

CONSULTATION Content online

Réponse du Groupe Vivendi

Remarques en préambule : typologie adoptée par la Commission pour les contenus et services créatifs.

La question du lien entre un contenu et sa protection par le droit d'auteur n'est pas soulevée explicitement mais il nous paraît indispensable de le préciser. La problématique des DRMs, de la piraterie et de la valorisation économique des contenus, ne justifie-t-elle pas de prendre en compte cette spécificité de l'économie des contenus culturels ?

Par ailleurs, couvrir à la fois les contenus disponibles en ligne, tels que les fichiers vidéo et musicaux, et les services qui permettent d'y accéder, tels que la radio en ligne ou les blogs/vlogs, sous la notion de médias audiovisuels en ligne est sans doute pertinent pour envisager la convergence sur un plan opérationnel. Toutefois, il est important de garder à l'esprit que les catégories envisagées par la consultation n'appellent pas nécessairement les mêmes réponses.

Types de contenu créatif et de services en ligne

1. Proposez-vous du contenu ou des services également en ligne ? Si oui, quel type de contenu ou de services ? Ce contenu et ces services sont-ils nettement différents du contenu et des services créatifs que vous proposez hors ligne (durée, format, etc.) ?

- **Musique**

Le numérique génère actuellement environ 10% du chiffre d'affaires d'Universal Music.

Une partie importante de ces contenus musicaux est distribuée par les clients d'Universal Music (Itunes, SFR, Fnac.com , Virginmega ,Orange ...).

L'autre partie est distribuée par les propres boutiques du Groupe (I-mode, wap, SMS+....). Universal Music a été présent très tôt sur ce marché (avril 2000) avec les premières sonneries monophoniques, ce qui lui a permis d'occuper une position d'agrégateur auprès de plusieurs de ses clients. En outre, Universal Music a développé une plateforme de téléchargement de musique en France : eCompil.

Parallèlement, SFR a créé un portail d'accès, SFR Music, (mobile / en ligne) à différents types de contenus musicaux : sonneries, ringbacktones, full track download, clips vidéo, etc.

Dans ce domaine, l'accès à des services en ligne via le téléphone mobile nécessite une adaptation, notamment une compression importante des fichiers pour éviter des temps de téléchargement trop longs.

- **Vidéo / Cinéma**

Le Groupe CANAL+, via sa filiale CANAL+ACTIVE, a lancé son service de vidéo à la demande « CANALPLAY », à la suite du rachat de MOVIESYSTEM, en avril 2004. Ce service est commercialisé via le site web canalplay.com. CANALPLAY est également proposé sur la télévision par ADSL, sur Free Box TV.

Dans le domaine de la VOD, aucune adaptation particulière de ces contenus (par exemple de leur durée ou de leur format) n'est nécessaire.

En revanche, pour ce qui est des films / vidéo sur téléphone mobile, le format et la durée des œuvres sont adaptés aux contraintes spécifiques de ce support (mobilité, taille des écrans, etc.).

- **Jeux en ligne**

70% du chiffre d'affaires de Vivendi Games est généré par des jeux en ligne.

Une partie de ces jeux en ligne est distribuée par des revendeurs « off-line » et fonctionne via une console qui dispose d'une connexion à internet.

Une autre partie de ces contenus ne peut être jouée qu'en ligne, comme World of Warcraft ou Freestyle. Ce dernier est un jeu gratuit et sans frais d'abonnement pour le consommateur mais financé par la vente de produits via des multitudes de micro-transactions, très répandues en Asie. Au-delà du simple jeu, il permet surtout la création de communautés virtuelles.

2. Y a-t-il d'autres types de contenu dont vous pensez qu'ils devraient entrer dans le champ d'application de la future communication ? Veuillez indiquer les différents types de contenu/services que vous proposez d'y inclure?

Sur le champ d'application, rien à ajouter par rapport à la remarque en préambule.

Consommation, création et diversité du contenu en ligne

3. Pensez-vous que l'environnement actuel (juridique, technique, commercial, etc.) est à même de susciter la confiance dans de nouveaux contenus créatifs et services en ligne, et qu'il est propice à leur adoption ? Si non, qu'est-ce qui vous préoccupe: fiabilité/sécurité insuffisante du réseau ? Vitesse limitée des réseaux ? Craintes pour votre vie privée ? Craintes de violer du contenu protégé ? Systèmes de paiement non fiables ? Régimes tarifaires compliqués ? Manque d'interopérabilité entre les appareils ? Harmonisation insuffisante dans le marché unique ? Etc.

La fiabilité et la sécurité des réseaux internet est perfectible et est essentielle pour le développement de nouvelles techniques de distribution numériques ainsi que le déploiement de contenus riches et variés. Les services de la télévision à péage (analogiques et numériques) ont besoin de systèmes de contrôle d'accès efficaces, à l'instar des solutions qui ont été déployées par le Groupe CANAL+ pour la distribution de ses offres de contenus.

Dans le domaine de la sécurité des réseaux, les techniques de P2P s'améliorent sans cesse, mais les poursuites engagées contre les réseaux illégaux de P2P conduisent de plus en plus d'utilisateurs de P2P à se rabattre sur des newsgroups ou encore sur des réseaux cryptés tels que Freenet. Ce

dernier type de réseau est dangereux pour les utilisateurs car il ne permet ni l'identification des contenus piratés ni celle de ceux qui les téléchargent. De surcroît, il utilise l'ordinateur de l'internaute comme d'une passerelle pour faire transiter toutes formes de contenus, légaux et illégaux, vers l'extérieur.

Le développement des services licites, le respect des droits de propriété intellectuelle et une meilleure lutte contre le piratage nécessitent la mise en place de mesures pour lutter contre les logiciels de pair à pair qui ne protègent pas efficacement les titulaires de droits contre la piraterie.

S'agissant des craintes de violer des contenus protégés, il faut reconnaître qu'à l'heure actuelle, le consommateur « honnête » n'a pas, sauf exception, la possibilité de pratiquer le peer-to-peer légalement, faute de logiciels « équipés » pour respecter les droits attachés aux contenus protégés. Il est indispensable que les industries du logiciel travaillent en coordination avec les producteurs de contenus et de services en ligne dans cette direction.

En matière de confiance des consommateurs, la question de l'interopérabilité est essentielle. La pleine connaissance des règles d'usage des DRM est sans doute l'un des meilleurs moyens de susciter leur intérêt et de les orienter vers les offres légales.

Ce point est étudié de façon plus approfondie avec la question des DRM.

4. Pensez-vous que les intérêts du public (vie privée, accès à l'information, etc.) sont protégés de façon appropriée dans l'environnement en ligne ? Comment les droits de l'utilisateur sont-ils pris en compte dans le pays où vous vivez/exercez votre activité ?

Les droits du public et leurs intérêts sont protégés par un cadre législatif et juridique européen notamment à travers la directive protection des données, qui a son pendant dans chacun des pays membres. En France, les droits du public sont encadrés à la fois par la loi informatique et libertés, les dispositions spécifiques aux opérateurs de communications électroniques, la CNIL (Commission Nationale Informatique et Libertés), ou encore le régime de droit commun.

L'accès à l'information est, de son côté, encadré par les règles relatives au pluralisme, par l'application du droit de la concurrence et, en France, par la loi sectorielle dite loi audiovisuelle.

5. Quelle importance accordez-vous à la possibilité d'accéder à tout le contenu en ligne, et de l'utiliser, à l'aide de plusieurs appareils différents ? Quels sont les avantages et/ou les inconvénients d'une telle interopérabilité entre contenu et appareils dans l'environnement en ligne ? Quel est votre avis concernant le cadre juridique actuel en la matière ?

Pour Vivendi la question des DRMs est vitale pour sécuriser et valoriser les contenus. Vivendi, sans être un acteur dans le processus d'élaboration des DRMs attache la plus grande importance à l'amélioration de leur fonctionnement et notamment à la capacité d'interopérer des DRMs d'un support à l'autre. Néanmoins, cet objectif ne doit pas nuire à la robustesse et à la fiabilité des DRMs.

En effet, le détenteur de droits doit conserver la possibilité de décider du meilleur moyen de commercialiser ce contenu, ainsi que des meilleures solutions pour sa protection. Le cadre juridique doit favoriser la recherche de solutions d'interopérabilité par les acteurs du marché en fonction des réalités du marché.

Dans ce domaine, le législateur français a ouvert une voie pragmatique à travers la création d'une Autorité des Mesures Techniques de Protection afin de résoudre le dilemme entre d'un côté la nécessaire garantie des MTP et, de l'autre, l'attente légitime des consommateurs de bénéficier pleinement des contenus légalement acquis.

6. Dans quelle mesure la diversité culturelle s'autoentretient-elle en ligne ? Ou bien faut-il précisément favoriser davantage la diversité culturelle en ligne ? Comment permettre à plus de gens de partager et diffuser leurs propres créations ? En fait-on assez pour respecter et favoriser la diversité linguistique ?

La distribution en ligne est une opportunité d'expression de la diversité culturelle mais nécessite autant d'investissements hors ligne qu'en ligne.

Par exemple, dans le secteur cinématographique, StudioCanal, filiale du Groupe Canal +, consacre chaque année 5% de ses investissements à la préservation, à la numérisation et au reformatage des films, y compris de catalogue pour permettre également leur exploitation sur les nouveaux médias – vidéo à la demande et télévision mobile–.

Dans le secteur de la musique, la diversité culturelle fait partie intégrante du modèle économique d'Universal Music Group. Plus de 4000 artistes sous contrat UMG dans le monde s'expriment, pour la plupart d'entre eux, dans leur langue natale, et dans des genres locaux et internationaux très diversifiés (jazz, classique, pop rock, hip hop, musique latine, gospel, country...), y compris les talents locaux issus des pays en voie de développement, sont également distribués en ligne, lorsque l'infrastructure télécom nationale le permet.

Dans le secteur des télécommunications la plate-forme de révélation de nouveaux talents musicaux intitulée "SFR – jeunes talents" permet à de jeunes artistes de se faire connaître du grand public et des professionnels.

Les trois exemples développés ci-dessus attestent de la vitalité de l'objectif de diversité culturelle poursuivi par Vivendi. Cet objectif ne pourrait être atteint sans des investissements importants pour assurer la promotion et la visibilité de tous ces artistes et de toutes ces oeuvres.

Par ailleurs, nous n'excluons pas dans notre stratégie, des modèles économiques valorisant l'effet long tail, à condition toutefois que :

- les œuvres protégées par un droit de propriété intellectuelle continuent à être soumises à l'autorisation des ayants droit ;
- que ces œuvres continuent à être valorisées économiquement et donnent lieu à une rémunération des ayants droits ;
- que la distribution en ligne soit sécurisée ;
- que des outils d'accès et de recherche des œuvres soient développés et conçus pour favoriser la diversité culturelle.

Compétitivité de l'industrie européenne du contenu en ligne

7. Si vous comparez l'industrie du contenu en ligne en Europe avec celle d'autres régions du monde, quelles sont à votre avis les forces et les faiblesses de notre industrie en termes de compétitivité ? Veuillez donner des exemples.

La compétitivité de l'industrie du contenu en ligne européen s'appuie sur un taux d'équipement des ménages particulièrement élevé et des infrastructures fixe et mobile très performantes.

En effet, aujourd'hui, plus de 50 % des français sont internautes, ce chiffre atteint même 60 % en Allemagne et presque 70 % au Royaume-Uni. En France, près de 8 internautes sur 10 sont connectés à domicile en haut débit, pratiquement 7 sur 10 au Royaume-Uni et aux Etats-Unis. Quant au téléphone mobile, son taux de pénétration dans la population atteint 80 % en France, contre 75% aux Etats-Unis.

L'Europe est donc très bien placée, comparativement aux autres grands marchés solvables que sont les marchés nord-américain et extrême-oriental.

En revanche, le marché nord-américain s'appuie sur une unité linguistique et culturelle ainsi qu'une industrie de production de contenus musicaux populaires et de blockbusters qui ont une position très forte sur les marchés intérieur et internationaux. Ce sont des moteurs pour le développement de services innovants et risqués tels que les baladeurs numériques du type iPod ou Zune.

L'une des spécificités de l'Europe tient à la diversité des cultures qui entraîne une hétérogénéité de la demande. Le fait que la demande soit locale n'incite pas à la création de services transnationaux. Même lorsque le contenu est totalement internationalisé comme les jeux en ligne, le passage par la langue locale est obligatoire pour le succès commercial dans ce pays.

Nouveaux modèles opérationnels et passage des modèles classiques au monde numérique

8. Dans votre pays et votre domaine d'activité, quelles possibilités voyez-vous de créer et distribuer du contenu en ligne nouveau (il pourrait s'agir de transmission en continu, de paiement à la séance, d'abonnement, de vidéo à la demande, de poste-à-poste, d'offres spéciales pour groupes ou communautés, par exemple les écoles, bibliothèques numériques, communautés en ligne, et des plateformes utilisées) ?

Le potentiel de développement des services en ligne est évident et ce que l'on peut souhaiter, c'est que tous les modèles économiques cités soient exploités. Nous ne pensons pas qu'un modèle unique permette de répondre à la demande des consommateurs, mais bien plutôt une combinaison de différents modèles.

Nous proposons déjà nos services dans un mode de distribution international mais celui-ci s'organise au niveau local. En effet, même lorsqu'il s'agit des plateformes de distribution de musique en ligne telles que iTunes, il existe une segmentation par marché local et chaque pays dispose de son propre magasin en ligne avec un certain nombre de productions locales. Il est particulièrement crucial de conserver cette capacité d'adaptation de l'offre en ligne aux caractéristiques des marchés locaux (y compris portant sur les moyens de paiement) et aux goûts diversifiés des consommateurs.

Envisagez-vous de proposer ces nouveaux services au niveau national seulement, dans toute l'Europe ou au-delà ? Si non, à quels obstacles vous heurtez-vous ?

9. Veuillez fournir des prévisions à moyen terme, s'il en existe, concernant l'évolution de la demande de contenu en ligne dans votre domaine d'activité.

RAS

10. Existe-t-il des entraves techniques (par ex. capacité de téléchargement en liaison montante et descendante, disponibilité des logiciels, autres

paramètres techniques comme l'interopérabilité, le matériel, les compétences, etc.) à une création et une distribution de contenu en ligne plus efficaces ? Si oui, lesquelles ?

Les entraves techniques à la création et la distribution de contenus en ligne sont liées notamment à la prolifération de logiciels permettant l'échange illicite de fichiers grâce au peer-to-peer. Ces logiciels proposent gratuitement (ou moyennant l'achat du logiciel) une offre massive et bien souvent illégale de contenus protégés, ce qui constitue une concurrence déloyale vis-à-vis de services proposant une offre légale.

Il conviendrait donc que ces logiciels se dotent de la capacité de sécuriser et d'identifier les échanges de fichiers protégés afin que des logiciels de puissent également être utilisés dans la distribution légale de contenus protégés.

Enfin, l'interopérabilité constitue aujourd'hui un enjeu important pour le développement des services en ligne.

11. Quel type de difficultés rencontrez-vous pour vous assurer des recettes ? À votre avis, quel doit être le rôle des différents acteurs pour garantir une source durable de recettes en matière de création et de distribution en ligne ?

Nous devons continuer à lutter efficacement contre la concurrence déloyale de la piraterie et les pertes sèches que génère le téléchargement illégal pour nos industries de production de contenus.

Systèmes de paiement et régimes tarifaires

12. Quels sont les types de système de paiement utilisés dans le domaine et le(s) pays où vous exercez votre activité ? Comment ces systèmes de paiement pourraient-ils être améliorés ?

En prenant par exemple le service CANALPLAY, il faut en premier lieu créer un compte personnel, télécharger et installer le logiciel gratuit CANALPLAY, ensuite effectuer le paiement par carte bancaire (paiement sécurisé).

CANALPLAY a conclu des accords avec certains FAI qui proposent à leurs clients, via le service Internet+ de facturer les consommations en fin de mois avec la facture de l'abonnement internet. Enfin, les consommations du service de CANALPLAY sur ADSL sont facturées par l'opérateur FREE sur la facture mensuelle.

Dans le domaine de la téléphonie mobile, les systèmes de paiement utilisés pour les transactions sont relativement nombreux :

- système de facturation et/ou recouvrement pour compte de tiers. L'opérateur facture les sommes dues via la facture mensuelle du client ou les recouvre via la carte prépayée du client ;
- carte bancaire.

13. Quels sont les types de régime ou de stratégie tarifaire appliqués dans votre domaine d'activité ? Comment pourraient-ils être améliorés ?

Le service CANALPLAY propose des films à 4,99 euros (nouveau), à 3,99 euros (films de catalogue) et les séries sont proposées au prix de 1,99 euros.

Dans la téléphonie mobile, il existe une grande variété de régimes et de pratiques tarifaires : offres à l'unité, offres illimitées de location (radio en streaming), abonnement, paiement à l'acte.

Octroi de licences, autorisation des droits, rémunération des titulaires

14. Un système de licences ou d'autorisation des droits à l'échelle de l'Europe ou de plusieurs pays serait-il avantageux pour les entreprises du secteur de la création ? Si oui, quel serait le meilleur moyen de le mettre en place ? Quelles sont les difficultés économiques et juridiques à surmonter dans ce domaine ?

La mise en place de licences multi-territoires est un objectif pertinent et justifié dans notre double qualité d'ayant-droits et d'utilisateurs.

La fluidité, la disponibilité et l'exploitation saine des droits conditionnent le décollage des services de contenu en ligne et contribuent à endiguer les pratiques de téléchargements illégaux.

La définition et le respect sur l'ensemble du marché européen de règles minimales communes de reporting et de transparence des revenus perçus et distribués par les sociétés de gestion collective, permettraient notamment de créer un cadre clair pour l'exercice des droits, d'accroître la confiance des ayants droits et de réduire le risque d'insécurité juridique pour les utilisateurs.

La mise en place de ces nouvelles conditions d'exploitation adaptées à la gestion des droits relatifs aux services de contenu en ligne passe-t-elle par une solution législative ?

La question est légitime mais requiert, s'agissant d'un domaine régi par le droit exclusif des ayant droits, l'examen au préalable des possibilités d'octroi de licences dans le cadre existant et/ou la recherche de solutions originales.

Deux processus sont en cours :

- la recommandation élaborée par la DG Marché intérieur devrait déboucher sur des codes de conduite sur les bonnes pratiques en matière de collecte et de distribution des revenus par les sociétés de gestion collective.
- La décision de la DG Concurrence sur les suites à donner à la plainte dont elle a été saisie va certainement inciter les utilisateurs et les sociétés d'auteur à trouver les justes termes d'accords futurs.

La voie à explorer pourrait être de travailler à des accords entre sociétés de gestion, titulaires de droits et utilisateurs commerciaux.

15. Y a-t-il des problèmes concernant l'octroi de licences et/ou l'autorisation effective des droits dans le secteur et le(s) pays où vous exercez votre activité ? Comment ces problèmes pourraient-ils être résolus ?

Les difficultés pour obtenir certains répertoires existent : elles tiennent essentiellement à l'absence d'accords de certains artistes ou du désaccord sur les modalités de commercialisation.

Les solutions à ces problèmes relèvent du domaine contractuel. La mise en place du cadre exposé ci-dessus, en instaurant un dialogue et en accroissant la confiance entre les parties prenantes, contribuerait à réduire ces difficultés.

16. Comment la distribution en ligne de contenu créatif doit-elle être prise en compte dans la rémunération des titulaires de droits ? Quelles conséquences la convergence doit-elle avoir sur la rémunération des titulaires de droits (systèmes de prélèvement, nouvelles formes de compensation pour la copie privée autorisée/non autorisée, etc.) ?

La voie des accords décrits ci-dessus permettra une meilleure prise en compte de la distribution en ligne dans la rémunération des titulaires de droits.

En aucun cas, les nouveaux modes à rechercher ne devraient conduire à dénaturer le droit exclusif des titulaires de droits au profit d'un simple droit à rémunération.

A ce titre, il est radicalement inacceptable d'évoquer une éventuelle compensation pour « copie privée non autorisée », cette notion étant contraire tant au droit d'auteur européen qu'aux engagements européens dans les traités internationaux.

Obstacles juridiques ou réglementaires

17. Y a-t-il des obstacles juridiques ou réglementaires qui empêchent le développement de contenu et de services créatifs en ligne, par exemple des mesures fiscales, le régime de propriété intellectuelle ou d'autres contrôles ?

La réussite du lancement de services de VOD dans plusieurs pays européens démontre que le cadre réglementaire actuel est suffisamment flexible. L'introduction d'un principe de fiscalité allégé (TVA à taux réduit) pour les biens culturels semble souhaitable afin d'encourager le développement de nouveaux services et la création d'un « level playing field » concurrentiel.

18. Comment encourage-t-on le développement de contenu et de services créatifs en ligne dans le pays où vous exercez essentiellement votre activité ?

Des initiatives réunissant les pouvoirs publics et les acteurs du marché peuvent encourager le développement du marché. Le 28 juillet 2004 a été signée une charte d'engagements pour le développement de l'offre légale de musique en ligne, le respect de la propriété intellectuelle et la lutte contre la piraterie numérique concernant les acteurs de l'industrie musicale.

Un accord interprofessionnel a été signé le 20 décembre 2005 entre les acteurs de la filière cinématographique, les fournisseurs d'accès à internet, Canal+ et France Télévisions, sous l'égide du CNC, afin de favoriser le développement d'offres de VOD.

Fenêtres de mise à disposition

19. Des fenêtres de mise à disposition s'appliquent-elles à votre modèle opérationnel ? Si oui, comment évaluez-vous le fonctionnement du système ? Avez-vous des propositions pour l'améliorer si nécessaire ? Pensez-vous que les fenêtres de mise à disposition se justifient encore dans l'environnement en ligne ? D'autres modèles seraient-ils appropriés ?

Dans le domaine cinématographique, la chronologie des médias contribue efficacement au financement de l'industrie européenne de contenus cinématographiques. En effet, ce système permet d'assurer le maximum de recettes provenant de toutes les fenêtres d'exploitation, ainsi favorisant la création dans une économie de prototype. Ces principes restent valables pour l'exploitation en ligne. L'accord interprofessionnel pour la VOD permet d'adapter ces principes à ces nouveaux services.

Réseaux

20. L'internet repose actuellement sur le principe de la neutralité du réseau selon lequel toutes les données en circulation dans le système sont traitées de la même façon. L'une des idées lancées consisterait à autoriser les opérateurs de réseau à offrir des services préférentiels de haute qualité à certains prestataires au lieu de fournir un service neutre. Quelle est votre position à ce sujet ?

Certains éditeurs de contenus ou des moteurs de recherche proposent des services nécessitant des débits toujours plus importants. L'augmentation de ces débits suppose l'accroissement des capacités de réseaux financés par les opérateurs. Dans ces conditions, il est légitime pour l'opérateur de réseau de pouvoir proposer différents niveaux de qualité de services aux éditeurs et/ou aux utilisateurs.

Par exemple, si un de ces éditeurs constate que le débit « générique » proposé par l'opérateur à l'utilisateur ne permet pas une diffusion optimale de ses nouveaux services, il pourrait choisir le niveau de services adéquat proposé par l'opérateur afin d'augmenter le débit réservé à son service. A défaut, le débit générique pourrait devenir un frein au développement d'offres innovantes.

Il appartient à chaque opérateur de définir librement les différentes offres commerciales qu'il propose pour les prestations de transport sur son réseau, dans le respect du droit de la concurrence.

Piratage et téléchargement non autorisé d'oeuvres soumises à droits d'auteur

21. Dans quelle mesure votre modèle opérationnel souffre-t-il du piratage (matériel et/ou en ligne) ? Quel est le type de mesures prises pour enrayer le piratage dans le secteur/domaine et le(s) pays où vous exercez votre activité ? Estimez-vous que le téléchargement non autorisé est aussi préjudiciable en

liaison montante qu'en liaison descendante ? Dans la lutte contre le piratage, faut-il faire une distinction entre les «petits» et les «gros» pirates ?

20 milliards de morceaux de musique ont été illégalement téléchargés en 2005.

Ces téléchargements sont effectués à travers des services de partage de fichiers, dont les principaux sont :

- Limewire, qui est utilisé en moyenne par 2,2 millions d'utilisateurs et fonctionne comme Kazaa ;
- E-mule ou E-Donkey, qui est utilisé en simultané par 4 millions d'internautes ;
- BitTorrent, qui permet notamment de télécharger des jeux, des films et de la musique ;
- Direct Connect, qui est utilisé simultanément par 500 000 utilisateurs, essentiellement en Scandinavie et en Europe de l'Est ;
- MP2P, qui fonctionne avec des serveurs centralisés et totalise 250 000 utilisateurs simultanés ;
- Ou encore Warez, Win Mix, Souseek et Ares.

Dans le domaine du cinéma, la piraterie des films obéit presque toujours à la même logique. Tout d'abord, des groupes de pirates s'efforcent de mettre la main sur des nouveautés. Ils peuvent procéder par « camcording », craquage de DVD et copie sous le format DivX, ou bien piratage du film au niveau de la chaîne de production. Ces fichiers piratés sont alors diffusés au sein de groupes très restreints. Ensuite, ils sont placés sur des serveurs de newsgroups. L'utilisation des newsgroups pour transmettre des contenus illégaux est de plus en plus fréquente. Rapidement, le fichier se diffuse et arrive sur les réseaux de P2P, essentiellement E-Donkey et BitTorrent. Au total, en moyenne, 48 à 72 heures s'écoulent entre la création de la première copie piratée et la diffusion du film sur les réseaux de P2P. La diffusion via les réseaux de P2P est massive.

Dans ce contexte, il est essentiel que la directive droit d'auteur soit correctement appliquée et mise en œuvre.

Le développement des services licites, le respect des droits de propriété intellectuelle et une meilleure lutte contre le piratage seront mieux assurés avec la mise en place de mesures pour lutter contre les logiciels de pair à pair qui ne protègent pas efficacement les titulaires de droits contre la piraterie.

Les dispositions de la loi du 1er août 2006 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans la société de l'information concernant les mesures techniques de protection et d'information (et notamment l'article L. 335-2-1 du code de la propriété intellectuelle, interdisant et punissant la mise à disposition de logiciels manifestement destinés à la mise à disposition du public non-authorized d'œuvres ou objets protégés) permettent de prendre les mesures nécessaires pour enrayer le piratage.

L'introduction d'une telle approche au niveau européen constituerait un signe fort en faveur de la lutte contre le piratage et encourageant pour le développement des services licites de contenus en ligne.

22. Dans quelle mesure les campagnes éducatives et de sensibilisation concernant le respect des droits d'auteur contribuent-elles à limiter le piratage dans le(s) pays où vous exercez votre activité ? Avez-vous des propositions précises en la matière ?

Pour être efficaces, ces campagnes doivent s'adresser au jeune public mais également aux formateurs. Elles doivent également être orientées vers la sensibilisation des internautes à travers un adressage personnalisé de courriers électroniques. Toutefois, ce type de campagne se heurte en France à l'autorisation de la CNIL au nom de risque d'intrusion dans les données personnelles. Le cas a été soumis au Conseil d'Etat.

23. Les technologies poste-à-poste pourraient-elles être utilisées de telle sorte que les propriétaires de matériel soumis à droits d'auteur soient correctement protégés dans le domaine et le(s) pays où vous exercez votre activité ? Le partage de fichier poste-à-poste (y compris de matériel non

soumis à droits d'auteur) annonce-t-il de nouveaux modèles opérationnels ?
Si oui, veuillez les décrire.

Le principe de fonctionnement des logiciels libres permettant les échanges de pair à pair doit être envisagé dans deux cas de figure :

- ces échanges portent sur des contenus non protégés (creative commons, copy left, recherche, mise à jour de logiciels, partage de fichiers personnels, etc.). Dans ce cas, aucun mécanisme de protection des contenus n'est nécessaire ;
- en revanche, s'agissant des contenus auxquels sont attachés des droits de propriété intellectuelle, il n'est pas anormal que l'éditeur de logiciel, y compris l'éditeur de logiciel libre, prenne en compte l'objectif légitime de leur protection.

Mais un logiciel libre peut-il néanmoins être compatible avec des DRMs ?
Deux cas de figure se présentent :

1° Un logiciel libre peut être compatible avec les DRMs, si l'on en croit le fondateur de Linux, Linus Torvalds : « I want to make it clear that DRM is perfectly OK with Linux ».

Dans sa démonstration faite en 2003, il précisait deux hypothèses à bien distinguer dans cette perspective : « so, don't get these two things confused - one is an external key that is applied to the kernel (ok and outside the license) and the other one is embedding a key into the kernel (still ok but the GPL requires that such a key has to be made available as "source" to the kernel). »

Le logiciel libre peut recourir à des mesures techniques de protection, filtrage ou autres DRMs qui seront d'autant plus efficaces et fiables qu'il s'agira d'une application dédiée qui restera extérieure au noyau du logiciel. Elle n'entrera pas dans l'architecture originelle du logiciel libre sauf à devenir une application libre (2^{ème} hypothèse) elle-même, et, dans ce cas, une solution dont les ayants droit risqueront, à juste titre, de douter de la solidité et de la fiabilité. Il existe plusieurs exemples d'applications « sécurisées », notamment en matière de navigateurs : les plug in vidéo pour Firefox ne sont pas libres (ex video mpeg, flash, quicktime, Windows Media).

Enfin, pour répondre à l'argument économique, selon lesquelles ces mesures de protection sont contraires au fonctionnement de type « bien commun » propre à l'univers du libre, il doit être souligné que les mesures techniques ne sont plus des barrières à l'entrée, y compris pour les logiciels libres. En effet, le coût de mise en place des mesures techniques de protection s'est considérablement abaissé récemment.

Plusieurs sociétés ont développé des applications peu coûteuses, notamment sous forme de plug-in, qui s'intègrent aux logiciels de P2P et offrent les garanties nécessaires. Rien n'interdit aux logiciels libres de P2P de faire appel à ces sociétés pour « sécuriser » leurs applications.

2° L'éditeur de logiciel ne consent aucune entorse à l'essence du logiciel libre, autrement dit, il se refuse à créer des espaces « sécurisés ». Dans ce cas, il ne pourra se prévaloir de cette ligne de conduite pour saisir une autorité de concurrence dans l'hypothèse d'un refus des ayants droit de licencier leurs œuvres protégées. Autrement dit, les logiciels libres de P2P seront traités sur un pied d'égalité avec les autres éditeurs par les industries de contenu pour peu que les termes de leurs accords soient respectés.

D'après Richard Stallman, le fondateur de la Free Software Foundation, dans un article du International Herald Tribune daté du 30/11/2005, déclarait à cet égard que « les applications propriétaires peuvent fonctionner sous Linux sans aucune restriction, ce qui est important pour la survie de Linux en tant qu'alternative aux systèmes d'exploitation commerciaux ». Comme pour les plates-formes légales, l'exercice du P2P requiert de mettre en œuvre des mesures de filtrage, des mesures techniques de protection ou tout autre moyen pour garantir la légalité des échanges.

Bram Cohen, le fondateur de BitTorrent semble s'orienter dans cette direction. C'est en ce sens que l'accord de coopération passé avec la Motion Pictures Association of America (MPAA) peut être interprété. C'est en tout cas un début de démonstration que la communauté du libre peut, si elle le veut, s'engager dans la recherche, aux côtés et en partenariat avec les ayants droit, des solutions appropriées pour faire prévaloir les intérêts légitimes de chacun, dans le respect des droits de l'autre.

Classement ou classification

24. Le classement ou la classification du contenu sont-ils problématiques pour votre activité ? Les différentes méthodes nationales concernant la classification constituent-elles une entrave à la libre circulation des services créatifs ? Comment la classification est-elle assurée dans votre activité (autorégulation, corégulation) ?

La classification des contenus est un outil intégré à l'activité des métiers du Groupe Vivendi qui participe de la responsabilité sociétale de celui-ci. Conformément aux engagements du Groupe sur le contrôle des contenus diffusés par les différents métiers, ces derniers s'inscrivent dans l'auto-régulation ou la régulation et recourent à différents instruments adaptés à leur champ d'activité et à leur impact.

Ainsi SFR travaille au sein du Forum des droits sur internet pour établir une grille de classification des contenus et services multimédias mobiles fondée sur des critères partagés par tous les opérateurs de téléphonie mobile français et acteurs concernés à l'instar de ce qui se pratique déjà pour les activités de cinéma, de télévision ou de jeux vidéo.

Également engagé dans une démarche de responsabilité, Vivendi Games a adopté dès l'origine la charte PEGI (PanEuropean Game Information System) qui reconnaît cinq tranches d'âge et six catégories de contenus sensibles.

Le Groupe Canal+ soucieux de protéger le jeune public a adopté dès 1985 une signalétique de codes couleurs permettant d'alerter les téléspectateurs sur le contenu des programmes susceptibles de heurter le jeune public. Cette initiative spontanée répondait à une volonté de la chaîne d'informer ses abonnés. En 1998, le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA) décide qu'une signalétique aux codes couleurs proche de celle de Canal+ commune à toutes les chaînes hertziennes soit retenue avant d'opter, dans sa recommandation du 18 novembre 2002, pour une signalétique fondée sur la reconnaissance de cinq tranches d'âge : aucun pictogramme (tout public), - 10 (déconseillé aux moins de dix ans), - 12, - 16, - 18. C'est ainsi que dans son offre de vidéo à la demande via Canal Play, les films proposés par le groupe Canal + reprennent la grille de classification du CSA.

Systèmes de gestion des droits numériques (DRM)

Les systèmes de DRM utilisent des technologies de recensement et de description du contenu numérique soumis à des droits de propriété intellectuelle. Même si les systèmes de DRM sont essentiellement des technologies permettant de gérer les droits et les paiements, ils contribuent aussi à prévenir les utilisations non autorisées.

25. Utilisez-vous des systèmes de DRM ou envisagez-vous de le faire ? Si non, pourquoi ? Estimez-vous que les systèmes de DRM constituent un moyen adapté de gérer et garantir la distribution de matériel soumis à droits d'auteur dans l'environnement en ligne ?

Canal +, en tant que chaîne à péage, utilise la technologie de contrôle d'accès – l'une des composantes essentielles des DRMs –, depuis longtemps, afin de protéger et crypter le signal. C'est cette technologie qui sous-tend le modèle économique du Groupe Canal +. Celui-ci intègre par ailleurs des obligations de financement qui ont permis de contribuer de façon significative à la production de films français européens.

Le service VOD de Groupe CANAL+ repose sur un DRM (édité par Microsoft) qui lui permet d'assurer l'intégrité de sa plateforme de distribution en ligne ainsi que le respect des droits de ses fournisseurs de contenus.

L'ensemble des contenus proposés sur le portail de SFR est protégé par un système de DRM. Au-delà de protéger l'auteur, des usages illicites qui pourraient être faits de son œuvre, la technologie DRM va permettre de nouveaux usages et une plus grande souplesse dans la circulation des œuvres, dans leur utilisation et leur découverte par le public. (ex : écoute gratuite avant achat, envoi à un ami avant achat, etc...)

26. Avez-vous accès à des systèmes solides de DRM assurant ce que vous estimez être un niveau approprié de protection ? Si non, pourquoi ? Quelles sont les conséquences pour vous de ne pas avoir accès à un système solide de DRM ?

Le contournement des DRM a été reconnu par la directive Droit d'Auteur comme une forme de piraterie qu'il est nécessaire de combattre. Néanmoins, de nombreux logiciels permettent de « craquer » ces protections et il arrive parfois que les DRM soient l'objet d'attaques.

Lorsqu'un logiciel est attaqué, l'éditeur de ce logiciel doit fournir à ses clients des solutions pour remédier aux attaques dans les meilleurs délais.

27. Dans le secteur et le(s) pays où vous exercez votre activité, les systèmes de DRM sont-ils largement utilisés ? Ces systèmes sont-ils assez transparents pour les créateurs et consommateurs ? Les systèmes utilisés sont-ils conviviaux ?

L'exemple de Canal + a montré que les DRM tels qu'ils étaient utilisés ne soulevaient pas d'opposition. Les DRM ont potentiellement la capacité d'offrir une très grande flexibilité dans les usages. Leur double rôle de protection et de valorisation des contenus en fait un vecteur important du décollage des services et contenus numériques.

Surmonter le défi de l'interopérabilité des DRM est un objectif essentiel pour l'ensemble des parties prenantes.

La convivialité des DRM pourrait être améliorée par une plus grande interopérabilité. Pour parvenir à cet objectif, deux voies peuvent être envisagées. La première serait d'adopter un système de DRM unique, ce qui serait très difficile voire dangereux. La seconde solution serait de développer des DRM compatibles, notamment à travers l'initiative du consortium CORAL.

Ce consortium travaille à la mise en place de cette solution en s'appuyant sur une norme ouverte volontaire. Ce consortium réunit des représentants des

fournisseurs de contenu, des fabricants de matériel et des prestataires de service. Il est vital que les opérateurs européens soient présents et actifs dans ce type d'initiative.

Toutefois, au-delà du montant des investissements requis et des enjeux de concurrence, il ne faut pas sous estimer la complexité des solutions techniques à mettre en œuvre.

28. Recourez-vous à des mesures de protection contre la copie ? Dans quelle mesure cette protection contre la copie est-elle acceptée par autrui dans le secteur et le(s) pays où vous exercez votre activité ?

Dans le mobile, SFR a recours au DRM OMA. Ce dernier est relativement bien accepté par les consommateurs et permet de sécuriser l'achat de jeux, de fichiers musicaux, de sonneries ou de tout autre contenu de personnalisation du mobile. L'évolution du DRM OMA, offrant plus de souplesse dans les usages et de nouvelles possibilités de gestion des droits, facilite l'acceptation du dispositif par les consommateurs.

En outre, dans l'affaire Mulholland Drive, la Cour de Cassation a confirmé que certains systèmes de copie, notamment du DVD (dans sa structure actuelle) ne pouvaient supporter une copie sans entraîner un risque majeur pour le modèle économique du DVD (cf. test en trois étapes). Ce point a été confirmé par la loi Droit d'Auteur Droits Voisins dans la Société de l'Information, en France.

La création d'une Autorité de Régulation des DRMs (cf. supra) permettra d'évaluer au cas par cas cette question à la lumière de l'évolution technologique.

29. Concernant les systèmes de DRM, souhaiteriez-vous soulever d'autres questions telles que la gouvernance, les contrats de confiance et la conformité, l'interopérabilité ?

L'amélioration des DRMs à travers une plus grande simplicité et une plus grande interopérabilité est un objectif essentiel. Il ne doit pas cependant pas être atteint au détriment de la protection des contenus.

Compléter les offres commerciales par des services non commerciaux

30. De quelle façon certains services non commerciaux, comme l'ouverture d'archives en ligne (partenariats public/privé), peuvent-ils compléter les offres commerciales proposées aux consommateurs dans le secteur où vous exercez votre activité ?

RAS

Rôle des fabricants de matériel et de logiciels

31. Comment les fabricants européens de matériel et de logiciels pourraient-ils tirer pleinement parti de la création et de la distribution de contenu créatif et de services en ligne (appareils, systèmes de DRM, etc.) ?

RAS

Rôle des pouvoirs publics ?

32. Quel rôle les administrations nationales et régionales pourraient-elles jouer pour promouvoir de nouveaux modèles opérationnels dans l'environnement en ligne (déploiement du haut débit, inclusion, etc.) ?

La pratique française en la matière est plutôt de favoriser les partenariats publics /privés. C'est une voie qui a montré son efficacité.

33. Quelles sont les actions (politiques, mesures de soutien, projets de recherche) qui pourraient être entreprises au niveau de l'UE pour répondre aux questions précises que vous avez soulevées ? Avez-vous des propositions concrètes en la matière ?

Les actions à mener au niveau européen pourraient être articulées autour des différents volets suivants :

- soutenir la concertation et continuer à nourrir le dialogue entre toutes les parties prenantes, par l'élaboration de chartes de bonne conduite et de meilleures pratiques ;
- susciter des regroupements d'intérêt permettant aux opérateurs européens de peser d'un poids plus lourd dans les négociations internationales : le sujet de l'interopérabilité par ex.
- mener, conjointement avec les milieux institutionnels et professionnels des campagnes de sensibilisation sur les usages légaux et sur la lutte contre les téléchargements illicites de contenus protégés.