. Par exemple, les systèmes d'échange permettant des interactions sociales, essentiels à la PlayStation® 4 (PS4™): la fonction "SHARE", présente sur la manette de la PS4™, permet au joueur de partager ses moments de réussite sur simple pression du bouton. Les joueurs font alors plus que de jouer à un jeu vidéo, ils sont connectés les uns aux autres à travers les communautés en ligne et les réseaux sociaux. Il s'agit là aussi d'une composante essentielle de l'avenir de l'industrie vidéoludique.

Quelle sera la prochaine étape de l'évolution du jeu vidéo?

Saori Ikeda: Comme la plupart des entreprises à lancer leur équipement de réalité virtuelle cette année, nous pensons que l'industrie du jeu vidéo sera fortement marquée par le concept de réalité virtuelle, qui sera très populaire. Dans cette optique, nous lancerons notre casque de réalité virtuelle PlayStation®VR (PS VR) en octobre et nous sommes très impatients.

Ryosuke Senoguchi: L'une des principales difficultés de développement du PS VR consistait à pallier les effets de nausées (ou cinétose) ressentis par les joueurs. Ce phénomène, qui peut varier d'une personne à l'autre, se ressent parfois en jouant avec ce type de casque et, dès lors, nous avons concentré nos efforts dans le développement du contenu matériel et logiciel du casque de façon à réduire au mieux les effets de cinétose. Après tout, nous ne tenons pas à ce que les joueurs aient le mal de mer!

Saori Ikeda: Un autre défi à relever pour nous – ainsi que pour nos concurrents – réside dans le fait que pour avoir compris le fonctionnement d'un casque de réalité virtuelle, il faut impérativement l'avoir testé au préalable. Ainsi, jouer à un jeu vidéo sur un écran plat présente une approche complètement différente d'une expérience de jeu à travers un casque de réalité virtuelle. Actuellement, il est possible d'expérimenter le PS VR uniquement lors de grands événements, ou à échelle industrielle, mais nous entendons nous rapprocher des utilisateurs en mettant le casque à leur disposition, par exemple, chez les distributeurs, afin de laisser les joueurs le tester par eux-mêmes. Dans un premier temps, il est probable que seuls les joueurs passionnés adoptent cette technologie

d'avant-garde, mais nous espérons que leur enthousiasme contribuera à sa popularisation et que la réalité virtuelle finira par devenir une expérience de jeu que chacun saura apprécier.

Ryosuke Senoguchi: L'utilisation du PS VR vise avant tout le cadre du jeu vidéo mais le système en soi trouvera certainement bien d'autres applications possibles dans beaucoup de secteurs différents. C'est une donnée dont nous avons tenu compte dans l'élaboration de notre stratégie de propriété intellectuelle pour notre casque.

Les contenus adaptés à la réalité virtuelle seront-ils assez nombreux?

Saori Ikeda: SIE s'est efforcé de rendre le développement des logiciels facile à intégrer à nos consoles, et comme nous avons su entretenir d'excellentes relations avec les développeurs, cela ne devrait pas poser de problème particulier. En outre, le développement de jeux pour le PS VR s'avère relativement simple étant donné que le système de fonctionnement de la PS4™ pour le PS VR se base sur une architecture semblable à celle du PC. Tout au long du processus de recherche-développement, nous communiquons directement avec les développeurs pour nous assurer de concevoir une architecture et des fonctionnalités qui leur permettront de créer du contenu logiciel facile à intégrer à nos consoles.

En quoi la propriété intellectuelle est-elle importante pour SIE?

Ryosuke Senoguchi: Nous faisons appel à la protection des droits de propriété intellectuelle pour réduire les risques de poursuites et, bien sûr, pour protéger nos produits et en empêcher la copie par des tiers. La propriété intellectuelle est un outil fondamental pour une société comme SIE, qui lui permet de gagner des parts de marché et d'en créer de nouvelles. L'une des plus grandes difficultés en matière de propriété intellectuelle pour l'industrie vidéoludique relève de la protection des droits d'auteur et de la nécessité de protéger le contenu créatif. Ainsi, nous protégeons toutes nos technologies, notamment PlayStation®, à l'aide de brevets, une démarche qui contribue également à notre succès. Les demandes d'enregistrement de marques constituent notre principale activité, en particulier pour nos consoles. Créer et protéger une marque à succès constitue un défi de taille.

Comme nous produisons à la fois les consoles et les logiciels compatibles avec ceux-ci, nous entendons fournir une gamme complète de produits. De manière générale,

l'ensemble de nos activités relatives à la protection de la propriété intellectuelle a pour but de satisfaire nos joueurs et de leur offrir "tout l'univers de PlayStation®". La marque PlayStation® est extrêmement importante aux yeux de SIE.

Pouvez-vous nous en dire plus sur les problématiques liées au développement de jeux vidéo?

Ryosuke Senoguchi: Développer une console et un jeu vidéo qui sauront être appréciés du public constitue un véritable défi. Les produits PlayStation® sont aujourd'hui présents dans 124 pays, et chacun d'eux possède sa propre culture et ses traditions, avec une économie et un revenu différents. Toutes ces données sont à prendre en compte lorsque nous développons un nouveau produit, car nous n'avons aucune garantie qu'un jeu devenu populaire au Japon rencontrera le même succès sur d'autres marchés.

De même en ce qui concerne la création de logiciels et le développement de produits qui pourront être appréciés sur la durée et dont l'utilisateur trouvera encore un intérêt dans une dizaine d'années. À l'inverse d'autres produits de consommation, la durée de vie d'une PlayStation® peut atteindre 10 ans, voire plus, ce qui était le cas de sa console originale. C'est pourquoi les activités de recherche-développement demandent du temps, car il nous faut penser à une manière d'élaborer et de lancer une technologie qui soit non seulement innovante mais qui permette également d'intégrer des avancées futures, qui n'ont pas encore été conçues aujourd'hui.

Étant donné la longue durée de vie de nos produits, du point de vue de la propriété intellectuelle, il devient essentiel pour nous d'assurer une protection efficace de nos produits et services, et je ne peux qu'en souligner l'importance. Notre stratégie de propriété intellectuelle demeure un point central du succès à long terme des produits PlayStation®. Cela se révèle particulièrement vrai à l'heure actuelle, où les consoles de salon deviennent un bien de consommation de plus en plus courant. Une stratégie efficace de propriété intellectuelle nous permet ainsi de tirer au mieux des avantages de nos produits.

Avez-vous rencontré des difficultés majeures en termes d'atteinte aux droits de propriété intellectuelle?

Ryosuke Senoguchi: De manière générale, il était plus difficile de protéger les créateurs il y a quelques années en raison des différentes législations en matière de

droits d'auteur qui pouvaient énormément varier selon les pays. Beaucoup de changements ont eu lieu depuis avec une meilleure harmonisation de ces lois à l'échelle internationale. Le cadre juridique est devenu bien moins contraignant en termes de protection de la création industrielle tandis que d'énormes progrès ont été réalisés dans la prévention des atteintes aux droits de propriété intellectuelle au niveau mondial. Bien entendu, les activités malveillantes en ligne deviennent une menace de plus en plus courante et nous mettons tout en œuvre pour contrer ce type d'activité. Nous mettons essentiellement sur la gestion et la limitation des dégâts en cas de crise et avons mis en place toutes les mesures de prévention techniques et juridiques possibles afin de nous prémunir de ce genre d'attaques.

Le système de propriété intellectuelle doit-il évoluer, selon vous?

Ryosuke Senoguchi: En matière de droits d'auteur, le système continuera d'évoluer au rythme des avancées technologiques et des développements du marché. En ce qui concerne les droits en matière de dessins et modèles, nous nous félicitons des efforts déployés par l'OMPI en vue de simplifier le système de La Haye concernant l'enregistrement international des dessins et modèles industriels et afin de rendre celui-ci plus économique. Par contre, en termes de lois sur les brevets, l'industrie du jeu vidéo se heurte à une problématique qui touche l'ensemble du secteur, à savoir la protection juridique des innovations liées à l'Internet et à l'hébergement des serveurs dans tous les pays concernés par une telle protection.

Quel est votre jeu vidéo favori?

Ryosuke Senoguchi: J'aime beaucoup les jeux de tir à la première personne et *Destiny* sur PS4™ est un jeu auquel j'ai particulièrement accroché. J'ai également beaucoup aimé *STAR WARS™ Battlefront™*: mon fils l'a acheté l'an dernier, mais je crois y avoir joué davantage!

Google et les moteurs de la créativité et de l'innovation dans l'économie numérique

Fred Von Lohmann, avocat responsable des questions de droit d'auteur chez Google

On a fait couler beaucoup d'encre sur la façon dont la protection des droits exclusifs de propriété intellectuelle a contribué à promouvoir l'innovation, la création et la culture. Or, dans l'économie numérique actuelle, ce constat a un corollaire: limiter raisonnablement ces droits exclusifs semble tout aussi essentiel au développement de l'innovation, de la créativité et de la culture. Dans le domaine du droit d'auteur en particulier, les limitations stimulent la croissance économique en ouvrant de nouvelles opportunités aux créateurs et en favorisant l'incubation de nouvelles technologies. Les limitations et exceptions relatives au droit d'auteur apparaissent donc non pas comme des contraintes subies mais comme des outils allant de pair avec les droits exclusifs pour créer des incitations à la culture et à l'innovation.

Prenons quatre exemples issus de notre économie numérique: les plateformes, la copie privée, le remix et l'apprentissage automatique. Quel est le point commun entre ces différents sujets? Dans chaque cas, des limitations raisonnables du droit d'auteur jouent un rôle clé en donnant aux créateurs et aux innovateurs l'incitation nécessaire à la création. Ces incitations vont à leur tour encourager la créativité et l'investissement, comme est censée le faire toute bonne politique en matière de droit d'auteur.

LES PLATEFORMES

Actuellement, plus de 400 heures de vidéos sont publiées sur YouTube *chaque minute*. Une grande partie de ce foisonnement créatif n'aurait pu voir le jour sans l'existence de plateformes en ligne comme YouTube, qui ont permis tant aux amateurs qu'aux professionnels de toucher un public mondial. Une croissance fulgurante de la créativité s'observe également sur de nombreuses autres plateformes, telles que Facebook, Twitter et Snapchat, où sont postées chaque jour plus de 1,8 milliard de nouvelles photos. Les développeurs créent aujourd'hui plus de logi-

ciels que jamais auparavant grâce aux nouvelles possibilités qu'offrent les plateformes comme GitHub, l'iTunes Store d'Apple et le Play Store de Google. Les journalistes et écrivains font entendre leur voix sur Blogger, Medium et Tumblr, tandis que les nouveaux musiciens prospèrent sur BandPage, SoundCloud et, bien entendu, YouTube. En bref, la création jouit d'un regain de croissance foudroyant. La raison? Elle est due en grande partie à la pléthore de nouvelles plateformes en ligne qui permettent aux créateurs de trouver leur public pour un coût minime, voire nul.

Lorsqu'il s'agit de plateformes en ligne, la question de la législation en matière de droit d'auteur demeure au centre des discussions. Sans les "clauses d'immunité" raisonnables en cas d'atteinte au droit d'auteur, toutes ces plateformes n'existeraient pas sous leur forme actuelle. Les États-Unis d'Amérique, par exemple, ont mis en œuvre la loi sur le droit d'auteur à l'ère du numérique de 1998, le "Digital Millennium Copyright Act" (DMCA), qui limite la responsabilité des fournisseurs de services en ligne en matière de droit d'auteur pour autant qu'ils mettent en œuvre des mesures telles que des "mécanismes de notification et de retrait", dans le but d'aider les titulaires de droits à lutter contre les atteintes commises en ligne. L'Europe a adopté des dispositions du même genre en 2000 et, plus récemment, a transposé cette approche dans une série d'accords commerciaux bilatéraux et multilatéraux. Les plateformes en ligne qui suscitent de nouveaux flux de créativité dépendent étroitement de ce genre d'éléments de flexibilité.

LA COPIE PRIVÉE

Aujourd'hui, quoi de plus naturel dans notre environnement numérique que de pouvoir accéder à nos fichiers personnels, en tout temps, n'importe où et sur n'importe quel appareil? Et pourtant, si la législation en matière de droit d'auteur était appliquée de façon stricte, ce geste banal pourrait être considéré comme une possible atteinte au droit d'auteur.



Photo: Fred Von Lohmann

“À l’ère du numérique, le ‘remix’ est au centre du travail de nombreux créateurs qui détournent et transforment des œuvres existantes pour analyser, critiquer, célébrer ou moquer notre culture influencée par les médias de masse”, déclare Fred Von Lohmann.

Fort heureusement, la plupart des économies actuelles disposent d’exceptions au droit d’auteur qui tiennent compte de la réalité numérique de notre temps. Certains pays comme la France et l’Allemagne prévoient des exceptions au titre de la “copie privée”, tandis que d’autres, comme les États-Unis d’Amérique, s’appuient sur des exceptions plus générales comme “l’usage loyal”. Quel que soit leur nom, ces éléments de flexibilité dans la législation sur le droit d’auteur sont absolument essentiels pour permettre au consommateur de recueillir les fruits du numérique. Sans eux, les activités les plus banales, comme naviguer sur l’Internet, sauvegarder le contenu de notre ordinateur ou encore copier des morceaux de musique sur notre téléphone, pourraient engager notre responsabilité. Même théorique, un tel risque saperait la légitimité de la législation sur le droit d’auteur aux yeux du public. Et si un tel conflit entre l’informatique mobile et le droit d’auteur devait se concrétiser, les fournisseurs de services de stockage dématérialisés finiraient par se retirer du marché au détriment de l’innovation, de la concurrence et du bien-être des consommateurs.

C’est pourquoi le très influent rapport Hargreaves de 2011 du Gouvernement britannique recommandait vivement l’adoption d’une exception moderne en faveur de la copie

privée. Deux raisons à cela : premièrement, préserver la légitimité du droit d’auteur aux yeux du public et, deuxièmement, stimuler l’innovation dans les technologies mobiles et dématérialisées, qui dépendent de la copie privée. Si le Royaume-Uni doit encore donner suite à cette recommandation, le rapport Hargreaves peut s’avérer très instructif pour toute économie moderne qui souhaite se doter d’une législation sur le droit d’auteur qui réponde aux attentes légitimes des consommateurs. Et même dans les pays qui ont adopté une exception pour la copie privée, nous devons nous assurer que les exceptions mises en place à l’ère des photocopieurs restent en phase avec les besoins et les attentes des utilisateurs de téléphones mobiles que nous sommes devenus.

LE REMIX

Le fait que les créateurs s’inspirent souvent d’œuvres préexistantes pour produire leurs propres créations n’a rien de surprenant, puisque cela fait partie du processus créatif. Mais, à l’ère du numérique, le “remix” est au centre du travail de nombreux créateurs qui détournent et transforment des œuvres existantes pour analyser, critiquer, célébrer ou moquer notre culture influencée par les médias de masse. Des émissions comme *The Daily Show*



Photo : iStock.com/Viktor Lugovskoy

Actuellement, plus de 400 heures de vidéos sont publiées sur YouTube *chaque minute*. Sans les "clauses d'immunité" raisonnable en cas d'atteinte au droit d'auteur, les plateformes en ligne comme YouTube n'existeraient pas sous leur forme actuelle et la plupart des nouvelles créations qui en ont résulté n'auraient pu voir le jour, explique Fred Von Lohmann.

aux États-Unis d'Amérique parodient chaque soir les programmes d'information du câble, en reprenant des extraits de vidéos diffusées par d'autres chaînes d'information. Les YouTubeurs modifient et commentent le contenu publié par les uns et les autres le plus naturellement du monde. Des stars mondiales comme Psy en République de Corée et DJ Baauer aux États-Unis d'Amérique, ont été propulsées sur la voie de la célébrité grâce aux milliers de fans qui ont partagé des versions remixées et réinterprétées de leurs clips les plus connus. Les joueurs qui débutent à Minecraft peuvent s'inspirer de guides qui comprennent des captures vidéos du jeu disponibles sur YouTube. Même la Maison Blanche s'est mise à utiliser les "mèmes" pour faire valoir ses opinions sur des questions telles que le récent accord sur le nucléaire iranien.

Dans cette "culture du remix" actuelle, il semble évident que la législation sur le droit d'auteur ne saurait traiter ce type d'œuvres détournées comme du piratage. Là encore, une limitation raisonnable des droits exclusifs peut servir d'incitation à la création et à l'innovation. Les pays qui reconnaissent l'"usage loyal", par exemple, peuvent ainsi appliquer cette exception à la pratique du remixage tout en protégeant les créateurs contre les utilisations qui réduisent leurs débouchés. Le Canada, par exemple, a récemment adopté une exception en vue d'autoriser certaines pratiques de remixage vidéo à but non commercial. Les exceptions traditionnelles en faveur des citations peuvent également être modernisées afin d'intégrer ces nouvelles pratiques culturelles, offrant à davantage de créateurs la possibilité de s'inspirer du travail de leurs prédécesseurs.

L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE

Si les plateformes en ligne, les appareils mobiles et les services de stockage dématérialisé s'imposent en tant que technologies à part entière, nous devons garder à l'esprit que la valeur de ce qui n'a pas encore été inventé dépasse toujours la valeur de ce qui existe déjà. Même s'il est impossible de prédire l'avenir, les signes avant-coureurs laissent à penser que l'apprentissage automatique jouera un rôle essentiel dans le prochain bond en avant en matière d'innovation et de croissance économique.

Encore une fois, des limitations raisonnables du droit d'auteur ont un rôle essentiel à jouer. En effet, les technologies d'apprentissage automatique font généralement appel à d'énormes quantités de données et d'informations à analyser. Ces séries de données peuvent comprendre des éléments protégés par le droit d'auteur. Imaginons que nous créons un système de traduction automatique au moyen d'un corpus d'ouvrages traduits dans plusieurs langues, ou un système de diagnostic médical fondé sur des textes et des articles scientifiques, ou encore un système de reconnaissance d'images qui se fonde sur des millions de photographies. Ces types d'utilisations intermédiaires et non apparentes d'éléments protégés ne portent en rien préjudice aux débouchés commerciaux pour ces mêmes éléments. Cela prouve une fois de plus à quel point des limitations du droit d'auteur bien conçues peuvent et doivent stimuler la croissance, la concurrence et l'innovation.

Cela fait trop longtemps que l'accent est mis sur les droits exclusifs en tant que principal moteur de l'investissement dans l'innovation, la culture et la créativité. Il ne fait aucun doute que les droits exclusifs sont un élément essentiel de notre système mondial de propriété intellectuelle. Mais nous devons admettre que les limitations et les exceptions relatives à ces droits jouent un rôle tout aussi important dans la formation des incitations propres à stimuler la créativité et la culture ainsi que l'innovation technologique.

Le Copyright Hub : une licence pour la création

Richard Hooper, président,
The Copyright Hub Foundation,
Londres (Royaume-Uni)

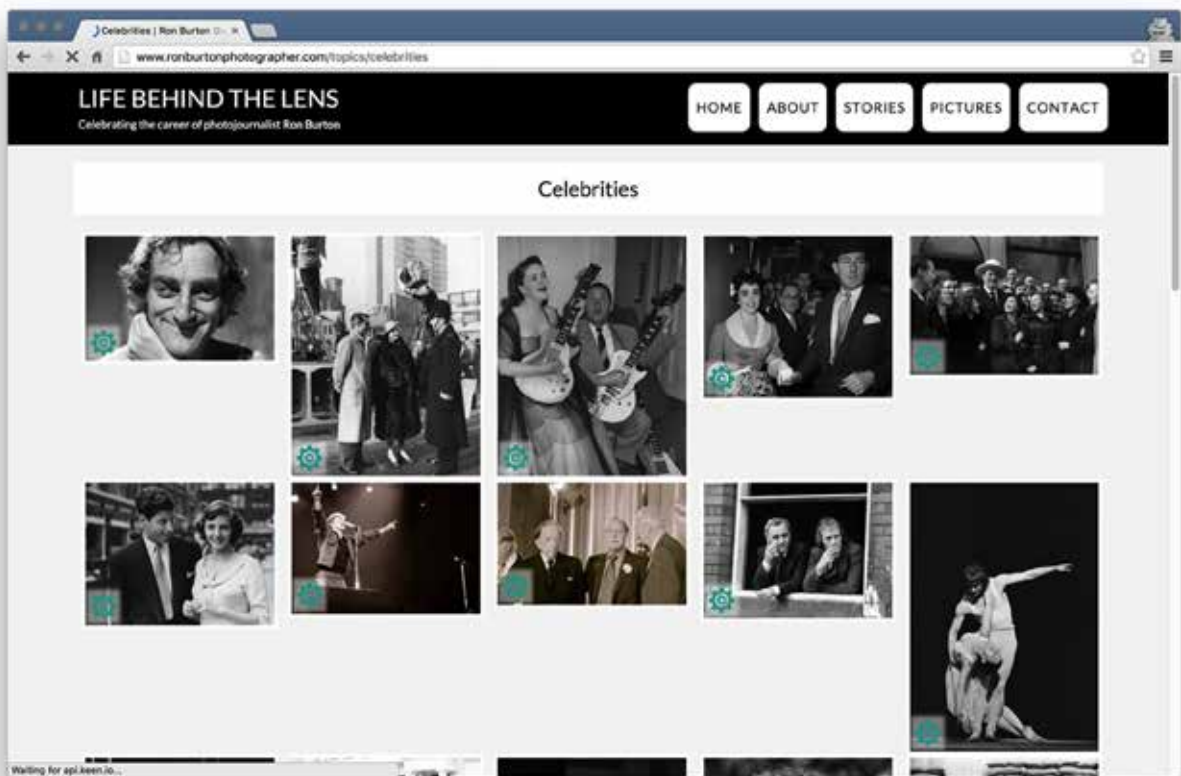


Photo : www.copyrighthub.co.uk

Le Copyright Hub du Royaume-Uni est une plateforme technologique destinée à faciliter la concession de licences de droit d'auteur. Il fait également office de forum de discussion qui permet de débattre de problèmes de concession de licences et de promouvoir la formation en matière de droit d'auteur.

On entend le même discours politique dans de nombreux pays : à l'ère numérique, le droit d'auteur pose des problèmes, alors changeons le régime juridique du droit d'auteur. Point. S'ensuit une bataille rangée entre partisans et adversaires du droit d'auteur, les responsables politiques étant pris entre deux feux.

Tel était le cas du Royaume-Uni. Or, il y a cinq ans, le Gouvernement britannique m'a demandé de mettre en application une recommandation formulée dans une étude approfondie du droit d'auteur conduite par le professeur Ian Hargreaves. Il s'agissait de mettre en œuvre une bourse numérique du droit d'auteur afin de faciliter l'octroi de licences de droit d'auteur. C'est la Copyright Hub Foundation, fondation sans but lucratif dont le siège

est à Londres et dont je suis le président, qui régit cette bourse numérique, rebaptisée Copyright Hub (Portail du droit d'auteur), et qui fixe ses orientations. La première phase de "validation du concept" a été menée à bien, grâce à des fonds alloués par les industries de la création du Royaume-Uni, de l'Australie et des États-Unis d'Amérique, par Google, société active dans le domaine de la technologie, et par l'État britannique.

CONCESSION DE DROITS ET D'AUTORISATIONS SECONDAIRES

Le Copyright Hub se concentre à l'heure actuelle sur ce que l'on appelle la concession de droits ou d'autorisations secondaires. Supposons par exemple que je veuille



“Dans le monde analogique, les utilisateurs et les créateurs étaient deux espèces différentes. Dans le monde numérique, ces espèces ont fusionné : les utilisateurs sont des créateurs et les créateurs sont des utilisateurs.”

intégrer un certain morceau de musique dans la vidéo du mariage de ma fille, ou bien utiliser telle image sur ce site Web. Il ne s'agit pas de la concession d'une licence primaire – cas où un écrivain cède à un éditeur une licence pour publier son prochain roman – ni de concéder une licence à un consommateur – le premier écran sur le DVD, qui indique aux consommateurs les usages du DVD qui leur sont interdits, par exemple la facturation de droits d'entrée. Le problème concerne la réutilisation légale et correcte d'œuvres protégées par le droit d'auteur à des fins de création de nouvelles œuvres protégées par le droit d'auteur.

RAPPEL HISTORIQUE

En 2012, Ros Lynch – la fonctionnaire britannique à laquelle a été confiée la mission de contribuer à la mise en œuvre de la recommandation du professeur Hargreaves – et moi-même avons élaboré un rapport de diagnostic. Notre objectif était de bien cerner les problèmes liés à la concession de licences de droit d'auteur et la façon dont une bourse numérique du droit d'auteur permettrait de les résoudre. Parmi un large éventail de problèmes survenant dans les espaces analogique et numérique, le rapport mettait en lumière deux grandes questions : la mauvaise qualité des données statistiques et le traitement contestable des preneurs de licences.

Les données que les industries de la création utilisaient pour répertorier les œuvres et leurs créateurs ou les titulaires de droits étaient de médiocre qualité. Cela ne pose certes pas de problème dans un contexte analogique, vu le nombre limité de transactions relatives à des licences de grande valeur engendrant des coûts de transaction élevés. En revanche, la mauvaise qualité des données est problématique compte tenu du gros volume de transactions de faible valeur qui caractérisent le monde numérique. Pourquoi? Parce que les créateurs ne sont pas toujours payés de façon équitable. En outre, à en croire le chiffre mis en évidence par une recherche ultérieure, un tiers des utilisateurs qui veulent réutiliser du contenu protégé par le droit d'auteur ne peuvent pas trouver le titulaire des droits. En conséquence, ou bien ils ne réutilisent pas l'œuvre, ou bien ils la piratent : résultats franchement négatifs que le Copyright Hub vise à combattre.

Nous avons aussi constaté que les donneurs de licences du monde analogique ne traitaient pas toujours les preneurs de licence de façon conviviale. Ainsi, il y a cinq ans, des établissements scolaires anglais devaient parfois traiter avec une douzaine d'organismes concédant des licences de droit d'auteur. Il n'est pas raisonnable d'attendre que des personnes qui essaient de diriger un établissement scolaire aient à procéder de la sorte. Lorsqu'elles s'en plaignent auprès de leur responsable politique local, cela fait monter la pression et incite à faire de l'éducation une “exception” au droit d'auteur. Cela ampute gravement les revenus des personnes qui concèdent des licences sur les matériaux, ainsi que l'ensemble des industries de la création.



Photos : www.copyrighthub.co.uk

La plateforme technologique en libre accès du Copyright Hub facilite grandement la concession en ligne de licences sur du contenu numérique par des tiers, tout en ramenant les coûts de transaction à un niveau quasiment nul. www.copyrighthub.co.uk



En juillet 2012, Mme Lynch et moi avons publié notre rapport indépendant final, qui recommandait de créer un portail du droit d'auteur placé sous la houlette des industries de la création (images, audiovisuel, musique et édition) afin d'essayer de surmonter les grands problèmes mis au jour.

Aujourd'hui, le Copyright Hub a une triple vocation :

- il fait office de plateforme technologique;
- il sert d'espace d'échange d'idées; et
- il promeut la formation en matière de droit d'auteur.

LE COPYRIGHT HUB, PLATEFORME TECHNOLOGIQUE

Quatre-vingt-dix pour cent des ressources très limitées dont dispose le Copyright Hub à l'heure actuelle sont consacrées à sa plateforme technologique, fondée sur un logiciel libre, ce qui facilite la concession en ligne de contenu numérique par des tiers, les coûts de transaction étant pratiquement nuls. Le marché de la concession de licences à fort volume et faible valeur ne devient accessible aux industries de la création qu'à condition que les coûts de transaction soient négligeables. Le directeur général de Cambridge University Press m'a confié, en 2012, que la charge administrative et le coût de transaction liés à la demande et l'obtention de l'autorisation d'utiliser une image donnée dans une publication dépassaient souvent de loin le bénéfice retiré!

SON MODE DE FONCTIONNEMENT

La plateforme technologique que constitue le Copyright Hub repose sur une idée simple. Une œuvre protégée par le droit d'auteur diffusée sur l'Internet, par exemple une image ou un morceau de musique, reçoit un identifiant unique. Quiconque veut réutiliser cette image ou ce morceau de musique peut, d'un simple clic droit, se brancher sur l'ordinateur du titulaire de droits ou du créateur, qui possède aussi un identifiant unique de "partie". C'est ce que l'on appelle la "résolution". Le titulaire de droits ou le créateur peut maintenant proposer, de machine à machine, des licences standard de réutilisation, moyennant le versement d'un certain montant ou la mention de la source.

Nombre de créateurs acceptent d'autoriser la réutilisation de leur œuvre moyennant la simple mention de la source et de leur nom, correctement orthographié. Si la personne qui réutilise du contenu accepte les conditions de licence et, le cas échéant, acquitte la taxe exigée, la nouvelle œuvre créée reçoit elle-même un identifiant de licence qui indique qu'elle a été créée légalement, avec les autorisations appropriées. L'œuvre, le créateur et la licence ont chacun un identifiant unique, et l'ensemble de ces identifiants rationalise la concession d'autorisations secondaires sur l'Internet. Cela réduit grandement la complexité des opérations et les coûts de transaction, qui étaient auparavant les principaux obstacles à la modernisation de la concession de licences de droit d'auteur.

La mise en œuvre de la plateforme technologique du portail a beaucoup progressé dans le secteur des images. À l'heure actuelle, huit services publics l'utilisent, notamment Oxford University Images et 4Corners Images. Le premier service public du secteur audiovisuel, qui comprend le British Film Institute et TVARK, a récemment commencé à utiliser la technologie. Plus d'une centaine de "cas d'utilisation" ou d'applications du portail sont en attente de mise en œuvre et ce, dans les quatre secteurs de création. Le prochain cas d'utilisation qui sera rendu public émanera du secteur musical. Ce succès nous laisse à penser que nous avons validé le concept du Copyright Hub et franchi une étape importante, mettant ainsi nos paroles en pratique.

LE COPYRIGHT HUB, ESPACE D'ÉCHANGE D'IDÉES

Le Copyright Hub comporte aussi des groupes de travail qui collaborent avec les quatre secteurs concernés afin de résoudre des problèmes particuliers de concession de licences, notamment ceux qui surviennent dans l'espace analogique. Ainsi, le groupe de travail chargé des licences dans le domaine de l'enseignement a brillamment contribué à résoudre le problème rencontré par les établissements scolaires anglais précités, en amenant les organismes de concession de licences à collaborer pour économiser du temps et de l'argent aux écoles et à eux-mêmes.

LA FORMATION EN MATIÈRE DE DROIT D'AUTEUR

Le Copyright Hub promeut aussi la formation en matière de droit d'auteur sur son site Web www.copyrighthub.org. Mais nous sommes de plus en plus persuadés que cette plateforme technologique pourrait bien s'avérer le meilleur moyen de dispenser un enseignement par la pratique dans le domaine du droit d'auteur. Imaginons un professeur qui invite ses élèves à écrire des poèmes. Elle se branche sur l'Internet pour leur montrer comment obtenir un identifiant unique pour eux-mêmes, mais aussi pour chaque poème écrit, et comment obtenir des licences standard de réutilisation. Soudain, tout l'intérêt du droit d'auteur s'éclaire. Les élèves apprennent en direct que, lorsqu'on crée quelque chose, on doit être responsable du devenir de la création, c'est ce que le Copyright Hub rend possible. Dans le monde analogique, les utilisateurs et les créateurs étaient deux espèces différentes. Dans le monde numérique, ces espèces ont fusionné : les utilisateurs sont des créateurs et les créateurs sont des utilisateurs.

LES PROCHAINES ÉTAPES

Après avoir validé le concept et suscité beaucoup d'intérêt, tant dans les industries de la création que parmi les décideurs de Londres, Bruxelles, Genève, Sydney et Washington, la prochaine étape consistera à atteindre

la masse critique. Notre but, pour reprendre les termes de Jeff Bezos, de la société Amazon, est de "grandir vite et bien". Mais pour y parvenir, nous aurons besoin d'un financement massif par les secteurs privé et public, de manière à pouvoir transformer un nombre croissant de cas d'utilisation en services publics, tant au Royaume-Uni qu'à l'échelon international. Le marché du contenu numérique est mondial, l'Internet est mondial, aussi nous faut-il faire connaître au public mondial les avantages de la méthode qui sous-tend le Copyright Hub. Toute cette démarche serait cependant vouée à l'échec si elle restait confinée au Royaume-Uni.

En tant que Copyright Hub Foundation, nous devons aussi faire en sorte que le marché développé grâce à la technologie soit correctement régi. Que se passe-t-il, par exemple, lorsque la propriété d'une œuvre est contestée?

Le marché qui pourrait s'ouvrir si le Copyright Hub rencontre un large succès ne fonctionnera que s'il inspire suffisamment confiance, si les utilisateurs ont l'assurance que vous êtes bien la personne que vous prétendez, et si vous êtes le titulaire légitime des droits sur une œuvre créative quelconque. La fondation doit inspirer et maintenir cette confiance.

LE DISCOURS POLITIQUE : DU CHANGEMENT DANS L'AIR

D'ici cinq ans, on peut penser que, grâce à la collaboration des industries de la création, des entreprises du secteur technologique et des pouvoirs publics, le Copyright Hub commencera à changer en mieux le discours politique. Certes, le droit d'auteur pose des problèmes à l'ère numérique. Les entreprises créatives et les sociétés du domaine technologique doivent impérativement cerner ces problèmes et s'employer à les surmonter. Mais il s'avère qu'il ne sera pas nécessaire de modifier le droit d'auteur pour résoudre nombre de ces problèmes. Ce qu'il faudra, c'est améliorer les mécanismes et les organisations de concession de licences existants et en créer de nouveaux. Modernisons le paysage de la concession de licences, et des services plus nombreux et de meilleure qualité seront à la disposition des consommateurs, des revenus plus substantiels seront générés au profit des créateurs, et moins d'atteintes au droit d'auteur seront commises. Ainsi, tandis que les camps des partisans et des adversaires du droit d'auteur continueront de se chamailler – et il est peu probable que cela change jamais – la violence de la bataille régressera, et tout le monde y gagnera.

Le secteur du contenu numérique africain : une industrie à construire

George Twumasi,
PDG, ABN Holdings Limited,
Londres (Royaume-Uni)



Photo : Spielworks Media

Au Kenya, Spielworks Media s'est donné comme mission d'exprimer et de célébrer la tradition narrative de l'Afrique à l'ère numérique. Image tirée de la série *Jane and Abel*, une histoire captivante de manipulations, de tromperies et de revanche entre deux familles rivales d'entrepreneurs qui luttent pour le pouvoir.

Le patrimoine culturel africain tisse une trame complexe, riche et colorée de savoirs et de sagesse au sens profond. Pourtant, depuis des générations, nos contes folkloriques passionnants, et les enseignements qu'ils transmettent, ne sont ni reconnus à leur juste valeur ni mis à l'honneur. Mais l'histoire nous apprend justement que les plus grandes civilisations ont prospéré grâce à leur confiance inébranlable dans le pouvoir créatif de leurs systèmes de croyances et de leurs mythes.

Reconnaissant l'énorme potentiel créatif des ressources culturelles africaines, le pouvoir des médias et la nécessité de rendre aux Africains la confiance dans notre potentiel créatif, l'African Public Broadcasting Foundation (APBF) soutient les efforts déployés en vue de la création d'un environnement africain viable pour la radiodiffusion qui exploite les technologies numériques et encourage la production d'un contenu passionnant et de grande qualité, *créé par des Africains pour des Africains*.

L'APBF, qu'ABN Holdings Ltd a créée en collaboration avec le professeur Emmanuel Akyeampong, de l'Université Harvard, et des organismes africains de radiodiffusion de premier plan, est une organisation panafricaine active dans les médias électroniques qui réunit des radiodiffuseurs et des chercheurs universitaires. Sa vision est de contribuer à la transformation économique de l'Afrique en mettant sur pied un atelier créatif dans lequel une succession d'arcs narratifs authentiques, inspirants et axés sur le développement seront développés, produits et distribués sur les chaînes de télévision africaines, pour toucher des millions de personnes, en Afrique et ailleurs.

En s'appuyant sur la grande richesse culturelle de l'Afrique, l'APBF recrée pour la télévision l'inspirante tradition africaine de la narration, avec du contenu *créé par des Africains pour des Africains*. L'objectif est d'exploiter l'imédiateté et le pouvoir audiovisuel de la télévision afin de mettre à l'honneur la richesse des histoires populaires du continent pour divertir et éduquer les téléspectateurs.



Photos: Spielworks Media

Images de la série *Sumu La Penzi* (en haut) de Spielworks Media, qui dépeint les vies de quatre femmes impertinentes qui mènent la grande vie à Nairobi, et de *Sema Nami* (à droite), la toute nouvelle émission à succès de Starswahili.



Les radiodiffuseurs africains ont une énorme chance à saisir sur le plan commercial : celle de divertir et d'informer des millions de futurs clients qui prendraient un abonnement bon marché à la télévision, en leur proposant du contenu africain captivant, explique George Twumasi.

Pendant des siècles, la riche tradition narrative de l'Afrique a été passée sous silence, ce qui a généralement fait retomber l'intérêt des Africains pour la grande sagesse culturelle de nos histoires, étouffé toute velléité d'exploitation de leur potentiel créatif et obscurci un horizon de possibilités infinies où les réalisations remarquables sont la norme.

DE NOUVELLES ARCHIVES DE LA CULTURE AFRICAINE POUR UN REGAIN D'INSPIRATION

Cependant, depuis maintenant 65 ans, les chercheurs amassent des documents sur le savoir africain, qui portent notamment sur les racines archéologiques et historiques du continent et sur ses traditions littéraires et folkloriques. Des initiatives telles que l'African Writers Series, portée par Heinemann Educational Publishers depuis les années 50 – et qui a permis à des auteurs comme Amos Tutuola et Chinua Achebe de se lancer – constituent aussi aujourd'hui un fonds littéraire important. De même, le Dictionary of African Biography en six volumes, publié en 2012 par Emmanuel Akyeampong et Henry Louis Gates, professeurs à l'Université Harvard, qui retrace les événements qui ont façonné l'histoire du continent au cours des 5000 dernières années, est une autre source féconde d'informations sur les héros et les héroïnes de l'Afrique.

Ces ouvrages témoignent de la profondeur, de la richesse et de la complexité de l'histoire de l'Afrique, et présentent les contributions culturelles et artistiques tangibles des sociétés africaines du passé, par exemple les

“La révolution numérique va donner aux entrepreneurs créatifs africains une occasion unique de traduire les traditions folkloriques africaines en un contenu numérique attrayant et présenté de façon originale.”

hiéroglyphes égyptiens, l'écriture méroïtique ou encore l'écriture et la langue guèzes (éthiopien ancien). Ils sont aussi une source précieuse d'inspiration pour les jeunes créateurs africains, qui souhaitent offrir aujourd'hui du contenu *créé par des Africains pour des Africains*.

UNE OCCASION DE RAVIVER L'INTÉRÊT POUR LA CULTURE AFRICAINE

Partout dans le monde, les secteurs traditionnels des médias et des contenus connaissent des mutations irréversibles du fait de l'adoption des nouvelles technologies des médias numériques. Ces technologies transforment la façon dont nous produisons, stockons, distribuons et consommons le contenu créatif. En Afrique comme ailleurs, les modèles d'activité traditionnels dans le secteur des médias laissent la place à de nouvelles plateformes numériques, qui sont devenues les moteurs principaux de modèles d'exploitation qui évoluent rapidement, des relations avec les clients et de la croissance des revenus.

La révolution numérique va donner aux entrepreneurs créatifs africains une occasion unique de traduire les traditions folkloriques africaines en un contenu numérique attrayant et présenté de façon originale, que des millions de clients dans le monde pourront consulter d'un simple clic.

Cependant, pour exploiter au mieux ces possibilités, il faut transformer le paysage de la radiodiffusion en Afrique. L'une des grandes priorités de l'APBF est de créer un environnement dans lequel pourra émerger un secteur solide de l'édition numérique, axé sur le service public. Pour y arriver, nous nous concentrons sur trois grands objectifs.

Premièrement, nous nous efforçons de développer des marques de télévision culturellement emblématiques, basées sur un abonnement et orientées vers le marché grand public. L'Afrique doit se créer un écosystème de la radiodiffusion qui soit efficace, abordable et multiplateformes, et qui permette la monétisation des contenus. Elle a besoin d'un écosystème qui fera participer toutes les sociétés africaines de radiodiffusion, publiques et privées, et dans lequel ces sociétés pourront faire des bénéfices.

Pris dans leur globalité, les radiodiffuseurs africains ont une énorme chance à saisir sur le plan commercial : celle de divertir, d'éduquer et d'informer des dizaines de millions de futurs clients qui prendraient un abonnement bon marché à la télévision. Cela étant, pour transformer cette chance en un avantage économique concret, il faut prendre l'engagement de protéger et d'obtenir tous les droits de propriété intellectuelle associés à la production et à la distribution de nouveaux contenus africains sur des plateformes multiples. Voilà pourquoi l'APBF cherche

à travailler avec l'OMPI et les gouvernements africains progressistes pour sensibiliser les différents acteurs à l'importance de la propriété intellectuelle et renforcer les capacités de l'ensemble du continent en la matière.

Deuxièmement, nous devons retrouver l'intégrité et les vertus de l'émancipation culturelle de l'Afrique. L'objectif est d'appuyer la transformation numérique des sociétés africaines tout en préservant l'interconnectivité et la diversité, et de raviver la flamme africaine de la créativité culturelle en créant une marque de télévision solide qui diffusera du contenu numérique africain inspirant et captivant et qui aura du sens pour le public africain.

Pour garantir un flux continu de contenus *créés par des Africains pour des Africains*, la Fondation soutient les efforts visant à créer un fonds africain pour les médias numériques en vue d'aider les aspirants entrepreneurs dans le secteur africain des médias.

Troisièmement, nous devons éclairer les téléspectateurs africains en utilisant des réseaux de télévision de service public viables pour les divertir.

On peut exploiter le caractère immédiat de la diffusion par la télévision et la possibilité que celle-ci offre de diffuser des histoires percutantes pour retrouver les grandes vertus et l'intégrité des anciennes civilisations africaines. Pour motiver les jeunes Africains impatientes, nous devons à la fois faire reconnaître l'histoire du continent et ses réalisations importantes à leur juste valeur, mais aussi présenter une vision attrayante d'une personnalité africaine renouvelée qui est capable de poursuivre un changement productif et profond.

IL EST ESSENTIEL D'INVESTIR POUR RÉPONDRE À LA DEMANDE CROISSANTE

Le marché africain de la télévision est déjà face à une insatiable demande de contenus africains originaux et culturellement éducatifs. Cependant, les compagnies de télévision africaines disposant de capitaux importants, offrant souvent des programmes payants, continuent de satisfaire les préférences de leurs riches abonnés, qui sont très demandeurs de programmes internationaux.

Suivant la logique du marché, les opérateurs de la télévision payante ont peu ou pas du tout d'intérêt à produire du contenu culturellement attrayant auquel les Africains peuvent facilement s'identifier. On estime que 100 millions

de ménages disposent d'un téléviseur en Afrique subsaharienne, dont moins de 17% (soit environ 15 millions de ménages) peuvent s'offrir un accès à la télévision numérique terrestre ou à la télévision par réception directe.

L'Afrique se prépare activement à passer à la télévision numérique, mais de nombreux radiodiffuseurs n'ont pas les moyens financiers nécessaires pour créer une infrastructure de diffusion numérique dotée des ressources adéquates. Voilà pourquoi les partenariats internationaux et l'investissement que l'APBF cherche à obtenir sont essentiels.

L'alignement des services des différents acteurs de l'écosystème africain de la radiodiffusion contribuera grandement à la mise en place d'un service public viable de radiodiffusion qui sera accessible aux ménages à faible revenu et riche en contenu africain.

L'APBF reconnaît le caractère ambitieux d'un contenu *créé par des Africains pour des Africains*. Notre but est de créer un paysage africain de la radiodiffusion composé de centres régionaux de création de contenu qui soient capables de produire continuellement du contenu moderne et de le distribuer à des dizaines de millions de ménages à faible revenu abonnés à la télévision payante ou à la télévision mobile. Notre objectif est de permettre l'accès d'au moins 50 millions d'abonnés à la télévision dans toute l'Afrique d'ici à 2023.

Nous nous efforçons aussi de rendre disponibles des appareils abordables de diffusion des contenus (décodeurs, téléviseurs numériques, smartphones, tablettes, clés électroniques, etc.) dans chaque pays. Les progrès qui seront réalisés dans ce domaine permettront d'étendre et d'enrichir la gamme des contenus *créés par des Africains pour des Africains*.

L'objectif général de l'APBF est d'exploiter les technologies numériques pour contribuer à faire renaître l'originalité et la créativité de l'Afrique, qui ne peuvent émaner que d'histoires *créées par des Africains pour des Africains*. Nous croyons qu'en piquant la curiosité de tous les Africains et en les incitant à s'intéresser à leur patrimoine culturel, il sera possible de favoriser le développement d'un secteur des contenus numériques florissant, pesant plusieurs milliards de dollars, qui contribuera à la réalisation des objectifs de développement social, culturel et économique du continent.

La collaboration pour faciliter l'accès : le point de vue d'un éditeur scientifique

Carlo Scollo Lavizzari, avocat chez Lenz Caemmerer, Bâle (Suisse), et conseiller juridique auprès de l'Association internationale des éditeurs scientifiques, techniques et médicaux (STM)



Photo : iStock.com/mihailomilovanovic

Le problème qui se pose au secteur de l'édition et à ses utilisateurs aujourd'hui concerne moins la disponibilité que le fait d'améliorer l'accès aux ressources et la découverte de nouveaux contenus.

Les éditeurs de textes scientifiques, techniques et médicaux évoluent dans l'un des domaines les plus dynamiques et innovants qui allient communications scientifiques et technologies de l'information. Ils font appel aux licences pour rendre les contenus qu'ils publient accessibles aux lecteurs, qu'il s'agisse de particuliers ou d'abonnés à des bibliothèques, de membres d'instituts de recherche universitaire ou de salariés.

Ces éditeurs ont la possibilité de concéder sous licence l'utilisation du contenu publié en libre accès (c'est-à-dire gratuitement, avec un accès et une réutilisation libres) à l'intention d'une communauté de lecteurs en particulier ou du grand public. Les preneurs de licence potentiels comprennent des consortiums de bibliothèques institutionnelles, voire une région ou un pays entier qui prennent une licence régionale ou nationale afin de s'assurer que les lecteurs puissent accéder facilement aux ressources à l'intérieur d'une zone géographique donnée.

La littérature scientifique est largement accessible à travers le monde, dans le cadre d'offres commerciales ou d'initiatives d'accès libre. N'en déplaise aux partisans des débats internationaux sur la question des exceptions et des limitations relatives au droit d'auteur à l'OMPI, c'est une réalité.

Le problème qui se pose au secteur de l'édition et à ses utilisateurs aujourd'hui concerne moins la disponibilité que le fait d'améliorer l'accès aux ressources et la découverte de nouveaux contenus. La rapide augmentation du type et du nombre d'initiatives en faveur de l'accès aux publications ainsi que le foisonnement d'accords de concession de licences donnant accès à ces contenus démontrent à quel point la demande pour ce genre de services est grandissante.

On aurait tort d'interpréter la baisse des prêts de documents effectués par le biais d'un canal de distribution unique tel que la bibliothèque comme un manque d'accessibilité (voir l'article "Droit

d'auteur pour les bibliothèques et les services d'archives : il est temps de mettre en place un cadre mondial unique", *Magazine de l'OMPI*, numéro 6/2015): le recours à un service de prêt est en diminution pour des raisons diverses, dont l'une relève vraisemblablement de l'existence d'autres formes d'accès qui fournissent déjà des services répondant aux besoins des utilisateurs. Cela se traduit par des formules d'abonnement, d'accès libre, de prêt et de partage sur les réseaux sociaux qu'utilisent les chercheurs et les scientifiques. Selon moi, le succès comme l'arrêt de l'une de ces formes d'accès aux ressources ne requiert pas nécessairement d'être porté à l'attention des décideurs à l'échelle internationale.

DES SOLUTIONS NUMÉRIQUES POUR COMBLER LES MANQUES

Plusieurs initiatives ont vu le jour pour aider les lecteurs à accéder aux différents contenus disponibles, en particulier pour ceux qui avaient un accès limité aux ressources. Par exemple, les éditeurs de l'association STM participent activement à de nombreux projets qui visent à améliorer l'accès à l'information à moindres frais ou, dans certains cas, gratuitement, au bénéfice des établissements des pays les moins avancés et en développement (selon la définition de l'ONU). C'est le but, par exemple, des initiatives Research4Life, INASP et EIFL.

Les programmes d'INASP offrent leurs services à 1900 établissements de pays en développement. Les bibliothèques partenaires ont la possibilité d'accéder à plus de 50 000 revues en ligne et 20 000 livres numériques par le biais de programmes facilitant l'accès aux ressources ainsi que leur mise à disposition. Les programmes de Research4Life voient encore plus loin : en effet, ce sont 68 000 ressources qui sont mises à la disposition de quelque 8000 établissements. Quant aux programmes d'EIFL, ils renforcent ce réseau de ressources accessibles en travaillant en collaboration avec des pays en transition, en regroupant les différents fonds collectés par les pays et les institutions des Nations Unies et en négociant des accords d'accès à bas prix avec les consortiums.

DES INFORMATIONS AU BÉNÉFICE DES PATIENTS

Dans le domaine de la santé, les patients et leurs familles peuvent bénéficier de services proposés par des programmes comme patientINFORM, qui donnent accès à des articles et des informations scientifiques destinées à tous. La plateforme patientACCESS met également à la disposition des patients et des professionnels de la santé un accès direct aux articles, qui peuvent être imprimés

et partagés, entre le médecin et son patient, à partir d'un processus simple appelé RightsLink, un service offert par l'organisme Copyright Clearance Center.

Plusieurs membres de l'association STM s'occupent également de l'élaboration de normes et de définitions ainsi que de la conception de logiciels ayant pour but d'assurer que les personnes non voyantes et malvoyantes puissent bénéficier du même accès à ces contenus, en même temps et au même tarif que l'ensemble du public. Pour y parvenir, les éditeurs de l'association encouragent activement l'utilisation de la licence BookShare qui fournit des documents dans un format accessible à tous dans le monde entier et qui fait partie du consortium parrainé par l'OMPI, le Consortium pour des livres accessibles.

FORMES D'OCTROI DE LICENCES COMMERCIALES

Conformément à leur engagement envers la liberté d'accès aux ressources, les éditeurs de l'association STM accordent des licences à toute une variété de contenus par le biais de différentes formules, comme l'abonnement, le bon d'échange, le paiement à la carte et le prêt. Ils ont aussi récemment travaillé en collaboration avec plusieurs réseaux sociaux à but collaboratif et scientifique en vue de faciliter le partage entre les utilisateurs du réseau de manière durable.

LICENCES POUR CONTENU GROUPÉ

Les consortiums de bibliothèques institutionnelles ont pour fonction de centraliser les services afin de satisfaire les demandes des chercheurs qui ont besoin d'un accès permanent aux ressources; ils négocient donc des licences qui offrent à chaque membre la liberté d'apporter sa contribution à la collection et d'y ajouter du contenu. Cette méthode permet aux bibliothèques d'accéder à des ressources qui ne seraient pas disponibles autrement.

Les consortiums de bibliothèques sont entre 300 et 400 dans le monde et leurs fonctions peuvent considérablement varier selon leur taille et la nature de leurs travaux. En France, le Consortium universitaire de publications numériques Couperin, qui compte plus de 200 membres, occupe une place privilégiée en matière de négociation de licences applicables à plusieurs types de contenus, selon les besoins.

Certaines institutions ont choisi de mettre en place des licences à l'échelon national. En 2004, par exemple, la Fondation allemande pour la recherche a décidé de se doter de licences pour l'achat de contenus numériques

dans le cadre de sa licence nationale. Les contenus sous licence comprenaient des bases de données bibliographiques, des revues en ligne, des ouvrages de référence et des bases de données textuelles provenant d'un très grand nombre de vendeurs différents. La licence nationale offre la possibilité de s'adapter aux besoins particuliers d'un pays et donne accès à l'ensemble de la littérature de recherche du pays au bénéfice des instituts de recherche et des établissements supérieurs agréés et des utilisateurs, y compris les utilisateurs de passage, via un accès à distance, des universités ou, dans certains cas, des bibliothèques publiques.

LIVRES NUMÉRIQUES, COLLECTIONS ET CHAPITRES

Toute une gamme de livres numériques de l'association STM, tels qu'ouvrages de références, séries, manuels et monographies, est accessible à l'aide de différentes formules de licence et d'achat. Les versions électroniques de livres scientifiques sont disponibles par le biais d'offres groupées ou par collections, avec parfois la possibilité pour les usagers des bibliothèques de se procurer leur propre copie imprimée sur place.

Pour certaines disciplines scientifiques, les collections de livres numériques peuvent s'acquérir par année de publication, comme une collection de nouveautés (c'est-à-dire disponibles à l'achat depuis les 12 derniers mois), et être complétées avec les versions numérisées des collections moins récentes. Les collections peuvent faire l'objet de l'octroi d'une licence ou d'un achat complets.

L'acquisition de livres numériques s'effectue au moyen d'une formule de paiement unique qui offre une licence d'utilisation de l'ouvrage avec une durée de validité illimitée. Les éditeurs et les plateformes intermédiaires disposent également de formules d'achat ou de prêt conçues pour l'acquisition par chapitres avec des options de recherche intégrées.

LICENCES POUR LE LIBRE ACCÈS

Plusieurs éditeurs de l'association STM passent des accords avec les auteurs et les organes de financement afin de permettre aux auteurs publiés dans les revues des membres de l'association de remplir les exigences de l'archivage des manuscrits requises par ces organes, qui garantissent en retour le financement du libre accès au contenu comme un élément de bourse de recherche. Dans bien des cas, les accords incluent le droit à l'accès libre et illimité pour faire l'objet d'une publication, soit dans une revue totalement en libre accès, soit par le biais d'une formule d'accès hybride dans une revue disponible sous la forme d'un abonnement plus classique. Les articles et les contributions qui présentent et interprètent les résultats d'une recherche dont l'auteur bénéficie d'un financement sont en outre disponibles en libre accès (sans frais pour le lecteur) sur la plateforme en ligne de l'éditeur ou depuis les archives institutionnelles.



Photo : iStock.com/Jurgan



Research4Life fait partie de ces nombreuses initiatives qui visent à améliorer l'accès à l'information à moindres frais ou, dans certains cas, gratuitement, au bénéfice des établissements des pays les moins avancés et en développement.

PRÊT DES ARTICLES

Le prêt, une formule qui permet à tout un chacun de louer un article d'une revue partenaire, peut s'effectuer via la plateforme DeepDyve. Les services proposés par cette dernière comprennent une formule de prêt sur 24 heures pour la lecture seule d'un article en format PDF ainsi qu'un abonnement mensuel qui offre aux utilisateurs un accès à plus de 12 millions d'articles provenant de plus de 10 000 revues évaluées par des pairs. Sur le même principe, le portail technologique Digital Science de ReadCube, également active dans la gestion de la recherche, offre un accès aux contenus de manière instantanée à un prix raisonnable grâce à son offre de prêt, ReadCube Checkout.

ACCORDS DE PUBLICATION DES ARTICLES

De nombreux auteurs et institutions souhaitent renforcer leur présence sur le Web en mettant en avant les résultats de leurs recherches et leur impact. Cela implique généralement de constituer une archive institutionnelle pour permettre aux chercheurs universitaires et aux étudiants de publier et de rendre accessibles leurs articles, ouvrages, chapitres, présentations de conférences, mémoires et thèses universitaires. À l'aide d'accords conçus pour répondre à ce besoin particulier, les éditeurs de l'association STM collaborent avec les auteurs et les établissements afin de permettre à ces derniers d'inclure leurs travaux dans les archives institutionnelles de l'association.

ÉLABORATION DES PRINCIPES DE BASE RELATIFS AU PARTAGE DES ARTICLES

En 2015, l'association STM a mené une consultation à participation ouverte sur le thème du partage des articles scientifiques dans le but d'élaborer des principes de base qui permettent de clarifier quel type de contenu partager, la manière de procéder et le genre de plateforme issue de ces sites et réseaux à utiliser. Cela a permis à l'association de concevoir les *Principes volontaires relatifs au partage des articles sur les réseaux collaboratifs scientifiques*. Ces discussions conduites entre les différentes communautés scientifiques ont servi de tremplin à une collaboration plus étroite en vue de rendre le partage plus simple, avec des bénéfices prometteurs pour les chercheurs, les institutions et la société dans son ensemble.

SERVICES DE REMISE DES DOCUMENTS

De nombreux services de remise des documents répondant aux besoins des chercheurs et des universitaires sont assurés par les bibliothèques institutionnelles et les établissements à but non lucratif. Ce sont, par exemple, Subito, un consortium constitué de plus de 30 bibliothèques d'Allemagne, de Suisse et d'Autriche opérant

depuis une plateforme internationale de remise des documents qui fournit un service de commande de documents en ligne, et FIZ Karlsruhe, un organisme agréé qui permet de commander des documents et qui propose une formule de prêt.

Get-It-Now, un service mondial et rapide qui fournit des articles incluant la fonction de recherche plein texte, complète l'offre des services de prêt entre bibliothèques par l'ajout de revues non abonnées et permet une intégration complète à la chaîne d'opérations de la bibliothèque ou par le biais d'un résolveur de liens OpenURL.

Enfin, certains services commerciaux de remise des documents sont également offerts par des éditeurs, des intermédiaires et des entreprises, comme Infotrieve et Ingenta Connect. Ils comprennent un accès direct à chaque article ainsi que l'achat et le paiement d'articles à la demande. Or ce type de services devient rapidement obsolète en raison des contenus qui ne sont parfois pas accessibles dans l'immédiat et du caractère coûteux des prestations qu'il propose aux yeux des utilisateurs. Certains sont aussi plus efficaces que d'autres, ce qui pousse les utilisateurs à changer de prestataire de services et engendre diverses opérations d'acquisition dans ce secteur. De manière générale, pourtant, le volume et le taux de remise de documents augmente, et la raison sous-jacente ne réside pas dans l'application des lois en matière de droit d'auteur mais dans le changement des habitudes des utilisateurs qui se tournent vers des moyens d'accès plus efficaces, comme ceux énumérés précédemment.

La diversité des services, des réseaux et des offres qui foisonnent dans le secteur de l'édition scientifique, technique et médical n'est possible qu'avec l'usage de licences. C'est l'octroi de licences qui fait la véritable force du monde actuel de l'édition, car il offre un moyen flexible et extrêmement polyvalent aux éditeurs qui arrivent ainsi à répondre aux diverses exigences du marché grâce à un contenu sur mesure et adapté aux besoins des utilisateurs. Le droit d'auteur est le pilier central des accords de concession de licences et, de fait, reste un formidable outil – et non un frein, comme le pensent certains – lors qu'il s'agit de rendre le contenu accessible au plus grand nombre.

Le secteur de l'édition doit aujourd'hui faire face aux défis que représentent non plus l'accès aux ressources en tant que tel mais, d'une part, la découverte de nouveaux contenus et, d'autre part, les services de remise des documents, qui peuvent tous deux trouver des solutions grâce à la formation et à la technologie.



34, chemin des Colombettes
Case postale 18
CH-1211 Genève 20
Suisse

Tél.: +41 22 338 91 11
Tlcp.: +41 22 733 54 28

Les coordonnées des bureaux extérieurs
de l'OMPI sont disponibles à l'adresse
www.wipo.int/about-wipo/fr/offices/

OMPI—Magazine est une publication bimestrielle distribuée gratuitement par l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) dont le siège est à Genève (Suisse). Il vise à faire mieux comprendre la propriété intellectuelle et les activités de l'OMPI au grand public et n'est pas un document officiel de l'Organisation. Les vues exprimées dans les articles et les lettres des contributeurs extérieurs ne reflètent pas nécessairement la position de l'OMPI.

Pour toute observation ou question, on est prié de s'adresser au rédacteur en chef à l'adresse suivante: WipoMagazine@wipo.int
Pour commander une version imprimée du Magazine de l'OMPI, s'adresser à publications.mail@wipo.int.

Copyright ©2016 Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle

Tous droits réservés. Les articles figurant dans le *Magazine* peuvent être reproduits à des fins d'enseignement. Aucune partie ne peut, en revanche, être reproduite à des fins commerciales sans le consentement exprès écrit de la Division de la communication de l'OMPI, dont l'adresse est indiquée ci-dessus.