



VOLUME 8, NUMÉRO 2

## Article

### NATURE JURIDIQUE DE L'ENSEIGNEMENT NUMÉRISÉ

Christian Ernst

Université de Toulouse1 (France)

ernst@univ-tlse1.fr

**Note biographique :** Christian Ernst est professeur d'informatique à l'Université de Toulouse 1 (France) où il dirige une maîtrise de droit, systèmes d'information et réseaux. Il anime, à ce titre, une équipe pédagogique composée de juristes et d'informaticiens, qui conduit depuis une dizaine d'année une réflexion pluridisciplinaire sur le droit des technologies de l'information et de la communication. Il est également expert à la Commission européenne pour la formation professionnelle (Programme Leonardo da Vinci). Ses activités dans le domaine de l'apprentissage à distance consistent essentiellement à mettre en place des dispositifs de formation à distance dans les pays d'Afrique francophone. Il peut être contacté à l'adresse suivante : ernst@univ-tlse1.fr

**Résumé :** L'auteur de cet article aborde la question de la qualification juridique de l'enseignement numérisé. En distinguant l'architecture de l'enseignement de son contenu, il montre que l'enseignement numérisé est une création numérique particulièrement complexe qui cumule, en fait, les qualifications d'une base documentaire, d'un logiciel et d'un site Web. Après avoir spécifié la nature juridique d'une telle œuvre composite de l'esprit, l'auteur apporte quelques indications susceptibles d'envisager une protection juridique de l'enseignement numérisé, garantissant une couverture exhaustive des droits d'auteur.

## Introduction

Comme toute œuvre de l'esprit, l'enseignement numérisé est protégé par le droit d'auteur. Sur ce sujet, les auteurs pourront utilement se référer au guide juridique (Perez et Amblard, 2005) réalisé sous l'égide du Ministère de l'Éducation Nationale, à l'occasion de la mise en œuvre des campus numériques en France. Ce guide rappelle un certain nombre de règles de droit et propose certaines formules de clauses contractuelles concernant notamment « le respect de la législation applicable à des activités de production de contenus, de créations intellectuelles et de mise sur le marché de dispositifs de formations et de supports de savoirs ». Par ailleurs de nombreux ouvrages traitent des questions liées aux droits de propriété intellectuelle. Citons, en particulier, l'ouvrage de J. Larrieu (2005) qui aborde de façon très concise les questions essentielles que peut se poser tout auteur sur le droit du numérique et de l'Internet. Avant de signaler quelques balises concernant les droits de l'auteur de l'enseignement numérisé, nous aborderons le problème non trivial de la qualification juridique de ce dernier : *Quelle est la nature juridique de l'enseignement numérisé ?*

### 1. Condition d'originalité

Pour qualifier l'enseignement de numérisé, il est nécessaire de se référer à sa structure, telle qu'elle est définie par son auteur au terme de la phase de scénarisation. L'enseignement est ainsi structuré selon des tâches d'apprentissage auxquelles sont associées des ressources :

- Les tâches d'apprentissage sont organisées selon des scénarios pédagogiques, chacun d'eux mettant en œuvre une méthode.
- Les ressources mises à la disposition des utilisateurs sont constituées, d'une part, d'une assistance pédagogique synchrone et asynchrone et, d'autre part, de matériaux pédagogiques (ressources documentaires internes ou externes).

Pour être protégé dans toutes ses dimensions, l'enseignement numérisé doit répondre à la condition d'originalité qui exprime l'empreinte de la personnalité de l'auteur : l'enseignement doit être une création intellectuelle propre à son auteur. C'est en fonction de la nature juridique d'une telle œuvre de l'esprit que l'on peut s'interroger valablement sur son originalité.

Les critères d'appréciation de l'enseignement original peuvent être formulés de la façon suivante :

- un effort personnalisé de l'auteur dans la conception de son enseignement
- une structure individualisée du contenu de l'enseignement, le droit d'auteur s'appliquant à la matérialisation des connaissances scientifiques et des compétences pédagogiques de l'auteur et non pas à ses idées, fussent-elles originales
- le caractère innovant de l'enseignement, marque de l'apport intellectuel de l'auteur, tant dans le contenu des documents médiatisés que dans la démarche pédagogique proposée.

Pour que ces critères puissent être appliqués sans trop de difficultés, il faut, en premier lieu, garder à l'esprit l'objet de l'enseignement numérisé, qui ne consiste pas uniquement à offrir des ressources documentaires, mais essentiellement à proposer un parcours pédagogique découpé en sessions de formation et structuré au moyen de scénarios pédagogiques. En d'autres termes, il y a lieu d'apprécier l'originalité de la création intellectuelle de l'auteur en distinguant clairement la structure, ou l'architecture, de l'enseignement, de son contenu :

- l'architecture est l'expression de l'originalité pédagogique de l'auteur ;
- le contenu est l'expression de l'originalité d'une œuvre multimédia.

Par analogie avec la protection juridique d'une autre création numérique, on retrouve ces deux objets de droits d'auteur dans la nature juridique d'une base de données où le législateur distingue :

- l'architecture de la base qui décrit l'organisation des données stockées ;
- les données stockées dans la base.

La protection juridique de l'organisation même du contenu s'est imposée aujourd'hui dans la législation internationale (voir notamment les traités administrés par l'Organisation Mondiale de la Protection Intellectuelle).

### 2. Nature juridique de l'architecture de l'enseignement

La protection conférée par le droit d'auteur sur l'enseignement numérisé porte, en premier lieu, sur son architecture, c'est-à-dire une forme d'expression. Ce que le législateur veut couvrir derrière ce terme, ce sont les choix qui ont été effectués par l'auteur pour structurer son enseignement et disposer les matières constituant son contenu. On peut, en effet, concevoir que le contenu des documents numérisés ne fasse pas l'objet d'une création intellectuelle originale mais que leur agencement exprime une démarche pédagogique innovante. De ce fait, les documents eux-mêmes risquent de ne pas profiter de la protection alors que c'est leur structuration selon des scénarios pédagogiques propres à l'auteur qui apporte une valeur ajoutée aux utilisateurs.

Pour apprécier l'originalité de la démarche pédagogique de l'auteur, telle qu'elle s'exprime dans les scénarios proposés aux apprenants, le législateur doit se référer aux choix qui ont été effectués à chaque étape de la scénarisation de l'enseignement (Ernst, 2006). C'est ce processus de conception de l'enseignement qui permet, en effet, d'appréhender la structure individualisée de l'enseignement, de même que l'écriture d'un logiciel offre des possibilités de choix techniques qui concrétisent l'expression de la personnalité du programmeur et portent la marque de son apport intellectuel.

Les choix de l'auteur qui relèvent d'une protection juridique sont ceux qui fondent la modélisation des connaissances de l'auteur et des scénarios pédagogiques :

- Le découpage de l'enseignement en sessions de formation selon des critères de choix qui sont propres à l'auteur (critères sémantiques, pédagogiques et organisationnels) ;
- La construction de scénarios pédagogiques décrivant, pour chaque session, l'ordonnement des activités d'apprentissage des utilisateurs.

Les sessions et les scénarios sont spécifiés par l'auteur à l'aide de descripteurs, ou métadonnées, qui définissent l'architecture de l'enseignement. Ces descripteurs sont aisément identifiables (voir l'annexe) et permettent de reconnaître le caractère original de la démarche pédagogique de l'auteur : ils constituent le *matériel de conception* de l'enseignement. C'est à partir du « codage » de la démarche pédagogique de l'auteur dans ce matériel de conception que l'empreinte de la personnalité de l'auteur pourra être protégée, comme nous le verrons plus loin.

### 3. Nature juridique d'une œuvre multimédia

L'enseignement est généralement numérisé sous la forme de documents hypermédias, c'est-à-dire de pages hypertexte contenant des objets multimédias (images, objets animés, vidéo, ...) : on les qualifie plus communément de documents multimédias. Il s'agit d'une création numérique particulièrement complexe, dont la qualification peut difficilement être réduite à celle d'une autre œuvre telle qu'un logiciel ou une base de données : elle cumule, en fait, les qualifications de ces œuvres numériques. Par ailleurs, la jurisprudence a refusé d'assimiler la création d'un document multimédia à une œuvre audiovisuelle, au double motif qu'elle est constituée non de séquences animées d'images mais de séquences fixes pouvant contenir des images animées et que, du fait de l'interactivité, l'utilisateur peut modifier le déroulement de ces séquences.

Un document multimédia étant une compilation d'informations, il relève du droit d'auteur applicable aux bases de données, qualifiées elles-mêmes de systèmes documentaires. Les contenus permettant d'apprécier l'originalité de la création intellectuelle de l'auteur sont les suivants :

- Le contenu des tâches d'apprentissage, structuré selon une méthode qui fait référence à des activités élémentaires d'apprentissage, accompagnées d'indicateurs pédagogiques ;
- Les ressources documentaires mises à disposition des utilisateurs pour exécuter chaque tâche d'apprentissage.

Toutes les données incluses dans ces contenus n'ont pas le même statut. Certaines font l'objet d'une appropriation, d'autres peuvent être libres de droits :

- *Les données libres de droits* sont dans le domaine public (*res communis*) ; elles n'appartiennent pas à un tiers et l'auteur des documents contenant ces données ne peut en revendiquer la propriété.
- *Les données appropriées* expriment un savoir ou un savoir-faire propre à l'auteur : un logo, un diagramme, une méthode, un document, ... toute création intellectuelle respectant la condition d'originalité.

Rappelons que, du point de vue du droit d'auteur, l'appropriation concerne l'expression de ces données, les idées qu'elles véhiculent étant en principe de libre cours.

Il arrive fréquemment que les droits sur ces éléments constitutifs d'un document multimédia soient détenus par des personnes autres que l'auteur de l'enseignement numérisé : celui-ci devra obtenir l'autorisation de celles-ci et se faire, au besoin, consentir une session pour éviter l'accusation de contrefaçon. Ainsi, se rend coupable de contrefaçon l'exploitant de l'enseignement numérisé dont il propose des copies payantes alors que la reproduction de documents pédagogiques ne peut avoir qu'une finalité non commerciale.

### 4. Protection juridique de l'enseignement numérisé

#### 4.1 Droits d'auteur sur l'architecture de l'enseignement

Pour protéger l'architecture de l'enseignement numérisé, le législateur peut se référer aux qualifications d'une base documentaire, d'un logiciel et d'un site Web lorsque l'enseignement est mis en exploitation par un fournisseur d'accès Internet.

##### 4.1.1 Droits sur le système documentaire :

Une œuvre multimédia est, en premier lieu comme il a été mentionné plus haut, un système documentaire compilant des informations. A ce titre, la protection conférée par le droit d'auteur porte non seulement sur le contenu mais également sur la disposition des matières. En d'autres termes, le législateur prend en compte les critères choisis par l'auteur pour structurer son enseignement. La duplication de l'organisation de l'enseignement en sessions de formation et en scénarios pédagogiques est une contrefaçon. Des droits moraux et des droits patrimoniaux sont reconnus à l'auteur. Il s'en suit que celui-ci a la faculté de s'opposer à une reproduction même partielle de l'architecture de son enseignement.

##### 4.1.2 Droits sur le logiciel :

Une œuvre multimédia est, en second lieu, une création technique. Elle est, au titre d'œuvre logicielle, classée œuvre de l'esprit, y compris le matériel de conception préparatoire (OMPI, 1996). Celui-ci est constitué des modèles conceptuels qui ont été élaborés par l'auteur, ainsi que des diagrammes qui leur sont associés. Ce matériel est couvert par le droit d'auteur à la condition qu'il se traduise par un codage de l'architecture de l'enseignement : les *métadonnées* qui structurent des documents multimédias selon le cadre conceptuel défini par l'auteur sont effectivement codées à l'aide de balises XML. C'est donc l'expression codée de l'architecture de l'enseignement qui est protégée et non le matériel de conception lui-même. En conséquence, l'architecture de l'enseignement numérisé telle que nous l'avons définie au § 2 ne peut pas être reproduite pour concevoir l'enseignement similaire et concurrent, et causer un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur : on se trouverait dans une situation analogue à une contrefaçon de logiciel par décompilation.

##### 4.1.3 Droits sur le site Web :

L'enseignement numérisé étant composé de documents hypermédias, il dispose d'une interface de navigation propre à tout site Web. Il s'agit des liens hypertexte qui matérialisent les connexions entre les documents multimédias et sont activés au moyen d'ancres. L'interface de navigation de l'enseignement numérisé est conçue en fonction des métadonnées qui structurent les documents multimédias (voir l'annexe) ; ainsi, l'auteur spécifie lui-même quelles sont les métadonnées qui doivent être matérialisées par des *ancres* qu'il juge nécessaires aux apprenants pour naviguer dans leur espace de travail. Le codage de ces ancres dans un menu ou dans un texte est, par conséquent, l'expression du matériel de conception selon lequel l'auteur a spécifié l'architecture de son enseignement. Une interface de navigation peut donc être qualifiée de création intellectuelle originale qui est effectivement protégée par le législateur. Certains éditeurs de sites revendiquent même l'application du droit des brevets d'invention pour ce logiciel. Ce fut le cas aux USA pour le *One Click Purchase* d'Amazon.com.

#### 4.2 Droits d'auteur sur le contenu de l'enseignement

Un document multimédia est, comme nous l'avons mentionné précédemment, une œuvre composite dont la propriété intellectuelle peut protéger le tout ainsi que chacune des parties. Si l'idée qui a présidé à sa réalisation est librement utilisable par les tiers, la forme qui a été donnée au document, le graphisme de ses éléments constitutifs, notamment des objets multimédias, la disposition des rubriques ... peuvent bénéficier d'une protection par le droit d'auteur. Une œuvre multimédia est protégeable du moment que sa présentation témoigne d'une certaine originalité.

Outre l'action en contrefaçon, une action fondée sur une concurrence déloyale entre les protagonistes ou sur la théorie des agissements parasitaires serait également envisageable. Dans cette dernière hypothèse, serait sanctionné le fait d'avoir détourné sans autorisation les efforts intellectuels de l'auteur de l'enseignement numérisé ou le fait d'avoir tenté de se placer abusivement dans le sillage de sa notoriété.

##### 4.2.1 Droits sur le système documentaire :

Les droits d'auteur sur le contenu de l'enseignement relèvent, en premier lieu, de la protection juridique de bases de données électroniques ; il s'agit, en l'occurrence, de protéger les données réunies par l'auteur pour enrichir le contenu informationnel de son enseignement. Il est ainsi accordé à l'auteur le droit d'interdire l'extraction ou la réutilisation par un tiers de la totalité ou d'une partie qualitativement ou quantitativement substantielle du contenu de son enseignement. Par extraction, il faut entendre le transfert permanent ou temporaire de contenus sur un autre support, par tout moyen ou sous toute forme que ce soit.

##### 4.2.2 Droits sur le logiciel :

la protection de la partie logicielle d'une œuvre multimédia qui permet la navigation et l'interactivité des utilisateurs: liens hypertexte, ancres, carte de navigation, ... Cette œuvre logicielle bénéficie du régime particulier du droit d'auteur prévu par le code de la propriété intellectuelle. L'auteur d'un logiciel jouit notamment d'un droit exclusif d'exploitation qui lui confère des prérogatives importantes : une exclusivité de reproduction (utilisation de l'enseignement numérisé sur plusieurs postes), d'adaptation (modification des contenus) et de distribution (mise sur le marché).

##### 4.2.3 Droits sur le site Web :

Lorsque l'enseignement numérisé est mis en exploitation par un fournisseur d'accès Internet., il bénéficie de la qualification de site Web. En principe, la propriété du site revient à son créateur qui peut être l'auteur de l'enseignement ou, plus généralement, un prestataire de services. Dans ce dernier cas, le contrat de commande au créateur doit organiser un transfert des droits patrimoniaux sur le site par session au profit de l'auteur car la jurisprudence ne reconnaît pas l'existence d'une cession implicite.

#### 4.3 Questions sur les droits d'auteur

Parmi les questions soulevées par la protection juridique de l'enseignement numérisé, nous nous attacherons à explorer deux cas particuliers : celui d'auteurs multiples, qui pose le problème de la titularité des droits, et celui d'un usage libéralisé de l'enseignement.

##### 4.3.1 Titularité des droits :

Lorsque l'enseignement numérisé est, comme c'est souvent le cas, le résultat des contributions de plusieurs auteurs, la titularité des droits est différente selon qu'il s'agisse d'une œuvre collective, d'une œuvre de collaboration ou de composition (art. L113-2 du code de la propriété intellectuelle) :

- une œuvre collective est la propriété directe de la personne physique ou morale qui en a pris l'initiative et en a dirigé la réalisation; les juges considèrent parfois que la qualification d'œuvre collective suppose qu'il soit impossible de démêler les diverses contributions ;
- une œuvre de collaboration est la propriété commune des co-auteurs; chacun d'eux est supposé avoir apporté une contribution particulière « dans une communauté d'inspiration » ;
- une œuvre de composition est « une œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette dernière » ; l'œuvre nouvelle est la propriété de l'auteur qui l'a réalisée, sous réserve des droits d'auteur de l'œuvre incorporée. Les droits des auteurs étant concurrents, l'auteur d'un œuvre composite a intérêt à conclure un accord préalable avec le ou les auteurs des œuvres incorporées.

Dans le cas où l'un des auteurs est salarié, l'existence d'un contrat de travail n'a, en théorie, aucune influence sur l'attribution de la qualité d'auteur (art. L111-1 du CPI). C'est le créateur salarié qui se voit reconnaître tous les droits d'auteur. En pratique, l'employeur peut revendiquer les droits patrimoniaux sur tout logiciel créé par son employé (mot juridiquement synonyme de salarié) dans le cadre de l'entreprise (art. L113-9 du CPI). La jurisprudence a tendance à élargir le domaine des logiciels attribués à l'employeur à celui de toute œuvre originale qui est créée dans le cadre des activités de l'entreprise ou avec les moyens qu'elle procure. En d'autres termes, le contrat de travail implique un transfert automatique des droits d'auteur du salarié à l'employeur.

##### 4.3.2 Usage libéralisé de l'enseignement numérisé :

Les institutions académiques qui diffusent des contenus pédagogiques médiatisés, que ce soit dans les pays anglo-saxons ou dans le monde de la francophonie, ont tendance à libéraliser l'accès à ces contenus à la condition que l'usage soit strictement à des fins pédagogiques (*fair use*), à l'exclusion de toute exploitation commerciale. Ce mouvement a pris naissance aux États-Unis, où le *fair use* a été admis comme une exception au « U.S. Copyright Act » de 1976. Il est cependant soumis à de telles restrictions en terme d'applicabilité qu'il ne concerne que certaines ressources pédagogiques bien définies. Il ne s'applique pas, d'une façon générale, à des situations où des enseignants souhaitent incorporer des ressources existantes dans leurs propres contenus. Pour plus d'informations sur les conditions d'application du *fair use*, le lecteur pourra se référer utilement au site « *Copyright et fair use* » proposé par l'Université de Stanford (2004).

Quelle que soit la politique adoptée par les institutions académiques en la matière, celles-ci doivent mettre en place, comme le souligne Robby Robson (2003), des procédures de gestion des droits d'auteur intégrées au système de gestion des ressources pédagogiques (*learning content management system*). Ce qui est en jeu, au bout du compte, c'est la reconnaissance des droits des auteurs et la rémunération de leurs compétences et de leur mérite. Cette question-là est incontournable si les institutions académiques veulent encourager les enseignants à utiliser les technologies de l'information et de la communication afin d'enrichir leurs pratiques pédagogiques et être en phase avec la culture apprentissage à distance des nouvelles générations.

#### 5. Conclusion

Sur la question de la protection juridique de l'enseignement numérisé, nous avons voulu montrer que l'originalité de la création intellectuelle de l'auteur doit être appréciée à deux niveaux : l'architecture et le contenu de son œuvre. S'agissant d'une œuvre multimédia, nous avons vu que sa nature juridique est particulièrement complexe et réunit les qualifications que l'on attribue aux autres créations numériques (bases de données, logiciels, sites Web, ...). En particulier, pour que le juriste puisse protéger efficacement l'architecture de l'enseignement, son auteur doit faire un effort personnalisé dans la conception de son enseignement et formaliser le cadre conceptuel qui structure son contenu. Les métadonnées qui résultent d'une modélisation des connaissances et des tâches d'apprentissage sont des balises formelles de l'architecture de l'enseignement numérisé. Elles sont de nature à offrir au juriste des critères objectifs d'appréciation de l'originalité du matériel de conception. Elles sont l'empreinte de la créativité pédagogique de l'auteur.

#### Références

Ernst, C., Cadre conceptuel pour former à la scénarisation de l'enseignement médiatisé, Revue de l'Enseignement à Distance, 2006 (à paraître)

Larrieu, J., Droit de l'Internet, Ellipses Edition, Paris, 2005

Perez, P., Amblard, P., Guide pratique du droit d'auteur sur internet, 2005, <http://www.educnet.education.fr/legamedia/droit-auteur/>

Robson, R., The TEACH Act and the MPEG rights expression language, Eduworks Corporation, 2003, [http://www.eduworks.com/TEACH/TEACH\\_REL\\_WP.pdf](http://www.eduworks.com/TEACH/TEACH_REL_WP.pdf)

Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur du 20 décembre 1996, art.4

Université de Stanford, Copyright et fair use, 2004, <http://fairuse.stanford.edu/>

#### Annexe

Les métadonnées qui structurent le contenu de l'enseignement numérisé sont des descripteurs dont le choix résulte d'un travail de modélisation du domaine de connaissances de l'auteur et des tâches d'apprentissage qui sont proposées aux apprenants dans le cadre de scénarios pédagogiques. Les métadonnées ci-dessous sont extraites du cadre conceptuel proposé par C. Ernst (2006) :

##### Descripteurs d'une session :

- Nom de la session
- Champ cognitif couvert par la session
- Pré-requis nécessaires aux tâches d'apprentissage proposées dans la session
- Objectifs pédagogiques
- Glossaire
- Durée de la session
- Scénario pédagogique

##### Descripteurs d'un scénario pédagogique :

- Contexte de l'activité pédagogique au sein de la formation dans son ensemble
- Principes et fondements pédagogiques
- Organisation des tâches d'apprentissage : modes d'apprentissage (auto-formation, télé-tutorat, présentiel), travaux individuels ou collaboratifs, planning, calendrier, datation des activités d'évaluation, contraintes
- Indications pédagogiques (consignes, obstacles)
- Assistance pédagogique apportée par le dispositif de télé-tutorat
- Présentation des matériaux fournis: outils, méthodes, ressources
- Mode d'évaluation ou d'auto-évaluation

##### Descripteurs d'une tâche d'apprentissage :

- Nom de la tâche (verbe d'action)
- Stéréotype de la tâche
- Méthode structurant le contenu de la tâche
- Pré-requis
- Formes d'assistance pédagogique faisant référence à des stéréotypes (scripts) de communication synchrones et asynchrones : chats, forums, audio ou visio-conférences
- Matériaux utilisés : ressources documentaires internes et externes
- Rôles des apprenants dans les travaux collaboratifs

- Paramètres de contrôle

### COMMENTAIRES

Nous vous invitons à **réagir** à cet article. Votre commentaire sera publié afin de poursuivre la réflexion et susciter l'échange.