



Le droit d'auteur, Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

12 août 2019

Table des matières

1.	Comprendre le droit d'auteur	1
1.1.	Les principes du droit d'auteur	1
1.2.	Les licences	4
2.	Un peu d'histoire : de Lawrence Lessig à Creative Commons	5
2.1.	Lawrence Lessig, l'homme à l'origine de Creative Commons	5
2.2.	Quel est son but ?	6
3.	Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir	6
3.1.	Les différentes licences CC	6
3.2.	Symboles, sigles, désignations et signification des licences CC	7
3.3.	Les six licences et Zeste de Savoir	8
3.4.	« Tous droits réservés »	9

Vous désirez contribuer à **Zeste de Savoir** ? Et cela, par vos écrits ? Seulement une chose vous tracasse : **les licences** ? Vous vous posez les questions suivantes : « *qu'est-ce que c'est donc ?* », « *à quoi ça sert ?* », « *laquelle choisir pour mon travail ?* » ? Ou encore, plus généralement : « *qu'est-ce qu'est le droit d'auteur ?* » Alors, vous êtes au bon endroit !

Ce mini-tutoriel, vous apprendra tout ce qu'il faut savoir sur les licences et vous apprendra surtout à choisir celle qui convient le mieux, tant par vos choix personnels, que par votre travail de rédaction sur **ZdS**.

i Les informations légales qui seront fournies plus bas font principalement références à la législation européenne, française et belge. Toutefois, la grande majorité des États sont membres de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle [↗](#) et signataires de la Convention de Berne [↗](#) qui harmonise les législations nationales en ce qui concerne le droit d'auteur. Si vous êtes résident dans une autre partie du monde et souhaitez avoir des précisions quant à la protection des auteurs, référez-vous à votre administration nationale (ex. pour le Canada, à l'Office de la propriété intellectuelle du Canada [↗](#)). Mais cela ne vous empêche absolument pas de suivre ce mini-tutoriel !

Prêt ? Alors, allons-y !

1. Comprendre le droit d'auteur

1.1. Les principes du droit d'auteur

Selon l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (ou OMPI, pour faire court), la propriété intellectuelle concerne « d'une manière générale les œuvres de l'esprit ». Les droits

1. Comprendre le droit d'auteur

de propriété intellectuelle « protègent les intérêts des créateurs en leur conférant des droits de propriété sur leurs œuvres ». Il s'agit donc d'une œuvre ou d'un produit qui naît d'un acte de création ou d'invention : un film, un programme informatique, un livre, une nouvelle technologie, une pièce musicale, mais aussi les découvertes scientifiques, dessins et modèles industriels, etc.

Les droits de propriété intellectuelle visent à encourager la création, en octroyant un monopole d'exploitation aux artistes et aux inventeurs et faire profiter la collectivité des travaux de ces individus, en favorisant une distribution large néanmoins protégée des œuvres et des progrès techniques. La propriété intellectuelle est généralement subdivisée en deux domaines :

- la propriété industrielle qui intervient dans la protection des inventions industrielles ;
- et le droit d'auteur qui protège quant à lui les œuvres littéraires et artistiques. C'est lui qui nous intéresse dans ce tutoriel introductif sur les licences.

Le droit d'auteur confère deux grandes catégories de droit selon la Convention de Berne : les **droits moraux** et les **droits patrimoniaux**. Le droit moral représente le lien personnel existant entre un auteur et son œuvre. Ainsi, seul l'auteur peut par exemple décider de rendre son œuvre publique ou faire connaître sa paternité sur l'œuvre. Dans certains pays (comme en France), ce droit est imprescriptible, perpétuel¹ et inaliénable².

Les droits patrimoniaux réglementent l'exploitation de l'œuvre et protègent les intérêts économiques de l'auteur. Ainsi, il est interdit de reproduire de quelque manière que ce soit l'œuvre sans l'accord préalable de l'auteur. Celui-ci est également libre de fixer des conditions quant à la reproduction de l'œuvre.

Le titulaire des droits sur une œuvre peut donc par exemple interdire ou autoriser les actions suivantes :

- sa reproduction (téléchargement, transfert à un serveur, impression, etc.) ;
- la diffusion de copies ;
- sa traduction en d'autres langues ou son adaptation ;
- son utilisation commerciale.

i

En France, les droits de l'auteur, l'exploitation de ces droits de même que les droits voisins³ et les règles générales relatives au droit d'auteur, aux droits voisins et droits des producteurs de bases de données se trouvent dans la première partie du Code de la propriété intellectuelle relative à la propriété littéraire et artistique [↗](#).

En Belgique, la base de la protection reconnue aux auteurs se trouve dans le titre 5 du livre XI [↗](#) du Code de droit économique. Cette loi détermine les droits des titulaires du droit d'auteur et de droits voisins, la protection des œuvres étrangères, la durée de protection, et des exceptions liées à l'œuvre.

1. Généralement, ce droit est considéré comme perpétuel. Certains pays, comme l'Allemagne par exemple, prévoient une durée limitée.

2. Cette condition stipule que l'auteur ne peut pas vendre ou renoncer à ses droits moraux. D'autres États, comme le Japon, prévoient la possibilité de renoncer (sous certaines conditions particulières) aux droits moraux.

3. Les droits voisins ont pour objet de protéger les intérêts juridiques des intervenants qui contribuent à l'œuvre (par exemple, les interprétations des artistes (acteurs, musiciens, danseurs, etc.) ou encore les producteurs pour les disques et films qu'ils financent). Les droits des ces intervenants sont donc *voisins* (puisque'ils s'apparentent à celui-ci) du droit d'auteur.

1. Comprendre le droit d'auteur

1.1.1. Droit de reproduction :

Seuls les titulaires des droits peuvent reproduire ou autoriser la reproduction de l'œuvre. Cette reproduction peut être partielle ou intégrale. Elle peut être directe (une copie de sauvegarde de l'œuvre originale) ou indirecte (une copie d'une copie), provisoire ou permanente, matérielle (par exemple une photocopie), immatérielle (un courrier électronique) ou encore intellectuelle (l'adaptation d'un livre en film, jeu vidéo, etc.).

1.1.2. Droit de distribution :

Il permet à son titulaire de contrôler la mise en circulation de son œuvre. Par exemple, sous forme de livres, de DVD, etc. L'autorisation est nécessaire même en cas de distribution gratuite.

1.1.3. Droit de location et de prêt :

Le droit exclusif de location permet à son titulaire d'interdire la location ou de subordonner son autorisation à des conditions telles que la limitation de la durée ou la limitation du nombre d'exemplaires qui seront loués.

Le « prêt » d'œuvres protégées ou de leurs reproductions est la mise à disposition pour une durée déterminée d'une œuvre. Il ne doit pas y avoir d'avantage économique ou commercial direct ou indirect. Il s'agit donc du droit pour l'auteur de mettre l'original de son œuvre ou une reproduction de celle-ci à la disposition d'un tiers pour une durée déterminée. Par exemple, l'auteur peut interdire la mise à disposition de version d'évaluation d'un jeu en le retirant des plateformes de téléchargement pour préparer la commercialisation de la version complète.

1.1.4. Droit de communication au public :

Seul le titulaire du droit d'auteur ou du droit voisin peut autoriser la communication d'une œuvre au public, par les moyens de son choix et pour une durée de son choix. Ce droit couvre la transmission d'une œuvre sur Internet. Les auteurs ont le « droit exclusif de communication au public, y compris la mise à la disposition du public de leurs œuvres de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement ».

1.1.5. Exceptions :

- En faveur de l'enseignement ou de la recherche scientifique ;
- En faveur des bibliothèques ;
- En faveur de l'utilisation privée ;
- Caricature, parodie, pastiche dans un but humoristique.

1. Comprendre le droit d'auteur

1.1.6. Durée de la protection par le droit d'auteur :

En règle générale (selon la Convention de Berne), la protection conférée par le droit d'auteur s'éteint 50 ans après le décès de l'auteur ou du dernier coauteur. Pour les œuvres anonymes ou pseudonymes, la durée de la protection est de 50 ans à compter de la première communication licite au public. Certains droits nationaux, comme en France ou en Belgique, portent ces droits à une durée de 70 ans.

Les droits voisins expirent quant à eux 50 ans après la date de la prestation.

1.1.7. Enregistrement des œuvres :

En Europe et au Canada, il n'existe pas de formalités comme le dépôt ou l'enregistrement afin de bénéficier de la protection par le droit d'auteur. Selon la Convention de Berne, la protection est automatique. Certains États (comme les États-Unis) encouragent l'enregistrement de l'œuvre. D'une manière générale, il est toujours important d'avoir une preuve de votre propriété et la date de création dans l'éventualité d'un litige.

1.2. Les licences

Pour avoir le droit d'utiliser une œuvre d'une autre façon que l'utilisation prévue, il faut que la personne qui dispose des droits l'autorise. C'est le principe de la licence, soit un contrat « par lequel le titulaire des droits de l'œuvre autorise un tiers à poser des gestes qui autrement les enfreindraient ». La licence est donc un contrat qui définit tous les droits que l'auteur de l'œuvre accorde à l'utilisateur.

Elle n'accorde pas uniquement des droits, mais peut aussi interdire certaines utilisations, utiliser l'œuvre d'une façon qui en est « contractuellement interdite » revient donc à violer le droit d'auteur. Il faut insister sur le fait qu'il s'agit ici de droits et d'interdictions **contractuelles**, ces éléments ne sont pas contenus dans les différentes législations. Il existe différents types de licence, certaines plus permissives que d'autres (les plus restrictives sont appelées licences *propriétaires* ou *privatives*) ou plus adaptées à un contenu particulier (du code source, par exemple) que d'autres.



Si un document (un tutoriel ou un article dans notre cas) peut être sous une licence déterminée (par exemple, l'une des licences décrites plus bas), il est tout à fait possible que certaines parties de celui-ci (comme les images, les codes fournis en exemple) soient sous une licence différente (par exemple, un morceau de code sous licence MIT). La liberté est laissée à l'auteur de l'indiquer comme il lui plaira (généralement, en légende de l'image ou du morceau de code concerné).

Dans les points suivants, nous aborderons un peu plus en détail les licences par l'étude des licences Creative Commons.

2. Un peu d'histoire : de Lawrence Lessig à Creative Commons

2.1. Lawrence Lessig, l'homme à l'origine de Creative Commons

Avant de rentrer dans le vif du sujet des licences **CC** et de leurs définitions, parlons tout d'abord de **l'association**. Car oui, Creative Commons, avant d'être des licences, c'est une association !

Cette association a été créée en 2001, par un certain **Lawrence Lessig** (photo ci-dessous), célèbre juriste américain. Lawrence Lessig a créé cette association avec comme but premier de proposer une **alternative légale** aux personnes souhaitant protéger leur travail, sans pour autant avoir recours au système légal mis en place dans leurs pays, qui est souvent très restrictif. Ces alternatives sont connues plus couramment sous le nom de **licences Creative Commons** (abrégé en Licences **CC** tout au long de ce tutoriel).



FIGURE 2. – Lawrence Lessig - Crédit : Robert Scoble sous licence **CC** BY 2.0.

Les licences Creative Commons sont fortement inspirées des licences utilisées dans le domaine des **logiciels libres** et le mouvement **open source**. C'est pour cela qu'elles permettent très facilement et légalement le partage, l'utilisation et la réutilisation des œuvres mises sous une de ces licences (musique, texte, site web, etc.).

Les licences **CC** sont à la portée de toute personne créant une quelconque œuvre (photographie, site web, texte, etc.), et qui a **la capacité de signer un contrat** portant sur cette œuvre (c'est-à-dire qu'elle possède tous les droits sur l'œuvre en question). Puisqu'au contraire, **il n'est pas possible** d'utiliser une licence **CC** sur une œuvre dont nous ne possédons pas **tous** les droits.

3. Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

Une des grandes différences entre les **licences Creative Commons** et le système légal du pays de l'auteur, c'est qu'avec les licences **CC**, l'auteur définit à l'avance sous quelles conditions l'utilisation de son travail, ou la réutilisation de son travail est possible, tout en informant directement les personnes désirant reprendre une ou plusieurs parties de son travail.

2.2. Quel est son but ?

Son principal but, comme vous l'aurez peut-être deviné, est **d'encourager** le libre échange et le libre partage de l'œuvre. Mais également de **faciliter** et de **simplifier** la circulation des œuvres et de l'information. Tout cela, en **toute légalité** bien sûr !

C'est également pour cela qu'une œuvre sous licence **CC** **peut sans cesse évoluer**. Puisque chaque personne qui le désire peut **apporter sa pièce à l'édifice**, en *reprenant*, en *modifiant* et en *rediffusant* l'œuvre du créateur principal. Mais attention, uniquement si les **conditions de la licence CC** fixées par l'auteur sur son œuvre l'autorisent !

3. Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

3.1. Les différentes licences CC



FIGURE 3. – Logo Creative Commons.

Creative Commons vous propose différentes licences **CC** qui se basent sur **des paramètres binaires** (*OUI* ou *NON*), pour vous permettre de choisir la licence qui vous convient le mieux. Ces paramètres binaires sont :

- L'œuvre peut-elle être commercialisée (ou non) ?
- L'œuvre peut-elle être modifiée (ou non) ?
- L'œuvre modifiée doit-elle être partagée sous les mêmes conditions ?

Ces licences accordent à l'utilisateur des droits qui ne sont généralement pas concédés par des licences propriétaires. Elles accordent 4 libertés fondamentales :

1. La possibilité d'utiliser l'œuvre, pour tous ou certains usages ;
2. La possibilité d'étudier l'œuvre ;
3. La possibilité de redistribuer des copies de l'œuvre ;
4. La possibilité de modifier l'œuvre et de publier ses modifications (sous d'autres conditions ou sous des conditions identiques).



Attention, ces libertés offertes **ne font pas** d'une œuvre sous licence Creative Commons une œuvre sans droits : l'œuvre reste protégée par le droit d'auteur. L'œuvre est simplement soumise à une licence qui le régit et définit clairement les droits et obligations des utilisateurs, il est donc important de lire attentivement les licences pour connaître la réelle étendue des utilisations autorisées.

Toutefois, dans certains pays, la licence **CC-0** permet au créateur de renoncer au maximum à ses droits dans la limite des lois applicables afin de s'approcher le plus possible du domaine public car certaines législations nationales ne permettent pas à un auteur de déposer une œuvre dans le domaine public. Par exemple, si un auteur français désire placer une œuvre sous licence **CC-0**, il conservera autant de droits qu'il choisisse **CC-0** ou **CC-BY**.

À partir de cela, nous avons donc une possibilité de **huit** licences différentes ($2 * 2 * 2 = 8$). Mais seulement **six** seront valides. Pourquoi ? Car tout simplement, les deux licences contenant les obligations suivantes : **non-modifiable** et **création de dérivé sous la même licence**, s'excluent.

3.2. Symboles, sigles, désignations et signification des licences CC

Toutes les licences **CC** se retrouvent soit sous forme d'image (*image ci-dessus*) ou alors sous forme de **sigle** qui se composera comme ceci : **CC ??- ??- ??**. Les deux « C » seront toujours présent en premier. Les trois autres termes seront **à définir par vous-même** en fonction des réponses aux questions décrites plus haut. Il n'est pas obligatoire que la licence soit composée de trois termes. Elle peut très bien être composée d'un ou deux termes, simplement.

Les différents termes qui peuvent suivre sont les suivants :

Symbole	Sigle	Désignation	Signification
	Zero	/	Le créateur renonce à ses droits. Aucune limite à la diffusion de l'œuvre n'existe, si ce n'est sous réserve des législations nationales.
	BY	Paternité	L'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à l'auteur et cela, en citant son nom.

3. Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

	NC	Non Commercial	Le créateur de l'œuvre restreint aux utilisations non commerciales la diffusion de son œuvre. Cependant, une utilisation commerciale reste possible, mais est soumise à l'autorisation de ce dernier.
	ND	Pas de modification	Le créateur d'origine ne désire pas autoriser la réalisation d'œuvres dérivées. Il peut cependant être possible de le faire avec son accord.
	SA	Partage sous les mêmes conditions que l'œuvre d'origine	Le créateur de l'œuvre demande que les œuvres dites dérivées qui seront susceptibles d'être proposées au public le soient avec les mêmes libertés (sous les mêmes options Creative Commons) que l'œuvre d'origine.

3.3. Les six licences et Zeste de Savoir

Les six licences **CC** qui ont été créées (*voir partie précédente*) et, qui sont à votre disposition, tant sur **ZdS**, qu'en générale, sont présentés dans le tableau ci-dessous. Aussi, vous retrouverez également, en tant que première entrée de ce dernier, la licence **CC 0**.

Sigle de la Licence	Désignation de la Licence	Signification de la Licence
CC 0	<i>Zéro</i>	Cette licence vous permet de donner tous les droits à quiconque sur votre œuvre.
CC BY	<i>Paternité</i>	Cette licence vous assure uniquement la paternité de l'œuvre. Votre nom et/ou prénom ou votre pseudo devront obligatoirement être cités .
CC BY-SA	<i>Paternité et Partage dans les conditions initiales à l'identique</i>	Cette licence vous assure la paternité (<i>cf. licence précédente</i>), et vous assure également que votre œuvre sera partagée dans les mêmes conditions que les conditions initiales , que vous aurez choisies.

3. Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

CC BY-ND	<i>Paternité et pas de modification</i>	Cette licence vous assure la paternité de l'œuvre (cf. première licence de ce tableau) et interdit la modification de cette dernière, donc de toute œuvre dérivée de la vôtre, sauf si vous donnez votre accord préalable (auquel cas, la condition disparaîtra).
CC BY-NC	<i>Paternité et pas d'utilisation commerciale</i>	Cette licence vous assure la paternité de l'œuvre (cf. première licence de ce tableau) et empêche toute utilisation commerciale de votre œuvre, sauf accord de votre part (auquel cas, la condition disparaîtra).
CC BY-NC-SA	<i>Paternité, pas d'utilisation commerciale et partage dans les conditions initiales à l'identique</i>	Cette licence est une fusion de la seconde et troisième licence de ce tableau. Elle interdit toute utilisation commerciale de votre œuvre et demande que les œuvres qui seront dérivées de la vôtre soient partagées dans les mêmes conditions que celles choisies pour votre œuvre.
CC BY-NC-ND	<i>Paternité, pas d'utilisation commerciale et pas de modification</i>	Cette licence vous accorde la paternité de l'œuvre (cf. première licence de ce tableau), empêche les utilisations commerciales de votre œuvre et les modifications et les travaux dérivés de cette dernière.

3.4. « Tous droits réservés »

Zeste de Savoir vous propose également la mention « **tous droits réservés** » pour vos écrits. Cette mention vous permet d'indiquer que vous souhaitez garder l'ensemble de vos droits sur vos écrits et informe le lecteur qu'avant de pouvoir reproduire, modifier ou adapter votre texte, il doit au préalable demander votre autorisation.

Si sur Zeste de Savoir l'auteur peut clairement indiquer sa volonté, ce n'est pas forcément le cas de toutes les ressources que vous pouvez lire sur Internet... À moins qu'une licence ne soit clairement notifiée, la copie devra être considérée comme interdite sauf accord explicite de l'auteur.

3. Les différentes licences Creative Commons et les licences sur Zeste de Savoir

En effet, l'absence de cette mention **ne signifie pas** que la copie est libre de droit. Comme dit dans la première partie de ce tutoriel, la protection conférée à l'auteur sur son œuvre est *automatique* et rien n'oblige l'auteur à mettre en avant cette mention.

Et voilà! C'est tout pour ce petit tutoriel sur le droit d'auteur et les licences actuellement disponibles sur Zeste de Savoir.

Si vous désirez choisir la meilleure licence pour vous et votre œuvre, nous vous invitons à utiliser [l'outil mis à disposition sur le site officiel de Creative Commons](#) [↗](#). Si vous avez d'autres questions relatives aux licences **CC** (en cas de litige, si vous n'appréciez pas une utilisation particulière de votre œuvre, comment bien attribuer une œuvre, etc.), référez-vous à cette [foire aux questions](#) [↗](#) ou en [version anglaise](#) [↗](#) (comporte plus de questions).

Liste des abréviations

CC Creative Commons. 1, 5–10

ZdS Zeste de Savoir. 1, 8