

## 4. Internet – Pour tous

---

” « Être créatif, c’est avoir le courage d’abandonner ses certitudes »

*Erich Fromm, psychologue*

### LISTE DE POINTS À VÉRIFIER :

---

#### 14 . VIDÉOS, MUSIQUE ET IMAGES SUR INTERNET

---

Vérifiez la licence de tout contenu que vous souhaitez réutiliser.

Appliquez une licence Creative Commons aux contenus que vous créez et publiez en ligne.

Soutenez les modèles de commerce en ligne aux pratiques loyales qui vous permettent d’acheter les productions de votre artiste, musicien ou créateur de contenus favori.

#### 15. CRÉATIVITÉ

---

Une image vaut mille mots, en particulier si l’on ne fait pas attention à ses données personnelles et à celles des autres.

Savez-vous comment faire en sorte que les autres respectent les droits de propriété sur vos créations ?

Le plagiat est un non-respect des droits de propriété sur les créations d’autrui. Il peut à divers titres, peser lourdement sur la société. Savez-vous comment ?

#### 16. JEUX

---

L’équilibre de vie est important : le temps que vous passez à jouer en ligne empiète-t-il sur vos activités extérieures/en relation directe avec les autres ?

N’oubliez pas que les inconnus avec lesquels vous êtes amenés à communiquer dans le cadre des jeux en ligne ne sont pas toujours ce qu’ils prétendent être. Choisissez des jeux encadrés par un modérateur ou disposant d’un salon de discussion « sécurisé » qui propose des phrases prédéfinies pour les très jeunes enfants.

Les achats intégrés aux applications peuvent être un piège dans certains jeux pour qui ne se méfie pas. Avez-vous lu les conseils figurant dans la Fiche d’information 13 ?

#### 17. CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

---

Connaissez-vous vos droits et devoirs en ligne ?

Avez-vous récemment vérifié votre empreinte numérique ? Tapez votre nom dans un moteur de recherche et voyez les résultats.

Quelles sont les compétences numériques nécessaires pour devenir un citoyen éclairé dans le monde numérique ?

#### 18. LA PARENTALITÉ À L’ÈRE DU NUMÉRIQUE : UNE APPROCHE POSITIVE ET PROACTIVE

---

Adoptez une approche positive dans vos relations avec vos enfants dans le monde numérique et parlez avec eux de ce qu’ils font, des sites qu’ils visitent et des personnes à qui ils parlent en ligne.

Comprenez bien que même si la technologie a progressé à pas de géant, l’exercice des responsabilités parentales repose toujours largement sur les mêmes principes : rester présent dans la vie de ses enfants, les encourager à devenir de bons citoyens (numériques) et privilégier l’empathie et la bienveillance.

Que vous soyez parent d’un jeune enfant ou d’un adolescent, ayez conscience des défis qui pourront se poser du fait des technologies dans le développement de votre enfant. Utilisez les technologies de manière à favoriser ce développement et non à l’entraver.

## Vidéos, musique et images sur Internet



Internet est aussi une plateforme multimédia qui propose de très nombreux moyens de communication dont l'échange de fichiers audio et vidéo, de photographies et d'images numériques. Les applications et plateformes en ligne facilitent grandement la production et la diffusion de ce type de contenus, transcendant les barrières linguistiques, culturelles et nationales. Elles soulèvent aussi des questions importantes, liées non seulement à la divulgation d'informations personnelles (voir Fiche d'information 9 sur la vie privée), mais aussi aux violations du droit d'auteur et aux contenus illicites ou préjudiciables.



### DROITS D'AUTEUR

- Il existe dans ce domaine un certain nombre de lois et d'accords internationaux. En 1996, plus de 100 pays ont signé deux traités de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) sur les contenus numériques<sup>1</sup>.

1. <http://www.wipo.int/treaties/fr/index.html>

- Tout créateur de matériel audiovisuel bénéficie automatiquement de droits d'auteur sur son œuvre, à moins qu'il y renonce.
- Les lois de la plupart des pays prévoient le maintien des droits d'auteur pendant 50 à 70 ans après la mort du créateur.
- Il existe généralement plusieurs détenteurs de droits d'auteur sur une œuvre musicale. L'auteur, l'interprète, la maison de disques et l'éditeur possèdent tous une part des droits ou des droits « voisins ».
- Au-delà des aspects économiques, le créateur de contenu audiovisuel détient des droits « moraux »<sup>2</sup> liés au droit d'être reconnu en tant que créateur et au droit au respect de l'œuvre, qui ne peut être modifiée ni publiée sans son autorisation.
- La musique et les films peuvent être achetés en ligne (voir Fiche d'information 13 sur les achats en ligne). Vous trouverez sur Internet de nombreux sites de téléchargement payant d'œuvres musicales comme iTunes<sup>3</sup> et Amazon<sup>4</sup> mais également d'autres magasins en ligne proposant musique, images ou vidéos.
- L'achat de musique ou de films en ligne ne donne généralement pas le droit, ou un droit limité seulement, de les copier ou de les diffuser. Par exemple, le site de téléchargement iTunes d'Apple autorise la copie d'une séquence musicale achetée en ligne sur cinq ordinateurs maximum par foyer<sup>5</sup>.
- Compte tenu de l'évolution de la consommation de contenus multimédia, de nouveaux modèles commerciaux ont fait leur apparition. Au lieu d'acheter une chanson, on peut souscrire un abonnement mensuel à une plateforme de *streaming* en ligne qui permet d'écouter tous les titres de son catalogue musical ou de voir tous les films qu'elle propose. Des exemples de ces services sont Netflix<sup>6</sup> pour les films et Spotify<sup>7</sup> pour la musique. Il en existe bien d'autres, que vous pourrez trouver facilement sur le web.
- L'industrie de la musique a engagé des poursuites judiciaires contre des éditeurs de logiciels *peer-to-peer* (P2P) et des utilisateurs de ces systèmes. L'Internaute qui met à disposition les fichiers (*uploader*) a plus de risques d'être poursuivi que celui qui les télécharge.
- Creative Commons<sup>8</sup> est une organisation à but non lucratif qui propose une alternative au droit d'auteur traditionnel.



## CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET RISQUES

- Après une hausse de 6,9 % en 2014, les ventes de musique numérique représentent aujourd'hui 46 % des ventes totales de l'industrie du disque. Ces chiffres peuvent s'expliquer par la multiplication des sites légaux de vente de musique numérique ou de *streaming* (voir <http://www.ifpi.org/facts-and-stats.php>).
- L'industrie de la musique a réagi aux actes de piratage en engageant des poursuites judiciaires contre un certain nombre de sites web et de particuliers.
- L'utilisation de logiciels *peer-to-peer*<sup>9</sup> peut compromettre la sécurité de votre ordinateur, l'un des principaux modes de propagation des programmes malveillants consistant à les dissimuler dans des fichiers de musique et d'images.
- Internet a fait considérablement évoluer la consommation de contenus multimédias. Plutôt que d'écouter en boucle leur CD préféré, les Internautes ont désormais accès à une grande diversité d'œuvres qu'ils prennent plaisir à découvrir. Ainsi, chaque jour, un Américain écoute

2. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Droit\\_moral](https://fr.wikipedia.org/wiki/Droit_moral)

3. <http://www.apple.com/fr/itunes/>

4. <http://www.amazon.fr/>

5. <http://www.apple.com/fr/itunes/overview/>

6. <https://www.netflix.com/fr/>

7. <https://www.spotify.com/fr/>

8. <http://creativecommons.org/>

9. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Pair\\_à\\_pair](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pair_à_pair)

en moyenne trois heures et demie de musique<sup>10</sup>. Paradoxalement, c'est le piratage qui a en partie contraint l'industrie à revoir le modèle commercial « traditionnel » de l'achat d'un album complet et à mettre en place des plateformes de *streaming* illimité sur abonnements. N'oubliez pas qu'en choisissant une plateforme de *streaming* plutôt qu'une autre, vous contribuerez à renforcer le modèle économique sur lequel elle repose.



## ÉDUCATION

- Les établissements d'enseignement sont autorisés, dans certains cas, à reproduire des œuvres et à les communiquer au public. Référez-vous à votre législation nationale ou à la Directive 2001/29/CE de l'Union européenne du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information. Les conditions suivantes doivent être remplies :
  - ▶ les œuvres sont utilisées uniquement à des fins pédagogiques ou de recherche scientifique.
  - ▶ la source, et notamment le nom de l'auteur, doit être indiquée, sauf si cela est impossible.
  - ▶ aucun avantage commercial ou économique, direct ou indirect, ne peut être tiré de l'utilisation de ce contenu.
- Avant de publier en ligne des photos d'un mineur, il vous faut obtenir l'autorisation écrite de son parent ou tuteur.
- Tous les contenus publiés sur le site web d'un établissement scolaire, y compris ceux provenant des élèves, relèvent de la responsabilité de l'établissement.



## SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS EN CLASSE

- Discutez des aspects moraux. Le piratage de matériel audiovisuel est-il du vol ?
- Informez les élèves des risques liés aux virus et aux logiciels espions lors des téléchargements.
- Informez les élèves des amendes encourues pour téléchargement illégal de films et de musiques soumis à droit d'auteur.
- Les élèves sont invités à produire une œuvre artistique ou une création intellectuelle (poème, récit, dessin, vidéo, chanson, etc.) en équipes, puis à se renseigner sur les licences Creative Commons et à choisir celles qu'ils souhaitent appliquer à leur contenu. Lorsqu'ils ont fini leur travail, demandez-leur d'expliquer leur choix de licence : ils peuvent par exemple avoir opté pour une licence très restrictive car ils ont l'intention de vendre leur création, ou au contraire, autoriser plus librement les modifications et réutilisations en ayant conscience que leur œuvre pourra être réexploitée ou transformée par quelqu'un d'autre.



## CONTENUS ILLICITES

- La définition précise du contenu illicite varie d'un pays à l'autre mais on y inclut généralement la pédopornographie, l'extrême violence, l'extrémisme politique, la diffamation ou l'incitation à la haine à l'encontre des groupes minoritaires.
- De nombreux pays ont mis en place un numéro d'urgence pour signaler les contenus illicites. Certains sont membres du réseau INHOPE<sup>11</sup>.
- Intenter une action en justice contre un contenu illicite peut être long ou difficile, selon la nature du contenu et l'emplacement du serveur qui l'héberge. Les numéros d'urgence travaillent avec les fournisseurs d'accès à Internet et la police et sont les mieux placés pour s'attaquer aux contenus illicites.

10. [http://www.digitalstrategyconsulting.com/intelligence/2014/10/us\\_media\\_consumption\\_trends\\_music\\_tops\\_the\\_charts.php](http://www.digitalstrategyconsulting.com/intelligence/2014/10/us_media_consumption_trends_music_tops_the_charts.php)

11. <http://www.inhope.org/gns/home.aspx>

- La plupart des plateformes en ligne disposent d'un arsenal de moyens pour détecter et supprimer les contenus illicites, parmi lesquels la modération humaine ou automatisée, les techniques PhotoDNA et VideoDNA et les dispositifs de signalement.



## CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET RISQUES

- Sur l'échelle pénale, il convient sans doute d'établir une distinction entre contenus illicites et atteintes au droit d'auteur. Alors que les premiers seront toujours traités comme des infractions graves, notamment pour ce qui est du matériel pédopornographique ou du terrorisme, dans le domaine du droit d'auteur, il existe des notions telles que « l'usage raisonnable » et des dérogations pour un usage à but non lucratif ou à visée pédagogique. S'il est naturel pour les humains, en particulier les enfants et les jeunes, de tester les limites des différentes libertés, et notamment la liberté d'expression, il en est à ne jamais franchir.
- Les contenus illicites sont souvent liés à d'autres activités illégales comme la vente illégale d'armes ou de stupéfiants, dont une grande partie ont lieu sur le « darknet », une partie d'Internet non accessible via les moteurs de recherche traditionnels. La publication, le partage ou la recherche de contenus illicites peuvent donc facilement, par effet boule de neige, mener à des infractions très graves.
- Votre établissement scolaire ou votre entreprise devrait avoir établi une « charte de bon usage » traitant notamment des questions de droits d'auteur et des contenus illicites.
- Vérifiez la licence de tout contenu trouvé en ligne dont vous souhaitez faire usage. Il existe différents types de licences pour le contenu produit par des utilisateurs réguliers d'Internet : la forme la plus « libre » vous autorise à réutiliser et à modifier le contenu sans avoir à en informer le propriétaire, même dans des projets commerciaux. Certaines licences demandent à ce que le nom de l'auteur soit mentionné et restreignent l'utilisation aux buts non lucratifs, tandis que d'autres encore interdisent toute modification. Des moteurs de recherche comme Google ou Bing proposent de filtrer les images et les vidéos par type de licence. De nombreuses plateformes proposent également du contenu à l'achat pour vos projets.
- Veillez à protéger votre contenu par une licence de droits d'auteur. Vous pouvez opter pour le droit d'auteur traditionnel ou appliquer une licence Creative Commons<sup>12</sup> au matériel que vous créez, afin de préciser les usages que les autres pourront en faire.
- Bien qu'il puisse être tentant de rechercher de la musique, des images ou des vidéos « gratuites » en ligne, n'oubliez pas que vous finirez toujours par les payer d'une manière ou d'une autre, que ce soit en étant bombardé de publicité ou en risquant de voir votre ordinateur infecté par des logiciels malveillants susceptibles de voler vos données, voire en étant poursuivi par les titulaires des droits. Soutenir les plateformes qui proposent des services d'un bon rapport qualité-prix permet d'améliorer Internet en évitant de l'inonder de publicités chronophages ou de contenu préjudiciable, tout en assurant aux artistes une rémunération juste pour leur travail.
- Chaque jour, des utilisateurs du monde entier produisent du contenu en masse : vidéos diffusées sur les plateformes de *streaming* vidéo comme YouTube ou Dailymotion, photos et images diffusées sur les réseaux sociaux, ou musique téléchargée vers les plateformes de *streaming* musical. Il convient de rappeler que tout contenu téléchargé vers Internet est protégé, que l'utilisateur concerné lui ait appliqué une licence ou non. Le droit d'auteur ne s'applique cependant pas si l'auteur dit expressément renoncer à tous les droits sur le contenu qu'il a produit.
- Une limite supplémentaire à l'utilisation de contenus est la protection des données personnelles. Transférer une vidéo ou une photo compromettantes, par exemple, constitue une atteinte à la vie privée d'autrui. Cela pourrait également être une forme de cyberintimidation. De manière générale, il convient de toujours demander à la personne qui

12. <http://creativecommons.org/>

a publié le contenu à l'origine si elle vous autorise à le réutiliser, le modifier, le rediffuser ou effectuer toute manipulation similaire. Demander une autorisation en bonne et due forme et mentionner la source est plus qu'une obligation légale : cela contribue à créer un environnement plus positif et incitant à la créativité et à la participation en ligne. Pour des informations plus détaillées sur la protection des données, on consultera le site Justice de l'UE sur la réforme des règles de l'UE en matière de protection des données<sup>13</sup>.



## BONNES PRATIQUES

- Les filtres des logiciels peuvent aider à bloquer certains sites illégaux mais ne sont pas la panacée. Aucun filtre ne peut vous protéger si vous recherchez délibérément du contenu illicite.
- En tant que parent, enseignant ou frère/sœur aîné, essayez de discuter de vos expériences en ligne avec votre famille et votre classe. Le terme « illicite » ne désigne pas uniquement les contenus qui enfreignent les droits d'auteur ; bien souvent, il inclut les contenus choquants ou préjudiciables, les logiciels malveillants, le spam et d'autres contenus indésirables du même type.
- Signalez tout contenu illicite à un numéro d'urgence (voir INHOPE ci-après) ou utilisez les moyens de signalement proposés par la plateforme que vous utilisez.
- Veillez à ce que votre établissement ait une politique stricte à l'égard des contenus illicites et que les élèves soient dûment informés des conséquences potentielles de la publication, du partage ou de la visualisation de tels éléments.
- Discutez des contenus préjudiciables et illicites. Les enquêtes montrent qu'un grand nombre d'élèves accèdent à ce type de contenus sur Internet, volontairement ou non, mais que peu en parlent à un adulte.



## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Visitez le site de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) pour plus d'informations sur le droit d'auteur et les questions connexes : <http://www.wipo.int>.
- Voyez ce que pense votre groupe de musique préféré du piratage de musique sur le site « les artistes s'expriment sur le piratage musical » : <https://www.upvenue.com/article/1590-musician-stances-on-music-piracy.html>.
- INHOPE est un réseau de services téléphoniques de signalement de contenus illicites sur Internet (numéros d'urgence ou hotlines) : <http://www.inhope.org/gns/home.aspx>.
- La page médias du Conseil de l'Europe donne des informations sur le travail de l'Organisation dans le domaine du droit d'auteur : <http://www.coe.int/media>.
- Le site web de la Commission européenne donne des informations sur les droits de propriété intellectuelle : [http://europa.eu/youreurope/business/start-grow/intellectual-property-rights/index\\_fr.htm](http://europa.eu/youreurope/business/start-grow/intellectual-property-rights/index_fr.htm).
- L'IFPI, qui représente l'industrie du disque dans le monde, propose un guide à l'intention des parents et des enseignants pour la découverte sécurisée et légale de musique sur Internet : <http://www.ifpi.org/music-andthe-internet-guide.php>.
- L'Agenda numérique européen de la Commission européenne donne des informations supplémentaires sur le droit d'auteur : <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/copyright>.
- Pour plus de précisions sur le « darknet », voir la page Wikipédia qui y est consacrée : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Darknet>.

13. [http://ec.europa.eu/justice/data-protection/reform/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/justice/data-protection/reform/index_en.htm)

- Articles pertinents de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant :

**Article 13** – L'enfant a le droit de recevoir et de répandre des informations à condition qu'elles ne nuisent ni à lui-même, ni à autrui.

**Article 17** – Les enfants ont un droit d'accès à des informations fiables provenant des médias. La télévision, la radio et les journaux devraient fournir l'information dans un langage que les enfants comprennent et les protéger contre les contenus qui nuisent à leur bien-être.

**Article 33** – Les États parties prennent toutes les mesures appropriées pour protéger les enfants contre les drogues dangereuses.

**Article 34** – Les États parties protègent les enfants contre toutes les formes d'exploitation sexuelle et de violence sexuelle.

**Article 36** – Les enfants sont protégés contre toute activité susceptible de nuire à leur développement.

**Article 37** – Nul n'a le droit de soumettre un enfant à des punitions cruelles ou violentes. Les enfants qui enfreignent la loi ne doivent pas être soumis à des traitements cruels. Tout enfant privé de liberté sera séparé des adultes et a le droit de rester en contact avec sa famille.

**Article 40** – Les enfants accusés d'infraction à la loi doivent bénéficier d'une assistance juridique et d'un traitement équitable dans un système judiciaire qui respecte leurs droits. Les gouvernements établissent un âge minimum au-dessous duquel les enfants ne peuvent être tenus pour pénalement responsables de leurs actes et prévoient des garanties minimales d'équité et de résolution rapide des procédures judiciaires ou autres.