

OMPI MAGAZINE

FÉVRIER 2018

N° 1



E-sport: tout reste à jouer

p. 22



Le Consortium pour des livres accessibles et ses implications pour les éditeurs

p. 2



L'affaire du selfie réalisé par un singe peut-elle être source d'enseignements sur le droit d'auteur?

p. 40



Un regard
nouveau sur
les propriétés
olympiques

p. 15

Table des matières

- 2 Le Consortium pour des livres accessibles et ses implications pour les éditeurs
- 9 Le piratage des signaux : une menace pour les radiodiffuseurs d'Asie-Pacifique
- 15 Un regard nouveau sur les propriétés olympiques
- 22 E-sport : tout reste à jouer
- 30 Blockchain et droit de la propriété intellectuelle : une combinaison idéale au pays de la cryptographie?
- 35 Un toast pour Ya Kun et la propriété intellectuelle, l'un des ingrédients de sa réussite
- 40 L'affaire du selfie réalisé par un singe peut-elle être source d'enseignements sur le droit d'auteur?
- 47 Grumpy Cat : le félin qui bâtit un empire grâce aux droits de propriété intellectuelle

Remerciements :

- 2 **Monica Halil Lövblad**, Secrétariat du Consortium pour des livres accessibles, OMPI
- 9 **Carole Croella**, Division du droit d'auteur, OMPI
- 30 **Yoshiyuki Takagi**, Secteur de l'infrastructure mondiale, **David Muls**, Secteur des marques et des dessins et modèles, **Kevin Fitzgerald**, Cabinet du Directeur général, **David King**, Secteur du droit d'auteur et des industries de la création, OMPI
- 35 **Peter Willimott**, Bureau de l'OMPI à Singapour
- 40 **Paolo Lanteri**, Division du droit d'auteur, OMPI

Rédaction : **Catherine Jewell**

© OMPI, 2018



Attribution 3.0 Organisations Internationales (CC BY 3.0 IGO)

L'utilisateur est libre de reproduire, de diffuser, d'adapter, de traduire et d'interpréter en public le contenu de la présente publication, y compris à des fins commerciales, sans autorisation explicite, pour autant que l'OMPI soit mentionnée en tant que source et que toute modification apportée au contenu original soit clairement indiquée.

Les adaptations, traductions et contenus dérivés ne peuvent en aucun cas arborer l'emblème ou le logo officiel de l'OMPI, sauf s'ils ont été approuvés et validés par l'OMPI. Pour toute demande d'autorisation, veuillez nous contacter via le site Web de l'OMPI.

Lorsque le contenu publié par l'OMPI comprend des images, des graphiques, des marques ou des logos appartenant à un tiers, l'utilisateur de ce contenu est seul responsable de l'obtention des droits auprès du ou des titulaires des droits.

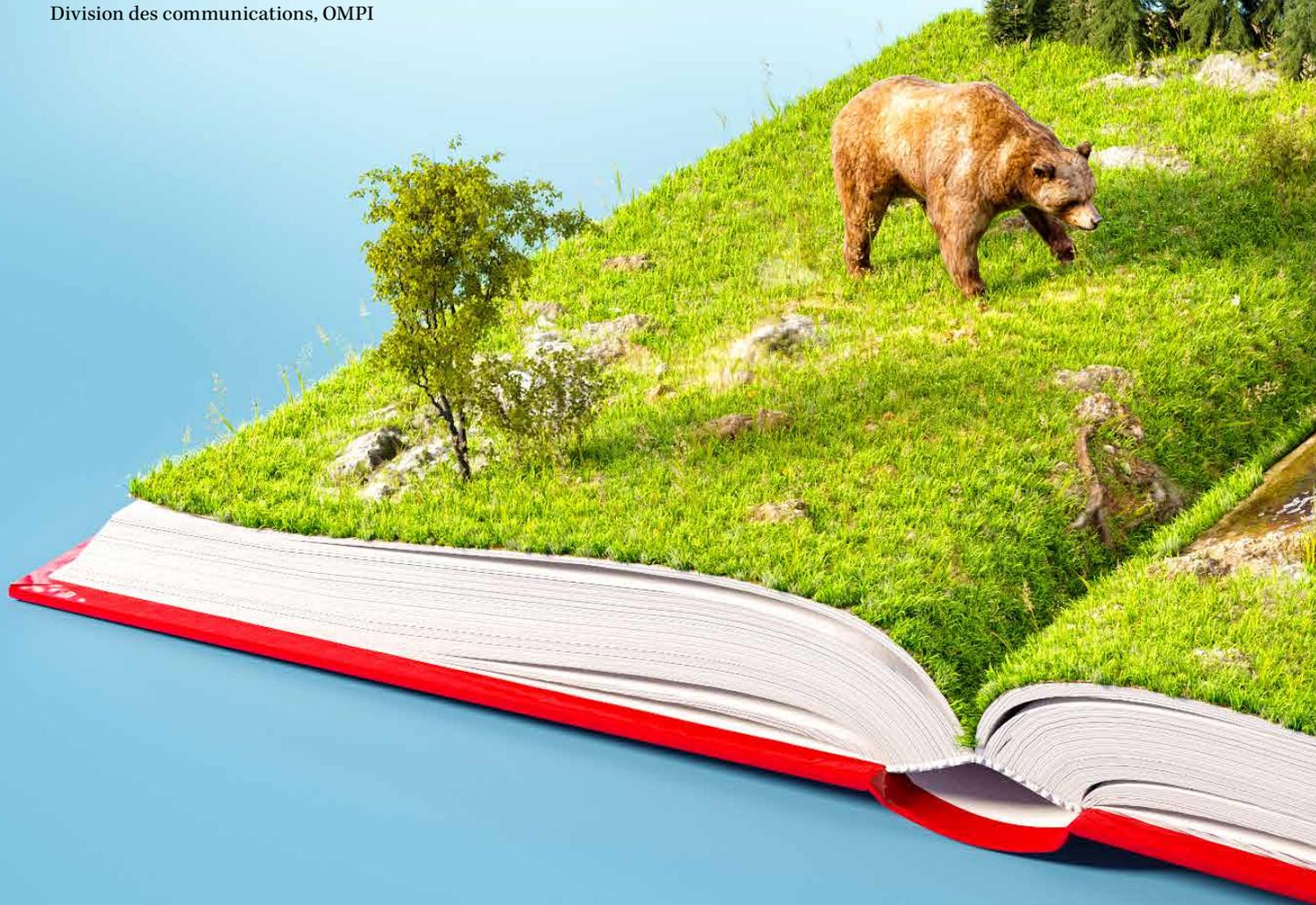
Pour voir un exemplaire de cette licence, veuillez consulter l'adresse suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/igo/>

Images de couverture :

De gauche à droite : © Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés; Model-la/iStock/Getty Images Plus; © David Slater/Wildlife Personalities Ltd
Image principale : © Comité international olympique. Tous droits réservés

Le Consortium pour des livres accessibles et ses implications pour les éditeurs

Catherine Jewell,
Division des communications, OMPI



“Dans le domaine de l'édition accessible, le Consortium pour des livres accessibles (ABC) est l'exemple à suivre”, explique Michiel Kolman, président de l'UIE.



Photo : Vadmar/Stock/Getty Images Plus



Photo : avec l'aimable autorisation de Hugo Setzer

En haut à droite: Michiel Kolman, vice-président principal chargé des relations avec le secteur de l'information au sein du groupe Elsevier et président de l'Union internationale des éditeurs (UIE).

En haut à gauche: Hugo Setzer, PDG de Manual Moderno et vice-président de l'UIE.



Photo : avec l'aimable autorisation de Michiel Kolman

Depuis son lancement en juin 2014, le Consortium pour des livres accessibles (ABC) dirigé par l'OMPI s'attache à améliorer l'accès des personnes aveugles ou malvoyantes à des publications. Le but est que les éditeurs du monde entier produisent des œuvres en format accessible "natif", c'est-à-dire directement utilisables aussi bien par les personnes voyantes que celles ayant des difficultés de lecture des textes imprimés.

Michiel Kolman, vice-président principal chargé des relations avec le secteur de l'information au sein du groupe Elsevier (Pays-Bas) et président de l'Union internationale des éditeurs (UIE), et Hugo Andreas Setzer, PDG de Manual Moderno (Mexique) et vice-président de l'UIE, donnent leur point de vue sur ce que cet aspect des activités de l'ABC implique pour les professionnels de l'édition.

En quoi le Consortium pour des livres accessibles (ABC) est-il si important?

Michiel Kolman: Dans le domaine de l'édition accessible, l'ABC est l'exemple à suivre. Maintenant que le cadre juridique du Traité de Marrakech est en place et que le nombre de pays signataires s'accroît, nous devons centrer nos efforts sur la production de livres dans des formats accessibles et leur mise à disposition à grande échelle. C'est là que l'ABC entre en scène. C'est pourquoi nous avons besoin que le plus grand nombre possible d'éditeurs adhèrent à la Charte de l'édition accessible de l'ABC de manière à multiplier effectivement le nombre et le choix d'œuvres dans des formats accessibles tels que le braille ou les gros caractères.

Hugo Setzer: Mon entreprise, Manual Moderno, vient tout juste d'adhérer à la Charte de l'édition accessible de l'ABC. Nous sommes une maison d'édition mexicaine de taille moyenne dans le domaine médical. Nous pensons que le Traité de Marrakech et l'ABC sont extrêmement importants. Moins de 10% de l'ensemble des publications produites chaque année sont disponibles en format accessible. Pourtant, selon l'Union mondiale des aveugles, on dénombre dans le monde quelque 253 millions de déficients visuels qui ont besoin d'ouvrages dans des formats accessibles. C'est pourquoi il est essentiel que nous, éditeurs, entreprenions de rendre nos publications accessibles.

Si des éditeurs ne sont pas prêts à adhérer à la Charte de l'ABC, ils peuvent tout de même soutenir cette initiative en accélérant les demandes d'autorisations aux titulaires du droit d'auteur requises par le Service mondial d'échange de livres de l'ABC et ainsi faciliter l'échange international de livres en format accessible.

Quelles sont les principales préoccupations des éditeurs au sujet de l'ABC?

Michiel Kolman: Bien qu'Elsevier ait été l'un des premiers signataires de l'ABC en 2014 – notre président, Young-suk Chi, président de l'UIE à l'époque, était convaincu que c'était la bonne décision – je suis conscient que de nombreux éditeurs sont inquiets de l'incidence qu'aura l'édition en format accessible natif sur leurs ventes et leurs revenus. Ces préoccupations sont compréhensibles, mais non fondées. Les ventes ne vont pas dégringoler, car les éditeurs vont convertir des livres en formats accessibles, tels que le format EPUB 3 pour les livres numériques ou HTML pour les revues, pour un nombre défini de clients ayant des difficultés de lecture des textes imprimés.

Hugo Setzer: Je suis du même avis. Les éditeurs ont un rôle important à jouer pour rendre les livres disponibles en format accessible. Leurs inquiétudes naissent en grande partie du fait qu'ils ne comprennent pas encore complètement ce qu'est l'édition accessible. Beaucoup continuent d'associer le Traité de Marrakech à des limitations du droit d'auteur qui ont généralement une incidence négative sur leurs recettes. En l'occurrence, il n'y a aucune preuve que ce soit le cas. Au contraire, le fait de rendre nos publications accessibles pourrait être une source supplémentaire de recettes. Les personnes aveugles ou malvoyantes n'attendent pas des éditeurs qu'ils leur donnent accès gratuitement à des œuvres: elles veulent être en mesure d'acheter des livres, mais dans des formats qui leur conviennent.

Michiel Kolman: Les éditeurs sont aussi inquiets du coût de la transition à l'édition accessible. Je sais qu'Elsevier est un grand groupe, à la pointe en matière d'innovation technologique, mais les maisons d'édition de plus petite taille qui se convertissent au numérique peuvent bénéficier de notre expérience et s'épargner de nombreux désagréments en utilisant les formats déjà testés qui sont désormais disponibles. Ces formats marchent très bien pour tout le monde.

À propos du Consortium pour des livres accessibles (ABC)

L'ABC vise à accroître le nombre de livres dans des formats accessibles (braille, audio et gros caractères) à l'échelle mondiale et à les mettre à la disposition des personnes aveugles, malvoyantes ou ayant d'autres difficultés de lecture des textes imprimés.

Lancé en juin 2014, l'ABC consiste en une alliance dirigée par l'OMPI et regroupe des organisations de défense des droits, des auteurs, des bibliothèques pour les personnes aveugles, des éditeurs et des organismes de normalisation.

Il œuvre en partenariat avec l'Union mondiale des aveugles, le DAISY Consortium, le Conseil international pour l'éducation des personnes avec un handicap visuel, Perkins School for the Blind, Sightsavers, la Fédération internationale des associations de bibliothécaires et des bibliothèques, l'Union internationale des éditeurs, la Fédération internationale des organismes gérant les droits de reproduction et International Authors Forum.

L'ABC fournit des formations à des organisations non gouvernementales locales, des administrations et des éditeurs commerciaux qui souhaitent produire et distribuer des livres dans des formats accessibles. À ce jour, plus de 4000 ouvrages pédagogiques accessibles ont été produits par le biais de programmes de formation de l'ABC en Argentine, au Bangladesh, au Botswana, en Inde, au Népal, à Sri Lanka et en Uruguay.

Le Service mondial d'échange de livres de l'ABC, un catalogue international en ligne de livres accessibles, permet aux bibliothèques au service des personnes ayant des difficultés de lecture des textes imprimés d'échanger des ouvrages dans leurs collections respectives, ce qui évite la répétition des efforts (et des coûts) nécessaires pour les convertir en format accessible. Quelque 165 000 bénéficiaires ont emprunté des livres accessibles par l'intermédiaire de l'une des 25 bibliothèques participantes.

L'ABC s'attache également à promouvoir les techniques de production d'œuvres en format accessible dans le secteur de l'édition commerciale afin que les livres numériques puissent être utilisés tant par les lecteurs voyants que par ceux qui ont des difficultés de lecture des textes imprimés. Si vous souhaitez recevoir des conseils destinés aux auteurs dont les ouvrages sont publiés à compte d'auteur ou un Guide de démarrage rapide pour la publication accessible, veuillez écrire à l'adresse suivante: Accessible.Books@wipo.int ou vous rendre sur le site www.AccessibleBooksConsortium.org.

Hugo Setzer: Outre les retombées qu'ils anticipent sur les revenus et les coûts, les éditeurs sont préoccupés par les formats requis et les moyens de répondre aux besoins des clients. Beaucoup craignent, en se tournant vers l'édition accessible, d'être forcés de produire deux versions différentes de la même publication, une pour le marché traditionnel (des voyants) et une pour les personnes ayant des difficultés de lecture des textes imprimés. Ce n'est pourtant pas le cas. Une publication en format accessible natif peut être utilisée par tout un chacun. Elle a simplement une mise en page et un format différents. En signant la Charte de l'ABC, un éditeur montre son intention et son ambition de rendre davantage de livres accessibles au plus grand nombre. Si nous intégrons des normes d'accessibilité dans nos processus d'édition, ce qui est relativement aisé, toutes nos nouvelles publications pourraient être en format accessible natif. C'est ce que nous visons.

Chez Manual Moderno, nous avons dû résoudre divers problèmes techniques en collaboration avec nos partenaires technologiques mais, en adoptant le format EPUB 3 qui constitue la norme en matière d'édition accessible, nous percevons un grand potentiel d'amélioration de l'ergonomie et de la qualité globale de nos livres numériques.

À quel point est-il difficile pour un éditeur de rendre ses publications accessibles?

Michiel Kolman: Il faut sans aucun doute un engagement réel et une expertise technique pour se lancer dans l'édition accessible. Chez Elsevier, nous avons déjà mis en place un cadre de travail numérique; il a donc suffi de quelques ajustements pour opérer assez facilement notre transition au format EPUB 3. Toutefois, il est clair que ce processus n'est pas toujours facile, en particulier pour les petits éditeurs.

Hugo Setzer: Oui, c'est vrai. En réalité, prendre la décision d'adhérer à la Charte de l'ABC était facile, car nous étions convaincus que c'était la bonne chose à faire. Cependant, l'étape suivante qui consiste à apprendre comment rendre nos publications accessibles n'est pas aussi évidente. Il ne s'agit pas seulement d'adopter le format EPUB 3. C'est une première étape importante, mais le fait est que les personnes ayant des difficultés de lecture des textes imprimés ne vont pas écouter le livre linéairement du début à la fin. Ils doivent pouvoir naviguer de manière autonome dans l'ouvrage pour trouver les passages qui les intéressent, tout comme les personnes voyantes. Nous devons donc réfléchir à la manière dont un lecteur malvoyant peut se déplacer dans le texte. Cela exige de disposer de connaissances techniques en langage de balisage ainsi qu'en normes et spécifications des services Web, et de comprendre la manière dont les

“De nombreux éditeurs sont inquiets de l'incidence qu'aura l'édition en format accessible natif sur leurs ventes et leurs revenus. Ces préoccupations sont compréhensibles, mais non fondées.”

Michiel Kolman, président de l'UIE.

À propos du Traité de Marrakech

Le Traité de Marrakech visant à faciliter l'accès des aveugles, des déficients visuels ou des personnes ayant d'autres difficultés de lecture aux œuvres publiées est le dernier-né des traités internationaux sur le droit d'auteur administrés par l'OMPI. Il accorde une place importante à la dimension humanitaire et au développement social, son principal objectif étant de prévoir un ensemble de limitations et exceptions obligatoires en faveur des aveugles, des déficients visuels et des personnes ayant d'autres difficultés de lecture des textes imprimés.

Le Traité de Marrakech impose aux Parties contractantes de prévoir une série de limitations et exceptions types relatives au droit d'auteur pour autoriser, d'une part, la reproduction, la distribution et la mise à disposition d'œuvres publiées dans des formats conçus pour être accessibles aux personnes concernées et, d'autre part, l'échange transfrontières des mêmes œuvres entre organisations fournissant des services à ces bénéficiaires.

Au moment de la rédaction de cet article, 34 pays avaient ratifié le Traité.

déficients visuels utilisent les aides technologiques à leur disposition. Pour l'heure, nous nous renseignons sur les besoins de ces derniers et la manière dont nous pouvons utiliser les technologies pour leur garantir une bonne expérience d'utilisation. Il apparaît de plus en plus clairement, au moins dans notre cas, que nous ne pourrions pas produire toutes nos publications dans un format accessible. Il serait, par exemple, très compliqué et coûteux de produire nos manuels de chirurgie dans un format accessible, et ce pour une utilité pratique réduite. Il s'agit donc avant tout de cerner les besoins du marché et d'évaluer les domaines dans lesquels nous pouvons apporter la plus grande valeur ajoutée. Nous sommes cependant déterminés à aller aussi loin que possible. Il s'agit vraiment d'un projet en construction.

L'ABC s'attache à apporter un soutien aux éditeurs dans les pays en développement, mais faut-il soutenir les petits éditeurs dans les pays plus riches?

Michiel Kolman : Nous devrions cibler tous les éditeurs, et j'espère d'ailleurs que nombre d'entre eux adhéreront à la Charte de l'ABC. Beaucoup sont curieux mais n'ont pas encore sauté le pas. Je comprends leurs hésitations, mais n'oublions pas que nous n'attendons pas d'un éditeur qu'il trouve le moyen de produire des livres dans des formats accessibles du jour au lendemain. L'adhésion à la Charte de l'ABC correspond à un engagement, qui s'accompagne effectivement d'un objectif ambitieux, mais les éditeurs peuvent effectuer la transition à leur rythme. En outre, ils peuvent s'appuyer sur l'expérience de ceux qui ont déjà amorcé cette transition. Si un petit éditeur a besoin de plus de temps, ce n'est pas un problème.



Photo: zilkovec / iStock / Getty Images Plus

Moins de 10% de l'ensemble des publications produites chaque année sont disponibles dans des formats accessibles. Pourtant, selon l'Union mondiale des aveugles, quelque 253 millions de personnes souffrent de déficiences visuelles à l'échelle internationale et ont besoin de documents dans ces formats. "C'est pourquoi il est essentiel que nous, éditeurs, entreprenions de rendre nos publications accessibles", explique Hugo Setzer, vice-président de l'UIE.

Hugo Setzer: Je suis tout à fait d'accord. Nous devons tenir compte des intérêts de tous les éditeurs. L'UIE apporte son plein soutien à l'ABC et nous collaborons étroitement avec l'OMPI en vue d'intensifier nos efforts pour expliquer notre rôle aux milliers d'éditeurs que l'UIE représente dans plus de 70 pays et parmi les 191 États membres de l'OMPI.

Pourquoi les éditeurs devraient-ils se préoccuper de l'accessibilité de leurs publications?

Michiel Kolman: Il en va de la responsabilité des éditeurs de s'assurer que leurs publications sont accessibles à tous. D'un point de vue éthique, nous ne pouvons pas exclure des personnes en raison de leur handicap. Il s'agit donc d'aller dans la bonne direction. Bien sûr, nous ne pouvons pas tout changer du jour au lendemain, mais nous devons faire en sorte que la majorité de nos publications soient disponibles dans des formats adaptés aux déficients visuels. Cela relève de notre responsabilité sociale au sens large.

Quelles sont les difficultés qui subsistent?

Michiel Kolman: Le travail de sensibilisation auprès des éditeurs concernant l'ABC est essentiel. Un grand nombre d'entre eux ignorent jusqu'à son existence. Si certains ont entendu parler du Traité de Marrakech, beaucoup ne savent toujours pas ce que cela implique pour eux. Lorsque les éditeurs comprendront précisément la vocation du Traité de Marrakech et de l'ABC, je suis convaincu qu'ils adhéreront à la Charte de l'ABC.

Hugo Setzer: Oui, il est crucial de poursuivre les efforts de sensibilisation. En général, les éditeurs n'aiment pas les exceptions et les limitations relatives au droit d'auteur. Cependant, la série d'exceptions sur laquelle se fonde le Traité de Marrakech est définie et rédigée de manière claire. Par ailleurs, si l'appui de l'UIE au Traité calme les inquiétudes des éditeurs, beaucoup ne connaissent pas le rôle de l'ABC ou les besoins des personnes malvoyantes en matière d'édition. Si vous m'aviez demandé il y a quelques mois si un livre audio était une bonne solution pour les personnes souffrant de déficiences visuelles, je vous aurais répondu oui. Je n'avais pas réfléchi à la nécessité de leur donner les moyens de naviguer dans le livre. Pour beaucoup d'éditeurs, y compris moi-même, le fait de se convertir à l'édition accessible native est une expérience très formatrice.

La communauté des personnes aveugles et malvoyantes peut-elle aider les éditeurs à mieux comprendre ses besoins?

Michiel Kolman: L'ABC est la bonne plateforme pour en discuter. Nous devons en tout cas inciter les éditeurs à apprendre les uns des autres.

Hugo Setzer: Notre principal défi est de promouvoir l'ABC auprès des éditeurs et de mettre en avant sa nature non contraignante. Ensuite, nous devons commencer à introduire des programmes de formation pratique pour que les éditeurs sachent comment rendre un livre accessible. C'est un aspect essentiel et je pense que l'OMPI pourrait jouer un rôle important en la matière. Dès lors que des éditeurs s'engagent à rejoindre l'ABC et à produire des publications accessibles, nous devons leur apporter un soutien concret pour gérer leur transition.

Quels types de défis anticipez-vous pour l'avenir?

Michiel Kolman: Imaginez le jour où bon nombre d'éditeurs produiront davantage de contenus dans des formats adaptés aux déficients visuels. Dans quelle mesure ces personnes pourront-elles chercher les livres dont elles ont besoin dans un format adapté sur Google ou Amazon? Je ne crois pas que cette question ait encore été posée et je pense que nous devons commencer à y réfléchir. Il ne faudrait surtout pas qu'il soit difficile d'accéder à tous les ouvrages que l'OMPI, l'UIE et d'autres ont mis tant d'énergie à rendre accessibles dans les bons formats.

Quels sont vos souhaits en matière d'édition accessible pour les 10 prochaines années?

Michiel Kolman: Je voudrais qu'un grand nombre d'éditeurs adhèrent à la Charte de l'ABC et s'efforcent de produire des publications dans des formats accessibles natifs. J'aimerais que le nombre de publications dans des formats accessibles augmente de manière fulgurante et que ces dernières soient faciles à trouver.

Hugo Setzer: Pour commencer, je pense que nous devons au moins doubler le pourcentage de publications disponibles dans des formats accessibles dans les cinq prochaines années. Ce serait un excellent début.

Le piratage des signaux : une menace pour les radiodiffuseurs d'Asie-Pacifique

Seemantani Sharma, juriste spécialisée en propriété intellectuelle, Union de radiodiffusion Asie-Pacifique, Kuala Lumpur (Malaisie)



Photo : Vertigo3d/Stock/Getty Images Plus

Le piratage des signaux nuit aux radiodiffuseurs traditionnels dans la région Asie-Pacifique et l'insuffisance des recours juridiques compromet leur avenir à long terme.

L'Union de radiodiffusion Asie-Pacifique (URAP) est la plus grande association d'organismes de radiodiffusion au monde, représentant une audience d'environ 3,5 milliards de personnes dans 72 pays. Son but premier est de regrouper les radiodiffuseurs du service public et les organismes nationaux de radiodiffusion de l'un des groupes de pays les plus diversifiés au monde. L'URAP couvre une zone qui s'étend de la Turquie à l'ouest au Samoa à l'est, et de la Mongolie au nord à la Nouvelle-Zélande au sud. L'association est également ouverte aux radiodiffuseurs commerciaux, sous réserve qu'ils présentent un caractère national et produisent une part notable de leur propre programmation.



Bien que le piratage touche les radiodiffuseurs de toute taille, ce sont les pays en développement qui en souffrent le plus, car il est rare qu'ils bénéficient des mêmes économies d'échelle que leurs homologues dans les économies plus avancées.

Les pays membres de l'URAP varient en termes de géographie, de développement socioéconomique, de systèmes juridiques, de composition ethnique, de langues et de cultures. Par conséquent, les buts commerciaux, l'échelle des opérations, les moyens technologiques, l'étendue et la portée de la production de contenus ainsi que le mode de gestion de leurs systèmes de radiodiffusion diffèrent passablement. Parmi les huit unions régionales de radiodiffuseurs qui existent dans le monde, aucune n'est aussi diverse que l'URAP. Toutefois, tous les radiodiffuseurs d'Asie-Pacifique sont confrontés au même fléau : le vol de leurs signaux de radiodiffusion par des tiers non autorisés.

LES RÉPERCUSSIONS DU PIRATAGE SUR LES ORGANISMES DE RADIODIFFUSION

Alors que les moyens de lutter contre le piratage dans les domaines des logiciels, des films et de la musique sont régulièrement débattus dans les grands médias, ainsi que les milieux académiques et réglementaires, le piratage des signaux de radiodiffusion ne suscite que peu d'intérêt. La connaissance insuffisante de ce problème qui touche l'Asie-Pacifique est imputable à l'absence de toute évaluation empirique réaliste tant sur l'ampleur du phénomène que sur les pertes financières associées pour le secteur de la radiodiffusion. La dernière étude en date visant à quantifier le coût du piratage dans la région a été menée par la Cable & Satellite Broadcasting Association of Asia (CASBAA) en 2011. Si l'étude chiffre à 2,2 milliards de dollars É.-U. le total du manque à gagner pour la période 2010-2011, elle porte exclusivement sur les pertes subies par la télévision payante et n'inclut pas le préjudice causé aux chaînes gratuites et aux

radiodiffuseurs du service public. Il est manifestement urgent d'évaluer les pertes infligées à l'ensemble des radiodiffuseurs dans la région et au-delà, mais il s'agit là d'une tâche coûteuse et de longue haleine.

Nonobstant la nécessité d'analyser plus en détail la situation actuelle, il semble que le piratage touche sans distinction organismes de radiodiffusion de toutes tailles où qu'ils opèrent. En réalité, les radiodiffuseurs des pays en développement et des pays les moins avancés sont ceux qui souffrent le plus du piratage des signaux, car il est rare qu'ils bénéficient d'économies d'échelle, contrairement à leurs homologues dans les économies plus avancées.

Le piratage des signaux rend la tâche beaucoup plus compliquée aux radiodiffuseurs du service public qui souhaitent vendre leurs contenus locaux sur des marchés étrangers, en particulier lorsque les téléspectateurs de ces marchés ont déjà accès aux contenus en question par le biais de sites illégaux.

La belle affaire, direz-vous. Le fait est que, sans les revenus générés par les ventes internationales, les radiodiffuseurs ne sont pas en mesure d'investir dans l'acquisition, la production, la programmation et la transmission de contenus locaux de qualité. Par ailleurs, au-delà des pertes économiques qu'il induit pour les radiodiffuseurs comme pour les États, tout porte également à croire que le piratage des signaux pourrait être lié à d'autres activités illégales telles que le blanchiment d'argent et la violation de la réglementation des opérations de change.

PIRATAGE DES SIGNAUX DE RADIODIFFUSION ET SPORT

La possibilité, et de fait le droit, de retransmettre des événements sportifs de grande envergure est l'une des principales sources de revenus des radiodiffuseurs traditionnels. Le piratage des signaux réduit donc la capacité des radiodiffuseurs d'acquies ces droits et peut également compromettre la viabilité financière de ces événements.

Le piratage lié à la radiodiffusion de manifestations sportives est endémique dans la région Asie-Pacifique. Bien que des contenus sportifs non autorisés aient également été détectés sur des applications de retransmission en direct de vidéos telles que Meerkat et Periscope ces derniers mois, l'unidiffusion (lorsqu'un signal est transmis d'un émetteur à un destinataire sur un réseau) et le point à point (P2P) restent les deux formes principales de retransmission illégale.

En Chine, l'organisme de radiodiffusion de la télévision d'État, China Central Television (CCTV), a fait l'objet de piratages répétés, notamment lors de la diffusion d'événements sportifs en Chine et ailleurs. En tant que seul fournisseur de contenus radiodiffusés pour les Jeux olympiques d'été de Beijing en 2008, CCTV a contré avec succès la retransmission non autorisée de ces contenus sur l'Internet. Tel n'a cependant pas été le cas durant les Jeux olympiques d'été de Rio en 2016. Durant la cérémonie de clôture, environ 35% des signaux de la CCTV ont été piratés par le biais de sites de vidéos en ligne.

Il ne s'agit là que d'un exemple tiré de l'expérience d'un radiodiffuseur de la région. D'autres organismes de radiodiffusion sont confrontés au même problème. Par exemple, à Hong Kong (RAS), les signaux de l'organisme de radiodiffusion gratuite TVB sont régulièrement piratés et des copies numériques non autorisées, parfaitement identiques, de sa programmation sont disponibles en temps quasi réel sur les serveurs Internet

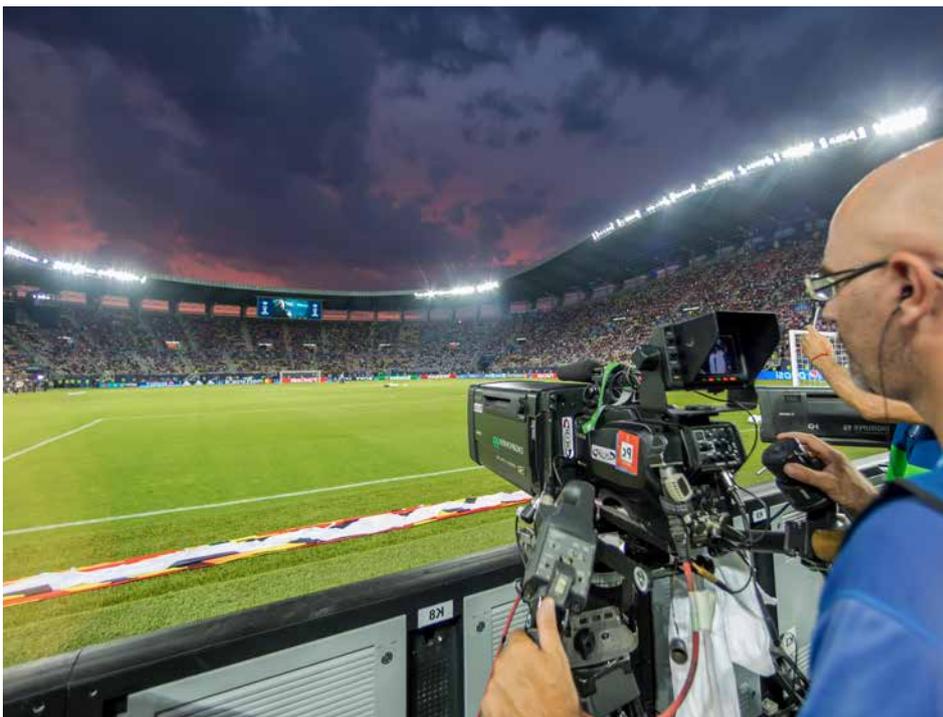


Photo : VASILIS VERFERIDIS / Alamy Stock Photo

La retransmission d'événements sportifs de grande envergure est l'une des principales sources de revenus des radiodiffuseurs traditionnels. Cependant, le piratage endémique des signaux réduit leur capacité d'acquies ces droits de radiodiffusion et peut également mettre en péril la viabilité financière de ces événements.

chinois à l'intention des téléspectateurs de Chine continentale. Même si des pirates font l'objet de poursuites devant les tribunaux chinois, les frais encourus sont supérieurs aux réparations, rendant la menace d'une action en justice inefficace.

En Inde, en raison de la consommation croissante de contenus numériques, les radiodiffuseurs d'événements sportifs voient régulièrement leurs droits bafoués par la retransmission non autorisée en ligne de matchs de cricket. Le problème est particulièrement sérieux pour Star India, l'organisme officiel de radiodiffusion des matchs de première division. Durant la saison 2017, le site indiantelevision.com a recensé que des matchs ont été diffusés illégalement par plus de 1700 URL via 211 serveurs, 122 flux pirates, 51 sites d'hébergement et 23 fournisseurs d'infrastructure via des serveurs à distance.

DE L'AIDE D'UNE SOURCE INATTENDUE

Un récent verdict rendu par un tribunal fédéral des faillites en Floride laisse entrevoir une lueur d'espoir. En octobre 2017, le tribunal fédéral des faillites pour le district central de Floride a estimé que la faillite ne constituait pas une cause d'exonération de la responsabilité pécuniaire encourue en cas de piratage de signaux de radiodiffusion. En l'occurrence, un revendeur de dispositifs de réception de chaînes télévisées sur l'Internet (IPTV) donnant accès à des chaînes non autorisées a été jugé coupable de distribution illégale de contenus audiovisuels diffusés par la CCTV et la TVB basée à Hong Kong (RAS). À la suite des poursuites engagées en 2015, le tribunal avait ordonné au commerçant de payer 55 millions de dollars É.-U. de dommages-intérêts. Dans l'espoir d'éviter l'amende, ce dernier avait déposé son bilan.

Bien que CCTV et les autres plaignants aient eu gain de cause contre ce pirate en particulier dans un ressort juridique étranger, peu de radiodiffuseurs du service public de la région ont le poids financier nécessaire pour tenter les mêmes procédures, en particulier ceux qui opèrent dans les pays en développement ou les pays les moins avancés.

DES LACUNES JURIDIQUES

La Convention de Rome pour la protection des artistes interprètes ou exécutants, des producteurs de phonogrammes et des organismes de radiodiffusion, administrée conjointement par l'OMPI, l'Organisation internationale du Travail (OIT) et l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), est le principal instrument juridique protégeant les droits des radiodiffuseurs à l'échelle internationale. Conclu il y a près de 60 ans, en 1961, ce traité est toutefois le produit d'une époque où le réseau câblé en était encore à ses débuts, où l'utilisation de satellites pour la transmission de signaux était inédite et où l'Internet n'existait même pas en rêve.

Outre son attrait international limité (seuls 93 des 191 États membres de l'OMPI et 17 pays de la région Asie-Pacifique l'ont ratifiée),



En tant que seul organisme de radiodiffusion pour les Jeux olympiques d'été de Beijing en 2008, la CCTV (China Central Television) a contré avec succès la retransmission non autorisée des contenus sportifs sur l'Internet. Tel n'a cependant pas été le cas durant les Jeux olympiques d'été de Rio en 2016.



Photo : Pete Nissen Editorial/Alamy Stock Photo

la Convention de Rome ne protège pas de manière efficace les intérêts des radiodiffuseurs au XXI^e siècle à plusieurs égards. Par exemple, le signal antérieur à la diffusion émis par un organisme de radiodiffusion ne fait l'objet d'aucune protection. Les signaux antérieurs à la diffusion sont des signaux porteurs de programmes utilisés pour transmettre des contenus d'un radiodiffuseur à l'autre. Ils ne sont pas destinés à la réception directe par le public. Puisqu'il est dépourvu de publicités, de marques (logos) ou d'autres éléments graphiques caractéristiques, un signal avant diffusion est davantage exposé au piratage qu'un signal traditionnel.

Par ailleurs, la Convention de Rome ne protège que les retransmissions simultanées d'un radiodiffuseur, car, au moment où le traité a été conclu, le matériel

d'enregistrement était tout simplement inexistant. Or, de nos jours, les pirates peuvent facilement se procurer les technologies nécessaires à l'enregistrement d'un signal pour le relayer sur de multiples plateformes, telles que l'Internet et la télévision par voie hertzienne ou par câble, et ce tout en étant confortablement installés chez eux.

D'un point de vue juridique, au sein de la région Asie-Pacifique, la Convention de Rome est quelque peu redondante, car elle est uniquement ouverte aux signataires de la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques ou de la Convention universelle sur le droit d'auteur.

Ce qui signifie que, à moins que des pays comme l'Afghanistan, la République islamique d'Iran, la Papouasie-Nouvelle-Guinée,

le Samoa ou le Timor-Leste ne ratifient la Convention de Berne ou la Convention universelle sur le droit d'auteur, ils ne peuvent adhérer à la Convention de Rome. Par conséquent, les radiodiffuseurs sont dénués de tout recours juridique si leurs signaux sont piratés dans ces pays.

C'est pourquoi il est urgent de convenir d'un traité juridique international indépendant qui protège les droits des organismes de radiodiffusion contre le piratage des signaux. La nécessité d'un tel traité est d'autant plus grande que les organismes de radiodiffusion opèrent aujourd'hui dans un monde où les frontières s'effacent toujours plus.

UN BESOIN URGENT D'ACTION

Compte tenu de l'ampleur du piratage des signaux et des répercussions négatives sur les organismes de radiodiffusion traditionnels, et dans la mesure où le régime juridique international existant ne se révèle pas un instrument adéquat, l'URAP soutient les négociations internationales visant à actualiser la protection juridique dont jouissent les radiodiffuseurs en vertu de la Convention de Rome afin de l'adapter aux besoins modernes. Les décideurs sont aux prises avec cette question au sein du Comité permanent du droit d'auteur et des droits connexes (SCCR) de l'OMPI depuis 1998. Cependant, face à l'évolution constante des technologies de radiodiffusion, le secteur se retrouve très exposé. Sans recours juridiques efficaces, il lui est impossible de juguler le détournement des moyens permettant aux radiodiffuseurs de survivre et de prospérer.

Bien qu'il y ait des variations d'échelle, les radiodiffuseurs traditionnels du monde entier utilisent de plus en plus les mêmes technologies. Ils connaissent donc le même sort lorsque leurs signaux tombent aux mains des pirates.

Les revenus générés par les organismes de radiodiffusion traditionnels sont directement liés à leur capacité d'investir dans la production et l'acquisition de contenu de qualité.

Pour les pays en développement et les pays les moins avancés de la région Asie-Pacifique, la radiodiffusion (c'est-à-dire les chaînes de télévision gratuites et payantes) reste le principal vecteur de communication de masse. Si les droits légitimes des radiodiffuseurs ne sont pas protégés, leur capacité de fournir ces services sera sérieusement limitée et les citoyens de ces pays n'auront d'autre choix que de se tourner vers des plateformes alternatives, par exemple des services en accès direct sur l'Internet tels qu'Apple TV ou Netflix, qui devraient gagner en popularité dans les prochaines années. Ces services donnent directement accès à des contenus sonores, audiovisuels et multimédias sur l'Internet. Il est donc à craindre que le fossé numérique entre les pays en développement et les pays industrialisés ne continue de se creuser, car les personnes dénuées de connexion à l'Internet n'auront pas accès à ces nouvelles plateformes numériques.

Dans de nombreux pays de la région Asie-Pacifique, les radiodiffuseurs du service public sont sur le déclin. Alors que ces pays entrent dans la société de l'information, ils ne peuvent pas se permettre de laisser leurs organismes publics périr. Les revenus générés par les organismes traditionnels de radiodiffusion sont directement liés à leur capacité d'investir dans la production et l'acquisition de contenu de qualité. Or le manque à gagner induit par le piratage des signaux compromet les capacités des radiodiffuseurs de produire des contenus de qualité. Dès lors, à long terme, le grand public est perdant, car les téléspectateurs sont privés de l'accès à des contenus et des informations de qualité.

Dans ce contexte, un traité international qui concilie les droits de toutes les parties prenantes est primordial. Après 20 ans de discussions approfondies, il est temps de finaliser l'accord international qui octroiera aux organismes de radiodiffusion de toutes les régions des moyens justes et raisonnables de combattre le piratage des signaux et de préserver leurs intérêts.

Un regard nouveau sur les propriétés olympiques

Par **Carlos Castro**, Responsable du droit d'auteur et contenu, Comité international olympique



Photo: Korean Government/Alamy Stock Photo



Photo: Aifo Co. Ltd./Alamy Stock Photo



Photo: CrowdSpark/Alamy Stock Photo

Le relais est l'un des éléments les plus importants et les plus emblématiques des Jeux olympiques. Son objectif est d'insuffler au monde entier les valeurs olympiques et de susciter l'enthousiasme du public dans les mois qui précèdent la tenue des jeux. Avant d'arriver au stade olympique de Pyeongchang pour la cérémonie d'ouverture qui a eu lieu le 8 février 2018, la flamme olympique a été acheminée par 7500 porteurs et a parcouru plus de 2000 kilomètres.

Les Jeux olympiques sont la manifestation la plus célèbre au monde. En février, des milliards de spectateurs dans le monde entier suivront trois semaines d'événements sportifs spectaculaires à l'occasion des XXIII^{es} Jeux olympiques d'hiver qui se dérouleront à Pyeongchang (République de Corée). Du 9 au 25 février, les yeux du monde entier seront rivés sur les symboles bien connus qui sont associés aux Jeux olympiques.

Le système de propriété intellectuelle joue un rôle important dans la protection de ces symboles et la préservation du caractère unique des Jeux olympiques, ainsi que dans l'obtention des fonds nécessaires à l'organisation de l'un des événements sportifs les plus importants et les plus complexes au monde. Cet article examine les différents facteurs qui font des Jeux olympiques un événement d'une telle importance.

DÉFINITION DES PROPRIÉTÉS OLYMPIQUES

Conformément à la Charte olympique, les propriétés olympiques comprennent le drapeau, la devise, l'hymne, les désignations, les emblèmes, la flamme et les torches olympiques ainsi que les identifications (y compris, mais pas uniquement, "Jeux olympiques" et "Jeux de l'Olympiade"). Toutes ces propriétés sont bien connues, en particulier le symbole des anneaux olympiques qui bénéficie d'un taux de reconnaissance de 93%.

Les propriétés olympiques recouvrent tous les droits se rapportant aux Jeux olympiques relatifs à l'organisation, à l'exploitation et à la commercialisation de cet événement de premier plan. Ces droits s'appliquent également à la saisie d'images fixes et à l'enregistrement de séquences audiovisuelles de l'événement pour une utilisation par les médias dans le cadre de leurs publications, radio-télédiffusions ou plateformes.

En tant qu'œuvres de l'esprit prenant la forme de symboles et de noms distinctifs qui peuvent être utilisés dans le commerce, les propriétés olympiques remplissent les



De toutes les propriétés olympiques identifiées dans la Charte olympique, la plus connue est le symbole des anneaux olympiques, qui bénéficie d'un taux de reconnaissance de 93%.

Le tigre blanc Soohorang et l'ours noir d'Asie Bandabi sont les mascottes officielles et les icônes emblématiques des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018.



conditions nécessaires pour pouvoir bénéficier d'une protection au titre de la propriété intellectuelle en vertu des lois régissant le droit d'auteur, les marques et les dessins et modèles industriels, lesquels, associés aux brevets, aux modèles d'utilité et aux secrets commerciaux constituent la palette d'actifs de propriété intellectuelle présentant un intérêt pour les Jeux olympiques.

L'ensemble des droits de propriété intellectuelle attachés aux propriétés olympiques sont détenus et contrôlés exclusivement par le Comité international olympique (CIO), qui est chargé de promouvoir les valeurs de l'olympisme et d'apporter un soutien matériel aux fins de l'organisation et de la tenue, dans les villes hôtes, des Jeux olympiques.

UN INSTRUMENT DE FINANCEMENT ESSENTIEL

Le CIO et toutes les organisations constituant le Mouvement olympique (les comités nationaux olympiques, les fédérations internationales de sports et les comités d'organisation des Jeux olympiques notamment) sont intégralement financés par le secteur privé. Les actifs de propriété intellectuelle jouent un rôle déterminant pour le bon déroulement des différents programmes du CIO visant à générer les revenus nécessaires au financement des Jeux olympiques. Il s'agit notamment des programmes destinés à administrer la vente des droits de retransmission des Jeux olympiques aux médias, à attirer des partenaires privés dans le cadre du programme mondial des partenaires olympiques (TOP) et à tirer des revenus de la concession de licences grâce aux programmes de concession de licences officielles et de fournisseurs officiels.

Quatre-vingt-dix pour cent des recettes obtenues grâce à ces programmes sont distribués par le CIO à des organisations au sein du Mouvement olympique en vue de financer la tenue des Jeux olympiques et de promouvoir le développement du sport dans le monde. En vertu de la Charte olympique, le CIO est chargé d'assurer la célébration des Jeux olympiques à intervalles réguliers. Les contributions importantes qu'il verse aux comités d'organisation des Jeux olympiques pour le financement et le fonctionnement de ces derniers sont essentielles afin qu'ils puissent mener leur mandat à bonne fin. À titre d'exemple, les contributions versées par le CIO dans

le cadre des Jeux olympiques qui se tiendront à Paris en 2024 sont estimées à 1,7 milliard de dollars des États-Unis d'Amérique. Sur les 10% que le CIO conserve pour créer et gérer ces ressources et programmes, environ 3,4 millions de dollars É.-U. sont redistribués quotidiennement aux athlètes et aux organisations sportives de tous niveaux dans le monde entier.

PROPRIÉTÉS OLYMPIQUES ET MÉDIAS NUMÉRIQUES

Les Jeux olympiques sont la manifestation la plus suivie au monde. De nos jours, les amateurs de sport disposent de moyens toujours plus nombreux pour vivre les sensations fortes et les rebondissements qui font des Jeux olympiques un événement aussi passionnant. La diffusion télévisée ainsi que les plateformes des médias numériques et sociaux offrent des possibilités sans précédent pour suivre cet événement. Les entreprises de médias s'acquittent de sommes conséquentes pour bénéficier du droit exclusif de rendre compte des Jeux olympiques ou pour les diffuser, et la vente de ces droits représente 47% des revenus du CIO (soit 4157 millions de dollars É.-U. pour l'exercice 2013-2016).

Les habitudes des téléspectateurs évoluent néanmoins rapidement à mesure que le recours aux technologies numériques devient une seconde nature pour un nombre croissant de personnes, en particulier pour les plus jeunes. Le taux de pénétration toujours plus élevé des smartphones et de l'Internet se traduit par une forte augmentation de la consommation de contenus liés au sport à l'échelle mondiale.

La moitié de la population mondiale a regardé les Jeux olympiques de Rio 2016 et les contenus en ligne ont été visionnés 7,2 milliards de fois sur les plateformes des médias sociaux, soit deux fois plus que pour les Jeux olympiques de Londres 2012. En moyenne, par rapport à Londres 2012, les téléspectateurs ont regardé 20% de contenu de plus pendant Rio 2016. Entre ces deux éditions, la couverture télévisuelle s'est accrue de 13,5% et la couverture numérique a enregistré une augmentation spectaculaire de 198,6%. La distribution d'un nombre inégalé d'heures de contenu (357 000 heures de couverture pour Rio 2016 contre 181 523 heures pour Londres 2012) a permis ce résultat.



PyeongChang 2018™



STEEP™

ROAD TO THE OLYMPICS

Faire en sorte que la diffusion des Jeux olympiques continue d'attirer les jeunes est un défi permanent. C'est la raison pour laquelle le CIO a lancé officiellement son jeu vidéo intitulé "Steep™ – En route pour les Jeux olympiques" à l'occasion des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018.

La couverture numérique de Rio 2016 a atteint 243 000 heures, un nombre sans précédent, soit deux plus fois que la couverture télévisuelle habituelle et près de trois fois plus que la couverture numérique de Londres 2012. Les Jeux de Rio 2016 ont été les plus ouverts au monde numérique de l'histoire des Jeux olympiques.

ATTIRER LES PLUS JEUNES GRÂCE AUX SPORTS ÉLECTRONIQUES

Faire en sorte que la diffusion des Jeux olympiques continue d'attirer les jeunes est un défi permanent. Conscient de la grande popularité des jeux vidéo, le CIO a lancé officiellement son jeu vidéo intitulé "Steep™ – En route pour les Jeux olympiques" à l'occasion des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018. L'objectif est d'éveiller l'intérêt des jeunes et d'autres publics et de leur donner un aperçu des événements sportifs qui se déroulent pendant les Jeux d'hiver dans toutes les disciplines. Le lancement du jeu en tant que produit officiel sous licence des Jeux de Pyeongchang 2018 traduit l'intérêt du CIO à l'égard des sports électroniques, sur lesquels il souhaite se pencher davantage.

À l'heure où le développement des sports électroniques, toujours plus populaires, est appuyé par différentes parties prenantes du Mouvement olympique, les participants au Sommet olympique tenu en octobre 2017 ont débattu de l'importance de ces sports dans le cadre des Jeux olympiques. À cette réunion, il a été demandé au CIO et à l'Association mondiale des fédérations internationales de sport (GAISF) d'engager un dialogue avec l'industrie du jeu vidéo et la communauté des joueurs afin d'examiner la possibilité d'intégrer les sports électroniques dans le cadre des Jeux olympiques.

Les participants au Sommet olympique ont conclu que les sports électroniques pourraient être considérés comme une activité sportive pour autant que les joueurs qui les pratiquent se préparent et s'entraînent avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels. Ils ont également affirmé que le contenu des sports électroniques ne devait pas enfreindre les valeurs olympiques, un point qui constituait un prérequis pour leur reconnaissance par le CIO en tant que sports de compétition. Les participants ont également décidé que, pour être reconnus en tant que sports, les sports électroniques devraient être structurés et représentés par une organisation garantissant leur conformité aux règles et réglementations du Mouvement olympique (antidopage, paris, manipulation, etc.).

Afin d'étudier de plus près la relation qui pourrait exister entre les sports électroniques et le Mouvement olympique à l'avenir, INTEL, partenaire mondial TOP du CIO, a présenté deux expériences distinctes avant les Jeux de Pyeongchang 2018: le tournoi de sports électroniques Intel® Extreme Masters de Pyeongchang,

Photo: © Comité international olympique. Tous droits réservés



Photo : © Comité international olympique. Tous droits réservés

Conçues par Lee Suk-woo, les médailles décernées lors des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018 témoignent des traditions et de la culture du pays hôte. Au total, 259 jeux de médailles ont été fabriqués pour les Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018.

qui comprend l'un des jeux électroniques les plus célèbres de tous les temps, StarCraft® II de Blizzard Entertainment, et "Steep™ – En Route pour les Jeux olympiques".

LA CHAÎNE OLYMPIQUE

En vue de mettre encore davantage à profit les possibilités offertes par les médias numériques et de répondre aux attentes d'un public avide de contenu sportif passionnant, le CIO a récemment lancé la chaîne olympique, un outil médiatique mondial multiplateforme orienté vers le numérique qui permet aux passionnés de découvrir le pouvoir du sport, de se familiariser avec le Mouvement olympique et d'obtenir des informations sur les nombreux projets culturels et humanitaires menés par le CIO tout au long de l'année. La chaîne olympique fait partie intégrante de l'Agenda olympique 2020 du CIO, la feuille de route stratégique pour l'avenir du Mouvement olympique, qui mise sur les technologies numériques pour aller à la rencontre des jeunes en utilisant les outils qui leur sont familiers.

La chaîne olympique est disponible gratuitement en 11 langues à l'adresse www.olympicchannel.com et depuis des applications mobiles pour appareils Android et iOS. Elle compte actuellement plus de 6000 programmes

couvrant toutes les disciplines olympiques et 206 pays. À ce jour, la chaîne a établi des partenariats avec 54 organisations sportives et a lancé en avant-première plus de 30 séries originales. Elle a également noué des partenariats avec différents groupes de médias afin de produire du contenu local, notamment NBCUniversal et le Comité national olympique des États-Unis d'Amérique (USOC), Eurosport en Europe et beIN Media Group dans la région du Moyen-Orient et de l'Afrique du Nord.

PROTECTION DES PROPRIÉTÉS OLYMPIQUES

La protection des propriétés olympiques et des droits de propriété intellectuelle qui leur sont attachés est essentielle pour préserver l'exclusivité accordée aux partenaires commerciaux lorsqu'ils s'associent aux Jeux olympiques et pour obtenir ainsi les revenus connexes destinés au financement du Mouvement olympique. Tous les programmes du CIO liés aux droits relatifs au marketing et aux médias sont ancrés dans les conditions exclusives accordées aux partenaires marketing des Jeux olympiques en ce qui concerne le contenu, le média, le type de service ou de produit, ou le territoire. Tout contenu non autorisé ou toute association non autorisée avec les Jeux olympiques risque de porter préjudice à la valeur des propriétés olympiques et aux recettes tirées de ces dernières.

Au niveau international, le CIO s'appuie sur différents traités internationaux en matière de propriété intellectuelle, et en particulier sur le Traité de Nairobi adopté en 1981 et administré par l'OMPI. En vertu de ce traité, tous les États parties sont tenus de protéger le symbole olympique contre son utilisation à des fins commerciales (dans la publicité, sur les produits, en tant que marque, etc.) sans l'autorisation du CIO.

Conscients de l'importance économique croissante du sport, de nombreux pays (qui ont accueilli ou accueilleront une édition des Jeux olympiques) ont adopté une législation nationale destinée spécifiquement à protéger les propriétés olympiques et les droits des organisateurs de manifestations sportives. Cette législation énonce des mesures juridiques visant en particulier à empêcher le "marketing sauvage", qui peut être défini comme toute tentative, intentionnelle ou non, de créer une association fautive ou non autorisée avec les propriétés olympiques ou les Jeux olympiques, au moyen de laquelle des entreprises ou organisations n'ayant pas de lien officiel avec un événement cherchent à l'exploiter dans le cadre de leur marketing. Les pays suivants ont adopté une telle législation: l'Argentine, qui accueillera les Jeux olympiques de la jeunesse de Buenos Aires 2018, l'Afrique du Sud, l'Australie, le Brésil, le Canada, la Chine, l'Égypte, les États-Unis d'Amérique, la Fédération de Russie, la France, la Grèce, l'Italie, la Pologne, la République tchèque et le Royaume-Uni.

S'agissant des Jeux olympiques de Pyeongchang 2018, outre la loi sur le droit d'auteur et la loi sur les marques déjà en vigueur, le Gouvernement de la République de Corée a adopté une loi spéciale sur le soutien aux Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de Pyeongchang 2018. Des discussions sont en cours sur la mise en œuvre d'une législation analogue en vue de Tokyo 2020, Beijing 2022 et Paris 2024.

De surcroît, le CIO établit des règlements qui s'appliquent spécifiquement aux Jeux olympiques. Il s'agit notamment des règles d'accès aux informations applicables aux XXIII^{es} Jeux olympiques d'hiver Pyeongchang 2018, 9 – 25 février 2018, des directives du CIO sur les médias sociaux et numériques destinées aux personnes accréditées aux XXIII^{es} Jeux olympiques d'hiver – Pyeongchang 2018 et des directives du CIO relatives à l'utilisation des propriétés olympiques à des fins éditoriales par des organisations médias (en anglais uniquement).

Ces règlements visent à préserver l'exclusivité requise au titre de tous les accords portant sur les droits relatifs au marketing et aux médias et garantissent que les recettes connexes seront générées pour financer le Mouvement olympique de manière appropriée. Ils permettent ainsi au grand public de profiter du spectacle multidisciplinaire que sont les Jeux olympiques.

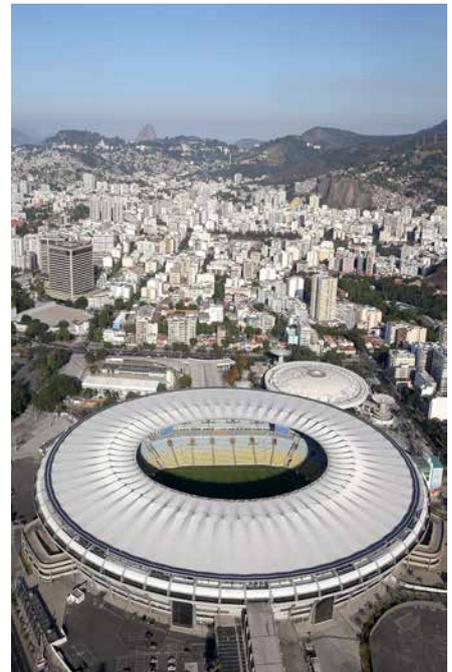


Photo: © Comité international olympique. Tous droits réservés

La moitié de la population mondiale a regardé les Jeux olympiques de Rio 2016 et les contenus en ligne ont été visionnés 7,2 milliards de fois sur les plateformes des médias sociaux. Les Jeux de Rio 2016 ont été les plus ouverts au monde numérique de l'histoire des Jeux olympiques.

E-sport : tout reste à jouer

Stephen Townley et Annie Townley,
Active Rights Management Limited,
Londres (Royaume-Uni)

Le sport traditionnel se heurte à une difficulté de taille : la fragmentation des médias, à savoir l'éventail de plus en plus large de contenus et de modes de consommation proposés sur différents supports médiatiques. Celui-ci modifie la façon dont les amateurs de sport souhaitent recevoir les programmes sportifs et y accéder. Or, toute discipline sportive aspire à proposer des contenus capables d'attirer un plus grand nombre de spectateurs, notamment parmi les jeunes.





STARCRAFT
WORLD CHAMPIONSHIP SERIES
GLOBAL FINALS

WORLD CHAMPION

5TH ANNUAL
STARCRAFT
WORLD CHAMPIONSHIP SERIES
GLOBAL FINALS

Le Comité international olympique (CIO) a déclaré que les sports électroniques (des compétitions de jeux vidéo également connues sous le nom d'“e-sport”) pourraient être considérés comme une activité sportive, ce qui constitue une décision majeure. L'e-sport est en effet un moyen efficace d'atteindre les jeunes; c'est aussi un marché d'une importance cruciale pour les entreprises du secteur des médias, les producteurs de jeux et le sport en général. Tout reste donc à jouer.

Pour autant, plusieurs questions restent en suspens. Le sport électronique est-il un sport à part entière? La reconnaissance de cette discipline présenterait-elle d'éventuels avantages et inconvénients pour le secteur du sport? Enfin, question fondamentale s'il en est, quels seraient les effets d'une telle reconnaissance en termes de propriété intellectuelle?

L'E-SPORT EST-IL UN SPORT À PART ENTIÈRE?

Lors d'un sommet organisé le 28 octobre 2017 à Lausanne, en Suisse, le CIO a affirmé que “les sports électroniques de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive, sachant que les joueurs qui les pratiquent se préparent et s'entraînent avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels”.

Il est cependant précisé que pour que le sport électronique obtienne une reconnaissance du CIO, il devra se conformer aux règles et réglementations du Mouvement olympique, et qu'un dialogue sera entamé à ce sujet avec l'industrie du jeu et les joueurs, ainsi qu'avec l'Association générale des fédérations internationales du sport (AGFIS).

Dans ce communiqué du CIO, “compétition” est le maître-mot. Par analogie, on pourrait évoquer la différence entre un jogging matinal dans un parc et une course d'athlétisme. Le CIO a ainsi reconnu que la dimension de compétition (à savoir le fait de remporter ou de perdre une épreuve organisée conformément à un ensemble de règles préétablies) était fondamentale. Les compétitions de jeux vidéo ne peuvent donc pas déroger à ce principe. De fait, compte tenu du code informatique qui sous-tend tout sport électronique et qui, par définition, permet d'éviter tout jugement subjectif de la part d'un juge ou d'un arbitre (éventuellement faillible), on pourrait affirmer qu'il s'agit bien d'une compétition. Elle est cependant plus juste.

D'aucuns estiment que les critères invoqués par le CIO, à savoir la compétition et l'entraînement des athlètes, ne sont pas suffisants. Certains font valoir que tout sport se définit par une performance sportive, fruit d'une interaction entre l'esprit et le corps de l'athlète, à l'image du swing du golfeur qui précède le moment où le club vient frapper la balle. En sport électronique, l'activité physique et le rôle du corps du joueur sont tout autres. En dehors de l'interaction entre la console et le logiciel de jeu vidéo, notamment pour assurer la coordination œil-main, le corps n'intervient pas. Néanmoins, ces dernières années, la reconnaissance généralisée des sports de l'esprit, à l'instar des échecs, et la multiplication des systèmes d'assistance, par exemple en sport automobile, viennent battre en brèche cet argument.

POURQUOI LE SPORT NE PEUT IGNORER L'E-SPORT

Dans ce contexte, il est légitime de se demander pourquoi le CIO et le secteur du sport s'intéressent autant à l'e-sport. La réponse? Le potentiel qu'offre cette discipline. L'e-sport ouvre en effet de formidables perspectives en ce qui concerne le nombre d'adeptes à attirer et à retenir à l'échelle mondiale, notamment chez les jeunes.

Aujourd'hui, le sport traditionnel se heurte à une difficulté de taille: la fragmentation des médias, à savoir l'éventail de plus en plus large de contenus et de modes de consommation proposés sur différents supports médiatiques. Celle-ci modifie la façon dont les amateurs de sport souhaitent recevoir les programmes sportifs et y accéder. Or toute discipline sportive aspire à proposer des contenus capables d'attirer un plus grand nombre de spectateurs, notamment parmi les jeunes. Selon des analystes de données de BI Intelligence aux États-Unis d'Amérique, le nombre de membres de la génération Y regardant des émissions d'e-sport serait plus important que celui des spectateurs des plus prestigieux championnats américains. En outre, si toutes les grandes disciplines sportives ont leur version officielle e-sport, il est révélateur qu'aucun des jeux de sport électronique les plus vendus liés aux sports traditionnels, à savoir FIFA 18 et NBA2K, ne figure au classement des 10 titres les plus vendus de l'industrie des jeux.

Certes, le sport électronique ne compte encore qu'un nombre d'adeptes très restreint comparé à l'ensemble de la communauté sportive. Et de fait, le rapport du CIO sur les Jeux olympiques de Rio de 2016 a entériné



Photo: © Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés

Selon une étude du fournisseur d'informations sur les marchés Newzoo, les recettes générées par le sport électronique devraient atteindre 696 millions de dollars des États-Unis d'Amérique en 2017 et 1,5 milliard en 2020.

la fragmentation des médias, avec 7,2 milliards de vues de contenus officiels sur les réseaux sociaux. Selon ce même rapport, la moitié de la population mondiale avait regardé au moins une partie des Jeux olympiques d'été de Rio 2016 à la télévision. Mais qu'en sera-t-il demain? Le portail de statistiques Statista a estimé à 385 millions le nombre de spectateurs d'épreuves d'e-sport dans le monde. Et selon une étude du fournisseur d'informations sur les marchés Newzoo, les recettes générées par le sport électronique devraient atteindre 696 millions de dollars des États-Unis d'Amérique en 2017 et 1,5 milliard en 2020.

Les pays qui ont soif de médailles d'or et qui affichent une population de jeunes fortement connectés se tournent vers le sport électronique pour multiplier leurs chances de conquérir la gloire au niveau international. L'an dernier, Singapour a lancé une *Esports Academy* pour poursuivre ses efforts en ce sens et l'e-sport figure au programme réservé aux athlètes de haut niveau de son Conseil du sport, lequel bénéficie de financements publics.

Intel, partenaire du CIO dans le cadre du programme de parrainage mondial TOP, a annoncé que deux tournois d'e-sport se tiendraient en amont des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang 2018. Le sport électronique sera également présent en marge des Jeux asiatiques de 2018, avant de figurer officiellement parmi les disciplines des Jeux asiatiques de 2022. Cette visibilité internationale augmentera le soutien gouvernemental aux meilleurs athlètes de la discipline.

Sur le plan commercial, les perspectives sont loin d'être inintéressantes. En 2014, Amazon a ainsi fait l'acquisition de Twitch, la plus importante plateforme mondiale de diffusion de jeux vidéo en ligne, cette opération témoignant du fait que de grands acteurs économiques voient dans ce "sport" la possibilité d'accroître leur chiffre d'affaires. Dans ce contexte, il n'est guère surprenant que le secteur du sport réclame lui aussi sa part du gâteau.

Si l'e-sport est intéressant pour l'industrie du sport, il n'en présente pas moins des inconvénients. Pour mieux



Photos: © Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés

De plus en plus populaire, l'e-sport bouleverse le rapport délicat entre sport et propriété intellectuelle. À titre d'exemple, si un jeu virtuel de sport électronique peut faire l'objet d'une protection au titre de la propriété intellectuelle, ce ne sera pas le cas d'un véritable tournoi d'e-sport. De fait, si une performance sportive ne saurait constituer une œuvre protégée par le droit d'auteur, le travail créatif lié au développement et à l'édition du jeu pourra, lui, bénéficier de cette protection.

les appréhender, il convient de saisir le rôle crucial que joue la propriété intellectuelle dans le sport moderne.

LE SPORT ET LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE: UN RAPPORT COMPLEXE

Le sport et la propriété intellectuelle entretiennent depuis toujours des relations tumultueuses. Nous irions même jusqu'à dire qu'aucun autre secteur n'a déployé autant d'énergie pour bénéficier des avantages que procure une protection au titre de la propriété intellectuelle. Ces 30 dernières années, la croissance fulgurante de la valeur de l'industrie du sport a été stimulée par le poids croissant du sport en tant que contenu susceptible d'être utilisé par des entreprises du secteur des médias pour attirer des clients, ce qui a ensuite entraîné une hausse de la valeur des partenariats (en termes de parrainage, de publicité et d'exploitation de produits dérivés). Le sport cherchait à tirer parti de toutes les possibilités de protection offertes par le système de propriété intellectuelle tandis que dans le même temps, la société s'efforçait de préserver l'accès au sport pour tous, considéré comme un droit fondamental.

Faire appel au système de la propriété intellectuelle pour protéger une discipline sportive n'est pas chose aisée. En effet, une performance sportive n'est pas reconnue comme une œuvre protégée par le droit d'auteur au même titre qu'une interprétation musicale ou une représentation dramatique. Dans certains pays cependant, la représentation d'une performance sportive au moyen d'une photo ou d'une couverture médiatique peut tout de même faire l'objet d'une protection par la propriété intellectuelle. L'octroi de licences exclusives sur des contenus est obtenu au moyen de contrats conclus avec les athlètes, les médias, les partenaires commerciaux, la presse ou les spectateurs. Les droits de propriété intellectuelle sont cédés en échange de l'accès aux dits contenus.

En 2000, le cabinet de conseil Active Rights Management (ARM) a aidé le CIO à modifier sa Charte de manière à ce que la revendication de la titularité des droits sur les représentations de performances sportives englobe les représentations numériques. ARM a également collaboré avec l'industrie du sport pour entamer une réflexion au sein de l'Union européenne sur la question de savoir s'il conviendrait ou non d'instaurer un droit similaire à un droit de performance sportive. La Cour de justice de l'Union

européenne s'est prononcée sur cette question dans l'affaire *Murphy* (affaires jointes C-403/08 et C-429/08, *Football Association Premier League c. QC Leisure et Karen Murphy c. Media Protection Services Limited*) en indiquant que: "les événements sportifs tels que les matchs de football ne peuvent être considérés comme des créations ou des œuvres intellectuelles, ils ne peuvent donc pas être protégés par le droit d'auteur". Elle a cependant précisé que les événements sportifs présentaient bien un caractère unique et original et qu'à ce titre, ils pouvaient faire l'objet d'une protection. L'Union européenne a estimé que la décision d'octroi de cette protection devrait revenir aux États membres, en fonction de leur cadre juridique national respectif. Si certains pays ont effectivement accordé cette protection, la plupart ne l'ont pas fait.

Suite à l'augmentation sensible des recettes générées par le sport et à la fragmentation croissante des médias, les tensions au sujet des droits de propriété intellectuelle se sont intensifiées. Athlètes, équipes, officiels, promoteurs d'événements et instances dirigeantes se battent tous pour obtenir ce qu'ils considèrent comme une juste rétribution de leurs efforts, leurs compétences et leurs inventions.

Ces difficultés ont pris une nouvelle dimension avec l'entrée en jeu du sport électronique, les fabricants de consoles, les concepteurs de jeux, les éditeurs et les joueurs cherchant à être acceptés en tant que membres de la famille du sport tout en contrôlant l'accès à leurs propres communautés.

L'E-SPORT, LE SPORT ET LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

L'e-sport bouleverse le rapport délicat entre le sport et la propriété intellectuelle de deux manières.

Premièrement, il existe une grande différence entre la protection juridique dont peut faire l'objet le sport et celle dont peut bénéficier l'e-sport. De fait, si un jeu virtuel de sport électronique peut faire l'objet d'une protection au titre de la propriété intellectuelle, ce ne sera pas le cas d'un tournoi d'e-sport, car si une performance sportive ne saurait constituer une œuvre protégée par le droit d'auteur, le travail créatif reconnu lié au développement et à l'édition du jeu pourra, lui, bénéficier de cette protection.

Si les performances sportives ne peuvent faire l'objet d'un droit générique, qu'est-ce qui empêcherait un e-sport ou une ligue de reproduire un événement existant? Le droit d'auteur, les marques, l'image de marque, la présentation d'un produit et, dans certains cas, les droits à l'image peuvent constituer des mécanismes juridiques à explorer pour une organisation sportive, mais le marketing insidieux (lorsqu'une entreprise sans lien aucun avec un événement cherche à l'exploiter à des fins publicitaires) a déjà montré qu'il existait peut-être des moyens de contourner les mécanismes traditionnels de protection de la propriété intellectuelle dans l'industrie du sport.

Deuxièmement, l'e-sport peut comporter des risques non négligeables en ce qui concerne l'image du sport. De fait, le secteur du sport est globalement conservateur. Or, si le sport peut être divertissant – et à un certain niveau, il relève effectivement du divertissement – il ne saurait se résumer à cette seule dimension : il s'accompagne en effet d'un système de valeurs capital parce que les athlètes incarnent l'esprit sportif et servent souvent de modèles de fair-play dans la vie. C'est ce que les autorités sportives s'emploient à promouvoir et à défendre.

L'industrie du sport obéit à un cadre réglementaire très précis qui comprend non seulement des règles du jeu soigneusement conservées mais aussi des règles internes et externes. Conférer un statut "officiel" à des événements ou des partenaires, y compris les concepteurs de jeux d'e-sport, permet ainsi de contrôler la façon dont une discipline sportive est représentée. Les "règles" d'un sport sont son atout maître, minutieusement constitué au fil des ans.

Par opposition, l'évolution de l'e-sport s'appuie sur les jeunes et leur culture, lesquels remettent souvent en question l'ordre établi plutôt que de s'y conformer. Si le sport électronique est aussi attrayant, c'est en partie parce qu'il s'agit simplement d'un divertissement. Il ne cherche pas à servir de modèle en matière de civisme. En outre, sachant que les personnages et le format des jeux peuvent être protégés par le droit d'auteur, établir un règlement peut sembler moins important, voire inutile.

LE CHOC DES CULTURES?

Le président du CIO, Thomas Bach, a reconnu l'existence de ce système de valeurs sous-jacent et sa remise en cause par l'e-sport. Dans un entretien avec le quotidien chinois *South China Morning Post*, il a ainsi déclaré : "Nous voulons promouvoir la paix entre les peuples, la non-violence et la fin des discriminations. Cela me semble incompatible avec les jeux vidéo, qui ne sont que violence, explosions et destructions."

La Charte olympique a-t-elle les moyens de faire la distinction entre jeux "de guerre" de compétition et autres jeux plus sains? Un jeu consistant à tirer des flèches sur une armée du passé peut-il répondre à la définition de sport électronique au motif qu'il se fonde sur le tir à l'arc? La boxe fait partie des Jeux olympiques alors même qu'elle implique une réelle douleur physique. Un jeu de tir virtuel peut-il être mis sur le même plan?

Des problèmes éthiques et disciplinaires se sont déjà posés dans le cadre de l'e-sport, un milieu dans lequel les injures semblent monnaie courante. À titre d'exemple, le joueur Christian "IWillDominate" Rivera a été interdit de tournoi pendant un an en raison d'antécédents de violence verbale. En outre, le fléau des matchs truqués a ressurgi et quatre joueurs nord-américains de Counter-Strike ont été suspendus.

Parallèlement, l'utilisation de substances visant à améliorer les performances serait largement répandue. La Fédération internationale des sports électroniques (leSF) a adhéré au Code de l'Agence mondiale antidopage (AMA) pour indiquer clairement qu'il s'appliquait également au sport électronique. Cependant, la fédération ne compte qu'un petit nombre de membres et son pouvoir reste limité. En janvier 2018, plusieurs joueurs très en vue se seraient retirés d'un tournoi Galaxy Battles II prévu à Manille, le Comité des jeux et divertissements des Philippines ayant imposé un contrôle antidopage obligatoire. En conséquence, la décision a été prise de retirer au tournoi son titre de Major du circuit professionnel.

UN MOMENT CRITIQUE

Le sport et l'e-sport présentent incontestablement des similitudes. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit de compétitions qui exigent de l'adresse, de l'entraînement et du discernement. Dans les deux cas,

les fans font preuve de fougue et d'enthousiasme. Dans les deux cas, les activités se pratiquent du niveau débutant jusqu'au plus haut niveau. Dans les deux cas, de grands événements sont organisés et des programmes publicitaires soutiennent les compétitions. Dans les deux cas, des réseaux sociaux ou des plateformes spécifiques sont exploités. Enfin, dans un cas comme dans l'autre, les événements peuvent se dérouler en direct devant un public et dans d'immenses salles.

Le sport et l'e-sport n'en présentent pas moins d'importantes différences en termes d'objectifs, et le sport devra se montrer extrêmement vigilant s'il veut éviter que son image ne soit ternie par une reconnaissance généralisée de jeux de sport électronique qui ne respecteraient pas les valeurs sociales et l'héritage du sport. Pour y parvenir, il pourrait bien avoir besoin de s'appuyer sur de nouvelles lois relatives à la propriété intellectuelle.



Si le sport et l'e-sport présentent incontestablement que des similitudes, le sport électronique peut comporter des risques non négligeables en ce qui concerne l'image du sport. Dans ce contexte, le sport pourrait bien avoir besoin de s'appuyer sur de nouvelles lois relatives à la propriété intellectuelle pour éviter que son image ne soit ternie par une reconnaissance généralisée de jeux de sport électronique qui ne respecteraient pas les valeurs sociales et l'héritage du sport.



Blockchain et droit de la propriété intellectuelle : une combinaison idéale au pays de la cryptographie?

Birgit Clark, cabinet d'avocats
Baker McKenzie, Londres (Royaume-Uni)



Photo : Rick_Joy/Stock/Getty Images Plus

La blockchain et les technologies de registres distribués font depuis peu la une de l'actualité et voient leur nombre d'utilisateurs augmenter pratiquement de jour en jour.

La blockchain et les technologies de registres distribués font depuis peu la une de l'actualité. Elles suscitent l'intérêt de secteurs très variés et voient leur nombre d'utilisateurs augmenter pratiquement de jour en jour. La question se pose cependant de savoir comment ces technologies pourraient être employées dans le cadre du droit et de la pratique de la propriété intellectuelle.

EN QUOI CONSISTE LA BLOCKCHAIN?

La technologie blockchain, ou "chaîne de blocs", s'est fait connaître avec l'apparition de cryptomonnaies, notamment le Bitcoin ou l'Ethereum. Dans son expression la

plus simple, il s'agit d'un registre public d'informations permettant par exemple de consigner et de suivre des transactions. Partagé, il repose sur un réseau de pairs qui en assurent la validation. Cette chaîne de blocs et les autres technologies de registres distribués contribuent à la création d'un registre fiable et transparent en permettant aux différentes parties à une transaction de vérifier au préalable ce qui sera inscrit dans le registre sans qu'aucune de ces parties n'ait la possibilité de modifier les données après saisie. Chaque transaction, également connue sous le nom de "bloc", est transmise à l'ensemble des membres du réseau et doit être vérifiée par chacun des "nœuds" qui le composent (les membres en question), lesquels

s'emploient à résoudre un problème mathématique complexe. Une fois le bloc validé, il vient s'ajouter au registre ou à la chaîne.

Du point de vue de l'information, la véritable innovation de la technologie des registres distribués réside dans le fait qu'elle garantit l'intégrité des registres en recourant au "crowdsourcing" (la production participative), ce qui la dispense d'un organe central de contrôle. En d'autres termes, les transactions sont vérifiées et validées par les multiples ordinateurs qui hébergent la blockchain. C'est la raison pour laquelle on la considère quasiment impossible à pirater car pour réussir à modifier les données d'un registre, une cyberattaque devrait venir frapper (presque) toutes les copies simultanément. Si, dans sa conception traditionnelle, une chaîne de blocs prend la forme d'un réseau public et anonyme, il existe aussi des blockchains dites "privées" dont seuls certains membres autorisés pourront assurer l'administration.

UN SYSTÈME QUI NE SÉDUIT PAS SEULEMENT LE SECTEUR DE LA TECHNOLOGIE FINANCIÈRE

La technologie des registres distribués créant une chaîne d'informations sûres, horodatées et immuables, elle a déjà trouvé sa place dans le domaine de la protection et du respect des marques, du marketing et de la sensibilisation du consommateur. Elle conquiert de nouveaux domaines d'application quasiment de jour en jour et suscite désormais un intérêt croissant qui dépasse le simple secteur de la technologie financière. Elle sert d'ores et déjà à suivre le parcours de produits le long d'une chaîne d'approvisionnement, ce qui intéresse de nombreux secteurs à forte intensité de propriété intellectuelle, notamment l'industrie pharmaceutique, l'automobile, le luxe ou les biens de consommation, où la traçabilité des produits est une composante essentielle et où les produits de contrefaçon ou du marché parallèle sont source de préoccupation.

Si des secteurs très variés s'intéressent à la technologie blockchain, c'est en raison des multiples possibilités d'utilisation qu'elle offre. Une chaîne de blocs peut en effet comprendre des données très diverses, qu'il s'agisse de cryptomonnaies, de transactions, d'informations contractuelles ou encore de fichiers de données, de photos, de vidéos ou de dessins et modèles. Et la technologie ne cesse de progresser avec l'apparition d'une nouvelle génération de registres distribués, à l'image du logiciel hashgraph qui cherche à résoudre les problèmes d'évolutivité.

DES APPLICATIONS POSSIBLES DANS LE DOMAINE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

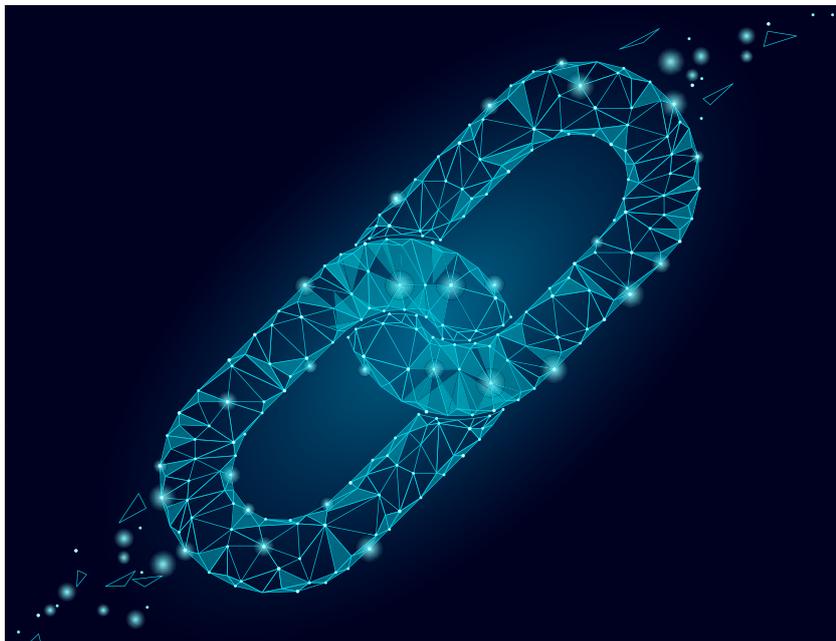
Sur le plan juridique, il existe plusieurs obstacles potentiels à l'application généralisée de cette technologie (notamment en termes de législation applicable et de juridiction compétente, de sécurité des données et de protection de la vie privée). Cela étant dit, pour les secteurs à forte intensité de propriété intellectuelle, la blockchain et



Photo : allanswarr/Stock/Getty Images Plus

Si des secteurs très variés s'intéressent à la technologie blockchain, c'est en raison des multiples possibilités d'utilisation qu'elle offre. Une chaîne de blocs peut en effet comprendre des données très diverses, qu'il s'agisse de cryptomonnaies, de transactions, d'informations contractuelles ou encore de fichiers de données, de photos, de vidéos ou de dessins et modèles.

Photo: Rick_Jo/Stock/Getty Images Plus



La blockchain et les technologies de registres distribués offrent des solutions intéressantes en matière d'enregistrement et de protection de droits de propriété intellectuelle. Elles peuvent aussi servir d'éléments probants au stade de l'enregistrement ou devant les tribunaux. Enfin, elles représentent un moyen économique d'accélérer ces types de procédure.

les technologies de registres distribués y afférentes sont synonymes de solutions évidentes en matière d'enregistrement et de protection de droits de propriété intellectuelle. Elles peuvent aussi servir d'éléments probants au stade de l'enregistrement ou devant les tribunaux et représentent un moyen économique d'accélérer ces procédures. Ces technologies pourraient notamment être mises à profit dans les domaines suivants : établissement de la paternité et de l'origine d'une œuvre, enregistrement et gestion des droits de propriété intellectuelle, contrôle et suivi de droits de propriété intellectuelle (non) enregistrés, justification d'une première/véritable utilisation dans le commerce, gestion des droits numériques (p. ex. en ce qui concerne les sites de musique en ligne), élaboration et mise à exécution d'accords relatifs à la propriété intellectuelle, d'accords de licences ou de réseaux de distribution exclusive au moyen de contrats intelligents, ou encore exécution de paiements en temps réel au profit de titulaires de droits de propriété intellectuelle. Les chaînes de blocs peuvent également être utilisées à des fins d'authentification et de détermination de la provenance en cas de recherche ou de découverte de biens pour détecter ou retrouver des biens de contrefaçon, des marchandises volées ou d'importations parallèles.

DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE "INTELLIGENTS"

La possibilité d'utiliser la technologie blockchain pour gérer les droits de propriété intellectuelle ouvre de formidables perspectives. Enregistrer ces droits dans un

registre distribué plutôt que dans une base de données traditionnelle pourrait en effet en faire des "droits de propriété intellectuelle intelligents".

L'idée serait, par exemple, que les offices de propriété intellectuelle s'appuient sur cette technologie pour créer des "registres de propriété intellectuelle intelligents", une sorte de système centralisé géré par l'office de propriété intellectuelle compétent qui recenserait de manière immuable chaque élément du parcours d'un droit de propriété intellectuelle enregistré. Il pourra s'agir de la date à laquelle une marque a fait l'objet d'une première demande d'enregistrement, d'un enregistrement ou d'une première utilisation dans le commerce, ou encore de la date à laquelle un dessin ou modèle industriel, une marque ou un brevet a fait l'objet d'une licence, d'une cession, etc. Un tel dispositif réglerait également les modalités pratiques liées à la collecte, à la conservation et à la mise à disposition de ces données.

Être en mesure de suivre le cycle de vie complet d'un droit présenterait de nombreux avantages, notamment en termes de vérification des droits de propriété intellectuelle. Les opérations de diligence raisonnable indispensables dans le cadre de transactions portant sur des actifs de propriété intellectuelle seraient elles aussi simplifiées, par exemple dans le cas de fusions et acquisitions. Quant aux questions de confidentialité concernant les titulaires de droits de propriété intellectuelle, elles seraient résolues au moyen d'un système de consentement préalable.

PREUVE DE L'UTILISATION DE DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Un registre indiquant qui est propriétaire de quoi peut en outre servir de point de référence aux titulaires de marques en ce qui concerne leurs droits et l'ampleur de leur utilisation sur le marché, ce qui peut s'avérer très utile dans des pays où il convient d'apporter la preuve d'une première utilisation ou d'un usage effectif, ou lorsqu'il est fondamental de démontrer le degré d'utilisation des droits, par exemple dans le cadre de litiges ou d'autres procédures liés à la reconnaissance de marques notoires ou lorsqu'une action en révocation pour défaut d'usage est engagée.

À titre d'exemple, recueillir des informations sur l'utilisation d'une marque sur le marché ou dans le commerce en consultant un registre officiel des marques basé sur la technologie blockchain permettrait à l'office de propriété intellectuelle compétent de recevoir une notification pratiquement en temps réel. Il serait alors possible d'obtenir de manière fiable la preuve horodatée de l'usage effectif et de la fréquence d'utilisation d'une marque dans le commerce, deux éléments cruciaux pour témoigner d'une première utilisation, d'un usage véritable, de l'acquisition d'un caractère distinctif ou d'un sens secondaire, ou d'une image de marque. De même, la blockchain pourrait être mise à profit pour rendre publiques des technologies à des fins de publication défensive reflétant l'état de la technique, le but étant d'empêcher des tiers d'obtenir un brevet sur cette technologie.

PREUVE DE LA PATERNITÉ D'UNE CRÉATION

La technologie des registres distribués peut également jouer un rôle important dans le cadre de droits de propriété intellectuelle non enregistrés comme le droit d'auteur (qui, dans de nombreux pays et aux termes de la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques, ne fait pas partie des droits de propriété intellectuelle pouvant faire l'objet d'un enregistrement) ou les droits sur les dessins et modèles non enregistrés. Elle pourrait en effet contribuer à apporter la preuve de leur conception, de leur utilisation, des conditions remplies (comme l'originalité ou le pays dans lequel les articles fabriqués à partir du dessin ou modèle ont été commercialisés pour la première fois) et de leur statut. Télécharger sur une blockchain la version originale d'un dessin ou modèle ou d'une œuvre ainsi que les coordonnées de son concepteur ou de son créateur permettrait ainsi de créer un dossier horodaté et des données probantes attestant des éléments ci-dessus.

Des bases de données relatives à des droits de propriété intellectuelle non enregistrés reposant sur la technologie des registres distribués sont d'ores et déjà à l'étude

auprès de plusieurs jeunes entreprises spécialisées dans ce domaine. Elles pourraient offrir une solution pratique intéressante en matière de protection du droit d'auteur et de gestion numérique des droits.

LES CONTRATS INTELLIGENTS ET LA GESTION DES DROITS SUR DES ŒUVRES NUMÉRIQUES

Le concept de "contrats intelligents" est souvent mentionné dans le cadre des technologies de registres distribués. Certaines configurations de blockchain permettant de conserver, d'exécuter et de contrôler des codes contractuels (l'"exécution de contrats intelligents"), elles pourraient présenter un intérêt, s'agissant de la gestion des droits rattachés à des œuvres numériques et d'autres transactions relatives à la propriété intellectuelle.

Les contrats intelligents pourraient notamment servir à établir et faire appliquer des instruments de propriété intellectuelle, par exemple des licences, et permettre l'exécution de paiements en temps réel au profit de titulaires de droits de propriété intellectuelle; de même, les "données intelligentes" sur les droits de propriété intellectuelle rattachés à un contenu protégé, par exemple une chanson ou une image, pourraient faire l'objet d'un codage numérique (transformées en un fichier audio ou image). Comme en témoigne le récent lancement par Kodak d'une plateforme de gestion des droits à l'image basée sur une blockchain et de sa propre cryptomonnaie, ces idées gagnent de plus en plus de terrain.

LUTTE CONTRE LA CONTREFAÇON ET APPLICATION DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Un registre indiquant qui possède quoi, qui est preneur de licence autorisé, etc., permettrait à chaque intervenant, y compris les consommateurs et les autorités douanières, de confirmer l'authenticité d'un produit et de le distinguer d'une contrefaçon. Les registres fondés sur la technologie blockchain renfermant des informations sur les droits de propriété intellectuelle permettent de garantir la provenance d'un produit puisqu'ils contiennent des données objectivement vérifiables sur la date et le lieu de fabrication du produit en question mais aussi des informations sur son procédé de fabrication et sur l'origine des matières premières. Les blockchains de ce type sont de plus en plus répandues et permettent aux utilisateurs de vérifier l'authenticité d'un produit et de rassurer les entreprises, les autorités, les consommateurs et les assureurs en leur donnant des garanties.

Équiper les produits d'étiquettes, de marques ou de systèmes de sécurité inviolables (apparents ou dissimulés), lisibles par scanner et reliés aux blockchains est l'un des

modes d'utilisation les plus probants de la technologie des registres distribués. Il pourrait à ce titre jouer un rôle important dans la lutte contre la contrefaçon. Imaginons par exemple que le propriétaire d'une marque informe les autorités douanières des dispositifs de sécurité devant équiper tous ses produits. En leur absence, les douaniers auraient tôt fait de déceler une contrefaçon. Le fait que ces dispositifs soient connectés à la blockchain offre également un plus grand nombre de possibilités en ce qui concerne la sensibilisation des consommateurs aux risques que présentent les produits de contrefaçon et aux moyens de vérifier si les produits qu'ils achètent sont authentiques. Cette technologie pourrait également être utilisée dans le cadre des marques de certification afin de garantir que les produits répondent bien à certains critères ou normes établis, à l'image de Woolmark qui certifie que les produits affichant ce label sont en pure laine vierge.

GESTION DE LA CHAÎNE LOGISTIQUE

Être en mesure de suivre des marchandises à l'aide d'une blockchain inviolable pourrait aider les propriétaires de marques à faire appliquer les dispositions des contrats conclus en matière de distribution et à déceler d'éventuelles défaillances dans le système de distribution. Il leur serait également possible de mettre au jour des importations parallèles ou l'existence d'un marché gris. Ce mode de gestion de la chaîne logistique peut également permettre de vérifier si un produit est bien conforme aux exigences réglementaires en vigueur, par exemple dans l'industrie pharmaceutique, et de valider les garanties.

QUI EST PROPRIÉTAIRE DE LA BLOCKCHAIN?

Ces dernières années, compte tenu de l'énorme potentiel de la blockchain, un très grand nombre d'inventions en lien avec cette technologie ont fait l'objet de demandes de brevet. Au départ, ces demandes émanaient essentiellement de banques et d'institutions financières, mais suite à la généralisation de la technologie, elles proviennent désormais d'un très large éventail de secteurs.

La plupart des demandes de brevet portent sur des procédés d'amélioration ou de nouveaux modes d'utilisation de la blockchain d'origine telle que divulguée par son mystérieux inventeur présumé (uniquement connu sous le nom de Satoshi Nakamoto) dans un livre blanc

en date de 2008 (voir <http://satoshinakamoto.me/bitcoin-draft.pdf>). Certains déposants souhaiteraient également rendre la technologie accessible en dévoilant le code qui sous-tend les licences ouvertes ou en créant des communautés de brevet. À noter enfin qu'à l'instar de nombreuses nouvelles technologies prometteuses, la blockchain a déjà attisé les convoitises de chasseurs de brevets comme souligné, entre autres, par la *Chamber of Digital Commerce*, une association américaine de défense des droits des jeunes entreprises du secteur de la technologie des registres distribués. Elle a récemment créé le *Blockchain Intellectual Property Council* (BIPC), un conseil composé d'acteurs du secteur ayant pour mission d'élaborer une stratégie défensive en matière de brevets pour lutter contre la chasse aux brevets relatifs à la blockchain. En tout état de cause, les incertitudes quant au véritable propriétaire de la blockchain n'ont pas empêché sa rapide montée en puissance.

QUELLES PERSPECTIVES CONCRÈTES?

Avec l'adoption à grande échelle de la blockchain, les acteurs du secteur et les concepteurs de la technologie seront de plus en plus souvent amenés à collaborer pour établir des normes et des protocoles d'interopérabilité. Plusieurs organismes gouvernementaux et services d'enregistrement de la propriété intellectuelle comme l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO) examinent de près les possibilités offertes par cette technologie. La Commission européenne envisage de créer un Observatoire des chaînes de blocs et le Congrès américain a récemment instauré un Groupe d'étude sur la blockchain. Parallèlement, les contrats à exécution automatique font l'objet de discussions au sein de différentes organisations.

Il faut s'attendre à ce que les obstacles potentiels à l'application généralisée de la technologie blockchain fassent très bientôt l'objet d'une réflexion sur le plan législatif; ce n'est probablement qu'une question de temps. Les questions relatives à la législation applicable et à la juridiction compétente, au respect des droits intelligents, à la sécurité des données et à la protection de la vie privée ainsi qu'aux règles et définitions fiables applicables aux contrats intelligents devraient notamment être abordées. Toutes concernent le droit et de la pratique de la propriété intellectuelle.

Un toast pour Ya Kun et la propriété intellectuelle, l'un des ingrédients de sa réussite

Emma Barraclough,
journaliste indépendante

Image: avec l'aimable autorisation de Ya Kun



Ya Kun Kaya Toast
Coffeestall since 1944

La propriété intellectuelle est le pivot de la stratégie commerciale de Ya Kun.

Basée à Singapour, Ya Kun est une chaîne de café et de toasts qui compte des points de vente dans toute l'Asie. Son président, Adrin Loi, nous explique en quoi la propriété intellectuelle a joué un rôle déterminant dans l'essor de la société.

Il y a 90 ans, le jour où le père d'Adrin Loi quitte la province de l'île de Hainan, dans le sud de la Chine, à bord d'une jonque à destination de Singapour, il est loin de se douter que sa famille sera un jour à la tête d'un empire du café fort de plus d'une centaine de points de vente sur une douzaine de marchés d'Asie de l'Est et du Sud-Est.

À l'âge de 15 ans, Loi Ah Koon commence à travailler dans une échoppe tenue par des Hainanais proposant du café dans le centre-ville de son nouveau pays d'accueil. Bientôt, il ouvre son propre comptoir et propose du café, du thé, des toasts et des œufs mollets aux commerçants et aux bateliers qui travaillent dans la région. Après leur mariage, sa femme se met à confectionner son propre "kaya", une sorte de confiture à base d'œuf et de noix de coco, et Ah Koon entreprend d'importer des grains de café qu'il torréfie lui-même.

Ah Koon consacre le reste de sa vie active à sa petite entreprise familiale baptisée "Ya Kun" (translittération en chinois pinyin de son nom, Ah Koon).

"Papa est le véritable fondateur de l'entreprise et ç'aurait été dommage de ne pas la perpétuer", déclare Adrin Loi pour justifier sa décision de reprendre le comptoir aux côtés de son frère en 1998, lorsque son père tombe malade.

Un chantier de construction dans le quartier commerçant force les deux frères à transférer le comptoir ailleurs. Face à la hausse vertigineuse des loyers, ils décident que pour la faire prospérer, il est temps de moderniser l'entreprise.

Près de 20 ans plus tard, la famille Loi est à la tête d'une société qui compte plus de 60 points de vente à Singapour et 55 en Asie, de Dubaï au Japon, en passant par la République de Corée et l'Indonésie.

Les cafés Ya Kun continuent d'offrir à leurs clients un menu composé de café, thé, pain grillé, confiture kaya et œufs mollets. M. Loi explique que son objectif était de faire de Ya Kun une enseigne connue et de rendre ses points de vente à la fois abordables et accessibles.

Quel est le secret de l'essor fulgurant de l'entreprise? Selon M. Loi, la propriété intellectuelle est le pivot de la stratégie commerciale de Ya Kun. La société offre une

gamme de produits limitée, mais la famille Loi a su capitaliser sur ses marques et exploiter son image de marque de manière à offrir des possibilités de franchisage à différents partenaires. Aujourd'hui, la moitié de ses points de vente sont gérés par des tiers.

“Le franchisage est l'un des moyens les plus efficaces de développer son activité”, affirme M. Loi. “Je ne connais ni Dubaï ni Bangkok, mais j'y ai des franchises. Gérer toutes nos boutiques en personne nous demanderait des investissements substantiels. Mais grâce à ce système, nous partageons la charge financière liée à l'expansion de la société avec les franchisés.”

Avant même que la notoriété des cafés Ya Kun ne s'étende à l'ensemble de Singapour et au-delà, M. Loi était résolu à protéger la marque que son père avait mis tant d'efforts à créer et à conserver.

“D'emblée, nous nous sommes rendu compte que des imitateurs pouvaient facilement tirer profit de ce nous avons mis des années à construire. Dans ce secteur, les barrières à l'entrée sont peu nombreuses, il suffit de disposer de quelques fonds.”

C'est la femme d'Adrin Loi qui l'a aidé à trouver le nom “Ya Kun Kaya Toast Coffee stall since 1944”, une longue appellation destinée à dissuader tout rival d'exploiter la notoriété de Ya Kun. “Aujourd'hui, nombreux sont ceux à Singapour qui utilisent l'expression ‘depuis telle ou telle année’”, indique M. Loi, “ce qui signifie que notre marque s'inscrit dans l'histoire, ce qui est un atout pour s'emparer d'un marché”.

Après avoir opté pour le franchisage, l'étape suivante pour la famille Loi consistait à protéger ses actifs de propriété intellectuelle et à asseoir le plus solidement possible la réputation de l'entreprise pour attirer de nouveaux franchisés.

“Notre objectif était que tout le monde ait foi dans la marque, des propriétaires aux gestionnaires en passant par les employés. Il était aussi essentiel pour nous que chacun ait conscience de l'importance de la protection offerte par le système de la propriété intellectuelle.”

“Si nous proposons des produits et un service de qualité, alors la situation est avantageuse aussi bien pour la société que pour ses franchisés.”

Ya Kun a pris les dispositions nécessaires pour faire enregistrer ses marques. Aujourd'hui, l'entreprise est titulaire de la marque Ya Kun pour ses toasts, de la marque verbale Ya Kun, du nom Ya Kun en caractères chinois et de l'appellation Ya Kun toastwich. Elle détient également un droit d'auteur sur les dessins qu'elle utilise pour son café moulu à savourer chez soi et pour ses produits à base de confiture kaya. Ses procédés de torréfaction et de préparation du café ainsi que la recette de confiture kaya sont protégés par des secrets d'affaires.

“Nous avons nos propres façons de faire”, explique M. Loi. “Nous utilisons par exemple une chaussette pour préparer le café – pas du genre de celles que l'on porte mais une chaussette spéciale qui nous permet de préparer 10 tasses à la fois, contrairement à d'autres établissements où l'on ne peut préparer qu'une tasse à la fois. Nous offrons par ailleurs des tasses de café bien pleines, contrairement à certains cafés latte disponibles dans le commerce!”



Photo avec l'aimable autorisation de Ya Kun

“Le franchisage est l’un des moyens les plus rapides de faire croître son activité mais il est capital que les franchisés aient confiance dans la marque qu’ils adoptent.”

Adrin Loi, président de la société Ya Kun.



À l'origine petit comptoir à café, Ya Kun s'est transformée ces 20 dernières années en une société internationale forte de 60 points de vente à Singapour et de 55 autres en Asie, de Dubaï au Japon, en passant par la République de Corée et l'Indonésie.

Le franchisage et la propriété intellectuelle

Entretien avec Adrin Loi sur le rôle joué par la propriété intellectuelle dans l'essor de la marque Ya Kun

Quels sont les principaux obstacles auxquels vous vous êtes heurtés au moment d'élaborer une stratégie de propriété intellectuelle pour Ya Kun?

L'un des plus grands défis consiste à éviter les différends à l'étranger.

Certaines économies émergentes s'appuient encore sur des législations très anciennes en matière de propriété intellectuelle qui ne sont pas vraiment adaptées aux conventions actuelles. Dans certains pays, il peut y avoir des désaccords quant à la signification de certains termes juridiques utilisés en droit, ce qui peut être source d'incertitude dans des accords de franchisage.

Comme nous avons enregistré nos marques très tôt, nous n'avons pas été victimes de squatteurs de marques. Notre entreprise étant relativement modeste, nous n'avons pas été pris pour cible!

Quels sont les avantages et les inconvénients des réseaux sociaux et de l'Internet du point de vue de la propriété intellectuelle?

Comme nous sommes très connus à Singapour et facilement reconnaissables, nous devons redoubler de vigilance: plus la renommée est grande, plus la chute peut être brutale.

Nous avons une page Facebook et un site Web, et nous avons engagé une personne chargée de la gestion des réseaux sociaux. Nous faisons énormément de marketing en ligne, nous vendons des produits par le biais de notre site Web et nous proposons des programmes de fidélisation comme des avantages clients que nous mettons en avant sur les réseaux sociaux.

Il est arrivé que notre marque fasse l'objet d'une utilisation abusive à l'étranger et assurer le suivi de son utilisation est l'un des principaux obstacles auxquels nous nous heurtons. En cas d'utilisation en ligne, nous devons surveiller dans quel contexte et de quelle manière la marque est utilisée avant de décider des mesures à prendre. Nous répondons aussi aux commentaires déposés sur des sites comme TripAdvisor, de façon à gérer notre réputation en ligne.

Les droits de propriété intellectuelle vous permettent-ils de protéger vos recettes?

Nous faisons appel au secret d'affaires pour protéger nos recettes. Si nous dévoilons les principaux ingrédients utilisés, nos méthodes de production continuent de relever du secret d'affaires. Nous conservons nos procédés de fabrication au sein de la famille et nous vendons les produits finis à nos franchisés. C'est de cette façon que nous avons pu protéger nos droits. Il se peut qu'un jour nous n'ayons pas d'autre choix que de divulguer nos recettes mais pour l'instant, nous prenons soin de chacun des membres de la famille et nos secrets sont bien gardés!

Quels conseils donneriez-vous à d'autres entreprises tentées par le franchisage?

Le franchisage est l'un des moyens les plus rapides de faire croître son activité mais il est capital que les franchisés aient confiance dans la marque qu'ils adoptent. Ils doivent s'assurer qu'elle est rentable, faire preuve de vigilance et être persuadés qu'elle sera une source de revenus.

Il convient par ailleurs de mettre de l'ordre dans son portefeuille de marques. Pour ce faire, n'hésitez pas à faire appel à un bon avocat.

Veiller à ce que le contrat de franchise aborde tous les points utiles et les décrive en détail est l'un des défis majeurs. Nous mettons tout en œuvre pour prévenir les litiges et jusqu'ici, nous n'avons eu aucun problème en matière de propriété actuelle. En cas d'accord de franchise, nous nous assurons que nos franchisés sont parfaitement informés de la façon de procéder avec les droits de propriété intellectuelle.

Certains cherchent à acquérir deux ou trois franchises. Or, s'ils détiennent par ailleurs d'autres intérêts commerciaux, ils risquent de négliger ces franchises. Bien que les franchisés soient les propres dirigeants de l'entreprise, ils doivent respecter l'état d'esprit Ya Kun, suivre régulièrement des formations et éprouver un sentiment d'appartenance à une famille. Veillez à ce que vos franchisés soient animés par un même esprit d'entreprise. Si tel est bien le cas, vous en récolterez les bénéfices; dans le cas contraire, vous risquez d'en subir les conséquences.



Adrin Loi, président de la chaîne de café et de toasts Ya Kun, basée à Singapour.



Photo : avec l'aimable autorisation de Ya Kun

Ya Kun offre une gamme de produits limitée composée de café, de thé, de toasts, de confiture kaya et d'œufs mollets, mais l'entreprise a su capitaliser sur ses marques et exploiter son image de marque de manière à offrir des possibilités de franchisage à différents partenaires.

Ya Kun importe des grains de café Robusta de différents pays comme le Brésil, l'Indonésie, la République démocratique populaire lao ou le Viet Nam. M. Loi affirme que le procédé de torréfaction joue un rôle déterminant dans la saveur du produit final.

“Nous proposons du café ordinaire en provenance de Singapour, un produit que la plupart des gens d'ici apprécient. Il est facile à préparer et assez bon marché. Sur d'autres marchés comme Hong Kong (Chine) ou Dubaï, nous proposons plutôt de l'Arabica ou des variantes comme le latte. Nous nous efforçons d'offrir des produits identiques dans tous les pays où nous sommes présents, ce qui nous permet de mieux maîtriser la qualité des produits et de maintenir une offre homogène, à quelques exceptions près. Nous demandons par exemple à des planteurs de café d'élaborer un grain au goût plus neutre pour nous adapter à la demande sur certains marchés précis. De même, avant de nous implanter sur un nouveau marché, nous demandons au franchisé de réaliser une étude sur les produits que la population locale est disposée à accepter et à mettre en vente et, en fonction des résultats de cette étude, nous donnons notre accord ou non.”

Le café fait partie intégrante du rayonnement de Ya Kun Coffee et l'éventail de nouveaux produits élaborés par la

société pour s'adapter à différents marchés et répondre à la demande reflète la segmentation croissante du secteur du café et le rôle joué par la propriété intellectuelle à chaque étape de sa chaîne de valeur. Publié fin 2017, le *Rapport 2017 sur la propriété intellectuelle dans le monde: le capital immatériel dans les chaînes de valeur mondiales*, comprend une analyse du secteur du café au niveau mondial et décrit l'évolution des préférences des consommateurs, lesquelles ont donné lieu à trois vagues successives: la première concernait les consommateurs qui, généralement, consomment leur café à la maison, souvent pour renforcer leur vitalité; la deuxième avait trait aux consommateurs qui préfèrent consommer leur boisson dans un cadre social, par exemple un café; enfin, la troisième concernait les consommateurs avertis qui s'intéressent à la provenance de leurs grains de café, à leur mode de culture, à leur procédé de torréfaction et à la façon de préparer le café, lesquels sont prêts à payer le prix fort pour vivre une expérience gustative.

“Ces nouveaux segments de marché offrent à des participants différents la possibilité de jouer un rôle plus prépondérant le long de la chaîne de valeur”, indique le rapport. Dans ce contexte, les procédés de torréfaction et le mode de préparation du café singapourien “à la chaussette” de Ya Kun ont toutes les chances de porter leurs fruits au titre d'actifs de propriété intellectuelle protégés.

L'affaire du selfie réalisé par un singe peut-elle être source d'enseignements sur le droit d'auteur?

Andres Guadamuz, maître de conférences en droit de la propriété intellectuelle, Université du Sussex (Royaume-Uni)

En juillet 2011, le photographe britannique David Slater se rend dans un parc national du Sulawesi du Nord, en Indonésie, pour prendre des photos de la faune locale. Une fois sur place, à l'affût d'une série de clichés exceptionnels, il décide de suivre un groupe de macaques. M. Slater explique plus précisément qu'il cherchait à faire un portrait de l'un des macaques à l'aide d'un grand-angle mais que les animaux, manifestement méfiants, ne le laissaient pas s'approcher de trop près. Il réussit à prendre quelques photos mais n'obtient pas le résultat escompté. Il entreprend alors de placer son appareil sur un trépied, les singes se montrant intrigués par son matériel, et appuie plusieurs fois sur le déclencheur. Les premiers clichés ne sont pas satisfaisants. Il modifie les réglages de son appareil quand un singe s'approche, attiré par le reflet de l'objectif. L'animal prend alors plusieurs clichés lui-même.

Selon M. Slater, l'une de ces images est stupéfiante : elle saisit de manière extraordinaire la conscience de soi de l'animal et l'expression de bonheur absolu qui s'affiche sur son visage. Le photographe la voit déjà publiée en une du *National Geographic* et s'empresse de l'envoyer ainsi que quelques autres à son agent, lequel les diffuse auprès de plusieurs sources d'informations. Elle finit par être repérée et par faire l'objet d'un reportage dans le *Daily Mail*. Rapidement, elle devient célèbre dans le monde entier.

LA QUERELLE AVEC WIKIPÉDIA ET D'AUTRES

Cependant, le succès remporté par les photos ne va pas sans créer des remous. Ainsi, en 2014, un différend éclate entre M. Slater et Wikipédia après que l'encyclopédie en ligne eut publié l'image sur Internet en indiquant qu'elle appartient au domaine public, les singes ne pouvant être titulaires d'un droit d'auteur.

Lorsque M. Slater essaye de faire retirer l'image, Wikipédia ne fléchit pas, à telle enseigne que le selfie du macaque apparaît toujours sur son site accompagné de la mention "domaine public".

Par la suite, en septembre 2015, l'organisation militante Pour une éthique dans le traitement des animaux (PETA) intente un procès à M. Slater devant un tribunal californien au nom du singe (baptisé Naruto pour l'occasion). L'objectif est de faire valoir le droit d'auteur de l'animal sur l'image au motif que le selfie "est le fruit d'une série d'actions délibérées et intentionnelles de la part de Naruto, sans l'aide de M. Slater, lesquelles ont abouti à la création d'œuvres originales dont la paternité revient non pas à M. Slater mais à Naruto".



Photo: © David Slater/Wildlife Personalities Ltd

L'image de ce macaque femelle est au cœur d'un litige sur le droit d'auteur opposant le photographe animalier David Slater à Wikimedia Commons.

En janvier 2016, le juge de première instance déboute PETA au motif que même si Naruto avait pris les photos “de manière indépendante et en toute autonomie”, il était impossible de donner suite au procès sachant que les animaux n’ont pas qualité pour agir en justice et ne peuvent donc pas engager des poursuites pour atteinte au droit d’auteur.

Chose étonnante, PETA fait appel de cette décision devant la Cour d’appel des États-Unis d’Amérique pour le neuvième circuit, et toutes les personnes qui suivent l’affaire assistent au triste spectacle de juges et d’avocats en train de faire des blagues sur les singes et de se demander si PETA a bien retrouvé le bon macaque.

De manière quelque peu décevante, l’histoire tourne court avec la conclusion d’un accord à l’amiable entre les parties. Bien que l’on ignore les modalités précises de cet arrangement, les avocats de PETA déclarent qu’aux termes de l’accord, le photographe s’engage à verser 25% de toutes les futures recettes tirées des images à la réserve de singes qui abrite Naruto.

En toute logique, l’affaire du selfie réalisé par le singe aurait donc dû en rester là. Or, dans un récent entretien, M. Slater a laissé entendre qu’il envisageait de poursuivre Wikipédia en justice pour atteinte au droit d’auteur. Dès lors, la question se pose de savoir où ce procès pourrait avoir lieu.

COMPÉTENCE

L’affaire Naruto a eu pour cadre un tribunal de Californie car M. Slater avait publié un livre intitulé *Wildlife Personalities* à l’aide du service d’auto-édition Blurb, une société du Delaware qui expédie ses publications depuis un entrepôt de San Francisco. Les plaignants (en l’occurrence PETA) ont soutenu qu’il s’agissait d’un élément suffisant pour leur donner qualité à agir aux États-Unis d’Amérique. Néanmoins, M. Slater étant de nationalité britannique, tout procès ultérieur pourrait également avoir lieu au Royaume-Uni.

Dès le début de l’affaire, le fait que l’image ait été diffusée en ligne a constitué un facteur déterminant, allant même jusqu’à éclipser certains éléments pratiques de l’affaire, comme la nationalité de M. Slater. Du fait de l’envergure mondiale du réseau, les questions de compétence en lien avec l’Internet sont l’un des domaines les plus complexes du droit du cyberspace.

Par chance, les questions de compétence relatives au droit d’auteur sont généralement bien plus simples.

Le droit d’auteur présente un caractère strictement national, encore qu’il existe un système international permettant aux créateurs de protéger leurs œuvres dans d’autres pays. En règle générale, comme stipulé à l’article 5.1) de la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques, une œuvre est protégée par le droit d’auteur quel que soit le lieu où elle a été initialement créée, à savoir le pays dans lequel elle a été publiée pour la première fois. S’agissant de l’affaire du selfie pris

Photo: © David Slater/Wildlife Personalities Ltd



Le photographe britannique David Slater à Sulawesi, en Indonésie.





Photo : © 2005 Temple Island Collection Ltd

Temple Island Collection a obtenu gain de cause dans un procès l'opposant à la société New English Teas pour avoir reproduit sans autorisation son image emblématique du "bus rouge". Dans le cadre de cette affaire, plusieurs actes ont été recensés pouvant contribuer à établir l'originalité d'une photo et la titularité du droit d'auteur.

par le macaque, la photo a été prise en Indonésie avant d'être publiée pour la première fois au Royaume-Uni par le biais de Caters News, une agence spécialisée dans la concession de licences sur des images et des vidéos, laquelle autorisa ensuite sa publication dans la presse britannique.

Dans la mesure où l'on peut affirmer que l'œuvre est originaire du Royaume-Uni, et sachant que M. Slater n'a eu de cesse de faire valoir ses droits dans ce pays (conformément à l'article 5.2) de la Convention de Berne), il serait légitime de penser que, dans le cas qui nous occupe, la législation sur le droit d'auteur du Royaume-Uni devrait s'appliquer.

Même si le lieu de publication est inconnu, il est rare qu'un tribunal national refuse de se déclarer compétent à l'égard de l'un de ses ressortissants. Au Royaume-Uni, il est même arrivé que des tribunaux instruisent des affaires relevant d'autres juridictions, comme dans la célèbre affaire *Pearce c. Ove Arup*.

En outre, dès lors qu'il s'agit de questions de compétence, la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) donne généralement raison au créateur, en particulier dans le cadre d'atteintes aux droits en ligne, comme ce fut le cas dans les affaires *Pinckney c. Mediatech* et *Hejduk c. EnergieAgentur*.

Compte tenu de ce qui précède, il convient de mettre en regard la législation sur le droit d'auteur du Royaume-Uni et celle de l'Union européenne en ce qui concerne la paternité d'une œuvre.

LA TITULARITÉ DU DROIT D'AUTEUR SELON LES LÉGISLATIONS BRITANNIQUE ET EUROPÉENNE

M. Slater étant de nationalité britannique, il est légitime de penser qu'il fera appel à la justice du Royaume-Uni pour intenter une action contre Wikipédia. Aux États-Unis d'Amérique, les observateurs semblent s'accorder à croire que la photo ne bénéficie pas d'une protection par le droit d'auteur au titre de la législation américaine.

Si la question de savoir s'il est pertinent ou non que M. Slater entame des poursuites devant un tribunal britannique reste sujette à discussion, il semble (au vu de la jurisprudence et de l'avis d'experts reconnus en droit d'auteur rattaché à des photos), qu'il soit fondé à faire valoir un droit d'auteur sur l'image et à revendiquer la paternité du cliché.

Prenons par exemple l'affaire *Painer c. Standard Verlags GmbH* (C 145/10) instruite par la CJUE et opposant la photographe autrichienne Eva-Maria Painer à plusieurs titres de presse en allemand.

Mme Painer, photographe professionnelle, avait réalisé un portrait de la jeune Natascha Kampusch, laquelle devint ensuite célèbre pour avoir été kidnappée et séquestrée pendant huit ans dans une cave avant de réussir à échapper à son ravisseur.

À l'époque de l'enlèvement, la seule photo disponible de la jeune fille était celle prise par Mme Painer et plusieurs journaux utilisèrent une version numérique stylisée de ce portrait pour illustrer leurs articles sur l'évasion de Mlle Kampusch.

En 2007, Mme Painer engagea des poursuites pour atteinte au droit d'auteur liée à l'utilisation non autorisée de cette image. Les défendeurs firent valoir, entre autres, que le portrait n'était pas protégé par le droit d'auteur au motif qu'il s'agissait juste d'une représentation de Mlle Kampusch et qu'il n'était pas suffisamment original. La question fut renvoyée devant la CJUE qui, sur la base de la jurisprudence et de la législation en vigueur, déclara qu'une photographie est originale si cette création intellectuelle est propre à son auteur et reflète sa personnalité.

Dans ce cas précis cependant, la Cour est allée plus loin. Elle a précisé que "les choix libres et créatifs" opérés par le photographe au moment de définir la mise en scène et la pose, d'ajuster son éclairage et de privilégier telle ou telle technique de développement pour réaliser sa photo apportaient une "touche personnelle" synonyme d'originalité qui rendait l'image digne d'être protégée en tant que création intellectuelle reflétant la personnalité du photographe.

Cette affaire présente un lien direct avec celle du selfie. De fait, dans le cadre de ce différend relatif à un portrait, la Cour dresse la liste précise des différentes opérations contribuant au caractère original d'une œuvre, notamment le choix de l'angle de prise de vue, de l'objectif, et même des techniques de développement de la photo.

En outre, il est intéressant de noter qu'à aucun moment le texte (ni, du reste, la jurisprudence ou la législation de l'Union européenne) n'exige que le déclencheur de l'appareil photo soit activé par le photographe. Pour établir s'il s'agit bien d'une création intellectuelle propre à son auteur, il semble donc que les gestes en amont et en aval de la prise de vue jouent un rôle plus déterminant.

De manière analogue, à en croire le célèbre arrêt rendu au Royaume-Uni dans l'affaire *Temple Island Collections Ltd c. New English Teas* [2012] EWPC 1, tout porte à croire que M. Slater pourrait bien être fondé à revendiquer la paternité de sa photo devant la justice britannique. Cette affaire se rapportait à une image emblématique représentant un bus rouge en train de traverser le pont de Westminster avec en arrière-plan monochrome le Palais de Westminster. Aujourd'hui très connue et régulièrement cédée sous licence à d'autres sociétés, la photographie appartient à une entreprise qui fabrique et commercialise des souvenirs de Londres. Les négociations entamées avec Temple Island Collections Ltd en vue d'obtenir une licence pour utiliser l'image sur leurs boîtes à thé ayant échoué, les défendeurs, New English Teas, décidèrent de réaliser une autre version de l'image en utilisant une mise en scène et un angle différents mais en conservant le même arrière-plan monochrome et le même bus rouge.

S'il s'agissait essentiellement dans cette affaire de déterminer si une grande partie de l'image de Temple Island avait été copiée, les défendeurs firent valoir à un moment donné que l'image copiée n'était pas protégée par le droit d'auteur puisqu'il ne s'agissait pas d'une œuvre originale.

En l'espèce, le juge s'inspira fortement de la décision rendue dans l'affaire Painer et d'autres arrêts de la CJUE. Il affirma sans détour que toute décision individuelle concernant "le motif, l'angle de vue, l'éclairage" et tout autre choix créatif du même type étaient constitutifs de l'originalité d'une œuvre. Il s'ensuit que dès lors que son auteur a pris des décisions quant à la composition d'une photographie, celle-ci peut être protégée par le droit d'auteur.

Surtout, l'affaire traite de la question de savoir si "prendre une photo se résume à un simple processus mécanique ne demandant aucune compétence particulière en dehors du fait d'appuyer sur un bouton", ou si d'autres éléments sont nécessaires pour conférer à une œuvre son caractère original.

Le juge a établi que plusieurs actes pouvaient contribuer à l'originalité d'une photo, à savoir :

- le choix de l'angle de prise de vue, des jeux d'ombre et de lumière, de l'exposition, des effets obtenus au moyen de filtres et des techniques de développement;
- le choix de la mise en scène à prendre en photo; et
- le fait de "se trouver au bon endroit au bon moment".

À noter que pour établir la titularité du droit d'auteur, ces trois éléments doivent l'emporter sur le simple fait d'appuyer sur un bouton.

Le troisième cas est particulièrement pertinent dans le cadre de l'affaire du selfie, à savoir le fait de se trouver au bon endroit au bon moment. Si l'on accepte la version des faits de M. Slater (sachant que, pour l'heure, il n'existe pas d'autres témoins en dehors des singes), il a installé le trépied, choisi un angle de prise de vue, réglé l'ouverture du diaphragme, mesuré la lumière et s'est effectivement trouvé au bon endroit au bon moment.

Selon moi, M. Slater a suffisamment d'éléments en sa faveur pour être reconnu titulaire du droit d'auteur, indépendamment des actes réalisés après que la photo eut été prise, y compris le développement de l'image.

UN AUTRE POINT DE VUE UTILE

Cette analyse pourrait en outre être confortée par un exemple *a contrario* particulièrement éloquent : celui d'une image prise par un animal sans aucune intervention humaine.

L'histoire se passe à Bornéo. Alors qu'il visite l'île, le photographe animalier Ian Wood rencontre un groupe d'orangs-outans. Il laisse alors son appareil photo à un endroit d'où ils pourront prendre des photos (peut-être en s'inspirant de M. Slater). Effectivement, l'un d'entre eux appuie à plusieurs reprises sur le déclencheur. Or, la différence de qualité entre ces photos et le selfie pris par Naruto est flagrante, ce qui accrédite la version selon laquelle M. Slater a effectivement contribué de manière substantielle à l'image finale.

Ce point de vue est loin de faire l'unanimité, j'en conviens. Pour autant, sur la base des exemples ci-dessus mentionnés et d'autres affaires, de nombreux arguments plaident en faveur de la recevabilité du caractère original du selfie pris par le macaque au Royaume-Uni. Il sera intéressant de voir quelle suite sera donnée à cette affaire.

Grumpy Cat: le félin qui bâtit un empire grâce aux droits de propriété intellectuelle

Anca Draganescu-Pinawin,
conseil en propriété intellectuelle,
Novagraaf (Suisse)



Photo: www.grumpycats.com

Cette chatte à la mine renfrognée a fait sensation sur le Web. Elle est aujourd'hui la pierre angulaire d'un empire commercial bâti grâce à une stratégie solide et efficace en matière de propriété intellectuelle.

Il était une fois une chatte à la mine si renfrognée que par un beau jour de septembre, il y a six ans en arrière, le frère de sa propriétaire ne put s'empêcher de la prendre en photo et de diffuser l'image sur Reddit. Son air grognon était tellement irrésistible!

Elle fit immédiatement sensation sur la Toile. Comme l'aurait expliqué l'auteur P. G. Wodehouse, quiconque pouvait constater qu'à défaut d'être réellement bougonne, la chatte était loin d'afficher une mine enjouée... De nombreux internautes entreprirent alors de réaliser des mèmes à partir de la photo: ils l'affublèrent d'une légende humoristique et la

publièrent sur le Web pour qu'un maximum de personnes s'en amusent et la partagent à leur tour avant de consulter d'autres vidéos de chats, de faire défiler des images de chatons ou tout simplement de poursuivre leurs activités.

C'est ainsi que vit le jour le chat le plus célèbre au monde: Grumpy Cat.

Face à l'expression grincheuse de l'animal, la propriétaire de la chatte, alors modeste serveuse dans un restaurant, et son frère, aujourd'hui partenaire commercial, flairèrent immédiatement la bonne affaire.



Ils décidèrent de créer une entreprise baptisée Grumpy Cat Limited et de faire protéger le nom "GrumpyCat". Avec l'aide d'un conseil en propriété intellectuelle, ils déposèrent une demande officielle d'enregistrement de marque et de protection par le droit d'auteur. Ensuite, ils se mirent à proposer toutes sortes d'objets à l'effigie du chat grognon : des stylos, des tasses, des calendriers, et même un livre figurant parmi les plus grands succès du *New York Times*, le *Grumpy Guide to Life*.

Grumpy Cat a désormais sa propre chaîne YouTube, son propre site Internet et ses propres comptes Facebook et Instagram. Elle apparaît même à la télévision dans une publicité pour les céréales Honey Nut Cheerios® et dans un spot publicitaire pour McDonald's (<https://youtu.be/KPTxJZyKymA?t=46s>)! La chatte est désormais célèbre, et sa propriétaire à la tête d'une véritable fortune, bien que personne ne puisse en déterminer le montant précis (ce n'est pas faute d'avoir essayé). S'élève-t-elle à 1 million de dollars des États-Unis d'Amérique? À 100 millions? Nul ne saurait le dire. Tout ce que l'on sait, c'est que le félin ne se défait pas de sa mine dépitée.

Ce qui est certain en revanche, c'est que la propriétaire de la chatte était bien résolue à ne pas s'en laisser conter. Si le simple fait d'apposer une image de chat sur des objets du quotidien pour les vendre pouvait rapporter autant d'argent, il fallait impérativement protéger cette image et les marques y afférentes. Face à de tels enjeux financiers, tout le monde ne pouvait pas les exploiter librement. Pour ce faire, il allait falloir obtenir l'autorisation préalable de sa propriétaire qui, par le biais de sa société, allait définir selon quelles modalités et sur quels produits apparaîtraient l'image et les marques rattachées à la chatte bougonne. En cas d'infraction, le conte de fées se transformerait en cauchemar et les sanctions seraient lourdes...

Concrètement, la propriétaire de la chatte bâtit une véritable forteresse autour de l'animal en s'armant de toute une panoplie de droits de propriété intellectuelle : droit d'auteur, droit des marques, contrats de licence. Si chacun de ces dispositifs permettait aux preneurs de licence de tirer profit de la juteuse entreprise, ils permettaient surtout de faire en sorte que personne ne s'enrichisse sur le dos de la chatte à la mine renfrognée sans obtenir au préalable l'autorisation de sa propriétaire. Dans le cas contraire, c'était le procès assuré. Le chat aurait traîné la souris en justice pour qu'elle rende compte de ses actes devant la plaignante (la propriétaire de l'animal), devant un juge, voire devant un jury. Et à supposer que ce jury arrive à la conclusion que l'utilisateur avait effectivement tenté d'exploiter l'image du félin sans assentiment préalable, l'animal aurait alors sorti les griffes et aurait réclamé énormément de dommages et intérêts.

Grenade Beverage LLC en a fait la douloureuse expérience. La société avait conclu un accord avec Grumpy Cat Limited pour commercialiser du café glacé sous l'appellation Grumpy Cat Grumppuccino. Quelques années plus tard, elle décida de s'aventurer en dehors du périmètre de cet accord de licence en se mettant à proposer du café moulu torréfié à l'effigie de la chatte grincheuse. Grumpy Cat Limited apprit que les conditions de l'accord n'avaient pas été respectées et poursuivit en justice Grenade Beverage LLC pour atteinte au droit d'auteur, atteinte au droit des marques, violation de contrat et même cybersquattage! Le jury jugea Grenade coupable des infractions qui lui étaient reprochées et condamna la société à verser à Grumpy Cat Limited plus de 700 000 dollars des États-Unis d'Amérique en dommages et intérêts, soit l'équivalent de quelque 175 000 Grumpy Cat Grumppuccinos!

Grumpy Cat ne s'en dérida pas pour autant. Sa propriétaire en revanche se félicita d'avoir pris soin de protéger les droits de propriété intellectuelle associés à l'image et à son entreprise. Elle avait effectivement toutes les raisons de se réjouir : ces droits lui avaient permis de fonder son entreprise et d'asseoir la position du chat sur le marché (combien de félins peuvent-ils se targuer d'être une star du Web ou d'être à la tête d'un véritable empire commercial?). Surtout, ces droits avaient permis à la société de protéger sa marque et d'engager des poursuites à l'encontre de quiconque oserait profiter indûment de la notoriété du chat grognon.

Moralité : tout entrepreneur qui pense détenir un concept digne d'être commercialisé doit impérativement protéger les droits de propriété intellectuelle y afférents comme s'il en tirait déjà des revenus. Peu importe que cette idée se résume simplement à apposer une photo de chat sur une tasse ou un t-shirt dans le but de les vendre. Il est en effet impossible de prévoir à quel moment ou pour quelle raison une entreprise va tout à coup connaître ou non un essor spectaculaire. En outre, si vous êtes suffisamment convaincu du potentiel de votre idée pour consacrer du temps, de l'énergie et des fonds à sa présentation à des investisseurs et d'autres acteurs, il convient également de réfléchir à ce qui pourrait arriver à votre entreprise si vous ne prenez pas la précaution de protéger vos droits de propriété intellectuelle.

Songez-y : faute d'avoir su protéger ses droits de propriété intellectuelle, vous pourriez être laissé sur le bord de la route tandis que des tiers tireront profit de votre idée. Vous auriez alors une bonne raison d'être grognon.



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/

Le Magazine de l'OMPI est une publication mensuelle distribuée gratuitement par l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI), sise à Genève (Suisse). Il se propose de faciliter la compréhension des droits de propriété intellectuelle et du travail de l'OMPI dans le public et n'est pas un document officiel de l'OMPI.

Les appellations et la présentation des données qui figurent dans cette publication n'impliquent de la part de l'OMPI aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires ou zones ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les opinions exprimées dans cette publication ne reflètent pas nécessairement celles des États membres ou du Secrétariat de l'OMPI.

La mention d'entreprises particulières ou de produits de certains fabricants n'implique pas que l'OMPI les approuve ou les recommande de préférence à d'autres entreprises ou produits analogues qui ne sont pas mentionnés.

Pour tout commentaire ou toute question, s'adresser à l'éditeur:
WipoMagazine@wipo.int

Pour commander une version imprimée du Magazine de l'OMPI, s'adresser à publications.mail@wipo.int.

Publication de l'OMPI N° 121(F)
ISSN 1992-8726 (imprimé)
ISSN 1992-8734 (en ligne)