

# Hadopi

Haute Autorité pour la diffusion des œuvres  
et la protection des droits sur internet

Travaux engagés sur la rémunération proportionnelle du partage

Rapport intermédiaire au 30 juin 2014

# SOMMAIRE

1. Résumé .....	3
2. Présentation .....	4
3. Contexte .....	5
3.1 Une problématique d'une rare complexité .....	5
3.2 Un environnement mouvant et multiforme .....	6
3.2.1 L'approche dominante du respect du droit d'auteur .....	6
3.2.2 Les approches divergentes de l'internet décentralisé et de la philosophie du partage .....	7
3.2.3 La proposition de « contribution créative » de La Quadrature du Net .....	9
3.2.4 Schéma alternatif de distribution des biens culturels.....	11
4. Analyse et définition du périmètre du dispositif. ....	13
4.1 Compréhension des usages .....	13
4.1.1 La prédominance de la gratuité. ....	13
4.1.2 L'étendue des usages illicites et leurs évolutions .....	14
4.1.3 Les motivations à consommer légalement. ....	15
4.2 Finalité du dispositif.....	16
4.3 Intermédiaires : élaboration d'une abstraction du partage .....	17
4.3.1 Partage asynchrone.....	19
4.3.2 Partage synchrone.....	20
4.4 Notion de partage.....	21
5. Etat d'avancement des travaux. ....	22
5.1 Modélisation économétrique - INRIA .....	22
5.1.1 Principe du modèle .....	22
5.1.2 Mécanique du modèle .....	23
5.2 Analyse juridique – IRDP Nantes.....	27
5.2.1 Identification des débiteurs .....	27
5.2.2 Les différentes options de création de la rémunération .....	28
5.2.3 L'applicabilité de la loi.....	29
5.2.4 Sanctions .....	29
6. Questions en suspens .....	29
6.1 Caractérisation et simulations des comportements .....	29
6.2 Caractérisation juridique des usages de partage légalisés.....	30
6.2.1 Responsabilité des internautes.....	30
6.2.2 Identification des services en ligne assujettis .....	30
6.3 Identification des flux et clefs de répartition .....	31
6.4 Paramétrage des montants.....	31
7. ANNEXE 1 - Usages existants en matière de partage, acteurs impliqués et actes réalisés .....	32
8. Table des illustrations.....	36

## 1. Résumé

Le déroulé des travaux engagés par l'Hadopi sur la faisabilité, ou non, d'une rémunération proportionnelle du partage (RPP) des œuvres culturelles sur internet confirme **l'extrême complexité du sujet** et les nombreuses difficultés qu'il faut surmonter pour parvenir à élaborer des solutions susceptibles d'être effectives.

Un an après leur début, **il n'est toujours pas possible d'affirmer que l'hypothèse avancée soit réalisable, ni qu'elle ne le soit pas**. Les incertitudes à laquelle elle se heurte rendent nécessaires de très longues analyses pour permettre de dégager une conclusion dans un sens ou dans l'autre.

La construction d'une **abstraction du partage** a constitué une étape importante dans la prise en compte des usages existants ou à venir, et leur organisation synthétique afin de pouvoir envisager leur inscription dans le droit.

En termes juridiques **les obstacles traditionnellement avancés (incompatibilité avec la constitution et les accords internationaux) ne devraient pas être insurmontables**. Ils dépendent fortement de la solution adoptée. En revanche, les outils existants montrent leurs limites à droit constant pour mettre en place un tel dispositif.

En termes économiques, **il est encore trop tôt pour évaluer les effets théoriques sur les marchés**. Le modèle élaboré pendant cette première phase de travail va désormais permettre d'inclure plusieurs jeux de données pour construire différentes hypothèses de mise en application de la RPP et en étudier les valeurs et effets.

En particulier, l'évolution du poids des solutions décentralisées et non lucratives aujourd'hui minoritaires et, plus généralement, le poids d'une forme de légalisation, sont difficiles à estimer. De surcroît, les différences de modèle économique présidant aux différents types d'œuvres concernés font que, **quoiqu'on fasse, le choix d'une forme de légalisation restera un saut dans l'inconnu** dont il faudra savoir compenser les effets néfastes s'ils viennent à se manifester.

Ces constats amènent à la conclusion provisoire **qu'il n'est pas envisageable de seulement légiférer sans évaluation forte d'impacts sur ces questions**. Ils suggèrent qu'un tel dispositif puisse appeler **une forme de régulation dynamique** pour en contrôler les éventuels effets pervers. Ils invitent à dépasser les controverses théoriques pour se concentrer sur les modalités d'une reconnaissance de la valeur des œuvres dans le partage, et de la valeur du partage pour les œuvres, tenant compte de la réalité des usages.

Dans cet esprit, il ne sera pas forcément possible de faire l'économie d'analyser à l'identique les autres propositions (licence globale, contribution créative, autres schémas émergents, etc.). La mise à disposition d'une **bibliographie**<sup>1</sup> des travaux sur ces questions s'inscrit dans cette perspective.

Pour autant, au terme d'un an de travail, **la voie a été ouverte pour une prise en compte par le droit d'auteur du partage sur internet**. Elle est extrêmement étroite et requiert un investissement considérable en terme de temps tout comme une forte implication de la recherche académique souvent négligée sur ces questions. Ces exigences cadrent le travail à engager désormais pour la 2<sup>ème</sup> phase d'analyse de l'hypothèse posée par l'Hadopi.

---

<sup>1</sup> <http://www.hadopi.fr/observation/publications/remuneration-proportionnelle-du-partage-bibliographie>

## 2. Présentation

Le 27 juin 2013, l'Hadopi a engagé des travaux d'analyse et de recherche visant à étudier la faisabilité, ou non, d'un dispositif de rémunération proportionnelle des usages de partage des œuvres pratiqués sur les réseaux électroniques.

Ces travaux ont pour origine le constat d'une économie du partage de ces œuvres sur internet, dans le cadre de laquelle des services qui jouent un rôle dans le partage en tirent profit sans que les titulaires des droits des œuvres partagées n'y soient associés, caractérisant ainsi un transfert de valeur massivement déséquilibré au détriment des acteurs de la création. Ils visent à étudier si une possibilité existe, ou non, de corriger ce transfert de valeur.

En effet, il apparaît nécessaire que les services qui jouent un rôle dans le partage et tirent des bénéfices de la diffusion des œuvres par ce moyen versent une rémunération aux créateurs. Mais quand cette situation ne se produit pas spontanément ou qu'elle se produit de façon insuffisante, il apparaît opportun de réfléchir à d'autres mécanismes qui viendraient suppléer ou accompagner les accords spontanés du marché.

Cette correction du transfert de valeur permettrait aux débiteurs de la rémunération, en s'acquittant de celle-ci, de légaliser leur activité d'intermédiaire du partage au regard du droit d'auteur. L'effet mécanique de ce dispositif serait également, pour les internautes, une légalisation des pratiques permises par ces intermédiaires.

Ces travaux s'inscrivent dans un calendrier long.

Ils reposent sur sept caractéristiques fondamentales :

- . la rémunération bénéficie aux titulaires de droit ; ce n'est pas une taxe ;
- . la rémunération compense un **usage** technologiquement neutre ; non limitée à une technologie spécifique (telle que le P2P décentralisé par exemple) ;
- . la rémunération est acquittée par les **intermédiaires** tirant profit de l'usage, et non par les utilisateurs finaux, par exemple via un forfait supplémentaire aux abonnements internet ;
- . elle repose sur un **seuil plancher**. En deçà de ce seuil, la rémunération est réputée égale à zéro tout en entraînant le bénéfice de la légalisation (par exemple, cas actuellement minoritaire des échanges dits « non marchands » sur réseaux P2P décentralisés ou encore cas des sites web non lucratifs) ;
- . elle est **proportionnée** à l'usage fait des œuvres et tient compte de leur poids dans l'activité et les profits des intermédiaires concernés ; elle est ainsi **non forfaitaire** ;
- . elle entraîne la **légalisation conditionnelle** du partage pour l'internaute sur les seuls services des intermédiaires qui s'en acquittent (y compris quand elle est égale à zéro), et non une légalisation générale du partage sur internet (telle que les hypothèses dites de « licence globale » par exemple) ;
- . le fait pour un intermédiaire redevable de ne pas s'acquitter de la rémunération rend celui-ci passible de **sanctions**.

Pour conduire ces travaux, l'Hadopi a établi un partenariat avec deux laboratoires de recherche : le laboratoire Regularity de l'INRIA Saclay, sous le pilotage de Jacques Levy-Vehel, et l'institut de recherche en droit privé (IRDP) de l'université de Nantes, sous le pilotage de André Lucas et de Carine Bernault. Jusqu'à sa nomination en tant que Défenseur des droits, Jacques Toubon a par ailleurs agi en tant qu'ambassadeur pour le projet auprès de différents acteurs français et européens.

Les travaux ont porté en trois directions complémentaires :

- . par l'Hadopi l'analyse détaillée des usages concernés dans leurs trois dimensions techniques, quantitatives et qualitatives, ainsi que la coordination générale des travaux ;
- . par le laboratoire Regularity, la modélisation économétrique du dispositif envisagé, en particulier pour évaluer le volume financier en jeu comme pour étudier ses externalités (i.e. le dispositif serait-il concurrent du marché, complémentaire, ou neutre ?) ;
- . par l'IRDP de Nantes, l'analyse juridique de sa faisabilité du triple point de vue du droit français, européen et international, ainsi que les adaptations juridiques nécessaires à sa mise en œuvre.

Les travaux ont donné lieu à quatre publications de la part de l'Hadopi :

- . 27 juin 2013 : descriptif de la démarche adoptée ;
- . 24 juillet 2013 : 1<sup>ère</sup> cartographie des usages, incluant une appréciation de la notion d'échange et de la dimension marchande ;
- . 19 novembre 2013 ; note de cadrage du dispositif destinée aux deux laboratoires associés ;
- . 7 mars 2014 : bibliographie relative à la question de la consommation gratuite des œuvres sur Internet et à son articulation avec les droits des créateurs.

Enfin, de nombreux échanges ont été conduits tant avec les élus nationaux qu'europeens, les internautes, les titulaires de droits nationaux comme internationaux, et la Commission européenne. Le projet de dispositif lui a ainsi été présenté dans le cadre de la contribution de l'Hadopi à la Consultation publique de la Commission européenne sur la révision des règles de l'Union européenne en matière de droit d'auteur<sup>2</sup>. Il a été publiquement présenté à l'*Intellectual Property Office* à Londres les 11 et 12 juin 2014 lors de l'International IP enforcement summit<sup>3</sup> et a fait l'objet de discussions au séminaire européen organisé le 16 juin 2014 par le think-tank CEPS à Bruxelles. Il a également été présenté à l'occasion de l'audition de l'Hadopi par la commission de la culture, de l'éducation et de la communication du Sénat le 02 juillet 2014.

Un an après son lancement, au terme de ce travail dense et avant les résultats des étapes à venir, un premier bilan peut être dressé.

### **3. Contexte**

#### **3.1 Une problématique d'une rare complexité**

Dès le début du projet et toujours un an après, des traits saillants se dessinent :

- . Les travaux engagés ont permis de confirmer et prendre la mesure de l'extrême complexité du sujet soulevé. Plus précisément, chaque étape franchie entraîne son lot de questions et interrogations nouvelles qui appellent de nouvelles investigations et analyses.

L'analyse se place en permanence au croisement de la réalité des usages (et inclut leurs évolutions possibles), des technologies et du droit. Ainsi, toute solution ne tenant pas également compte de ces trois paramètres semble n'avoir aucune chance de pouvoir être effectivement mise en œuvre.

---

<sup>2</sup> <http://www.hadopi.fr/actualites/actualites/reponse-consultation-de-la-commission-europeenne>

<sup>3</sup> <http://www.hadopi.fr/actualites/actualites/participation-de-lhadopi-linternational-ip-enforcement-summit>

Plus simplement, **une solution seulement juridique, ou économique, ou encore technique ne dépassera jamais, de notre point de vue, le stade de la théorie, peut-être séduisante mais inapplicable dans les faits.**

- . La variété de la titularité des droits et les différences de modèle économique selon les secteurs (musique, cinéma, édition, jeu vidéo, etc.) comme selon les bénéficiaires (créateurs, producteurs, éditeurs, diffuseurs, SPRD, etc.) fait peser sur le modèle recherché des **contraintes sectorielles** essentielles à prendre en compte. En effet, une solution limitée à un seul type d'œuvres (musique par exemple) ne semble pas souhaitable dans les faits.
- . La carence de données fiables, à savoir de données de source non déclarative d'analyse des usages d'œuvres constitue un **obstacle sérieux à toute évaluation fine** sur laquelle faire reposer à la fois la collecte et la répartition de la rémunération proportionnelle. Cette carence s'explique notamment par la non-existence, à l'heure actuelle, de bases d'identification des œuvres (ex. banques d'empreintes, métadonnées standardisées) et de moyens de mesures non-intrusives des usages.
- . L'extrême sensibilité qui entoure ces questions, de part et d'autre, imposera sans nul doute une phase de **débat contradictoire** sur les premières conclusions une fois celles-ci rendues, qui ne pourra pas se faire dans la précipitation et pourrait utilement précéder toute forme de décision politique sur les propositions émises.
- . En amont, la sensibilité du sujet et les affirmations par les différents tenants du débat mettent en avant une autre difficulté des travaux : savoir de quoi on parle et affiner l'hypothèse de travail jusqu'à ce que le périmètre exact de la recherche soit défini.

### 3.2 Un environnement mouvant et multiforme

La conduite des travaux a donné lieu à de multiples rencontres, discussions formelles comme informelles, échanges tant avec le monde de l'internet qu'avec les titulaires de droits. Ils permettent de situer la proposition entre les différentes positions défendues par les uns ou les autres.

#### 3.2.1 *L'approche dominante du respect du droit d'auteur*

La consultation publique sur la révision des règles de l'Union européenne en matière de droit d'auteur lancée par la commission européenne en décembre 2013 a donné l'occasion aux ayants droit de rappeler leur position quant à l'application du droit d'auteur aux nouvelles pratiques sur Internet.

Les réponses des ayants droit français soulignent ainsi l'importance du droit d'auteur en tant que garantie de la rémunération des créateurs et condition essentielle du développement de la diversité culturelle et de l'emploi en France et en Europe. Le droit exclusif est revendiqué comme le moyen le plus adapté et le plus flexible pour répondre, grâce aux solutions contractuelles, individuelles ou collectives, tant aux besoins des exploitants qu'aux évolutions des techniques et des usages. En particulier, les sociétés de gestion collective répondent aux besoins en matière de licences multi territoriales.

Aussi, les ayants droit se prononcent-ils en grande majorité en défaveur de toute nouvelle harmonisation des exceptions et surtout de toute introduction de nouvelles exceptions, qu'ils jugent prématurée en raison de solutions contractuelles et en l'absence d'étude révélant le besoin de modifier

l'équilibre existant. Ils s'opposent par ailleurs fermement à l'application de l'épuisement du droit de distribution aux copies numériques d'une œuvre qui créerait, selon eux, un marché secondaire substituable au marché primaire et qui les priverait par conséquent de leurs rémunérations. Enfin, certains soulignent l'importance de n'envisager toute révision de la directive sur le droit d'auteur qu'en lien avec une révision de la directive de 2000 sur le commerce électronique. De manière plus générale, ils alertent sur l'importance de corriger le transfert de la valeur générée par les œuvres au profit des acteurs de l'Internet et au détriment des acteurs de la filière culturelle.

Dans le cadre de sa contribution aux travaux sur la faisabilité d'une rémunération proportionnelle du partage, Jacques Toubon a rencontré des ayants droit français, espagnols et allemands, qui ont pu réagir à ce projet particulier dont l'objectif est précisément de corriger un tel transfert de valeur.

Certains ayants droit, en particulier allemands, ont souligné l'utilité des travaux de Hadopi, ces derniers ayant besoin d'une solution rapide et réalisable au problème du piratage et à l'extension des nouveaux usages pour lesquels ils ne perçoivent pas de rémunération. En Espagne, d'autres ayants droit se sont montrés enthousiastes, qualifiant le projet de « novateur, valide et courageux », et d'autres encore ont estimé que cette rémunération proportionnelle pourrait constituer une manière pour les industries culturelles de changer de posture en passant de « la défense à l'attaque ».

Les ayants droit du cinéma notamment ont réagi très différemment en France et en Espagne, pour des questions qui touchent au financement des films. Par ailleurs, rappelant la possibilité de solutions contractuelles, plusieurs ayants droit français ont évoqué leurs accords avec YouTube, qui sont un premier pas encourageant vers une contribution des GAFAs à la création, et qui ne pourraient être conclus à des conditions satisfaisantes pour les ayants droit qu'à condition que le droit exclusif des auteurs demeure fort. Dans ce contexte, ils estiment que la rémunération proportionnelle du partage conduirait à un recul de ce droit exclusif et de la place du contrat.

En outre, les ayants droit français paraissent hostiles à la légalisation qui accompagnerait l'instauration d'une RPP. Un d'entre eux a à cet égard estimé que la France pourrait devenir une plateforme de diffusion illicite des œuvres.

Plusieurs s'interrogent enfin sur la conséquence de la rémunération sur la réponse graduée, dont ils souhaitent le maintien. Plus généralement, les ayants droit français et étrangers rencontrés ont insisté sur la nécessité de poursuivre la lutte contre le piratage, et notamment contre le streaming illicite, ainsi que d'obtenir des mesures efficaces à l'égard des moteurs de recherche.

### *3.2.2 Les approches divergentes de l'internet décentralisé et de la philosophie du partage*

Il existe tout un courant de pensée qui considère que le partage est consubstantiel de l'internet décentralisé, et non du seul internet quelle que soit son architecture de distribution de services. **Cette distinction est majeure.** A titre d'exemples, le P2P est une architecture décentralisée quand des services comme Facebook ou, autrefois, Megaupload, reposent sur des architectures centralisées.

Pour ce courant de pensée, la lutte contre les services contrefacteurs centralisés est légitime, quand la lutte contre le partage décentralisé ne l'est pas en cela qu'elle atteint un usage d'échange supposé totalement désintéressé et qu'elle favorise le recours à la centralisation pour la distribution des biens informationnels, dont les œuvres. Or la centralisation des services consolide les oligopoles ou les monopoles, au contraire des promesses de l'internet.

Ce sont les raisons pour lesquelles ce courant plaide pour l'inscription dans la loi d'une légalisation des seuls « échanges non marchands », concrètement effectués via des logiciels P2P ne recourant à aucune solution intermédiaire et monétisée de diffusion de l'information.

Ces logiciels existent mais ne recouvrent pas l'ensemble des pratiques de pair-à-pair. Toutes les pratiques qui s'appuient sur Bittorrent par exemple, ne sont pas entièrement décentralisées et font intervenir des solutions de monétisation de diffusion de l'information. Elles constituent à date la majeure partie des échanges pair-à-pair.

Les logiciels P2P ne recourant à aucune solution intermédiaire et monétisée de diffusion de l'information représentent à date environ 2% des pratiques illicites, et 4% des pratiques en pair-à-pair.

Une controverse existe sur les raisons de nature à expliquer cette situation : pour certains, le P2P décentralisé a subi les conséquences des politiques de défense du droit d'auteur ; pour d'autres son usage désormais confidentiel relève de la complexité des solutions logicielles par opposition à la facilité des solutions centralisées.

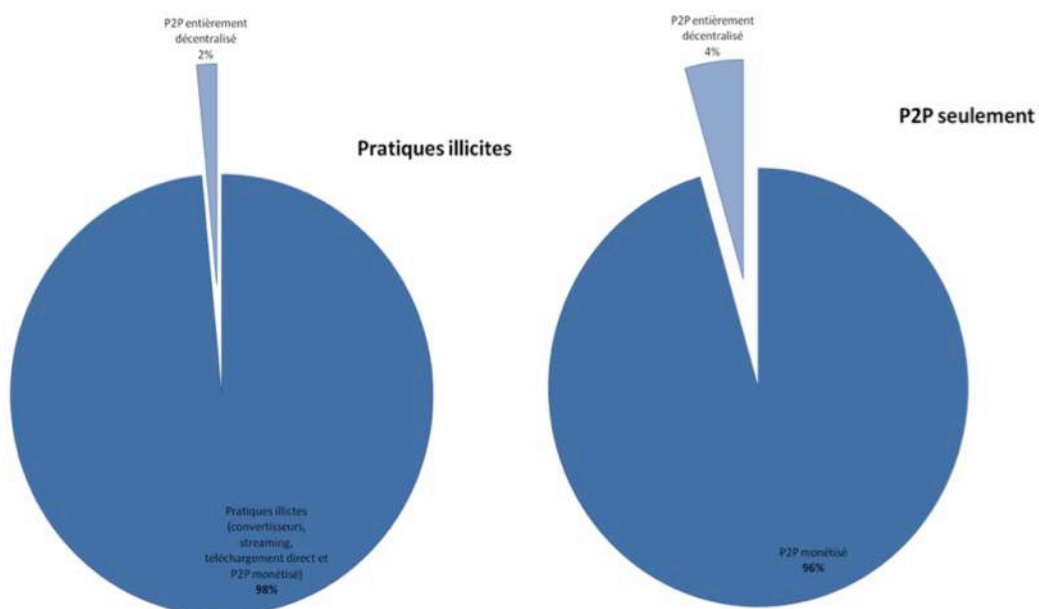


Figure 1 - Poids des usages P2P décentralisés (source : Hadopi – données ComScore<sup>4</sup>)

Un autre courant de pensée privilégie une approche philosophique de la culture dont le partage serait consubstantiel aux droits humains et devrait, dès lors qu'il est désintéressé, être autorisé entre individus.

Il présente une certaine filiation intellectuelle avec l'esprit du « projet de loi sur le droit d'auteur et le contrat d'édition<sup>5</sup> » présenté par Jean Zay en 1936.

Pour ce courant, les « échanges non marchands » ne se limitent pas nécessairement à une seule technologie et se définissent par leur absence d'économie de l'échange effectué.

<sup>4</sup> Calcul effectué par l'Hadopi sur la base de données de mesures d'audience ComScore MMX - Echantillon d'internautes français de 6 ans et plus – Septembre 2013. Catégorie définie par l'Hadopi à partir de 9 services Pair-à-pair.

<sup>5</sup> <http://www.non-droit.org/2012/10/26/projet-de-loi-de-jean-zay-13-aout-1936/>



### 3.2.3 La proposition de « contribution créative » de La Quadrature du Net

Inspirée par cette approche, la proposition de l'association La Quadrature du Net, conceptualisée par l'un de ses fondateurs, Philippe Aigrain<sup>6</sup>, repose sur le principe selon lequel la culture est un bien commun dont le partage non lucratif doit pouvoir se faire de droit. Les mêmes défendent par ailleurs la mise en place d'une contribution financière collective aux conditions d'existence des activités créatives numériques, mais la reconnaissance d'un droit au partage n'est pas subordonnée à la mise en place de cette contribution.

C'est donc logiquement que la proposition de contribution créative s'appuie sur le fondement juridique d'un épuisement des droits étendu (par rapport à son application actuelle) aux droits de reproduction et mise à disposition mais restreint aux activités sans but de profit des individus et non sur le principe d'une compensation du préjudice subi par les titulaires de droits du fait de la diffusion non autorisée de leurs œuvres.

Le bénéfice de ce changement serait limité, a priori, aux échanges décentralisés entre individus et aux services qui les rendent possibles (sites, hébergeurs, etc .) sous réserve qu'ils n'interfèrent pas avec les échanges eux-mêmes à des fins de profit<sup>7</sup>.

Il s'agit là d'un point fondamental : en décorrélant l'usage de la rémunération, la proposition constitue une approche ambitieuse et disruptive de politique culturelle et du droit d'auteur. En cela, elle dépasse le périmètre des travaux engagés par l'Hadopi sur la rémunération proportionnelle du partage.

Elle repose sur la nature évolutive du droit (national comme international) et revendique sa modification pour parvenir à un nouvel équilibre entre l'usage des œuvres et le financement de la création. Elle propose de s'orienter vers une forme de financement mutualisé de la création en contrepartie de la reconnaissance d'un secteur non marchand organisé autour du P2P décentralisé.

En matière économique, elle prévoit une perception fixe d'environ 5 euros par mois et par abonnement acquittée par les ménages abonnés au haut débit et collectée sur les abonnements internet, soit une collecte totale hors exonérations d'environ 1,2 milliards d'euros par an dans le cas de la France et sur une base de 20 millions d'abonnés. Sa valeur évoluerait dans le temps de sorte de s'adapter aux transformations intervenant dans la sphère numérique.

60 à 65 % des montants collectés seraient redistribués aux créateurs des œuvres partagées selon des données fournies par les internautes eux-mêmes, sur la base d'un panel volontaire de l'ordre de 100.000 individus acceptant la transmission de données anonymisées constituant des « indices » de leur intérêt ou appréciation pour des œuvres. 35 à 40 % seraient consacrés au financement de projets de création et d'intermédiaires à valeur ajoutée selon les choix exprimés par les internautes.

---

<sup>6</sup> <http://www.sharing-thebook.com>

<sup>7</sup> La fourniture de moyens aux échanges non marchands (par exemple par des « indexeurs ») serait légale, mais il ne serait pas permis à ces services de faire dépendre la visibilité des contenus ou les conditions du partage pair à pair de paiements de la part des usagers ou des producteurs de contenus.

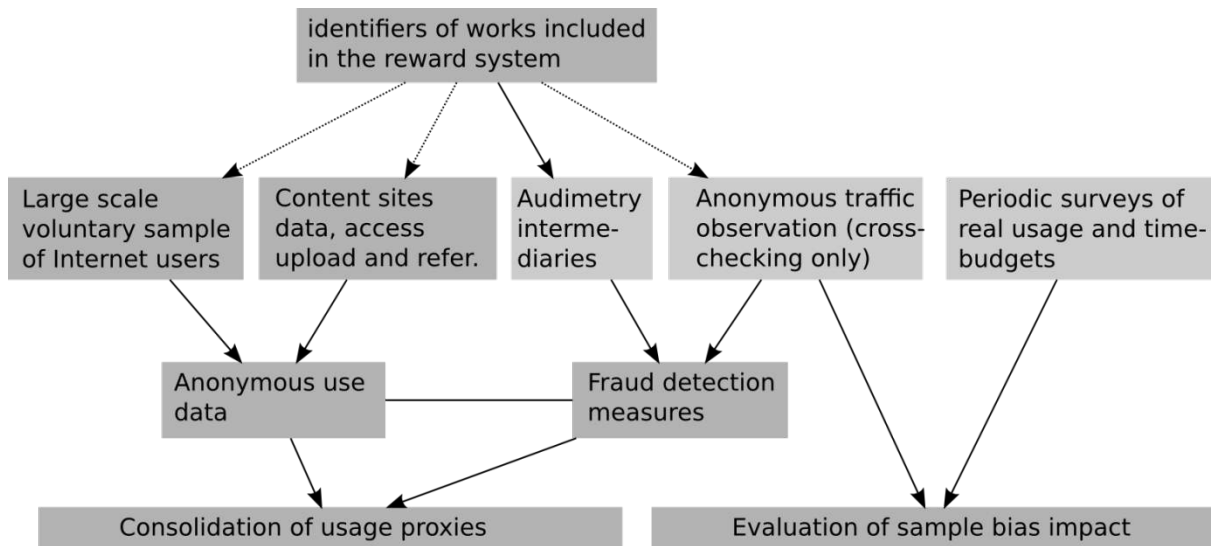


Figure 2 - Schéma de mesure des usages de la Contribution Créative (source : Sharing, Philippe Aigrain)

Pour fonctionner, l'ensemble du dispositif ferait appel à un mécanisme de co-gouvernance de surveillance et de contrôle, impliquant une ou plusieurs agences indépendantes :

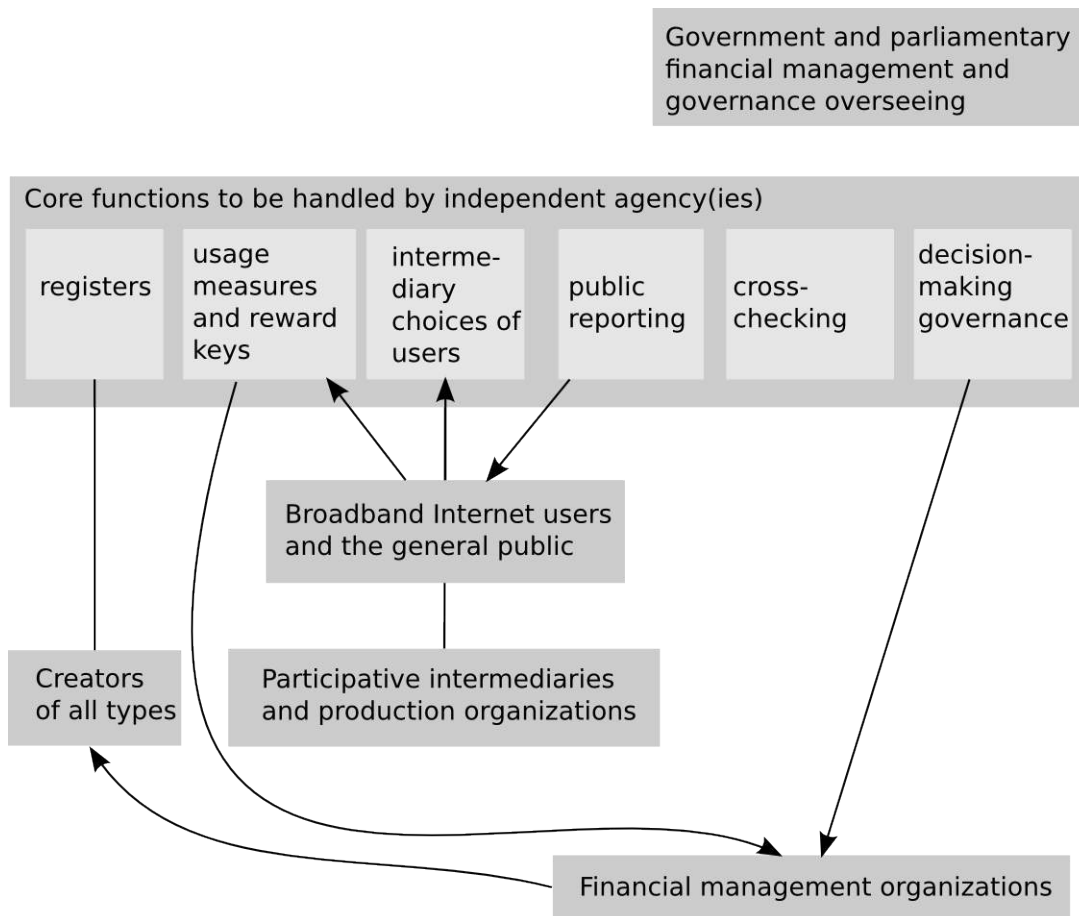


Figure 3 - Schéma d'évaluation des usages de la Contribution Créative (source : Philippe Aigrain)

La difficulté d'obtention de données pour la répartition des sommes collectées a été opposée à toutes les formes de financement contributif répartis en fonction des usages depuis la licence globale. Ce fut

encore le cas lors d'un débat tenu en juin 2014 à l'événement « *Pas Sage en Seine*<sup>8</sup> » entre Lionel Maurel de la Quadrature du Net, Thierry Crouzet, auteur, et le Secrétaire général de l'Hadopi. Le caractère supposé incontournable de cette difficulté justifie le rejet de l'une ou l'autre des propositions par des auteurs tels que Thierry Crouzet, pourtant acquis à la théorie du partage non marchand et de l'échange des œuvres.

La proposition de Contribution Créative tente de prendre en compte cette question d'une façon particulière par le fait que les données collectées par les internautes volontaires et transmises anonymement ne portent pas directement sur leurs usages des œuvres (écoute, visionnement) mais plus généralement sur les signes d'intérêt et d'appréciation qu'ils manifestent dans la sphère publique.

Ces données incluent bien sûr l'entrée en possession d'un fichier numérique par un réseau pair à pair ouvert ou par téléchargement à partir d'un site personnel, mais aussi la mise à disposition, la recommandation, la réutilisation, etc. Les tenants de la Contribution créative estiment que la reconnaissance d'un droit inconditionnel et le caractère non compensatoire de la contribution incitera les internautes à contribuer à son bon fonctionnement, alors que face à une proposition compensatoire de torts supposés, ils risquent d'adopter un comportement de fuite ou de sabotage.

### 3.2.4 Schéma alternatif de distribution des biens culturels

Le fondateur du bureau d'enregistrement Gandi, Laurent Chemla, auteur du livre « *Confessions d'un voleur*<sup>9</sup> » publié en 2002, a eu l'occasion de formaliser une proposition alternative de schéma de distribution des biens culturels au cours des différents échanges conduits avec lui pendant le premier trimestre 2014.

Le schéma repose sur trois piliers :

- l'encadrement légal des offres commerciales (« offre légale ») par une double obligation de conventionnement portant à la fois sur les diffuseurs (tenus de respecter certains engagements d'exposition et de déontologie) et les détenteurs de droits (tenus de donner accès à leurs catalogues à des conditions tarifaires favorisant l'émergence d'un marché complet et diversifié) ;
- l'exclusion des pratiques de partage culturel strictement désintéressées (« non marchand ») du champ des poursuites susceptibles d'être engagées contre leurs auteurs ;
- une régulation des offres ne correspondant ni à l'une ni à l'autre des options précédentes (soit commerciales non conventionnées, soit non strictement désintéressées), correspondant généralement aux sites « *massivement contrefaisants* » tels que mentionnés dans les différents travaux français<sup>10</sup> comme européens<sup>11</sup> sur les approches dites « *follow the money* », et ayant pour finalité de les contraindre à adopter l'une ou l'autre des options ouvertes.

L'ensemble de la mise en œuvre du schéma serait placé sous l'égide de l'autorité publique avec une répartition des tâches séparant le conventionnement des offres commerciales (qui pourrait incomber au CSA) et la régulation des usages (respect du statut désintéressé des usages de partage, régulation des sites non-conventionnés qui pourraient incomber à une Hadopi redessinée).

---

<sup>8</sup> <http://numaparis.ubicast.tv/videos/debat-partage-internet/>

<sup>9</sup> <http://www.confessions-voleur.net/confessions.pdf>

<sup>10</sup> Rapport de Mireille Imbert-Quaretta précité.

<sup>11</sup> Communications de la Commission européenne pour un meilleur respect des droits de propriété intellectuelle dans l'Union européenne et dans les pays tiers – 1<sup>er</sup> juillet 2014

Il est notamment intéressant d'observer certaines convergences entre ce schéma et plusieurs propositions du rapport de Pierre Lescure<sup>12</sup> qui prévoyaient également un conventionnement des offres légales, à la différence près qu'il s'agissait d'un conventionnement volontaire et non légal, et un renforcement de la lutte contre les sites contrefaisants.

Il n'en reste pas moins que la question de l'identification claire par l'utilisateur des outils ou services en ligne reste, à ce stade, une question non résolue et qui doit être abordée (voir 6.2.2 Identification des services en ligne assujettis).

---

<sup>12</sup> Mission « Acte II de l'exception culturelle », « Contribution aux politiques culturelles à l'ère numérique », Pierre Lescure.

#### **4. Analyse et définition du périmètre du dispositif.**

Plusieurs étapes importantes ont été nécessaires au cours de cette première phase de travail afin d'affiner l'étendue des usages que devraient couvrir le dispositif et traduire celui-ci en termes économiques ou juridiques. C'est une difficulté majeure car dès que l'on pense cerner le sujet, un aspect nouveau intervient.

##### **4.1 Compréhension des usages**

Dans le cadre de sa mission d'observation, l'Hadopi a conduit de nombreuses études et travaux de recherche sur l'utilisation des œuvres, licite ou illicite, dont l'analyse transversale fait émerger des éléments déterminants de la compréhension des usages, et donc de la pertinence des dispositifs à envisager.

###### **4.1.1 *La prédominance de la gratuité.***

Les différentes vagues du Baromètre usage, conduit deux fois par an, mettent systématiquement en exergue qu'environ 80% des consommateurs déclarent consommer « le plus souvent ou exclusivement gratuitement » des biens culturels dématérialisés, avec quelques variations selon le bien considéré<sup>13</sup>.

La gratuité n'est pas synonyme d'illicéité, ni même d'absence de rémunération. Les travaux de recherche sur YouTube<sup>14</sup> ont notamment parmi de mettre en exergue, en 2013, qu'un tiers des clips musicaux non-officiels présentaient des liens vers des plateformes d'achat. Par ailleurs, des travaux plus récents menés sur la façon dont est composé le panier moyen de dépenses culturelles des consommateurs ont permis d'identifier qu'une consommation gratuite pouvait, dans certains cas, donner lieu à un acte d'achat.

Ainsi, si 12% des internautes Français ont accédé gratuitement à des livres/BD numériques, 42% de ceux qui ont consommé des livres/BD numériques gratuitement déclarent avoir l'intention d'acheter ultérieurement au moins un des ouvrages qu'ils ont consommé gratuitement. Ce taux est de 37% pour ceux qui ont écouté de la musique gratuitement, mais chute à 29% pour ceux qui ont accédé gratuitement à des films et 27% pour ceux qui ont visionné/téléchargé gratuitement des séries TV<sup>15</sup>.

Il n'en reste pas moins que du point de vue du consommateur, le principe de la gratuité semble ancré dans ses habitudes. Lorsque les consommateurs qui déclarent n'avoir jamais payé pour consommer un bien culturel dématérialisé sont interrogés sur leur intention de le faire à l'avenir, 68% répondent qu'ils n'y sont pas disposés<sup>16</sup>. Ce refus est plus marqué auprès des 18-24 ans (75% de non).

Enfin, lorsque l'on s'intéresse à la façon dont les consommateurs évaluent l'offre légale sur Internet, le prix jugé trop élevé par 81% des internautes<sup>17</sup>, est systématiquement le critère jugé le plus sévèrement, quand bien même l'offre légale est jugée satisfaisante par 65% d'entre eux, impactant directement l'attractivité de l'offre. Si la cherté est pratiquement systématiquement critiquée par les consommateurs,

---

<sup>13</sup> Hadopi - Baromètre Usage BU5 - mai 2014

<sup>14</sup> Hadopi - Qualification et quantification des contenus sur YouTube – mars 2013

<sup>15</sup> Hadopi - Pratiques sur Internet et Dépenses Culturelles, utilisant la technique des carnets de consommation en ligne auprès de 2101 internautes français âgés de 15 ans et plus – juin 2014

<sup>16</sup> Hadopi - Volume de Consommation des Biens et Services Culturels Dématérialisés - avril 2013.

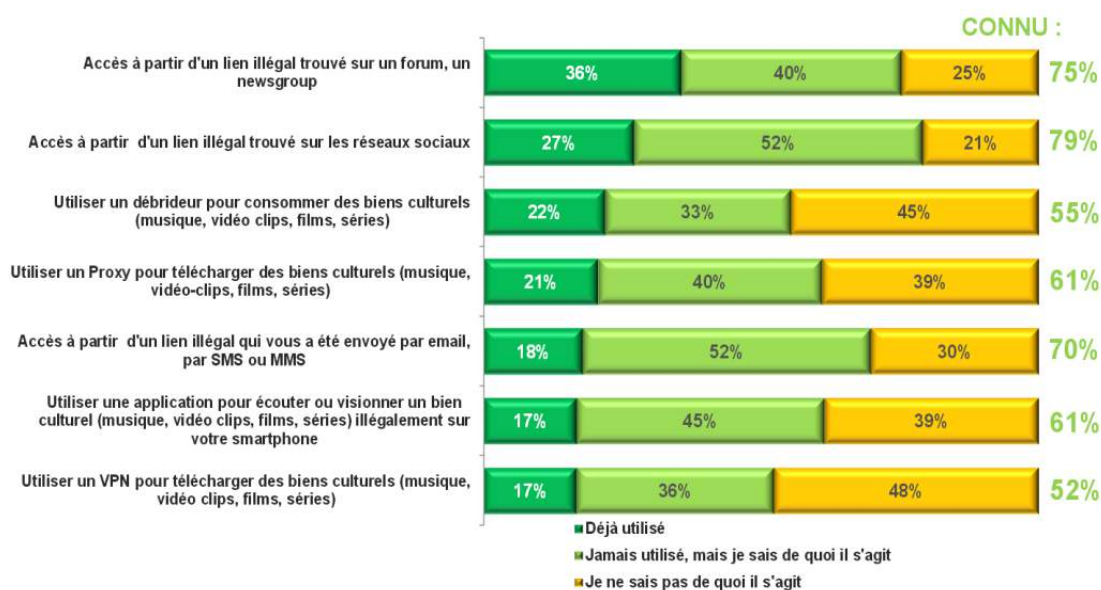
<sup>17</sup> Hadopi DREV – Baromètre de l'offre légale – 3<sup>e</sup> vague barométrique – juin 2014

quelque soit le bien visé, il paraît évident que l'existence d'une offre gratuite, notamment illicite, impacte leur perception du coût des biens, et par la suite, leurs pratiques.

#### 4.1.2 L'étendue des usages illicites et leurs évolutions

Parmi ces pratiques gratuites, on identifie naturellement plusieurs pratiques illicites. Les ¾ des consommateurs de musique de films, ou de séries déclarent qu'il est facile d'accéder de manière illicite à des biens culturels sur Internet, ce constat étant encore plus marqué auprès des consommateurs illicites et des 15-24 ans.

Et de fait, les usages illicites possibles sont variés et connus des utilisateurs : forum, newsgroup, réseaux sociaux, débrideurs, VPN, etc.



Base consommateurs illégaux

Figure 4 - Techniques d'accès ayant déjà été utilisées pas les consommateurs ayant des pratiques illicites<sup>18</sup>

On remarque par ailleurs que ces méthodes évoluent relativement rapidement et se renouvèlent. Si l'utilisation des forums et des newsgroups date (65% l'utilisent depuis plus d'un an), l'utilisation d'applications pour écouter ou visionner illégalement un bien culturel sur un smartphone émerge de façon significative depuis moins d'un an, comme l'utilisation de liens trouvés sur les réseaux sociaux par exemple.

<sup>18</sup> Hadopi – Stratégies d'accès aux œuvres dématérialisées – novembre 2013

## Ancienneté d'utilisation des autres pratiques d'accès par les consommateurs illicites

- La pratique la plus ancienne fait appel à des liens trouvés sur des forums ou des Newsgroups. On notera la montée en puissance du téléchargement/visionnage en mobilité sur Smartphone et de l'utilisation du VPN depuis moins d'1 an.

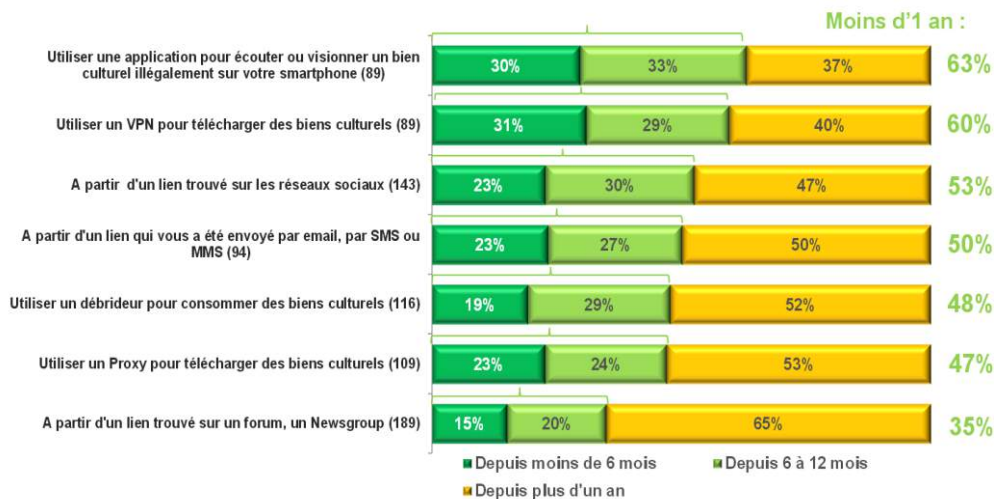


Figure 5 - Ancienneté des pratiques utilisées pas les consommateurs ayant des usages illicites<sup>19</sup>

Ces observations confrontent ainsi la diversité et la rapidité d'évolutions des pratiques illicites aux moyens mis en œuvre pour les réduire, parfois beaucoup plus rigides.

### 4.1.3 Les motivations à consommer légalement.

Il apparaît cependant que le souhait d'être en conformité avec la loi reste la première motivation des consommateurs à consommer de façon légale.



Figure 6 - Top 3 des raisons de consommer de manière légale auprès des internautes français<sup>20</sup>

<sup>19</sup> Hadopi – Stratégies d'accès aux œuvres dématérialisées – novembre 2013

De même, lorsque l'on s'intéresse plus généralement aux critères de choix des consommateurs recherchant un bien culturel, la légalité apparaît juste après la gratuité – qui conserve néanmoins une avance significative. Pour la musique par exemple, si la gratuité est le premier critère de choix pour 28% des consommateurs, la légalité l'est pour 14% d'entre eux<sup>21</sup>.



Figure 7 - Critères de choix de consommation musicale en ligne

Enfin, une démarche qualitative conduite auprès des jeunes consommateurs (15-24 ans) avait permis d'identifier que si les 18-21 ans manifestaient une certaine indifférence au droit d'auteur, voire une certaine « fierté » à ne pas le respecter, la plus jeune génération (15-18 ans) y était beaucoup plus sensible, disposée à manifester sa volonté de consommer légalement - sous réserve toujours, d'avoir des moyens financiers suffisants<sup>22</sup>.

Ces constats tendent à indiquer qu'il existe bel et bien une place pour des dispositifs visant à orienter les consommateurs vers des pratiques légales.

#### 4.2 Finalité du dispositif.

Bien que présenté très tôt comme un dispositif visant à corriger un transfert de valeur déséquilibré au détriment des titulaires de droits, celui-ci a parfois été compris comme ayant pour finalité la légalisation de toutes les pratiques de partage des œuvres sur les réseaux électroniques.

Il s'agit là d'une inversion de finalité, qui occulte en outre le caractère conditionnel de la légalisation, qui ne peut opérer que si les services qui permettent le partage s'acquittent de la rémunération ou en sont exonérés se situant sous un certain seuil (Voir 5.2.1 Identification des débiteurs).

<sup>20</sup> Hadopi - Baromètre Usage BU5 - mai 2014

<sup>21</sup> Hadopi – Stratégies d'accès aux œuvres dématérialisées – novembre 2013

<sup>22</sup> Hadopi - "Digital Natives" (15/24 ans) – février 2013



De nombreuses mises au point ont été nécessaires pour inscrire le travail dans sa véritable finalité, orientant de fait la réflexion dans le sens de la correction du transfert de valeur, ayant comme conséquence – mais uniquement comme conséquence – la légalisation conditionnelle pour les internautes.

En effet, bien au delà du point sémantique, les travaux ont montré que la parfaite appréhension de leur finalité était strictement nécessaire à la construction des différentes hypothèses abordées et impactait profondément les options retenues, ou rejetées.

#### 4.3 Intermédiaires : élaboration d'une abstraction du partage

Les travaux engagés ont très tôt mis en évidence le besoin d'identifier clairement, et de définir, les intermédiaires susceptibles d'être assujettis au dispositif, en particulier eu égard à leur nombre comme à leurs différences de modèle technique. Le principe de neutralité des usages couverts par la rémunération et l'objectif de réfléchir à un dispositif qui pourrait s'appliquer aux nouveaux usages, impliquait d'avoir une vision claire des différents types d'intermédiation intervenant pour permettre les actes de partage. L'objectif était ainsi de proposer une **description** générale du partage d'œuvres sur internet qui soit, autant que possible, indépendante des différentes techniques de partage et de leur évolution.

Deux étapes ont été nécessaires.

La première étape a consisté en une **cartographie** des intermédiaires construite à partir des usages. Le document a été publié en juillet 2013 (annexe 1).

Sur cette base, la seconde étape a consisté en l'élaboration d'une **abstraction** des fonctions de ces différents intermédiaires, de sorte de les organiser et les différencier par leurs points communs et leurs différences.

**Cette abstraction permet de mettre en évidence la grande diversité des intermédiaires impliqués dans le partage et la difficulté de trouver un dénominateur commun entre eux qui permette à la fois d'asseoir le principe de leur obligation de paiement et de tenir compte de leur rôle plus ou moins actif dans les actes de partage.**

Cette abstraction a été réalisée à partir des différents cas d'usages actuels<sup>23</sup> et identifie deux types de partage (partage synchrone et partage asynchrone). Pour chacun de ces types, les différentes entités impliquées peuvent être catégorisées en fonction des actes qu'elles effectuent ou permettent d'effectuer, ce au-delà des différents usages ressortissant aujourd'hui du partage synchrone ou asynchrone.

L'abstraction doit être comprise comme une catégorisation de tous les acteurs impliqués dans le partage sur les réseaux et non comme une liste des acteurs susceptibles d'être envisagés en tant que débiteurs de la RPP.

Des quelques cas d'usages présentés en annexe 1, il émerge, si l'on se place du point de vue des utilisateurs, deux types de partage de contenus :

Le premier type de partage est celui où l'utilisateur qui partage le contenu n'a plus besoin d'être connecté au moment où les autres utilisateurs consomment le contenu. Dans ce type de partage, la

---

<sup>23</sup> Voir 7 ANNEXE 1 - Usages existants en matière de partage, acteurs impliqués et actes réalisés

mise à disposition du contenu partagé passe nécessairement par un dépôt de ce contenu sur ce que l'on appellera dans la suite de ce document un « point de dépôt ». Les points de dépôt stockent au moins une copie des contenus mis en partage. Les cyberlockers, les serveurs FTP, les serveurs newsgroup sont des exemples de points de dépôt (cf. annexe 1).

Les utilisateurs qui veulent consommer le contenu se connectent ensuite au point de dépôt sur lequel est stockée une copie du contenu et consomment cette copie. L'utilisateur qui a partagé le contenu consommé n'a pas à être connecté au point de dépôt pendant sa consommation par d'autres internautes. Le téléchargement du contenu ou son visionnage/écoute en streaming sont des exemples de mode de consommation (cf. annexe 1).

Les utilisateurs désirant consommer le contenu doivent donc trouver le point de dépôt où se trouve stocké la copie du contenu. Pour cela, les utilisateurs suivent un ensemble d'indications que nous regrouperons dans le reste du document sous le terme « balises ». Ces balises peuvent être un mail, un lien, un message sur un réseau social, un message de messagerie instantanée (cf. annexe 1).

### **Nous appellerons ce type de partage, partage asynchrone.**

Le second type de partage est celui où les utilisateurs qui partagent le contenu doivent être connectés au moment où les autres utilisateurs consomment le contenu. Dans ce type de partage, les utilisateurs partagent le contenu entre eux et chaque utilisateur impliqué dans le partage en possède une copie (ou une portion de copie) et permet la consommation directe de cette copie par les autres utilisateurs. Tous ces utilisateurs se retrouvent autour d'un « point de rendez-vous ». Les points de rendez-vous ne stockent pas de copie du contenu mais seulement toutes les données nécessaires pour mettre en relation les utilisateurs désirant participer au partage. Les trackers BitTorrent, la DHT Kademia, les serveurs de messagerie instantanée sont des exemples de points de rendez-vous (cf. annexe 1).

De la même façon que les utilisateurs impliqués dans un partage asynchrone doivent suivre des indications pour trouver les points de dépôt, les utilisateurs désirant s'impliquer dans le partage de contenu doivent, pour ce type de partage, suivre des indications diverses pour trouver le point de rendez-vous. Nous regrouperons également sous le terme « balises » ces indications. Ces balises peuvent être un fichier .torrent, un lien http, un message sur un réseau social, un message de messagerie instantanée (cf. annexe 1).

### **Nous appellerons ce type de partage, partage synchrone.**

De ces constatations nous déduisons l'abstraction suivante qui identifie, au-delà des différents cas d'usages, deux types de partage :

- . le partage synchrone ;
- . le partage asynchrone.

Les 2 tableaux qui suivent appliquent cette abstraction du partage (asynchrone, synchrone), pour chaque cas de partage concerné (cyberlocker, P2P...) à chacun des acteurs impliqués (internaute qui uploadé un contenu, cyberlocker...).

### 4.3.1 Partage asynchrone

#### Entités

Quatre types d'entités interviennent systématiquement dans le partage asynchrone d'un contenu :

- Les expéditeurs (souvent uniques) : internautes déposant le contenu sur le point de dépôt.
- Le point de dépôt : entité stockant le contenu déposé par les expéditeurs en vue d'un accès par les destinataires.
- Les balises (actives ou passives) : entités indiquant où se trouve le point de dépôt permettant l'accès au contenu ou entités indiquant où se trouve une autre balise (définition récursive). La balise est considérée active si elle est construite à dessein et passive si elle est construite par effet de bord/par un mécanisme automatique.
- Les destinataires : internautes accédant au contenu à partir du point de dépôt.

Une cinquième entité peut également intervenir :

- Les adjuvants : entités non nécessaires au partage mais offrant des services qui soit facilitent le partage (ex : multi-uploader, débrideur, etc.) soit permettent de dévoyer le mode de consommation initialement prévu dans le partage (ex : stream-ripper<sup>24</sup>, etc.). Les premiers seront appelés adjuvants de confort et les second adjuvants de détournement.

#### Principe

Il existe 4 étapes successives dans un partage asynchrone :

- 1) Les expéditeurs déposent le contenu sur un point de dépôt.
- 2) Les expéditeurs peuvent activement créer des balises. Des balises peuvent également se créer passivement.
- 3) Les destinataires suivent les balises pour trouver le point de dépôt.
- 4) Les destinataires consomment le contenu depuis le point de dépôt.

Usage	Expéditeur	Balises	Point de dépôt	Destinataire	Adjuvants
<b>Utilisation de cyberlockers/services envois de gros fichiers</b>	Internaute	- Annuaire de liens (active) - Protecteur de liens (active) - Moteur de recherche générique (passive) - Mail (active) - Réseau social (active)	- Cyberlocker - Plateforme Streaming - Service d'envois de fichiers	Internaute	- Multi-uploader (confort) - Logiciel gestionnaire de téléchargements <sup>25</sup> (confort) - Débrideur (confort)

<sup>24</sup> Les logiciels de stream ripping permettent d'effectuer une copie pérenne d'un contenu diffusé en streaming.

<sup>25</sup> Un tel logiciel permet au destinataire d'optimiser ses téléchargements des fichiers depuis un site web. Par exemple, un tel logiciel pourra permettre une reprise d'un téléchargement là où il été interrompu à la suite d'une mise sur pause ou d'une coupure de courant.

<b>Utilisation d'un serveur FTP/Cloud</b>	Internaute	Forum dédié (active)	Serveur FTP/Cloud	Internaute	<Aucun>
<b>Utilisation de plateformes UGC/sites de streaming</b>	Internaute	- Annuaire de liens (active) - Protecteur de liens (active) - Moteur de recherche générique (passive) - Mail (active) - Réseau social (active)	- Plateforme UGC - Plateforme de streaming	Internaute	- Stream ripper (contournement) - Multi-uploader (confort) - Débrideur (confort)
<b>Utilisation des newsgroup</b>	Internaute	- Forum dédié (active) - Moteur de recherche générique (passive)	Serveur Usenet	Internaute	<Aucun>

Tableau 1 - Exemples de partage asynchrones

#### 4.3.2 Partage synchrone

##### Entités

Quatre types d'entités peuvent intervenir dans le partage synchrone d'un contenu :

- Les introduceurs : internautes initialisant le partage synchrone.
- Le point de rendez-vous : entité référençant les internautes en train de partager le contenu.
- Les balises : entités indiquant où se trouve le point de rendez-vous permettant le partage du contenu ou entité indiquant où se trouve une autre balise (définition récursive). La balise est considérée active si elle est construite à dessein et passive si elle est construite par effet de bord ou par un mécanisme automatique.
- Les mutualistes : internautes partageant les contenus entre eux.

Une cinquième entité pourrait également intervenir :

- Les adjuvants : entités non nécessaires au partage mais offrant des services qui soit facilitent le partage (ex : multi-uploader, débrideur, etc.) soit permettent de dévoyer le mode de consommation initialement prévu dans le partage (ex : stream-ripper<sup>26</sup>, etc.). Les premiers seront appelés adjuvants de confort et les seconds adjuvants de détournement.

##### Principe

- Les introduceurs initialisent un point de rendez pour le partage d'un contenu.
- Les introduceurs peuvent activement créer des balises. Des balises peuvent également se créer passivement.
- Les mutualistes suivent les balises et trouvent les points de rendez-vous où se retrouvent tous les mutualistes du contenu

<sup>26</sup> Les logiciels de stream ripping permettent d'effectuer une copie pérenne d'un contenu diffusé en streaming.

. Les mutualistes partagent entre eux le contenu.

Les introducteurs doivent être les premiers mutualistes afin d'initialiser le partage.

Usage	Introduceur	Balises	Point de rendez-vous	Mutualistes	Adjuvants
Utilisation d'un réseau P2P avec recherche centralisée (ex : BitTorrent)	Internaute	- Site du tracker (active) - Site du serveur (active) - Moteur de recherche générique (passive)	- Tracker - Serveur central	Internaute	--
Utilisation d'un réseau P2P avec recherche décentralisée (ex : Kademia)	Internaute	- Index distribué (passive)	- DHT <sup>27</sup>	Internaute	--
IRC	Internaute	--	- Canal IRC	Internaute	--
Messagerie instantanée	Internaute	--	- Service de messagerie	Internaute	--

Tableau 2 - Exemples de partages synchrones

#### 4.4 Notion de partage.

La construction d'une définition du partage susceptible à la fois d'englober l'ensemble des usages visés, et la précision juridique qui doit présider à toute perspective de rédaction législative, a demandé plusieurs sessions de travail et de réflexion autour des multiples possibilités existantes.

L'IDRP de Nantes a commencé un travail préparatoire de définition et de précision des usages en matière de partage, lesquels constituent le périmètre de la rémunération. Il a été proposé à ce stade que ces usages soient les partages « non lucratifs », qui ne procurent pas un gain financier aux internautes impliqués.

A ce stade, la définition suivante a été arrêtée, caractérisant le « partage » qui pourrait être légalisé avec la mise en place de la rémunération comme « **tout acte par lequel une personne physique reproduit, représente ou communique au public sur un réseau de communications électroniques un objet protégé par un droit d'auteur et/ou un droit voisin, sans l'autorisation des titulaires desdits droits et sans avoir l'intention de réaliser un gain financier** ».

On remarque en particulier que :

. sont visés les utilisateurs « personnes physiques », pour exclure du dispositif tout partage effectué par une personne morale et exclure notamment les hypothèses où ce serait, par exemple, les sites ou services qui sont eux-mêmes à l'initiative des communications au public de contenus protégés ;

<sup>27</sup> Distributed Hash Table (table de hachage distribuée) voir [https://fr.wikipedia.org/wiki/Table\\_de\\_hachage\\_distribuée](https://fr.wikipedia.org/wiki/Table_de_hachage_distribuée)

- . sont visés les actes réalisés à titre non lucratif par les personnes physiques. Sont ainsi exclus les cas dans lesquels le partage permet à l'internaute de réaliser un gain financier direct (communication de l'œuvre en contrepartie du versement d'une somme d'argent) ou indirect (rémunération en fonction des revenus générés par la publicité par ex.), en revanche devraient pouvoir être pris en compte les hypothèses où le partage est effectué en contrepartie d'un avantage non financier (par exemple, possibilités de téléchargement plus importantes pour les internautes qui mettent le plus à disposition) ainsi que les hypothèses où l'internaute qui accède à l'œuvre verse une rémunération au service qui lui offre cet accès ;
- . sont visés à la fois les actes de reproduction, représentation et communication au public, qui englobent les différentes dimensions d'application du droit d'auteur et des droits voisins ;
- . est visée l'absence d'autorisation des titulaires de droits concernés, ce qui exclut toute application du dispositif dans des cas de diffusion autorisée, qu'elle soit commerciale ou non (cas des licences creative commons par exemple).

Il est précisé que cet acte de partage serait autorisé par la loi et légaliserait la pratique des internautes uniquement lorsqu'il est réalisé grâce à un service qui s'acquitte de la RPP ou qui en est exonéré. Il s'agit là d'une limitation volontaire dans la mesure où l'ensemble de la construction législative ne s'applique qu'à ce cas spécifique.

## **5. Etat d'avancement des travaux.**

### **5.1 Modélisation économétrique - INRIA**

Les travaux de modélisation économétrique en collaboration avec le laboratoire Regularity de l'INRIA Saclay ont pour objectif d'élaborer un modèle mathématique permettant d'évaluer l'impact économique de la RPP sur l'écosystème de la consommation de biens culturels sur Internet.

Le modèle a été élaboré à partir du modèle présenté en 2005 par Nicolas Curien & François Moreau du Laboratoire d'Econométrie du Conservatoire National des Arts et Métiers dans l'article « The Music Industry in the Digital Era: Towards New Business Frontiers?<sup>28</sup> ».

Le modèle présenté par Curien et Moreau, bien qu'appliqué à l'industrie de la musique, se généralise aux industries de la culture où cohabitent une offre légale et une offre via intermédiaire « passager clandestin », dont la consommation dépend des paramètres de préférence des consommateurs. La particularité de notre approche consiste à introduire la RPP comme la variation d'un paramètre.

Le modèle développé par Regularity comporte des aspects plus techniques, concernant par exemple le calcul exact des profits ainsi que la prise en compte de la répartition des utilisateurs dans le carré des figures 10 et 11.

#### *5.1.1 Principe du modèle*

Pour une œuvre donnée face à un utilisateur donné, il y a trois cas possibles :

- . elle n'est pas consommée (« Non consommation ») ;
- . elle est consommée sur une plateforme légale (« Consommation directe ») ;

<sup>28</sup> <http://www.ncurien.fr/images/PDF/music-industry-journal-media-economics.pdf>

- elle est consommée via un intermédiaire qui n'est pas une plateforme légale, et qui serait susceptible de s'acquitter de la RPP (« Consommation intermédiaire »).

La question qui se pose est de savoir comment l'introduction de la RPP (consommation intermédiaire) pourrait modifier la consommation directe et la non-consommation. L'introduction de la RPP aura en effet un impact sur la façon dont les utilisateurs vont consommer (influence éventuelle du caractère légal ou de la gratuité par exemple), ainsi que sur les revenus que ces consommations vont engendrer (variation des prix de la publicité par exemple) et donc, sur leur assiette.

**L'objet du travail conjoint avec l'INRIA est de décrire ce changement d'assiette et les conséquences sur les revenus sous forme mathématique. Il s'agit notamment de formaliser les variations des recettes de chaque agent, intermédiaires et plateformes légales, en fonction de paramètres reflétant les préférences des consommateurs et du marché.**

### 5.1.2 Mécanique du modèle

Dans la lignée du modèle proposé par Curien et Moreau, les consommateurs sont représentés sur deux échelles<sup>29</sup>, comprises en 0 et 1, sans pertes de généralités :

- en fonction de leur « disposition à consommer » (qui peut varier selon le prix – monétaire ou autre – qu'ils sont prêts à mettre pour consommer un bien culturel dématérialisé et surtout selon leur appétence pour la culture) ;
- en fonction de leur « aversion à la consommation via les intermédiaires », qui ne sont pas des plateformes légales. A cet égard, le Baromètre Usage 5 (mai 2014) permet d'identifier plusieurs critères orientant les choix des consommateurs. Ainsi l'aversion est propre à chaque consommateur et repose elle-même sur une série de paramètres dont la simple connaissance des intermédiaires, mais aussi la peur des virus et des contenus indésirables, le désir de conformité avec la loi, le désir de soutenir les créateurs, etc.

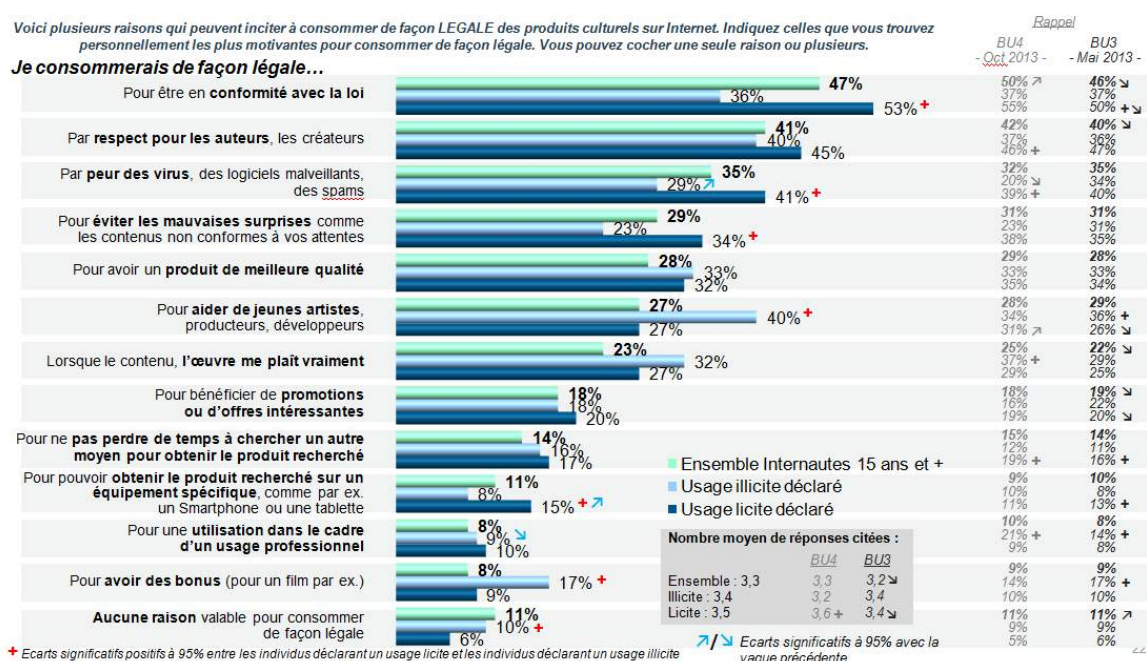


Figure 8 - Critères d'orientation des choix de consommation (source Hadopi - Baromètre Usage BU5 - mai 2014)

<sup>29</sup> Il s'agit d'un modèle type double différenciation.

Cette approche est représentée Figure 9 ci-dessous qui illustre 4 consommateurs types et se lit de la façon suivante :

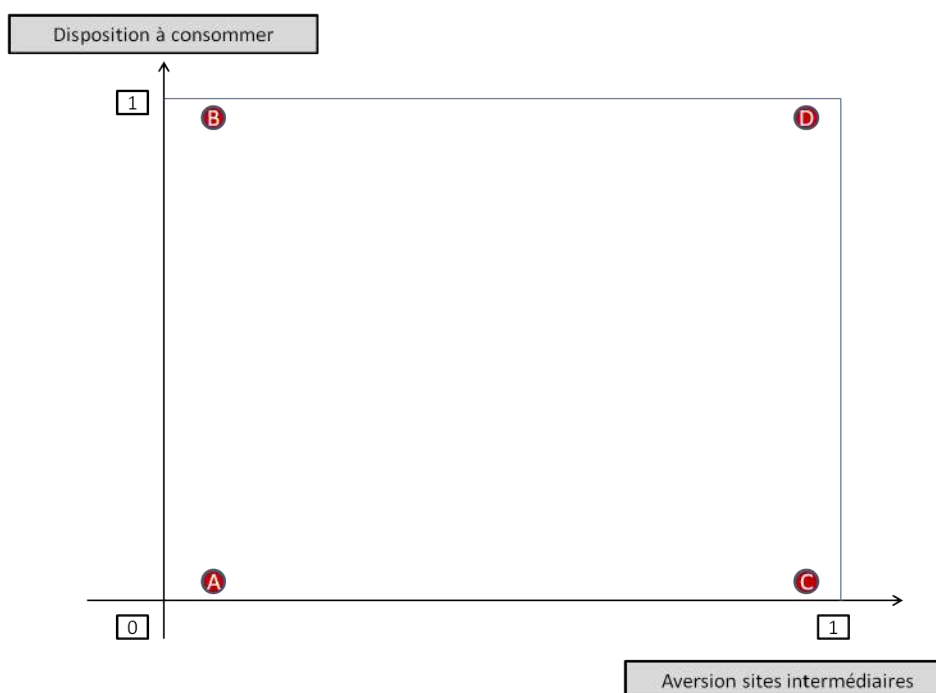


Figure 9 - Modélisation économétrique - préférences des individus.

- . Un consommateur [A] qui a une disposition à consommer faible et une aversion aux intermédiaires faible. (ex : « **Je ne suis pas fan** de la consommation de biens culturels et **je n'ai pas de réticences** à aller sur les sites intermédiaires»).
- . Un consommateur [B] avec une disposition à consommer forte et une aversion aux intermédiaires faible. (ex : « **J'adore** consommer des biens culturels et **je n'ai pas de réticence** à aller sur les sites intermédiaires»).
- . Un consommateur [C] avec une disposition à consommer faible et une aversion aux intermédiaires forte. (ex : « **Je ne suis pas fan** de la consommation de biens culturels et **j'ai des réticences** à aller sur les sites intermédiaires»).
- . Un consommateur [D] avec une disposition à consommer forte et une aversion aux intermédiaires forte. (ex : « **J'adore** consommer des biens culturels et **j'ai des réticences** à aller sur les sites intermédiaires»).

Ainsi, étant donné l'écosystème numérique auquel sont confrontés les consommateurs (ex : nature des sites intermédiaires) et les paramètres de marché (ex : prix), nous pouvons définir deux seuils qui vont caractériser le type de consommation en fonction de préférences (disposition à consommer et aversion aux sites intermédiaires) des consommateurs. L'approche adoptée est illustrée Figure 10.



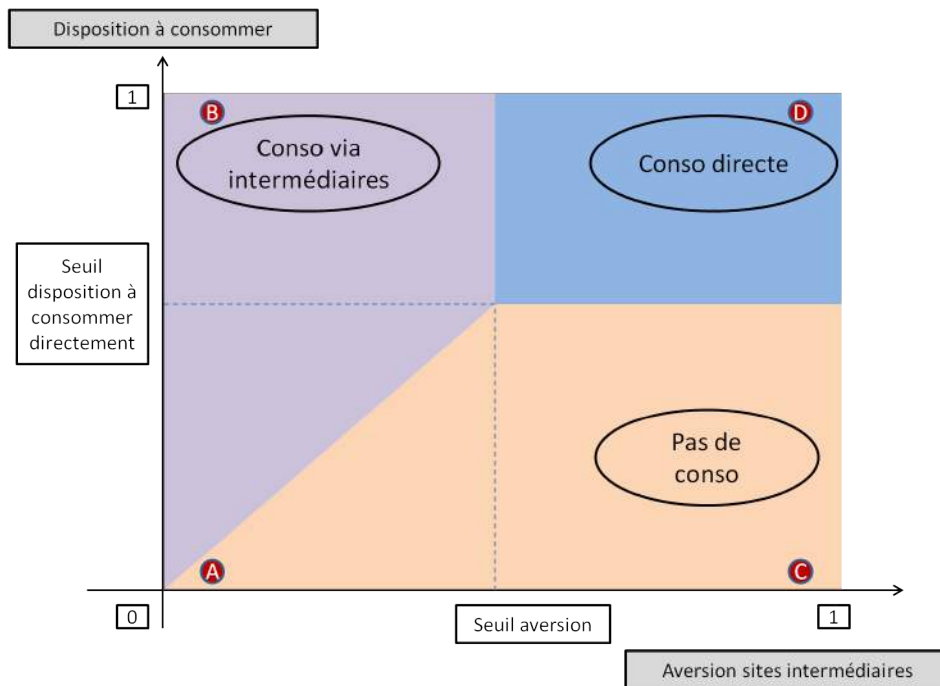


Figure 10 - Modélisation économétrique - préférences des individus, seuils et consommations.

Le seuil d'aversion aux sites intermédiaires définit la disposition du consommateur à accéder aux sites intermédiaires. Plus précisément :

- Si son aversion aux sites intermédiaires est inférieure au seuil, il décide de consommer via un intermédiaire ou de ne pas consommer. C'est le cas des consommateurs [A] et [B].
- Si son aversion aux sites intermédiaires est supérieure au seuil, il décide de consommer via les plateformes directes ou de ne pas consommer. C'est le cas des consommateurs [C] et [D].

Le seuil de disposition à consommer directement définit le moment où un consommateur qui n'envisage pas de recourir aux sites intermédiaires, va décider de consommer directement ou non. Si son aversion aux sites intermédiaires est *supérieure* au seuil d'aversion aux sites intermédiaires :

- **ET** que sa disposition à consommer est *supérieure* au seuil de disposition à consommer, il décide de consommer l'œuvre directement. C'est le cas du consommateur [D].
- **ET** que sa disposition à consommer est *inférieure* au seuil de disposition à consommer, il décide de ne pas consommer. C'est le cas du consommateur [C].

Dans le cas d'un utilisateur qui décide de ne pas consommer directement, ce même seuil (de disposition à consommer) va influencer sur le choix de consommer via les sites intermédiaires ou de ne pas consommer. Ainsi, si son aversion aux sites intermédiaires est *inférieure* au seuil d'aversion aux sites intermédiaires

- **ET** que sa disposition à consommer est *faible*<sup>30</sup>, il ne consomme pas. C'est le cas du consommateur [A]

<sup>30</sup> Plus précisément par rapport au segment [(0,0) ; (seuil disposition, seuil aversion)].

- . **ET** que sa disposition à consommer est *forte*, il consomme via un intermédiaire. C'est le cas du consommateur [B].

Ainsi, dans le cadre retenu :

- . si un individu décide de ne pas recourir aux sites intermédiaires, seule sa disposition à consommer, supérieure ou inférieure au seuil, va dicter s'il va consommer directement ou non ;
- . alors que pour un individu qui décide de ne pas recourir aux sites directs, sa décision de consommer via l'intermédiaire ou non dépend de son aversion à ces sites et de sa disposition à consommer conjointement. Plus son degré d'aversion aux sites intermédiaires s'accroît, plus sa disposition à consommer doit être élevée pour qu'il décide de consommer via l'intermédiaire.

La question qui se pose est de savoir comment l'introduction de la RPP modifie les surfaces représentées :

- . orange, il n'y a pas de consommation ;
- . bleue, il y a consommation via une plateforme identifiée en amont comme légale ;
- . violette, il y a consommation via un autre intermédiaire.

Le modèle proposé en collaboration avec l'INRIA suppose que la mise en place de la RPP va « déplacer » le seuil d'aversion aux intermédiaires (« *ils sont connus, ils sont légaux, j'ai moins peur d'être hors la loi, moins peur des virus* », etc.) et donc augmenter la surface de « consommation ». Cette situation est représentée dans la Figure 11.

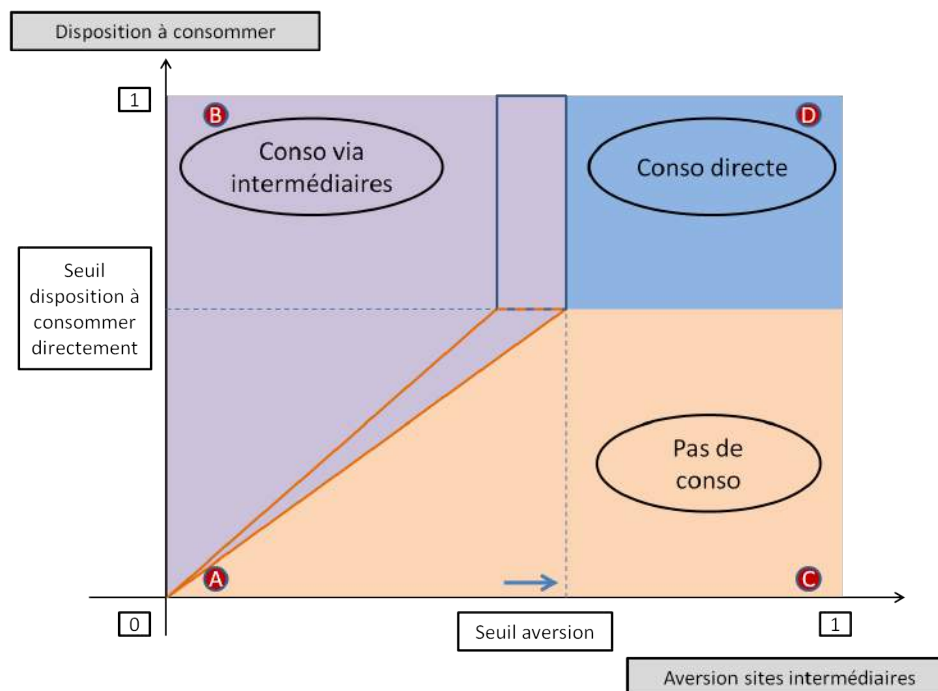


Figure 11 - Modélisation économétrique – évolution de la surface de consommation.

Il s'agit alors de se poser la question de savoir dans quelle mesure l'introduction de la RPP diminue le recours aux plateformes précédemment identifiées comme légales et augmente la consommation quel qu'en soit le support.

Ainsi, lorsqu'il sera possible d'intégrer les données réelles des marchés (revenus de la consommation directe, revenus de la publicité, revenus des abonnements, etc.), l'intérêt du modèle sera de permettre la recherche de seuils permettant d'aboutir à une solution « gagnant-gagnant ».

## 5.2 Analyse juridique – IRDP Nantes

La mission confiée à l'institut de recherche en droit privé de l'université de Nantes vise à vérifier la faisabilité, ou non, de l'inscription en droit national d'un dispositif de rémunération proportionnelle du partage.

En parallèle de la clarification de la notion de partage déjà évoquée (cf 4.4), il a fallu s'attacher à identifier les débiteurs concernés par la RPP (intermédiaires cités supra 4.3), et ensuite explorer les différentes options de création d'une telle rémunération. Enfin, les questions de constitutionnalité comme d'application du droit national à des entreprises internationales ont également été abordées.

### 5.2.1 *Identification des débiteurs*

L'identification des débiteurs rencontre plusieurs difficultés conséquentes :

1. Le périmètre des intermédiaires assujettis. La diversité des intermédiaires suppose d'emblée la définition d'un périmètre très large recouvrant en tout ou partie des intermédiaires définis dans l'abstraction en annexe. **Si ce périmètre n'est pas différent par nature de celui de la lutte contre le piratage, il pose le problème de l'inscription dans la loi d'un principe général d'assujettissement d'une large partie des acteurs du web.**

A cet égard, si le périmètre des intermédiaires assujettis doit être défini de façon large, on doit garder en tête la volonté d'exclure certains acteurs et en particulier les FAI, pour la raison que leur modèle économique ne repose pas ou ne poursuit pas comme objectif le partage des œuvres entre individus.

Ainsi, la définition des débiteurs de la RPP dans la loi doit donc prendre en compte à la fois l'objectif d'une définition large des débiteurs de la RPP et la nécessité pourtant d'affûter suffisamment cette définition pour ne pas y inclure des intermédiaires qui ne devraient pas y être assujettis.

2. La prise en compte d'un seuil plancher pour le paiement de la RPP. Le principe général est d'assujettir tout service en ligne ayant pour objet voire pour effet de permettre l'usage du partage d'œuvres sans l'autorisation des titulaires de droits.

Ceux de ces services qui en tirent un avantage économique sont redevables, ceux qui n'en tirent aucun ou si cet avantage est inférieur au seuil plancher sont exonérés. Dans les deux cas, les usages sont légalisés. Mais il faut traduire cette question du seuil dans la loi et traiter la question de sa mise en oeuvre.

L'existence de ce seuil plancher ne change pas la finalité du dispositif. Il traduit en effet deux objectifs :

- . ne pas induire des frais de recouvrement de la rémunération qui seraient supérieurs aux sommes susceptibles d'être perçues ;

- . ne pas discriminer entre les différents assujettis suivant leur modèle économique et les revenus qu'ils tirent du partage.

Pour exemple, pourraient se trouver exonérés de la rémunération les sites web non lucratifs ou les acteurs qui tirent de faibles revenus du partage tels que les services de webmail.

Ces difficultés sont d'autant plus importantes que la précision, la clarté et l'équité des critères d'identification des débiteurs inscrits dans la loi doivent répondre aux exigences de constitutionnalité qui s'imposent.

La loi devrait définir le champ d'application de la rémunération et en particulier qui sont les débiteurs de la rémunération et le seuil plancher qui conditionne le paiement de cette rémunération par les débiteurs.

Le dispositif de la rémunération proportionnelle du partage devra en outre assurer tant le respect du droit de propriété des titulaires de droit que le respect de la liberté d'entreprendre et de la liberté de communication des débiteurs de la rémunération. Le principe d'égalité devant la loi implique enfin que la détermination des débiteurs de la RPP soit fondée sur des critères objectifs et rationnels justifiés par l'objet de la loi.

### 5.2.2 *Les différentes options de création de la rémunération*

Six options ont été analysées par l'IRDP pour créer le dispositif, dont certaines font partie du débat public et ont été étudiées à ce titre :

- . faire application de la théorie de l'enrichissement sans cause, qui a notamment été étudiée par le Professeur Pierre-Yves Gautier dans une consultation, disponible sur internet, pour la société civile des producteurs de phonogrammes (SCPP) sur « la qualification d'enrichissements dont profitent actuellement des moteurs de recherche à partir de l'accès aux contenus culturels protégés », et légaliser par ailleurs le partage ;
- . créer une licence obligatoire telle que celle qui existe en droit des brevets et permet, dans des hypothèses d'intérêt public, au juge ou au ministre compétent d'imposer au titulaire d'un brevet une exploitation par un tiers ;
- . admettre, suivant la proposition de la Quadrature du Net, que l'épuisement du droit de distribution légitime l'échange non lucratif et créer par ailleurs une disposition légale imposant le versement d'une compensation par les intermédiaires du partage ;
- . considérer qu'il existe une limitation au droit d'auteur et aux droits voisins résultant du régime de responsabilité limitée des hébergeurs introduit par la directive relative au commerce électronique, cette limitation pouvant être compensée par le versement d'une redevance par les hébergeurs. A noter que cette piste a été évoquée par la Sacem dans sa réponse à la consultation publique de la Commission européenne sur la révision des règles de l'Union européenne en matières de droit d'auteur ;
- . analyser la possibilité de créer la rémunération via les exceptions de copie privée et de représentation privée et gratuite dans le cercle de famille ou via une exception dédiée ;
- . proposer une nouvelle hypothèse de gestion collective imposée.

A ce stade, et compte tenu de l'objet de la rémunération proportionnelle, la théorie de l'enrichissement sans cause et l'épuisement du droit de distribution ont été écartées pour des raisons développées dans le rapport final des travaux engagés. Parmi les quatre options restantes, la gestion collective imposée est sans doute la plus faisable à mettre en œuvre sans intervention du législateur européen.

### 5.2.3 L'applicabilité de la loi

Parmi les débiteurs de la rémunération, nombre d'entre eux seront des acteurs localisés à l'étranger à l'égard desquels il conviendra de déterminer si la loi française instaurant la rémunération peut leur être applicable, ce qui impliquerait de pouvoir caractériser un faisceau d'indices caractérisant un « lien de rattachement substantiel avec la France ». L'applicabilité de la loi française créant la rémunération pose également la question de l'application effective de cette loi.

Ce sujet sera naturellement étudié par l'IDRP de Nantes, qui sera amené à réfléchir sur les différents moyens qui pourraient permettre d'assurer l'effectivité du dispositif de rémunération proportionnelle à l'égard des acteurs localisés à l'étranger.

### 5.2.4 Sanctions

La sanction de l'absence de paiement de la rémunération conditionnera évidemment l'effectivité du dispositif. Les services en ligne assujettis qui ne s'acquitteraient pas de la rémunération, lorsqu'ils ne sont pas exonérés, pourraient – par exemple - être inscrits sur l'index des sites massivement contrefaisants publié par l'autorité publique, suivant la proposition de Mireille Imbert-Quareta dans son rapport « Outils opérationnels de prévention et de lutte contre la contrefaçon en ligne » de mai 2014 dès lors qu'un tel index serait à être mis en œuvre.

Par ailleurs, les services débiteurs de la rémunération pourront, le cas échéant, être l'objet de mesures ou sanctions initiées par les ayants droit sur le fondement du dispositif existant à leur encontre dans le code de la propriété intellectuelle, et notamment les articles L. 336-2<sup>31</sup> et L. 335-2-1<sup>32</sup>. Une réflexion est également en cours sur la possibilité et l'opportunité d'engager la responsabilité civile et/ou pénale du débiteur récalcitrant et de créer ainsi une sanction dédiée.

## 6. Questions en suspens

En parallèle de la poursuite et de la précision des travaux précités, un certain nombre de questions restent à approfondir avant de pouvoir avoir une idée claire de la faisabilité, ou non, et de l'intérêt, ou non du dispositif imaginé par l'Hadopi.

### 6.1 Caractérisation et simulations des comportements

L'objet du modèle est notamment de permettre la comparaison entre une situation existante et une situation fictive à ce stade (la mise en place de la RPP).

---

<sup>31</sup> « En présence d'une atteinte à un droit d'auteur ou à un droit voisin occasionnée par le contenu d'un service de communication au public en ligne, le tribunal de grande instance, statuant le cas échéant en la forme des référés, peut ordonner à la demande des titulaires de droits sur les œuvres et objets protégés, de leurs ayants droit, des sociétés de perception et de répartition des droits visées à l'article L. 321-1 ou des organismes de défense professionnelle visés à l'article L. 331-1, toutes mesures propres à prévenir ou à faire cesser une telle atteinte à un droit d'auteur ou un droit voisin, à l'encontre de toute personne susceptible de contribuer à y remédier. »

<sup>32</sup> « Est puni de trois ans d'emprisonnement et de 300 000 euros d'amende le fait :

1° D'éditer, de mettre à la disposition du public ou de communiquer au public, sciemment et sous quelque forme que ce soit, un logiciel manifestement destiné à la mise à disposition du public non autorisée d'œuvres ou d'objets protégés ;

2° D'inciter sciemment, y compris à travers une annonce publicitaire, à l'usage d'un logiciel mentionné au 1°. »

Son calibrage nécessite donc l'agrégation de nombreuses données relatives aux marchés et à leurs évolutions, ainsi qu'au comportement des consommateurs. Ces données doivent être suffisamment riches et robustes pour permettre l'élaboration de scénarios prédictifs.

L'Hadopi (DREV) dispose déjà d'un grand nombre de données permettant de modéliser le comportement des consommateurs (études quantitatives, type « carnet de consommation » ou études qualitatives relatives aux stratégies d'accès par exemple).

Ces données pourront utilement être complétées par un recours aux méthodologies d'expérimentation en économie afin de pouvoir intégrer le contrefactuel dans l'analyse (il s'agirait en l'occurrence de mettre des consommateurs en situation de simulation de mise en place de la RPP).

En revanche, des travaux restent à conduire quant à l'agrégation d'information sur les marchés. En particulier, l'anticipation des stratégies économiques des acteurs impliqués est particulièrement complexe et pourrait mériter d'être soumise à des spécialistes de ce type de modélisation économique (organisation industrielle).

## 6.2 Caractérisation juridique des usages de partage légalisés

### 6.2.1 *Responsabilité des internautes*

La question s'est posée de savoir comment l'internaute pratiquant un usage de partage disposerait des moyens de s'assurer que sa responsabilité n'est pas engagée du fait de cet usage, et que celui-ci est bel et bien légal via le moyen qu'il a choisi. Le but est à la fois d'assurer une certaine sécurité juridique à l'internaute et de tâcher de ne pas lui imposer une chaîne de vérification qu'il ne pourrait réaliser, tout en garantissant qu'en pratique la légalisation du partage ne concerne pas tout l'internet mais les seuls services qui s'acquittent de la rémunération ou en sont exonérés.

A ce stade, une des hypothèses envisagées consiste à écrire dans la loi la nécessaire vérification par l'internaute que le service qui lui permet d'accéder effectivement au contenu (par exemple cyberlocker, plateforme de streaming, tracker...) est bel et bien en règle avec ses obligations au titre de la rémunération proportionnelle du partage.

Cela pourrait par exemple passer par la vérification que ce service ne se trouve pas sur une « liste noire » publiée par l'autorité publique ou, au contraire, qu'il se trouve sur une « liste blanche ». La piste d'une présomption de bonne foi de l'internaute pourrait également être envisagée dès lors que, par exemple, il n'y aurait pas de dispositif de liste (noire / blanche) de référence. *In fine*, la question de la responsabilité des internautes renvoie également à celle de l'identification des services en ligne.

### 6.2.2 *Identification des services en ligne assujettis*

Pour permettre la vérification ci-dessus, la question se pose de déterminer comment un service en ligne qui s'acquitte de la rémunération ou en est exonéré se distinguera d'un service en ligne n'ayant pas effectué les démarches nécessaires (ou ayant refusé de les effectuer).

Même s'il est probable que le dispositif crée un cercle vertueux poussant les services concernés à valoriser leur assujettissement et, donc, la facilité qu'ils offrent à leurs visiteurs, il est possible que ce seul critère soit insuffisant.

Un travail exploratoire doit donc être conduit sur ce point particulier afin de rechercher des solutions susceptibles d'apporter une meilleure garantie d'information aux utilisateurs.

### 6.3 Identification des flux et clefs de répartition

Tandis que la proposition de schéma alternatif de distribution imaginée par Laurent Chemla repose sur une identification simple des protocoles utilisés, ainsi qu'une lutte plus active contre les passagers clandestins de l'offre, Contribution Créative comme rémunération Proportionnelle du Partage ont en commun la problématique de la quantification et de l'identification estimée des flux d'œuvres sur les réseaux concernés.

Dans ces deux cas, les hypothèses actuellement envisagées reposent sur la mesure d'audience évoluée, inspirée de la mesure d'audience audiovisuelle telle que pratiquée par les instituts spécialisés et fondée sur l'analyse des données de consultation en temps réel fournies par des panels d'utilisateurs volontaires.

S'il est tout à fait possible d'imaginer des terminaux évolués de récolte de données, il est en revanche certain qu'il ne sera jamais possible, par ce moyen, d'éviter les écrêtements par le bas des données récoltées, en d'autres termes d'exclure des flux comme de la répartition un certain nombre d'œuvres distribuées en quantité insuffisante pour être identifiées, quand bien même la taille des panels permettrait-elle de corriger partiellement cet effet.

Il est donc nécessaire d'explorer beaucoup plus avant ces questions, en s'appuyant notamment sur l'état de l'art et les pratiques d'ores et déjà existantes de reconnaissances d'œuvres par des sites ayant implémenté ce type de fonctionnalité. C'est un pan entier de travail d'expertise et de recherche qui reste à conduire.

### 6.4 Paramétrage des montants

L'un des principes essentiels de la RPP est d'être « proportionnelle » à la consommation effective des œuvres en ligne. Cet aspect de sa conception doit donc être pris en compte dans la détermination des paramètres intervenant dans le calcul du montant de la rémunération.

A ce stade intermédiaire des travaux, rien n'indique que son montant devra être figé. En revanche, plusieurs constats opérés lors de l'observation des usages incitent à considérer que les paramètres suivants devraient intervenir :

- . la quantité d'œuvres « consommées » (lecture ou téléchargement initiés)
- . le poids de l'usage de consommation culturelle dans l'activité de l'intermédiaire
- . la rareté et la qualité des œuvres consommées ainsi que leur récence, ne serait-ce que parce que la « valeur » d'une œuvre, en particulier audiovisuelle, est intrinsèquement liée aux délais depuis lesquels elle est accessible.

L'obtention de ces données de façon strictement non-intrusive constitue à la fois une exigence incontournable et une difficulté dont l'importance varie en fonction des solutions envisagées.

## 7. ANNEXE 1 - Usages existants en matière de partage, acteurs impliqués et actes réalisés

Le tableau de cette annexe présente les cas les plus typiques d'usage envisagés au titre du partage (partage d'une œuvre grâce aux services d'un intermédiaire) et fait un descriptif général desdits usages. Par ailleurs, il identifie les étapes du partage et les acteurs impliqués.

Usage	Descriptif	Récapitulatif des étapes du partage, identification des entités impliquées et des actes effectués Exemples
<p><b>Utilisation de cyberlockers/services d'envois de gros fichiers</b></p>	<p>L'utilisation de ces services permet à un utilisateur de mettre des contenus à la disposition des autres.</p> <p>Des œuvres sont déposées par des utilisateurs sur des espaces de stockage distants à partir desquels d'autres utilisateurs peuvent y accéder en téléchargeant les fichiers. Les utilisateurs qui déposent des fichiers peuvent utiliser des services annexes tels que des services de multi-upload.</p> <p>L'utilisateur qui souhaite consulter une oeuvre doit disposer de son lien URL. L'URL mène à la page de téléchargement chez le cyberlocker ou le service d'envois de gros fichiers.</p> <p>Pour trouver cette URL, l'internaute effectue en général une recherche sur des moteurs de recherche génériques (ex : Google, Bing) ou sur des sites qui sont des annuaires de liens spécifiques (ex : WawaCity) qui lui indiquent où se trouve le contenu (URL). L'URL peut aussi lui avoir été communiquée par d'autres utilisateurs (email, réseaux sociaux).</p> <p>Les cyberlockers proposent souvent des formules d'abonnement qui permettent un accès illimité et débridé (en termes de bande passante) aux contenus qui sont stockés sur leurs serveurs. D'autres services permettent d'éviter à un utilisateur d'avoir à s'abonner à plusieurs cyberlockers et d'accéder tout de même de façon illimitée et rapide aux contenus (« débrideurs »).</p>	<p><u>Exemple 1 :</u>            1/ Un internaute A dépose un fichier contenant le film Iron Man sur uptobox.com.            2/ A construit une fiche du film Iron Man 3 sur le site wawa-city (cette fiche contient le lien vers uptobox).            2'/ La page de wawa-city est automatiquement référencée par Google.            3/ Un internaute B utilise Google et/ou wawa-city et trouve la page uptobox du fichier Iron Man.            4/ B télécharge le fichier Iron Man depuis uptobox.</p> <p><u>Exemple 2 :</u>            1/ Un internaute A dépose un fichier contenant l'album de Queen Greatest Hits sur mega.co.nz.            2/ A envoie le lien par mail à tous ses amis.            3/ B, un des amis internautes de A, reçoit et ouvre le mail puis suit le lien présent dans le corps du mail reçu de A.            4/ B télécharge le fichier contenant l'album de Queen Greatest Hits depuis mega.co.nz.</p> <p><u>Exemple 3 :</u>            1/ Un internaute A dépose un fichier contenant un scan de bandes dessinées via WeTransfer.            2/ WeTransfer envoie le lien par mail aux individus spécifiés par A.            3/ B, un de ces individus, reçoit et ouvre le mail puis suit le lien présent dans le corps du mail reçu de WeTransfer.            4/ B télécharge le fichier contenant le scan de BD depuis WeTransfer.</p> <p><u>Exemple 4 :</u>            1/ Un internaute A dépose un fichier contenant Iron Man sur uptobox.com.            2/ A envoie le lien par messagerie instantanée Facebook à ses amis.            3/ Les amis internautes reçoivent le lien présent dans le message Facebook de A.            4/ B, un des amis internautes, télécharge le fichier Iron Man depuis uptobox.</p>



<p><b>Utilisation d'un serveur FTP/Cloud</b></p>	<p>L'utilisation d'un serveur FTP/Cloud permet à un utilisateur de mettre des contenus à la disposition des autres.</p> <p>Les contenus proposés en partage sont stockés sur le serveur (ou sur les serveurs composant le cloud) par des internautes qui les déposent sur ce serveur. Les droits d'accès (qui peut télécharger le contenu) sont définis par les administrateurs du serveur FTP.</p> <p>Les utilisateurs qui souhaitent accéder au serveur doivent disposer d'un client FTP et, suivant la politique du ou des administrateurs, de codes d'accès et/ou de certificats autorisés (notamment dans le cas du SFTP - variante sécurisée du protocole FTP).</p>	<p><u>Exemple 1 :</u>  1/ Un internaute A (avec les droits suffisants pour un dépôt) se connecte au serveur FTP et dépose un fichier contenant Iron Man.  2/ A communique par messagerie instantanée avec son groupe de partage pour avvertir de la nouvelle mise à disposition.  3/ Un internaute B appartenant au groupe de partage de A prend connaissance de la nouvelle mise à disposition.  4/ L'internaute B (avec les droits suffisants pour un téléchargement) se connecte au serveur FTP et télécharge le fichier.</p> <p><u>Exemple 2 :</u>  1/ Un internaute A se connecte à DropBox et dépose un fichier contenant le film Iron Man.  2/ A communique par mail avec ses amis et donne le lien vers le contenu mis sur DropBox.  3/ Un internaute B (ami de A) prend connaissance de la nouvelle mise à disposition et suit le lien présent dans le mail de A.  4/ L'internaute B (avec les droits suffisants pour un téléchargement) se connecte à DropBox et télécharge le fichier.</p>
<p><b>Utilisation de plateformes UGC/sites de streaming</b></p>	<p>L'utilisation de ces services permet à un utilisateur de mettre des contenus à la disposition des autres.</p> <p>Les internautes consomment en streaming les contenus mis à disposition sur ces sites par d'autres internautes.</p> <p>Ces derniers peuvent se rendre directement sur la plateforme et rechercher des contenus <i>via</i> le moteur de recherche intégré de la plateforme (quand celui-ci existe), ou encore <i>via</i> accéder <i>via</i> les moteurs de recherche génériques sinon.</p> <p>Certains services proposent la conversion de formats, ce qui permet à l'utilisateur d'enregistrer une œuvre diffusée en streaming (« stream ripping », « YouTube to MP3 », par exemple, mais aussi des logiciels dédiés).</p>	<p><u>Exemple 1 :</u>  1/ Un internaute A dépose un fichier contenant Iron Man sur Youtube.  2/ La vidéo est automatiquement référencée par YouTube.  3/ Un internaute B utilise le moteur de recherche de YouTube et trouve la vidéo.  4/ B visionne la vidéo depuis YouTube.</p> <p><u>Exemple 2 :</u>  1/ Un internaute A dépose un fichier contenant un épisode de Breaking Bad sur MixtureVideo.  2/ A construit une fiche de l'épisode de Breaking Bad sur le site liberty-island (cette fiche contient le lien vers MixtureVideo).  2'/ La page de liberty-island est automatiquement référencée par Bing et DuckDuckGo.  3/ Un internaute B, à l'aide de Bing ou de DuckDuckGo, trouve la page liberty-island de l'épisode.  4/ B visionne la vidéo depuis MixtureVideo.</p>
<p><b>Utilisation d'un réseau P2P avec recherche centralisée (ex : BitTorrent)</b></p>	<p>L'utilisation d'un protocole P2P permet le partage de fichiers entre utilisateurs.</p> <p>Les contenus proposés en partage se trouvent répartis sur les ordinateurs d'un ou plusieurs utilisateurs.</p>	<p><u>Exemple 1 :</u>  1/ Un internaute A crée un .torrent pour un fichier contenant Iron Man et initialise le partage sur un tracker.  2/ A crée une fiche pour le film Iron Man 3 sur le site T411.</p>

	<p>Les utilisateurs doivent installer un logiciel (client) spécifique au protocole P2P qu'ils souhaitent utiliser. A priori les utilisateurs ne se connaissent pas entre eux.</p> <p>La mise en relation (« quels sont les utilisateurs qui partagent le contenu recherché ? ») est réalisée par l'intermédiaire de serveurs (trackers dans le cas de BitTorrent) ouverts à tous ou privés (communauté restreinte, avec des règles d'utilisation).</p> <p>La recherche de contenus centralisée se fait par exemple par l'intermédiaire de sites de référencement, qui sont des annuaires spécialisés.</p>	<p>2/ La page de T411 est automatiquement référencée par Google.</p> <p>3/ Un internaute B (via Google, le forum T411 et .torrent) trouve le tracker où les internautes partagent le fichier Iron Man.</p> <p>4/ B rejoint les internautes qui partagent entre eux le fichier Iron Man.</p> <p>A est le premier internaute à partager ce contenu sur ce réseau.</p>
<p><b>Utilisation d'un réseau P2P avec recherche décentralisée (ex : Kademia)</b></p>	<p>L'utilisation d'un protocole P2P permet le partage de fichiers entre utilisateurs.</p> <p>Les contenus proposés en partage se trouvent répartis sur les ordinateurs d'un ou plusieurs utilisateurs.</p> <p>Les utilisateurs doivent installer un logiciel (client) spécifique au protocole P2P qu'ils souhaitent utiliser. A priori les utilisateurs ne se connaissent pas entre eux.</p> <p>La mise en relation (« quels sont les utilisateurs qui partagent le contenu recherché ? ») est réalisée par l'intermédiaire d'un index des utilisateurs (index souvent distribué).</p> <p>La recherche de contenus se fait par l'intermédiaire d'un index distribué des contenus.</p>	<p><u>Exemple 1 :</u></p> <p>1/ Un internaute A met dans sa bibliothèque de partage un fichier contenant Iron Man.</p> <p>2/ Le fichier est référencé automatiquement dans l'index distribué des contenus partagés.</p> <p>3/ Un internaute B utilise le moteur de recherche permettant la recherche d'un contenu via l'index distribué.</p> <p>4/ B rejoint les internautes qui partagent entre eux le fichier Iron Man.</p> <p>A est le premier internaute à partager ce contenu sur ce réseau.</p>
<p><b>Utilisation d'un newsgroup</b></p>	<p>L'utilisation de ces services permet à un utilisateur de mettre des contenus à la disposition des autres.</p> <p>Pour pouvoir télécharger des fichiers à partir de Usenet, l'utilisateur doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- installer un client Usenet ;</li> <li>- souscrire à un fournisseur Usenet (newsgroup service provider), c'est à dire un prestataire qui maintient des serveurs Usenet (ex : Giganews) ;</li> <li>- éventuellement, utiliser un moteur de recherche spécialisé (ex : <a href="http://www.binsearch.info">www.binsearch.info</a>).</li> </ul> <p>L'utilisateur se connecte sur les serveurs du fournisseur Usenet auprès duquel il détient un compte et télécharge un fichier à partir d'un lien publié sur des sites d'indexation de</p>	<p><u>Exemple 1 :</u></p> <p>1/ Un internaute A dépose un fichier contenant Iron Man sur Giganews.</p> <p>2/ Le système Usenet indexe automatiquement le contenu.</p> <p>2'/ Certains moteurs de recherche indexent automatiquement les contenus référencés par Giganews.</p> <p>3/ Un internaute B connecté à Giganews via les moteurs de recherche/sites d'indexation trouve le contenu.</p> <p>4/ B télécharge le fichier Iron Man depuis Giganews.</p>

	contenus de newsgroups, ou en parcourant ses groupes favoris.	
<b>IRC/ Messagerie instantanée</b>	<p>L'utilisation de ces services permet notamment à un utilisateur d'envoyer des messages instantanés à un ensemble d'autres utilisateurs du service.</p> <p>Il est également possible d'utiliser ces services pour envoyer des contenus en plus des messages.</p>	<p><u>Exemple 1 :</u></p> <p>1/ Un internaute A envoie un fichier contenant Iron Man <i>via</i> Skype à un ensemble choisi d'autres internautes connectés et en relation avec lui sur Skype.</p> <p>2/ B reçoit le message de A.</p> <p>3/ B accepte le transfert de fichier initié par A.</p> <p>4/ B télécharge le fichier depuis l'ordinateur de A.</p>

Tableau 3 - Cas typiques d'usage

## 8. Table des illustrations

Figure 1 - Poids des usages P2P décentralisés (source : Hadopi – données ComScore).....	8
Figure 2 - Schéma de mesure des usages de la Contribution Creative (source : Sharing, Philippe Aigrain).....	10
Figure 3 - Schéma d'évaluation des usages de la Contribution Créative (source : Philippe Aigrain) .....	10
Figure 4 - Techniques d'accès ayant déjà été utilisées pas les consommateurs ayant des pratiques illicites .....	14
Figure 5 - Ancienneté des pratiques utilisées pas les consommateurs ayant des usages illicites .....	15
Figure 6 - Top 3 des raisons de consommer de manière légale auprès des internautes français .....	15
Figure 7 - Critères de choix de consommation musicale en ligne .....	16
Figure 8 - Critères d'orientation des choix de consommation (source Hadopi - Baromètre Usage BU5 - mai 2014).....	23
Figure 9 - Modélisation économétrique - préférences des individus.....	24
Figure 10 - Modélisation économétrique - préférences des individus, seuils et consommations. ....	25
Figure 11 - Modélisation économétrique – évolution de la surface de consommation. ....	26
Tableau 1 - Exemples de partage asynchrones .....	20
Tableau 2 - Exemples de partages synchrones.....	21
Tableau 3 - Cas typiques d'usage.....	35