

DROITS D'AUTEURS : AUDIOVISUEL, MULTIMEDIA, INTERNET

Christian GUILLAUME - professeur BTS audiovisuel -

Au dix-huitième siècle, le droit d'auteur avait pour objet de protéger les créateurs dans le domaine littéraire, de la musique et des beaux-arts. Le développement des technologies liées à la communication (reprographie, radio, cinéma, télévision...) a multiplié les formes d'exploitation des œuvres.

La Loi du 1er juillet 1992 a rassemblé l'ensemble des dispositions législatives applicables en France dans le **Code de la propriété intellectuelle** qui regroupe l'ensemble des textes concernant la propriété industrielle et la propriété littéraire et artistique. (lois de 1957 et de 1985 dite " loi Lang ").

Après l'édition littéraire et musicale, l'industrie cinématographique et audiovisuelle, l'informatique et les télécommunications ont fait pénétrer le droit d'auteur au cœur des activités commerciales et industrielles. L'exploitation des créations intellectuelles et l'importance du facteur économique ont accentué les divergences d'intérêts entre créateurs et entreprises utilisatrices et les litiges relatifs au droit d'auteur ont progressé. Face aux nouvelles technologies et aux situations juridiques nouvelles qu'elles font naître, quelle législation appliquer et comment concilier les intérêts moraux et pécuniaires de chacun ?

I - LA PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

Il s'agit du cadre juridique général applicable aux œuvres de l'esprit.

A - En quoi consiste le droit d'auteur ?

La loi du 11 mars 1957, modifiée par la loi du 3 juillet 1985 stipule que toute création intellectuelle est protégée. Son auteur bénéficie d'un droit de propriété exclusif indépendant de l'objet matériel sur lequel est représenté l'œuvre. Ainsi, l'acquisition d'une œuvre d'art : tableau, photographie... ne confère pas l'intégralité des droits traditionnellement attachés à la propriété à son détenteur, et notamment le droit de l'exploiter.

Ce droit de propriété exclusif attribué à l'auteur lui donne la possibilité de tirer profit de sa création : il doit être rémunéré du fait de tous les modes d'exploitation de son œuvre.

1 - Les œuvres protégées :

Toutes les créations ne donnent pas automatiquement des droits à leurs auteurs. Seules les œuvres originales sont protégées, c'est à dire celles dans lesquelles se

manifeste la personnalité de leur auteur. Il peut s'agir de la composition, de l'enchaînement des idées, du graphisme et, dans le cas d'un logiciel, de l'écriture des instructions, des fonctionnalités et de leur enchaînement (dès lors qu'ils ne sont pas imposés par des contraintes logiques). L'originalité n'est donc pas appréciée en fonction de critères artistiques ou de qualité.

L'article L 112.2 de la loi énumère, de manière non exhaustive les œuvres susceptibles d'être protégées. Ce sont notamment les œuvres :

- . littéraires
- . musicales
- . d'art plastique
- . graphiques et typographiques
- . photographiques
- . audiovisuelles
- . les logiciels ...

Il convient de noter qu'en cas de conflit, seul le juge a le pouvoir de décider qu'une œuvre présente ou non ce caractère d'originalité.

2 - Le contenu du droit d'auteur :

Quelles sont les conséquences de la protection dont bénéficie l'auteur ?

Il dispose :

- d'un droit moral

- de droits patrimoniaux

- Le **droit moral** de l'auteur : Il peut exiger que son nom et sa contribution à l'œuvre soient clairement indiqués au public (droit au nom). Il décide seul du moment et des procédés de divulgation de sa création au public. (droit de divulgation). Il peut exiger que l'œuvre soit respectée dans son intégralité : elle ne pourra donc être modifiée sans son consentement et faire l'objet de suppression, adjonction ou utilisation partielle (droit au respect de l'œuvre) , même s'il en a cédé l'exploitation. Seule exception : lorsqu'il autorise l'adaptation de son œuvre, l'adaptateur dispose alors d'une certaine liberté, ce qui constitue l'essence même de l'adaptation. . Le droit moral, attaché à la personnalité de l'auteur est perpétuel et incessible.

- Les **droits patrimoniaux** : L'auteur dispose du droit exclusif d'exploiter son œuvre et d'en tirer un profit pécuniaire. Ce monopole d'exploitation revient à l'auteur pendant toute la durée de sa vie, puis à ses ayants droits pendant 70 ans. (selon la

directive européenne du 1er juillet 1996 et la loi du 27 mars 1997). Ces droits patrimoniaux présentent deux aspects :

- **le droit de reproduction** : la reproduction consiste en la fixation matérielle de l'œuvre par tout procédé sur un support. Pour chaque procédé de reproduction, le consentement de l'auteur est exigé et chaque procédé autorisé ouvre droit à une rémunération distincte ;

- **le droit de représentation** : Il s'agit de la communication directe ou indirecte de l'œuvre au public, par tout procédé. Toute communication au public nécessite l'autorisation préalable de l'auteur, et lui ouvre droit à rémunération, en contrepartie du droit cédé. Son accord doit être donné pour chaque procédé de communication.

Rappelons ici l'une des caractéristiques principales de la règle de droit : la généralité. **Il convient alors de noter que ces définitions permettent d'intégrer chaque mode d'exploitation rendu possible par de nouvelles techniques.** La généralisation de la radio et de la télévision n'ont ainsi pas nécessité de bouleversement des textes sur la propriété artistique, à leur époque. L'apparition du numérique et du multimédia ne créent donc aucun vide juridique.

En conclusion :

- le droit moral de l'auteur doit être respecté,
- toute exploitation de l'œuvre ne peut se faire sans l'autorisation de son auteur,
- l'auteur a droit à une rémunération en contrepartie de l'autorisation consentie.

3 - Des régimes juridiques différents en fonction de la nature des œuvres :

Pour tenir compte de la diversité des situations, de l'existence d'un ou plusieurs auteurs, la loi sur la propriété intellectuelle distingue trois types d'œuvres, qui conditionnent l'étendue des droits de leurs auteurs.

L'œuvre composite : il s'agit d'une œuvre nouvelle, à laquelle est incorporée une œuvre préexistante, sans qu'il y ait eu collaboration de l'auteur à cette dernière (exemple : mise en musique d'un poème). L'œuvre composite est la propriété de l'auteur de l'œuvre nouvelle, mais il est évident qu'il a dû auparavant obtenir l'autorisation d'utiliser l'œuvre préexistante et s'acquitter des droits correspondants. .

L'œuvre collective : l'œuvre est créée à l'initiative d'une personne qui la divulgue sous sa direction et son nom ; la contribution de chaque collaborateur se fond dans un ensemble et ne peut être individualisée. Le droit d'auteur sur l'œuvre collective est alors attribué à la personne, physique ou morale qui en a pris l'initiative, en a assuré la direction, et sous le nom de laquelle l'œuvre est éditée, publiée, divulguée. Cette situation d'exception permet de tenir compte de la spécificité de certains cas d'édition (encyclopédies...) Exceptionnellement aussi, une personne morale peut dans ce cas être investie des droits sur l'œuvre alors qu'en droit français, la qualité d'auteur n'est reconnue qu'aux personnes physiques.

L'œuvre de collaboration : plusieurs auteurs ont participé, concouru à sa création. L'œuvre est donc la propriété commune de ces coauteurs qui exercent leurs droits d'un commun accord (toute utilisation ou exploitation de l'œuvre supposera l'accord de chacun). C'est le cas de l'œuvre audiovisuelle où la loi considère qu'il y a collaboration entre les différents auteurs : réalisateur, auteur du scénario et des dialogues, compositeur de la musique, etc ...

B - L'existence de droits voisins

La loi de 1985 a institué une protection au profit :

- des artistes interprètes (pour une chanson, l'interprète, dans un film les acteurs principaux, ...),
- des producteurs dits " de phonogramme et de vidéogramme " (disques, films, vidéo, ...),
- des entreprises de communication (chaînes de télévision et radio, ...).

Ainsi par exemple, les producteurs peuvent :

- autoriser ou interdire la reproduction du support qu'ils ont produit (c'est à dire dont ils ont financé la fabrication),
- prétendre à rémunération en contrepartie de leur autorisation.

La loi précise bien que les droits voisins ne portent pas préjudice aux droits d'auteurs ; droits voisins et droits d'auteurs se juxtaposent donc. Ainsi, avant d'utiliser un CD audio pour compléter la bande son d'un vidéogramme ou d'un cédérom, il sera nécessaire :

- d'obtenir l'autorisation du ou des auteurs de la musique choisie, mais aussi celle du producteur du CD audio utilisé,
- de payer les redevances correspondant aux deux catégories d'ayant-droits.

Dans la plupart des cas, les démarches liées à l'utilisation des œuvres protégées sont facilitées par l'intervention d'organismes de gestion collective qui servent d'intermédiaires entre auteurs et utilisateurs. Les principales sociétés de gestion des droits voisins sont les suivantes :

- ADAMI (Société pour l'administration des droits des artistes et musiciens-interprètes)

- SCPP (Société civile pour l'exercice des droits des producteurs phonographiques)
- SPEDIDAM (Société de perception et de distribution des droits des artistes-interprètes de la musique et de la danse)
- SPPF (Société des producteurs de phonogrammes en France)

C – La gestion collective des droits d'exploitation

Compte-tenu de la complexité et de l'étendue des réseaux de communication, un auteur isolé est souvent dans l'incapacité matérielle de contrôler l'utilisation de son œuvre ou tout simplement de négocier une rémunération satisfaisante face au poids de certains utilisateurs (chaînes de télévision par exemple). Graphistes, compositeurs, scénaristes, réalisateurs, ... peuvent donc faire apport de leurs droits à des organismes spécifiques souvent appelés " sociétés d'auteurs ". Le rôle de ces organismes diffère selon les répertoires qu'ils représentent et la nature de l'œuvre concernée, mais généralement les contacts et négociations se font par leur intermédiaire ainsi que de la perception et la gestion de leurs droits d'exploitation. Citons parmi les plus importants :

SACEM : Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique :

pour les œuvres musicales avec ou sans paroles, les œuvres documentaires à caractère exclusivement musical, les doublages et sous-titrages de films, les vidéo-clips musicaux ...

SACD : Société des auteurs et compositeurs dramatiques :

pour les œuvres dramatiques, chorégraphiques, les œuvres de fiction destinées au cinéma, la télévision ou la radio, mais également pour les œuvres diffusées par l'intermédiaire des nouveaux médias : images 2D/3D - jeux interactifs - multimédias - réalité virtuelle ...

SCAM : Société civile des auteurs multimédia :

pour créations littéraires, œuvres à caractère documentaire (portraits, grands reportages, magazines...) les vidéos de création, films d'entreprises, créations audiovisuelles faites à partir

d'images de synthèse...

ADAGP : pour les œuvres des sculpteurs peintres, photographes, créateurs de nouvelles technologies (comme les images de synthèse)...

Depuis de nombreuses années, la **SDRM** (Société pour l'administration des droits de reproduction mécaniques) est mandatée pour gérer l'ensemble des droits de reproduction mécanique correspondant aux répertoires des sociétés d'auteurs : SACEM, SACD, SCAM, ...

Indépendamment de ces organismes de gestion, le Syndicat National des Auteurs compositeurs (SNAC) reçoit le dépôt d'œuvres émanant de compositeurs d'œuvres musicales non encore adhérents à la SACEM, ce qui leur facilitera la preuve de l'antériorité de l'œuvre devant les tribunaux, en cas de conflit.

Rappelons cependant que l'auteur d'une œuvre de l'esprit est titulaire de l'ensemble des droits attachés à son œuvre, et que l'adhésion à de tels organismes reste facultative et n'a pour objectif que de faciliter la défense de ses intérêts et de l'aider à percevoir l'ensemble des rémunérations liées à l'utilisation de ses œuvres.

II - AUDIOVISUEL ET DROIT D'AUTEUR

Pour l'œuvre audiovisuelle, définie par les textes comme " séquences animées d'images sonorisées ou non " le problème est immédiatement résolu, puisque la loi définit expressément **l'œuvre audiovisuelle comme une œuvre de collaboration**.

L'article L. 113.7 prévoit que les auteurs d'une œuvre audiovisuelle sont les personnes physiques qui réalisent la création intellectuelle de l'œuvre et précise la liste des coauteurs présumés.

- . scénariste,
- . auteur de l'éventuelle adaptation,
- . dialoguiste (texte parlé),
- . compositeur de musique originale,
- . réalisateur.

Afin de faciliter son exploitation tout en respectant les droits des créateurs, la loi institue une présomption de cession au profit du producteur (article L.132.-24) des droits exclusifs d'exploitation de l'œuvre audiovisuelle, à l'exception des droits musicaux.

Le contrat entre le producteur et les auteurs définit les autorisations, les conditions d'exploitation et de conservation de l'œuvre ainsi que la rémunération correspondante.

III - LE MULTIMEDIA (sur supports)

Qu'est-ce qu'une œuvre multimédia ? Une œuvre incorporant sur un même support un ou plusieurs des éléments suivants : texte, son, images fixes, images animées,

programmes informatiques dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité (définition H. Tillet).

Les principes relatifs au droit des auteurs semblent simples. L'histoire nous a montré que ces règles protectrices avaient pu aisément s'adapter à des techniques jugées révolutionnaires à l'époque : cinéma, photographie ou plus récemment, diffusion par satellite. Cependant, il semble aujourd'hui que la révolution du numérique dépasse l'ensemble des progrès techniques déjà intervenus. Les nouvelles techniques de reproduction (cédérom, DVD, ...) soulèvent de nouvelles interrogations.

Le multimédia pose en effet un certain nombre de problèmes, que ce soit lors de sa conception ou de la protection du multimédia en tant qu'œuvre.

1 – Qualification de l'œuvre multimédia

L'avènement du multimédia est trop récent pour que le terme soit spécifiquement évoqué. Cependant, tous les éléments juridiques qui lui sont applicables sont contenus dans la loi, d'autant que l'article L. 112.1 précise que la protection s'applique à toute œuvre de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le support ou le mode de diffusion. Ainsi il en est de même pour le réseau Internet, qui même s'il existait précédemment (la France ne s'est connecté qu'en 1988) n'est que récemment devenu le réseau généraliste et généralisé que l'on connaît.

Il convient de distinguer l'œuvre multimédia en tant qu'œuvre entièrement nouvelle (dont les sources auraient été créées pour la circonstance) de l'œuvre multimédia en tant qu'œuvre dérivée (c'est-à-dire créée à partir d'œuvres préexistantes). La vocation du multimédia est bien d'associer des informations de natures diverses : textes, sons, images... Ces données sont rarement créées pour l'occasion. Techniquement, il est possible d'utiliser tout ce qui a déjà été produit, et ce dans tous les domaines. Or, ces productions préexistantes peuvent être considérées comme des œuvres susceptibles de générer des droits d'auteurs ; cela sera source de difficultés supplémentaires puisqu'il y a intervention des bénéficiaires de ces œuvres préexistantes.

Le multimédia devrait-il relever d'un droit spécifique : régime spécial des logiciels, ou encore celui des bases de données ? Actuellement, par sa forme, le multimédia est classé dans sa catégorie des œuvres audiovisuelles. **Il est donc considéré comme une œuvre de collaboration**, ce qui va en faire un ensemble juridiquement parfois complexe à gérer.

Une autre qualification serait-elle souhaitable ? La qualification la plus adaptée compte tenu des investissements nécessaires au développement des programmes et de la multiplicité des intervenants serait **l'œuvre collective**. La contribution de chaque intervenant pouvant être considérée comme mineure par rapport à l'ensemble et ne pas justifier le statut d'auteur ... Cependant l'œuvre collective reste " un régime juridique d'exception " ; sa logique est donc restrictive et la qualification d'œuvre de collaboration devra donc s'appliquer chaque fois que l'œuvre est conçue par des auteurs qui ont en commun un projet et qui se concertent pour le faire aboutir.

Il semble tout de même que multiplier les législations spéciales puisse être dangereux. Les techniques sont encore trop évolutives, les marchés naissants. Par ailleurs, nous l'avons déjà noté, le droit dans sa conception classique participe à l'évolution de la société : il sait prendre en compte les évolutions technologiques et tenir compte des modifications intervenant dans les rapports entre partenaires de la création et de la production. Si le développement des supports multimédia suscite des interrogations de la part de certains intervenants sur le marché (éditeurs notamment), cela ne signifie pas pour autant qu'une refonte totale de la législation soit indispensable.

2 - Qui peut prétendre à la qualité d'auteur dans la création d'un produit multimédia ?

D'une manière générale, la qualité d'auteur appartient, sauf preuve contraire, à celui ou ceux sous le nom de qui l'œuvre est divulguée (article L 113.1 du texte sur la propriété intellectuelle)

Le multimédia vise à stocker ou utiliser sur un même support, grâce à un programme informatique, des informations de natures diverses : son, images fixes ou animées, textes. Le ou les concepteurs sont donc amenés à utiliser des œuvres préexistantes (cas du multimédia en tant qu'œuvre dérivée). Ces emprunts d'œuvres ou extraits d'œuvres se font dans des domaines très variés.

Il est très important de lister et d'identifier avec précision les documents utilisés et, en fonction des emprunts effectués :

- d'obtenir les autorisations concernant les éditeurs de droits (photographiques, musicaux, iconographiques, logiciels) ;
- de prévoir au budget le montant des droits à payer en contrepartie de ces autorisations.

Une bonne partie des produits multimédia est constitué d'œuvres de commande. Il est alors préférable de définir avec précision dans les contrats avec les intervenants le travail, la nature et l'étendue de leur intervention, afin qu'il ne puissent prétendre de manière injustifiée à des droits d'auteurs. On pourra également mettre en place des contrats de prestation technique qui ne justifient pas obligatoirement l'attribution de droits d'auteurs (il pourrait s'agir de responsable de projet plutôt que de réalisateur par exemple)

Ainsi, parmi les multiples intervenants qui collaborent à la création d'un multimédia, on retrouvera ainsi les traditionnels ayants-droit des œuvres de collaboration comme en audiovisuel, parfois sous des noms différents. D'autres collaborateurs peuvent également participer à la création ; citons entre autres :

- le " designer graphique ", à condition que les éléments créés soient de véritables créations infographiques et non de simples éléments composant le logiciel

- le développeur du programme informatique (ou designer d'interactivité). La durée de la protection a été portée de 25 ans à 50 ans par la loi du 10 mai 1994 qui traduit

la directive européenne sur la protection des programmes. Il faut noter également que l'employeur de l'informaticien est présumé détenir les droits patrimoniaux à son profit.

3 - L'exploitation d'un produit multimédia

La pratique de contrats types utilisés dans différents secteurs peut actuellement servir de base pour l'acquisition de droits liés au multimédia. La logique ne semble pas fondamentalement différente entre la fixation d'une œuvre littéraire sur cédérom et son adaptation cinématographique par exemple. Là encore, il est nécessaire de s'adapter.

Multimédia est un terme générique. L'œuvre peut être représentée, consultée sur une pluralité de supports. Conformément à la loi, ces supports doivent être considérés comme autant de types d'exploitation possibles, qu'il convient de définir avec précision. En effet, en droit français, toute cession globale est nulle. Un droit qui n'a pas été précisé nettement n'est pas acquis. De la même manière que l'on cède ou que l'on acquiert des droits de diffusion par voie hertzienne, câble ou satellite, on cède et on acquiert des droits pour une exploitation sur CDI, cédérom, DVD, etc ...

Il n'est pas assuré que la formule classique des droits cédés sur tout support connu ou inconnu à ce jour soit considérée comme valable en cas de litige. Il est donc conseillé de définir éventuellement dans un document annexe au contrat la technologie technique utilisée.

On pourra ainsi par exemple écrire pour bien préciser les choses : l'œuvre multimédia s'entend comme œuvre éditée sur supports numériques interactifs de type cédérom.

La loi prévoit une rémunération de l'auteur proportionnelle aux recettes d'exploitation de l'œuvre. A défaut, la rémunération est forfaitaire lorsqu'une base de calcul ne peut être déterminée ou lorsque les conditions d'exploitation l'imposent. L'intérêt du producteur serait alors de fixer en contrepartie une rémunération forfaitaire.

Les producteurs de produits multimédias sont confrontés à d'énormes difficultés lorsqu'il s'agit d'acquérir les droits relatifs aux œuvres préexistantes : identification de tous les ayants-droit concernés, obtention des consentements, détermination et négociation des rémunérations. Les sources utilisées (images, textes, sons, logiciels...) n'obéissent pas toujours aux mêmes usages et les autorisations et modes de rémunérations sont parfois différents. Faut-il alors un mode de gestion global des droits pour l'édition multimédia ? **Le SESAM** a été récemment créé avec cet objectif de " guichet commun ".

4 – Le SESAM (société pour la gestion des droits des auteurs multimédias)

Il ne s'agit pas exactement d'une nouvelle société d'auteurs, mais d'une société de deuxième niveau dont les membres fondateurs sont les sociétés d'auteurs précédemment citées (SACEM, SACD, SCAM, ADAGP et SDRM).

Le SESAM n'a donc pas de répertoire propre et pas d'adhérents directs, mais reçoit un mandat exclusif pour gérer les répertoires des œuvres des sociétés membres. Sa mission est :

- d'identifier les œuvres et les titulaires des droits dans les divers domaines de la création ;
- de mettre en place les tarifications adaptées et de percevoir les droits avant de les répartir ;
- de contrôler l'utilisation effective des œuvres (de la fabrication à l'utilisation).

5 - Vers une remise en cause du droit moral ?

Actuellement en droit français, tout abandon du droit moral, rémunéré ou non, est sans effet. Le respect de ce droit peut toujours être invoqué par son titulaire (auteur, ayant-droit). Ex : les tribunaux français ont considéré que la colorisation était de nature à porter atteinte au droit moral d'auteurs américains.

Aux atteintes classiques du droit moral : recadrage d'images, fractionnement de l'œuvre, colorisation, s'ajoutent tous les procédés issus des nouvelles technologies : compression, décompression, déformation d'images ou de sons, échantillonnage... L'auteur peut toujours invoquer son droit moral pour s'opposer à toute manipulation de sa création, mais cela ne résout pas la question de fond : comment concilier la mise en œuvre de ces nouvelles technologies et la notion même de droit moral qui risque d'être réduite à néant par leur utilisation généralisée ?

De plus, chaque utilisateur consultant une œuvre multimédia (encyclopédie par exemple) peut

lui-même obtenir des copies identiques à l'œuvre originale, puis modifier et stocker à volonté images et sons ainsi transformés, au mépris là encore du droit moral des auteurs. Que faut-il faire ? Le cryptage électronique des documents est-il un amorce de solution pour au moins éviter leur diffusion après modification ?

Il faut préciser que le problème de la copie privée au niveau financier a en partie trouvé une solution dans le domaine de la vidéo et du son par l'application d'une taxe sur les supports vierges (cassettes commercialisées) compensant ainsi le manque à gagner des différents ayants droit. Du point de vue technique, d'autres solutions peuvent être adoptées comme par exemple un système d'insertion de codes " anti-copies ".

IV - LE DROIT ET INTERNET

Le droit d'auteur **s'exerce de la même façon pour les œuvres diffusées sur le réseau Internet (en ligne) que pour les œuvres utilisées sur support (hors ligne)**. Il est seulement plus difficile pour l'auteur de prouver qu'il est à l'origine de la création ou de connaître les utilisateurs ou les utilisations de l'œuvre. Le problème

tient au fait que le "surfer " n'est pas facilement identifiable et qu'ainsi, il peut agir sans contrainte. Mais avec le développement des services payants, l'utilisateur laissera de plus en plus une trace de son passage ; de plus la généralisation du cryptage électronique des documents permettra également de repérer à posteriori les utilisations frauduleuses.

Mais le droit d'auteur est loin d'être la seule législation applicable au réseau Internet. La multiplicité des formes d'exploitation et d'utilisations du WEB et notamment son orientation de plus en plus commerciale font qu'en réalité un ensemble de loi et textes juridiques différents trouvent leur application sur le réseau. La transnationalité du réseau n'arrange rien, dans la mesure où l'on est loin d'une harmonisation juridique dans ce domaine.

Les services en ligne tel Internet peuvent être assimilés soit à des services de correspondance privée (dans ce cas le droit général de la communication ne s'applique pas) soit à des services de communication audiovisuels et dans ce cas il faut se référer à la loi sur la Communication Audiovisuelle de 1986 (loi Léotard).

Mais le "WEB " n'est pas que cela. Il est à la fois :

- un système de communication et de transport de données,
- un service télématique,
- un support de stockage d'information (base de données),
- un système informatique multimédia,
- un ensemble commercial (commerce électronique, vente de services à domicile, etc ...),

et cette liste n'est pas exhaustive.

Les textes juridiques applicables sont donc à la fois si nombreux et variés qu'il est difficile de les énumérer tous. Citons entre autre les lois correspondant :

- aux services audiovisuels,
- à la télématique,
- au code de la propriété intellectuelle,
- au respect de la vie privée,
- à la presse,
- à la vente et au commerce électronique,
- au code de la consommation,
- au secteur informatique,
- aux usages découlant de la "nétiquette" (codification imaginée par les internautes et professionnels du WEB eux-mêmes),

C'est pour cette raison qu'au lieu de l'expression souvent entendue de vide juridique sur l' Internet, il vaudrait mieux parler de " trop plein juridique ", car une mosaïque de textes de lois peut s'appliquer. C'est nouveau, c'est récent, et peu de jurisprudences existent Ceci est vrai en France, mais aussi à l'étranger et la transnationalité du réseau complique encore les choses.

EN CONCLUSION

Entre la mise à mal du droit moral, la difficulté de reconnaissance des droits des nouveaux auteurs de produits multimédias et les difficultés liées à l'exploitation, juristes et praticiens ont de nombreux problèmes juridiques à résoudre. Le droit français, plus protecteur dans ce domaine que dans d'autres pays, doit tenir compte à la fois du droit communautaire (voire international), et de l'évolution des technologies. Les problèmes juridiques liés à la numérisation de l'information, à la compression des sons et des images, au développement du multimédia (en ligne et hors ligne) et des autoroutes électroniques ont été évoqués par le rapport de la commission SIRINELLI (réalisé à la demande du ministre de la culture de l'époque : Jacques TOUBON. Celle-ci, composée de juristes spécialistes des nouvelles technologies ont rendu publiques leur conclusions fin 1994 : pour eux, le droit d'auteur actuel est suffisamment armé pour s'adapter au monde du numérique au prix si nécessaire de quelques aménagements de la mise en œuvre des droits.

Christian GUILLAUME , professeur en BTS AUDIOVISUEL