



Objectifs

- Identifier les droits mis en cause par la contrefaçon.
- Identifier ses obligations.
- Faire prendre conscience des conséquences du non-respect de ses obligations.



Prérequis

Les notions de base sur la propriété intellectuelle et la contrefaçon (cf. documents 3, 29 et 30 de la documentation générale).



Déroulement

La séance peut être structurée autour de quatre idées :

- Quels sont les droits mis en cause par la contrefaçon ?
- Qu'ai-je le droit de faire ?
- Quelles sont les sanctions de la contrefaçon ?
- Que représente concrètement le fléau de la contrefaçon ?

Le professeur peut faire un test pour s'assurer que les prérequis sont connus ou exposer rapidement les notions essentielles (cf. documents 3, 29 et 30 de la documentation générale). Il peut aussi faire lire et exploiter tout ou partie de ces documents par les élèves.

Il est loisible au professeur d'approfondir certains des sujets abordés, s'il estime cela possible dans le temps imparti. Ainsi, les questions que posent la copie de jeux vidéo et le téléchargement de musique sont au cœur des pratiques des jeunes et peuvent susciter leur intérêt. Des précisions sont apportées en fin de corrigé, dans la partie « compléments pédagogiques ».



Corrigé des questions

1. De quel droit dispose tout créateur ?

Il dispose d'un droit de propriété sur la création « d'œuvres de l'esprit », dit « droit de propriété intellectuelle », c'est-à-dire du droit d'en disposer, de l'exploiter et d'empêcher tout autre de le faire.

2. Pour bénéficier de son droit, que doit faire le créateur dans certains cas ?

Dans certains cas, le droit naît dès la création de l'œuvre, dès le premier usage qui en est fait. C'est le cas des droits de propriété littéraire et artistique, dont le droit d'auteur. Ainsi, le romancier a un droit d'auteur dès l'écriture de son livre.

D'autres droits naissent de l'accomplissement d'une formalité, le dépôt auprès d'un organisme (l'INPI pour la France) : ce sont les droits de propriété industrielle (brevets, marques, dessins et modèles).

3. Quand se rend-on coupable de contrefaçon ?

On se rend coupable de contrefaçon lorsqu'on ne respecte pas le droit de propriété intellectuelle de quelqu'un. Il en est ainsi lorsqu'on utilise sans autorisation la création d'autrui ou lorsqu'on la copie.

4. Complétez le tableau ci-dessous en mettant une croix en face de la bonne réponse.

Propositions	Vrai	Faux
a) Je peux photocopier un livre d'exercices pour ne pas l'acheter.		X

Propositions	Vrai	Faux
b) Je peux faire une copie de sauvegarde du logiciel dont j'ai acheté la licence sur Internet.	X	
c) Je peux acheter à un vendeur ambulant des CD ou des DVD trois fois moins cher sans qu'il y ait risque de contrefaçon.		X
d) Je peux copier pour moi les logiciels de jeux vidéo qu'un ami m'a prêtés.		X
e) Je peux copier le dernier CD de mon groupe favori pour l'écouter chez moi.	X	
f) Je peux copier des images diffusées sur Internet.	X	X
g) Je peux télécharger de la musique.	X	X
h) Je peux diffuser sur Internet des bandes dessinées ou un roman dont je ne suis pas l'auteur.		X

5. Justifiez les réponses aux propositions f et g.

– Réponse à la proposition f : les images (photos, illustrations) sont protégées par le droit d'auteur. Il est interdit de les copier ou de les reproduire sans autorisation du titulaire des droits. Seules les copies réservées à un usage privé sont autorisées (par exemple pour une utilisation comme fond d'écran sur l'ordinateur familial).

– Réponse à la proposition g : seuls les fichiers proposant des compositions dites « libres de droits » peuvent être téléchargés sans violation de la loi sur les droits d'auteur.

6. Qui peut être sanctionné ?

Peuvent être sanctionnées toutes les personnes impliquées dans la contrefaçon : le fabricant qui a copié et imité, l'intermédiaire qui a acheté au contrefacteur et revendu et le consommateur qui s'est rendu complice en achetant.

7. Énumérez les différentes sortes de sanctions en matière de contrefaçon.

La contrefaçon est un délit au même titre que le vol. Les sanctions pénales sont l'amende (jusqu'à 300 000 €) et la prison (jusqu'à trois ans). Il peut y avoir des sanctions douanières si le produit est acheté à l'étranger. Les produits incriminés sont confisqués et le contrefacteur peut être condamné à dédommager la victime de la contrefaçon (versement de dommages-intérêts).

8. Lisez l'annexe 1. Quel est le secteur d'activité concerné par ce document ?

Il s'agit du secteur de l'industrie des logiciels de loisirs.

9. Résumez l'annexe 1 en complétant le tableau ci-dessous.

Les chiffres significatifs	<ul style="list-style-type: none"> – 1 CD sur 3 est une copie. – En 2004, 35 % des logiciels sont piratés en Europe et 45 % le sont en France. – Le manque à gagner du fait de la contrefaçon est de 10 milliards d'euros. – Diminuer de 10 % la contrefaçon des logiciels créerait 30 000 emplois sur quatre ans.
Les risques encourus	<ul style="list-style-type: none"> – Risque de sanctions lourdes pour le contrefacteur. – Risques liés à la mauvaise qualité des produits pour l'acheteur et risque de sanctions pénales. Ex. : risques de virus informatique, peines d'emprisonnement.

Les préjudices éventuels	<ul style="list-style-type: none"> - Perte de rémunération pour tous ceux qui concourent à la production des logiciels (auteurs, développeurs, réalisateurs, éditeurs...). - Les préjudices diffèrent selon qu'il s'agit d'une contrefaçon « artisanale » ou d'un piratage organisé au sein de véritables réseaux. - Préjudices subis par les consommateurs. Ex. : ordinateur endommagé.
---------------------------------	---

▶ 10. Lisez l'annexe 2. Quel est le secteur d'activité concerné par ce document ?
Il s'agit du secteur des articles de sport.

▶ 11. Résumez l'annexe 2 en complétant le tableau ci-dessous.

Les chiffres significatifs	<ul style="list-style-type: none"> - 6 marques sur 10 sont contrefaites. - Les saisies rendent compte de l'importance du phénomène : 180 000 articles saisis en une fois à Mulhouse pour une valeur de 4 millions d'euros.
Les risques encourus	<ul style="list-style-type: none"> - Qualité inférieure des produits mettant en jeu la sécurité de l'utilisateur. Ex. : vêtements inflammables. - Absence des conseils techniques indispensables à l'achat du produit lors de ventes à la sauvette ou hors commerce spécialisé.
Les préjudices éventuels	<p>Perte de revenus pour les producteurs et, par voie de conséquence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diminution de l'effort de recherche pour améliorer les produits et en mettre au point de nouveaux ; - diminution des moyens financiers consacrés au soutien d'activités sportives.



Compléments pédagogiques

Les points suivants peuvent être précisés lors de la correction :

- *Pour rester dans la légalité en téléchargeant de la musique au format MP3, il convient d'effectuer des téléchargements auprès de services agréés par les maisons d'édition ou autorisés par l'artiste ou ses ayants droit.*
- *La loi sur la propriété industrielle rend coupable de contrefaçon tout internaute téléchargeant des fichiers musicaux dont il n'a pas acquis les droits d'utilisation.*
- *Si la loi autorise à copier un CD audio acheté dans le commerce et à en faire une compression au format MP3, l'utilisation de la copie doit se limiter à un usage personnel ou familial ; seules exceptions à cette règle : les œuvres « libres de droits » (auteur décédé depuis plus de soixante-dix ans et interprètes depuis plus de cinquante ans) ou les licences libres.*
- *Entre le « tout gratuit » et le « tout payant », des artistes découvrent les nouvelles licences inspirées du monde du logiciel libre. La licence « ArtLibre » permet aux artistes de conserver les droits moraux sur leurs œuvres et de céder une partie des droits patrimoniaux en permettant une libre diffusion aux particuliers. Il existe ainsi des sites de chargement légal gratuit.*

