

FORUM  
DROIT D'AUTEUR  
À L'ÈRE  
NUMÉRIQUE

LEXIQUE

# LE DROIT D'AUTEUR À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Paru dans le cadre du

FORUM  
DROIT D'AUTEUR  
À L'ÈRE  
NUMÉRIQUE

ENJEUX ET PERSPECTIVES

**La tenue du forum *Droit d'auteur à l'ère numérique* :  
enjeux et perspectives s'inscrit dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec.**

#### **Organisation**

Ministère de la Culture et des Communications  
Gouvernement du Québec

#### **Coordination**

Direction du statut de l'artiste, de la sensibilisation et de la formation aux arts et à la culture,  
ministère de la Culture et des Communications  
Responsable : Josée Blackburn, directrice  
Coordonnatrice : Nicole Rozon, conseillère

#### **Collaboration**

Chaire de gestion des arts Carmelle et Rémi-Marcoux, HEC Montréal

#### **Nous remercions les membres du comité scientifique pour leurs précieux conseils et leur contribution à la préparation du programme :**

**Josée Blackburn**, présidente du comité, Direction du statut de l'artiste, de la sensibilisation  
et de la formation aux arts et à la culture, ministère de la Culture et des Communications

**Georges Azzaria**, professeur, Faculté de droit, Université Laval

**Claude Brunet**, avocat et associé principal, Norton Rose Fulbright

**Victor Dzomo-Silinou**, conseiller, Direction du statut de l'artiste, de la sensibilisation  
et de la formation aux arts et à la culture, ministère de la Culture et des Communications

**Jonathan Roberge**, professeur, Centre Urbanisation Culture Société,  
Institut national de la recherche scientifique (INRS)

**Nicole Rozon**, secrétaire du comité, Direction du statut de l'artiste, de la sensibilisation  
et de la formation aux arts et à la culture, ministère de la Culture et des Communications

La présente publication a été rédigée par le ministère de la Culture et des Communications.

Coordination : Direction du statut de l'artiste, de la sensibilisation et de la formation aux arts et à la culture

Édition : Ministère de la Culture et des Communications

La publication est accessible sur le site Web du ministère de la Culture  
et des Communications : [www.mcc.gouv.qc.ca](http://www.mcc.gouv.qc.ca)

Dépôt légal : 2016

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

ISBN imprimé : 978-2-550-75631-6

PDF : 978-2-550-75632-3

© Gouvernement du Québec, 2016

La titularité des droits d'auteur sur les photographies contenues dans le présent cahier appartient à leurs auteurs. Par conséquent, il est interdit de les reproduire, de les publier ou de les communiquer au public, par quelque moyen que ce soit, sans leur autorisation.

**Abonnement à un bouquet de titres:** modèle d'accès à un répertoire d'œuvres par abonnement à une plateforme (écoute en continu).

**Agrégateur:** service Internet se rapportant à des activités de diffusion et de distribution, par exemple des sites Web qui rassemblent du contenu de diverses sources (comme Feedly) ou encore des sites Web qui regroupent des contenus et les distribuent auprès de consommateurs (comme iTunes et Amazon), tandis que des organisations approvisionnent les divers services en ligne (comme l'entrepôt numérique du livre de l'ANEL).

**Algorithme:** suite d'opérations ou d'instructions exercées sur des données de manière à obtenir un résultat. La programmation des algorithmes des prescripteurs de goût, notamment, soulève des enjeux liés à la découvrabilité des produits.

**Arts numériques:** ensemble de pratiques utilisant les technologies numériques (environnement immersif, art sonore, interactivité, Web) pour la création et la diffusion. À ne pas confondre avec les arts en format numérique, par exemple une chanson en format MP3.

**Avis et avis/avis et retrait:** procédure mise en œuvre lorsqu'un fournisseur d'accès Internet reçoit d'un titulaire de droits d'auteur un avis de violation de ces droits par l'un de ses clients: dans une procédure « avis et avis » (en vigueur au Canada), le fournisseur doit transmettre un avis au client. Dans une procédure « avis et retrait » (en vigueur notamment aux États-Unis et en France), le fournisseur peut, dans certains cas, empêcher l'accès du client au contenu violant le droit.

**Creative Commons:** organisation à but non lucratif qui crée des licences légales permettant aux auteurs d'accorder certains droits au public. Ces licences proposent une alternative au droit d'auteur standard et définissent les conditions selon lesquelles une œuvre peut être utilisée; une série de pictogrammes en indiquent les paramètres. Ainsi, un utilisateur sait quelles utilisations de ladite œuvre ont été autorisées par son créateur. Les licences permettent d'encadrer juridiquement des contenus culturels de façon relativement large sur Internet, et s'adressent aux auteurs qui souhaiteraient décider de la diffusion de leurs œuvres sans finalité commerciale systématique, au bénéfice de la création dans son ensemble. Les auteurs n'ayant pas tous les mêmes exigences concernant la gestion de leurs droits, il leur est donc possible de moduler les critères composant la licence.

**Copyleft:** type de licence, connu aussi sous le nom de « licence sans restrictions » ou « licence libre », qui permet de contourner certaines restrictions sur la diffusion et la modification d'une œuvre imposées par la Loi sur le droit d'auteur afin d'en



permettre un libre accès, d'y apporter librement des modifications et de la diffuser gratuitement. En vertu du *copyleft*, chacun peut modifier une œuvre et publier le résultat, puisque l'auteur original a renoncé à ses droits exclusifs à la diffusion et à la modification de son œuvre. La personne qui modifie l'œuvre devient titulaire d'un droit d'auteur, mais elle continue à être liée par le contrat de licence stipulé par le créateur original. Cela assure que l'œuvre continuera à être utilisée, diffusée et modifiée gratuitement. Le *copyleft* s'oppose ainsi, dans les principes et par jeu de mots, au *copyright*.

**Contenu généré par les utilisateurs (*User-Generated Content, UGC*):** contenu de toute forme (billet, gazouillis (*tweets*), commentaire, balado (podcasts), vidéo, etc.) créé par les utilisateurs d'une plateforme en ligne à des fins non commerciales, par opposition au contenu créé par quelqu'un dont c'est le travail. Cela fait l'objet d'une précision dans la Loi sur le droit d'auteur.

**« Copiefraude » (*Copyfraud*):** fausse déclaration de droit d'auteur sur des contenus issus du domaine public. La « copiefraude » touche plus particulièrement les grands musées, où des œuvres d'art libres de droits sont parfois faussement marquées d'un droit d'auteur.

**Externalisation ouverte/production participative (*Crowdsourcing*):** pratique qui consiste pour une organisation à externaliser une activité, par l'entremise d'un site Web, en faisant appel à la créativité, à l'intelligence et au savoir-faire de la communauté des internautes, pour créer du contenu, développer une idée, résoudre un problème ou réaliser un projet innovant, et ce, à moindre coût (source: OQLF).

**Découvrabilité:** aisance à trouver un contenu ou une information sur Internet. En raison de l'offre élevée de contenus en ligne, la découvrabilité des produits culturels locaux devient un enjeu de plus en plus important face aux géants du Web et aux algorithmes utilisés par des prescripteurs de goût (*smart curation*).

**Distributeur numérique/en ligne:** plateforme de contenus culturels (film, musique, logiciel, jeu vidéo) sans support physique, sous la forme de lecture en continu (*streaming*) ou de téléchargement, que l'on identifie parfois au concept de « marché d'applications » (*store*).

**Domaine public:** ensemble des œuvres, savoirs et productions de l'esprit dont les droits de propriété intellectuelle sont expirés ou inapplicables. Au Canada, dans le cas du droit d'auteur, les œuvres entrent généralement dans le domaine public 50 ans après la mort de l'auteur.



**Économie de l'attention :** concept qui considère l'attention comme une ressource rare et un facteur limitatif à la consommation d'information. En raison de l'abondance de contenus et de leur plus grande accessibilité, l'intérêt du consommateur devient de plus en plus difficile à capter et soulève un enjeu où l'attention portée à un objet (par exemple un contenu culturel) devient une source de valorisation.

**Écoute en continu (*Streaming*):** écoute d'un flux de données audio ou vidéo en continu, que ce soit en direct ou en différé, par opposition au téléchargement de la totalité d'un contenu en un ou plusieurs fichiers.

**« Faites-le vous-même » (*Do It Yourself, DIY*):** méthode qui consiste à fabriquer, modifier ou réparer des objets ou à créer des œuvres soi-même, sans l'intermédiaire d'experts ou de professionnels. Cette appellation peut également désigner le mouvement social qui lui est associé.

**Format *Digital Cinema Package (DCP)*:** ensemble de données destinées à la projection de vidéo en format numérique. Ce moyen soulève un enjeu d'interopérabilité des systèmes sur différentes plateformes ainsi que dans les salles de cinéma.

**Fournisseur d'accès Internet (FAI) /Fournisseur de services Internet (FSI):** entreprise ou association qui fournit une connexion à Internet.

**GAF A:** acronyme qui désigne les compagnies Google, Apple, Facebook et Amazon, parfois nommées « géants du Web », auxquelles s'ajoutent d'autres multinationales comme Netflix et Spotify. Ces « géants du Web » ont un important champ d'action, notamment grâce aux mégadonnées dont ils disposent sur les utilisateurs de leurs services.

**Hubs:** concept qui pourrait se traduire par centre d'activité ou centre d'affaires. En matière de gestion collective de droits d'auteur, les « hubs » constituent des organisations qui permettraient, par exemple, de centraliser l'enregistrement des œuvres par les titulaires, de faciliter l'octroi de licences ou de cessions de droits d'auteur, ou encore de servir à la recherche des ayants droit dans le cas d'œuvres orphelines.

**Intermédiation/réintermédiation/désintermédiation :** trois activités désignant la place d'un intermédiaire entre différentes parties: l'intermédiation renvoie à l'arrivée d'un nouvel acteur au sein d'une filière donnée, la réintermédiation, au repositionnement ou au renouvellement d'un acteur déjà présent, et la désintermédiation, au retrait d'un acteur.





**Interopérabilité:** capacité d'un produit ou d'un système à être compatible avec d'autres produits ou systèmes, sans restriction d'accès ou de mise en œuvre.

**Libre accès (*Open access*):** mise à disposition en ligne de contenus numériques pour un accès libre d'utilisation ou avec certaines restrictions d'usage.

**Livre homothétique/enrichi/en réalité augmentée: trois acceptions d'un livre numérique, soit:** le livre homothétique est la version numérique identique d'un livre imprimé; le livre enrichi est un livre numérique qui propose des effets visuels ou sonores; le livre en réalité augmentée est un livre physique qui, lorsque capté par une caméra, propose à l'écran des effets multimédias ou interactifs.

**Longue traîne (*Long tail*):** hypothèse émise par Chris Anderson selon laquelle l'offre d'immenses catalogues numériques de chansons et l'accès à ces contenus apporteraient une plus grande diversité de produits au public et de meilleurs revenus à long terme pour tous les acteurs.



**Mégadonnées (*Big data*):** ensemble de données dont l'immensité du volume engendre des enjeux liés à leur traitement, leur entreposage et leur partage, ainsi qu'à leur caractère parfois confidentiel. À ne pas confondre avec métadonnées.



**Mesure technologique/technique de protection ou gestion numérique des droits ou verrou numérique (*Digital Rights Management, DRM*):** dispositif appliqué à un support numérique physique ou dédié à la transmission en vue d'en restreindre l'accès (zone géographique, version d'un matériel, constructeur, fonctionnalité) ou d'empêcher la copie. Dans le cas de prêts de livres numériques, par exemple, le verrou numérique permet d'en contrôler l'utilisation, soit le téléchargement, la durée du prêt et le transfert vers un appareil de lecture.



**Métadonnées:** ensemble structuré d'informations servant à définir ou à décrire une donnée (littéralement, une donnée sur une donnée). De nombreux formats existent en informatique, par exemple pour identifier des pages Web (balises HTML pour la description d'un site, le nom de son auteur, les mots-clés associés, etc.) ou pour catégoriser des contenus (étiquettes de données ou tags). À ne pas confondre avec mégadonnées.

**Monétisation:** introduction de nouvelles formes de moyens de paiement dans le circuit de l'économie numérique. La monétisation consiste à tirer profit de l'audience d'un site Web ou d'une application mobile, en ajoutant, par exemple, un contenu payant ou des publicités, ou en vendant les données agglomérées des usagers.

**Multiécranéité:** caractère de la consommation numérique où l'attention de l'utilisateur se porte sur différents types d'écrans (ordinateur, téléviseur, tablette, téléphone intelligent). La multiécranéité implique des enjeux liés au développement de contenus Web accessibles sur différentes plateformes.

**Multimédia interactif:** produit ou service dont les différents contenus multimédias (texte, image, vidéo, jeux) sont activés par l'utilisateur.

**Numérimorphose:** changement induit par le numérique (numérisation, dématérialisation des supports, multiplication des équipements) dans la relation des publics avec les œuvres culturelles. Ce néologisme est surtout utilisé actuellement dans le secteur de la musique.

**Prescripteur de goût:** personne ou groupe ayant une influence sur les choix du public quant à des services ou des contenus, par exemple un critique culturel. L'ère numérique a vu apparaître la *smart curation*, nouvelle forme d'éditorial intelligent qui consiste en des algorithmes proposant à un utilisateur des contenus adaptés à son profil en fonction de diverses informations (choix précédents, caractéristiques sociodémographiques, position géographique, etc.). Les prescripteurs posent certains enjeux liés à la découvrabilité des produits culturels locaux ou diversifiés, au travers notamment d'intérêts économiques.

**Vidéo sur demande/à la demande (*Video on demand, VOD*):** plateforme de diffusion de contenus vidéo dans laquelle les utilisateurs choisissent les contenus plutôt que de suivre une programmation précise. Les services peuvent également être offerts par abonnement (*subscription video on demand, SVOD*).

**Webdiffusion interactive/non interactive/semi-interactive:** différents modes de diffusion de données sur le Web. Dans le contexte de la gestion des droits d'auteurs de fichiers musicaux, les définitions établies par la Commission du droit d'auteur du Canada sont les suivantes: « La webdiffusion est une communication par Internet d'un ou de plusieurs fichiers musicaux destinés à être écoutés essentiellement au moment où ils sont communiqués. Une webdiffusion non interactive est une webdiffusion dans le cadre de laquelle le destinataire ne peut aucunement déterminer le contenu ou le moment de la webdiffusion. Une webdiffusion semi-interactive est une webdiffusion dans le cadre de laquelle le destinataire peut déterminer dans une certaine mesure le contenu ou le moment de la webdiffusion. »