



## LEÇON

**Années scolaire :** 7<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année (1<sup>e</sup> à 2<sup>e</sup> secondaire)

**Au sujet de l'auteur :** Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

# Plus haut, plus loin !

## Aperçu

---

Cette leçon permet aux élèves de s'initier aux concepts clés associés à la propriété intellectuelle; ils apprennent à faire la distinction entre un droit d'auteur et une marque de commerce et en viennent à comprendre comment ces concepts influencent la création et la vente des produits médias. La leçon s'appuie sur la décision de la cour concernant les droits associés à Superman pour aider les élèves à comprendre les différentes façons dont on peut posséder, louer et vendre les biens de propriété intellectuelle. La leçon débute par une discussion qui détermine dans quelle mesure les élèves comprennent les principes liés à la propriété intellectuelle, puis étudie de plus près l'affaire Superman pour aborder les sujets et les questions les plus importants. Suivent ensuite une série d'activités qui invitent les élèves à explorer les principales idées mises de l'avant et à examiner comment les questions de propriété intellectuelle sont pertinentes pour eux. À titre d'activité sommative, les élèves participent à un débat sur les questions de propriété intellectuelle.

## Objectifs visés

---

Les élèves :

- comprendront la notion de *propriété intellectuelle*
- apprendront la différence entre *droit d'auteur* et *marque de commerce*
- apprendront ce que signifie le *domaine public* et en comprendront la pertinence
- liront un document de référence et répondront aux questions
- formuleront et exprimeront des opinions
- participeront à un débat formel.

## Préparation et documents

---

Photocopier et prendre connaissance du document d'accompagnement intitulé *Plus haut, plus loin !*



## Déroulement suggéré

---

### Ce que nous savons

Pour commencer, demander aux élèves s'ils connaissent le terme *propriété intellectuelle*. S'ils le connaissent, leur demander ce qu'ils pensent qu'il signifie; s'ils ne le connaissent pas, leur demander ce qu'il *pourrait* signifier (« propriété » désigne ce qui nous appartient et que l'on peut vendre et « intellectuelle » se rapporte à une création de l'esprit plutôt qu'à un objet matériel.

### Qu'est-ce que la propriété intellectuelle ?

Demander aux élèves s'ils peuvent trouver des exemples de biens de propriété intellectuelle. Si les élèves éprouvent de la difficulté à faire des suggestions, leur fournir la liste ci-dessous et leur demander quels éléments parmi la liste pourraient être des biens de propriété intellectuelle.

- un roman ?
- un scénario de film ?
- une plaisanterie ?
- une recette ?
- le personnage d'une émission de télévision ?
- une peinture ?
- les paroles d'une chanson?

Bien entendu, *tous* ces exemples sont des biens de propriété intellectuelle. Expliquer aux élèves que lorsque nous parlons de propriété ou de biens – des objets physiques qui nous appartiennent – nous parlons habituellement de *biens immobiliers* et de *biens meubles* pour les distinguer des biens intellectuels. Dans certains cas, une chose peut être à la fois un bien intellectuel et un bien meuble : un roman et un tableau par exemple, sont à la fois des biens intellectuels et des biens meubles. Mais, un bien intellectuel peut exister sans qu'il y ait pour autant un bien meuble : une recette ou une plaisanterie peuvent être des biens intellectuels même s'ils ne sont jamais mis par écrit.

Demander aux élèves pourquoi, à leur avis, on a introduit le concept de propriété intellectuelle dans le domaine du droit. À qui profite-t-elle? (Les détenteurs des biens en tirent profit.) Pourquoi l'idée de propriété intellectuelle profite-t-elle à la société en général? (Donner aux créateurs le droit de décider de l'utilisation de leurs biens intellectuels les encourage à créer davantage.)

Résumer pour les élèves la matière vue jusqu'à présent : la propriété intellectuelle désigne le droit de posséder et de vendre les créations de l'esprit telles que des œuvres artistiques (comme un roman), des éléments importants d'œuvres artistiques (comme un personnage d'une émission de télévision) ou une façon de faire quelque chose (comme une recette). Le concept existe pour récompenser et encourager les personnes qui créent ces choses. Il s'ensuit que la majeure partie des droits de propriété intellectuelle appartiennent à la personne ou aux personnes qui ont créé l'œuvre.

Est-ce bien le cas?



## À qui appartient Superman?

Distribuer le document d'accompagnement intitulé *Plus haut, plus loin!* et demander aux élèves de le lire et de répondre aux questions. (Si vous le voulez, vous pouvez lire le document avec toute la classe, puis inviter les élèves à répondre aux questions individuellement, en équipes de deux ou en petits groupes.)

## Questions sur la propriété intellectuelle

Discuter des questions du document avec la classe. Les quatre premières sont des questions de compréhension; essayer d'obtenir des exemples du plus grand nombre possible d'élèves afin de vous assurer qu'ils comprennent les concepts clés. En ce qui concerne les autres questions, il n'est pas nécessaire d'en arriver à une conclusion ou un consensus : ces questions visent avant tout à faire réfléchir et à susciter des opinions qui seront pertinentes au cours de l'activité sommative.

## Discussion de classe

Demander aux élèves s'ils estiment que les activités suivantes violent les droits de propriété intellectuelle :

- 1) Dessiner Superman (ou un autre personnage protégé par le droit d'auteur) dans votre carnet de croquis;
- 2) Photocopier une planche de bande dessinée pour l'utiliser sur une affiche;
- 3) Utiliser Superman (ou un autre personnage protégé par le droit d'auteur ou une marque de commerce) dans une nouvelle;
- 4) Numériser et télécharger une bande dessinée vers un site de partage de fichiers;
- 5) Télécharger une bande dessinée numérisée à partir d'un site de partage de fichiers;
- 6) Dessiner une bande dessinée parodiant Superman;
- 7) Adapter une bande dessinée pour en faire une pièce radiophonique dans le cadre d'un projet scolaire;
- 8) Fabriquer et vendre un T-shirt sur lequel figure Superman ou son « S »;
- 9) Utiliser l'intrigue tirée d'une ancienne bande dessinée de Superman dans votre propre récit.

En fait, presque toutes ces actions violent, dans une certaine mesure, les droits de propriété intellectuelle; certaines, comme les numéros 1 et 9 sont des cas limites et il est peu probable que les détenteurs de droits de propriété intellectuelle fassent valoir leurs droits; d'autres, comme les numéros 2, 5 et 7 violent de toute évidence les droits de propriété intellectuelle, mais ici encore, il est peu probable que les détenteurs fassent valoir leurs droits; d'autres actions, comme les numéros 3, 4 et 8 violent manifestement les droits de propriété intellectuelle et les détenteurs prendront les mesures nécessaires s'ils apprennent ce qui se passe. Seul le numéro 6 ne constitue vraisemblablement pas une violation des droits.

Après avoir donné ces explications aux élèves, leur demander pourquoi certaines de ces actions sont plus graves que d'autres. Par exemple, pourquoi peut-on penser qu'il n'y aura aucune violation des droits si vous dessinez Superman dans votre carnet de croquis, mais que vous violez ces mêmes droits si vous le dessinez sur un T-shirt? Pourquoi est-ce pire de télécharger une bande dessinée de Superman vers un site que de la télécharger à partir d'un site? Pourquoi

peut-on sans doute permettre l'utilisation de l'intrigue d'une bande dessinée Superman dans votre travail, mais pas de Superman lui-même? Puisque vous violez manifestement les droits d'auteur si vous adaptez une bande dessinée Superman dans un autre média, pourquoi y a-t-il peu de chances qu'on prenne des mesures si vous le faites dans le cadre d'un projet scolaire? Pourquoi une parodie de Superman est-elle l'activité la moins susceptible d'être considérée comme une violation des droits? (N.B. Il n'est pas nécessaire de donner des réponses définitives à ces questions – elles ont surtout pour but de faire réfléchir les élèves à des questions qui reviendront dans l'activité sommative et dans la prochaine leçon.)

## Évaluation

Organiser un débat sur un ou plusieurs des sujets suivants :

*Qu'il soit résolu que :*

- Les créateurs ne devraient jamais perdre les droits d'auteur relatifs à leurs créations. On devrait pouvoir louer les droits de propriété intellectuelle, mais on ne devrait jamais pouvoir les vendre.
- L'expression « propriété intellectuelle » est un oxymoron. On ne devrait pouvoir posséder et vendre que les biens immobiliers ou les biens meubles.
- Les droits d'auteur devraient être perpétuels et transmis aux héritiers du créateur original (ou demeurer la propriété de la société qui les détient) au lieu de passer dans le domaine public.
- Les créateurs ne devraient pas avoir à renoncer à leurs droits de propriété intellectuelle pour obtenir un emploi. Il faudrait abolir la pratique de l'« œuvre à louer ».
- Les personnages ne devraient pas être des biens de propriété intellectuelle. Une fois que le personnage a été créé, n'importe qui devrait pouvoir s'en servir dans son propre travail.
- Seuls les êtres humains, et non les entreprises, devraient être autorisés à détenir les droits de propriété intellectuelle.
- Le Canada devrait élargir les droits moraux accordés aux créateurs de biens intellectuels.



## Plus haut, plus loin!

---

À qui appartient Superman?

En mars 2008, un juge a statué que l'épouse et la fille de Jerry Siegel, l'un des deux créateurs originaux de Superman, avaient le droit de recouvrer une partie des droits d'auteurs liés au superhéros. Jusque là, DC Comics, qui publiait Superman depuis 1938, détenait tous les droits d'auteurs. Les héritiers de Siegel ont maintenant droit à une part des sommes d'argent que DC Comics tire de Superman aux États-Unis, qu'il s'agisse des bandes dessinées, des films, des jeux vidéo ou autre produit.

Mais comment se fait-il que DC possédait les droits d'auteur pour commencer, s'ils n'ont pas créé Superman? Pourquoi l'épouse et la fille de Siegel ont-elles pu recouvrer les droits d'auteurs alors que Siegel lui-même ne le pouvait pas? Est-ce que cela signifie qu'elles peuvent maintenant imprimer leurs propres bandes dessinées du surhomme?

Comment peut-on posséder une idée? En fait, on ne le peut pas. Ce que vous pensez ou ce que vous imaginez ne devient pas nécessairement *propriété intellectuelle*. Il faut prendre le temps et déployer les efforts nécessaires pour transformer votre idée en un produit quelconque. Il n'est pas nécessaire que ce soit un produit fini – un scénario de film est un bien de propriété intellectuelle, même si le film n'est jamais réalisé – mais il faut démontrer que le créateur a produit une œuvre originale. Ce point est essentiel parce que dans la plupart des pays, y compris aux États-Unis et au Canada, *une œuvre originale jouit automatiquement de la protection du droit d'auteur*.

Cela veut dire que l'œuvre devient un bien qui appartient au créateur. Le créateur peut alors décider ce qu'il est possible de faire et de ne pas faire avec ce bien intellectuel – s'il est permis ou non de le reproduire, de l'adapter, de le vendre, etc. et à quelles conditions. Il peut également vendre ou louer ces droits selon son bon vouloir. Chaque fois qu'un nouvel élément substantiel est ajouté au bien de propriété, en autant que cela se fasse conformément à la loi, un nouveau bien est créé et un nouveau droit d'auteur est établi.

Pour revenir à Superman, plusieurs éléments sont protégés par le droit d'auteur. Le personnage lui-même et toutes ses caractéristiques – plus rapide qu'une balle de revolver et plus puissant qu'une locomotive, s'élançant plus haut, plus loin dans le ciel, combattant pour la vérité, la justice et les valeurs américaines – sont des éléments de propriété intellectuelle. Chaque bande dessinée, chaque film et chaque émission de télévision Superman constituent d'autres éléments de propriété intellectuelle et chacun est protégé par des droits d'auteur particuliers. Ce que Jerry Siegel et Joe Shuster ont créé à l'origine est *le personnage* de Superman, ainsi que la première bande dessinée; dès qu'ils eurent terminé l'essentiel du travail, ces deux biens leur appartenaient. Pour faire publier Superman, ils ont accepté de vendre le droit d'auteur intégral à Detective Comics Incorporated, pour la fabuleuse somme de 130 \$. Même en 1938, cette somme ne représentait pas énormément d'argent, mais comme Siegel et Shuster avaient vendu les droits d'auteur en bonne et due forme, DC n'était nullement obligé de leur verser davantage. Vers la fin des années 1970, les deux créateurs ont commencé à recevoir un petit montant annuel, mais cette mesure a été prise pour éviter la mauvaise publicité plutôt que par obligation juridique.

Alors, pourquoi le juge a-t-il statué qu'une partie des droits d'auteur revenait à la femme et à la fille de Siegel? Parce que même après avoir vendu vos droits de propriété intellectuelle, vous conservez certains droits à perpétuité. En vertu de la loi américaine, le créateur original de l'œuvre peut, après un certain temps, intenter une poursuite pour *réversibilité (ou recouvrement) du droit d'auteur* et c'est ce que les héritiers de Siegel (qui ont hérité de la propriété intellectuelle) ont fait. Au Canada, l'auteur ne conserve que « les droits moraux » : le droit d'être reconnu comme le créateur original d'une œuvre et le droit d'empêcher que l'œuvre ne soit utilisée d'une façon qui porterait atteinte à sa



réputation.

Seul le personnage de Superman et le premier numéro de la bande dessinée, que Siegel et Shuster ont créés avant de signer le contrat avec DC, sont touchés par la poursuite. Toutes les bandes dessinées subséquentes et tout personnage créé après le premier numéro demeurent la propriété de DC. Pourquoi les créateurs de ces numéros subséquents ne peuvent-ils pas tenter de poursuites similaires? Parce que la loi sur le droit d'auteur fait la distinction entre une œuvre originale qui est ensuite vendue, comme c'est le cas pour Superman, et ce qu'on appelle une *œuvre à louer*. Une *œuvre à louer* est une œuvre créée par un employé dans le cadre de ses fonctions et pour laquelle il ne peut recouvrer les droits puisque cette œuvre demeure la propriété de l'employeur ou de l'agent contractuel pour toute la durée du droit d'auteur.

Alors, DC Comics conservera-t-il indéfiniment la propriété de chaque numéro de *Superman* et d'*Action Comics*? Pas tout à fait. Éventuellement, tous les numéros passeront dans ce qu'on appelle *le domaine public*. Une œuvre qui est dans le domaine public est une œuvre qui n'est protégée par aucun droit d'auteur ou pour laquelle les droits de propriété ne peuvent être établis. Ceci s'applique surtout aux œuvres créées avant l'adoption des lois modernes sur le droit d'auteur : par exemple, les pièces de Molière ou les mythes grecs. Il se peut également que des œuvres protégées par le droit d'auteur passent au domaine public et cela peut se faire d'au moins deux manières. Tout d'abord, l'auteur peut décider de mettre volontairement l'une ou l'autre de ses œuvres dans le domaine public – plusieurs publications gouvernementales sont du domaine public dès le moment de leur création pour qu'elles soient plus facilement accessibles. Deuxièmement, une œuvre passe au domaine public après un certain nombre d'années suivant sa création (le nombre exact d'années varie selon les pays et dépend, dans certains pays, de l'année de création; au Canada, le droit d'auteur est valide jusqu'à 50 ans après le décès du créateur).

Bien que DC ait perdu une partie des droits d'auteur rattachés à Superman, la société possède une chose tout aussi importante – *les marques de commerce*. Une marque de commerce, qui est une autre forme de propriété intellectuelle, est un moyen de *vendre* un produit – un nom, un logo, une image – et aucun délai d'expiration n'est associé aux marques de commerce comme c'est le cas pour les droits d'auteur. Elles demeurent plutôt la propriété du titulaire jusqu'à ce qu'on puisse démontrer qu'elles sont devenues *génériques* – passées dans l'usage courant et désignant autre chose ou davantage que le produit original. Par exemple, le mot « Aspirine » désignait à l'origine une marque de commerce appartenant à la compagnie Bayer, mais est maintenant couramment utilisé pour décrire n'importe quel produit d'acide acétylsalicylique. Plusieurs sociétés dont la marque de commerce risque de devenir générique – Xerox, Google, iPod – investissent énormément de temps et d'argent pour éviter que cela ne se produise.

Alors, à qui appartient Superman? DC Comics, Joanne Siegel et Laura Siegel Lawson détiennent conjointement les droits d'auteur sur *le personnage de Superman*. La plupart des *œuvres* mettant en vedette Superman – bandes dessinées, films, dessins animés, etc. – sont toujours la propriété de DC. Les diverses *marques de commerce* associées à Superman, comme son costume, son logo et toutes les expressions qui lui sont propres – « plus haut, plus loin », « plus rapide qu'une balle de revolver » et toutes les autres expressions pour lesquelles DC a pris soin d'enregistrer une marque de commerce – demeurent la propriété de DC à moins qu'elles deviennent génériques. Les Siegel pourraient demander à un autre éditeur de publier Superman, mais elles devraient remettre la moitié des recettes à DC; de même, elles ne pourraient pas utiliser ce qui a été créé après le premier numéro – ni la kryptonite, ni la super-vision, ni Lex Luthor.

Bien entendu, Superman passera éventuellement au domaine public pour aller rejoindre des personnages tels que Sherlock Holmes, Les trois mousquetaires, ou Pinocchio qui ne sont plus protégés par le droit d'auteur. Au fil des années, les bandes dessinées perdront elles aussi la protection du droit d'auteur, de même que les films et les séries

télévisées. Avec le temps, il se peut que Superman devienne ce que ses créateurs avaient imaginé : l'égal d'Hercule, Samson et autres héros légendaires dont on parle longtemps après que le nom de leur créateur est tombé dans l'oubli.

### **Concepts clés**

#### **Propriété intellectuelle**

Ensemble des droits accordés sur les créations de l'esprit, par exemple, une invention ou une œuvre artistique. Lorsqu'un bien de propriété intellectuelle est aussi un *bien meuble*, il est possible qu'une personne détienne les droits de l'un mais pas de l'autre – ainsi, posséder une peinture (*propriété d'un bien meuble*) ne vous donne pas le droit de la reproduire (propriété intellectuelle).

#### **Droit d'auteur**

Le droit du titulaire des droits de propriété intellectuelle de décider comment ce bien peu être reproduit, modifié, vendu, etc. Dans la plupart des pays, il n'y a aucune obligation d'enregistrer le droit d'auteur, mais le bien doit être (pour la majeure partie) une œuvre achevée – une idée ne peut être protégée par le droit d'auteur.

#### **Domaine public**

Les biens de propriété intellectuelle pour lesquels il n'existe aucun droit d'auteur appartiennent au domaine public. Cela signifie que n'importe qui peut reproduire, modifier ou vendre ces biens sans autorisation ou sans payer de redevance à quiconque. Les produits créés avant la mise en application des lois sur le droit d'auteur sont du domaine public; de même, un bien passe au domaine public après un certain temps (le nombre exact d'années varie d'un pays à l'autre). Dans certains pays, obligation était faite de renouveler l'enregistrement d'une marque de commerce à intervalles réguliers, mais cela n'est presque plus le cas.

#### **Marque de commerce**

Une expression, une image, un logo, etc. utilisé pour vendre ou pour identifier un produit ou service. Le droit à une marque de commerce est acquis par l'usage et il faut enregistrer la marque de commerce. Les droits rattachés à une marque de commerce sont violés uniquement si le détenteur peut montrer que vous profitez d'une façon ou d'une autre de l'utilisation de la marque de commerce ou que vous en dégradez la valeur. Vous pourriez par exemple décider de nommer votre atelier de réparation automobile Réparation automobile MacDonald sans avoir rien à craindre, mais si votre enseigne comporte un « M » doré, vous pourriez être poursuivi en justice parce que tirez profit de la qualité reconnue du logo de McDonald.

#### **Marque généricisée**

Une marque généricisée est une marque de commerce qui n'est plus protégée. Ceci se produit habituellement lorsqu'un terme qui à l'origine décrivait une marque unique (p.ex. fermeture Éclair) en vient à être utilisé pour décrire



une grande variété de produits (les fermetures à glissière).

## Questions

1. Répondre par une phrase complète sur une feuille séparée.
2. Quels sont certains des *droits d'auteurs* associés à Superman? Donnez au moins trois exemples.
3. Quels sont certains des *droits relatifs à un bien meuble* qui pourraient être associés à Superman. Donnez au moins deux exemples.
4. Quelles sont certaines des marques de commerce associées à Superman? Donnez au moins trois exemples.
5. Pouvez-vous nommer des personnages fictifs qui pourraient appartenir au domaine public? Donnez au moins trois exemples et expliquez pourquoi vous pensez que ces personnages ne sont pas protégés par le droit d'auteur?
6. Plusieurs expressions associées à Superman sont protégées sous forme de marque de commerce, telles que « plus rapide qu'une balle de revolver » « l'homme d'acier » et « plus haut, plus loin ». Les marques de commerce devraient-elles s'appliquer à des expressions qui sont entrées dans la culture générale telles que celles que l'on vient de nommer?
7. À votre avis, le créateur devrait-il pouvoir recouvrer ses droits d'auteur au Canada, comme cela se fait aux États-Unis? Pourquoi ou pourquoi pas?
8. Quels droits moraux un auteur détient-il au Canada, même lorsqu'il ou elle a vendu ses droits d'auteur?
9. Est-ce que cela était juste pour DC Comics de pouvoir acheter Superman pour \$130? Pourquoi ou pourquoi pas? L'entreprise aurait-elle dû être soumise à d'autres obligations envers les créateurs de Superman? Dans l'affirmative, quelles auraient dû être ces obligations?
10. Au fil des années, des douzaines de personnes ont écrit et illustré les bandes dessinées Superman. Plusieurs d'entre elles ont ajouté des éléments importants au personnage, tels que plusieurs pouvoirs, des personnages secondaires et des ennemis, et même des éléments de son costume. Ces personnes devraient-elles détenir une partie des droits d'auteur? Pourquoi ou pourquoi pas?

