

L'impasse de la position canadienne face à la qualification  
juridique de l'œuvre multimédia

par

Marie-Louise Delisle

Faculté de droit, Université McGill, Montréal

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de  
l'obtention du grade de Maîtrise en droit

Novembre, 2001

© Marie-Louise Delisle, 2001



National Library  
of Canada

Acquisitions and  
Bibliographic Services

395 Wellington Street  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

Bibliothèque nationale  
du Canada

Acquisitions et  
services bibliographiques

395, rue Wellington  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

*Your file Votre référence*

*Our file Notre référence*

The author has granted a non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of this thesis in microform, paper or electronic formats.

The author retains ownership of the copyright in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de cette thèse sous la forme de microfiche/film, de reproduction sur papier ou sur format électronique.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

0-612-79125-4

## SOMMAIRE

L'industrie du multimédia représente un récent segment de l'économie qui connaît un taux de croissance fulgurant. Le développement rapide d'une telle industrie entraîne la nécessité de parvenir à une protection juridique adéquate pour les œuvres multimédias. S'il ne fait aujourd'hui plus de doute que le droit d'auteur protège les œuvres multimédias, leur qualification juridique demeure controversée. La qualification juridique d'une œuvre influencera la titularité des droits patrimoniaux et moraux à l'égard de cette œuvre. L'auteure effectue un tour d'horizon des principales qualifications possibles de l'œuvre multimédia. En s'inspirant de la législation et de la jurisprudence américaine, française et européenne, l'auteure suggère des amendements à la Loi canadienne sur le droit d'auteur. Ces amendements permettraient non seulement de protéger adéquatement les éléments audiovisuels produits par les programmes d'ordinateur sous-jacents, mais couvriraient par le fait même les œuvres multimédias.

The multimedia industry represents a segment of the economy that has recently witnessed a tremendous growth rate. The rapid development of such an industry results in the need to develop adequate legal protection for multimedia works. Although doubt no longer exists as to the copyright protection afforded to multimedia works, their legal qualification remains controversial. The legal qualification of a work will influence the ownership of patrimonial and moral rights in regards to that work. The author surveys the main possible qualifications for multimedia works. Drawing on legislation and jurisprudence from the United States, France and Europe, the author suggests amendments to the Canadian Copyright Act. These amendments would ensure not only the protection of the audiovisual elements generated by their underlying computer programs, but would, by the same token, cover multimedia works.

## REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma reconnaissance à ma directrice de recherche, Mme Ysolde Gendreau, pour ses idées originales et ses conseils qui m'ont été d'une aide précieuse.

Je remercie également mon conjoint, Alain Aboud, et ma mère, Denise Delisle, pour leur support. Enfin, je dédie ce mémoire à mon père, Robert Delisle, pour m'avoir transmis les qualités nécessaires à la rédaction d'un tel travail.

## TABLES DES MATIÈRES

INTRODUCTION .....	1
--------------------	---

### PARTIE I

#### IDENTIFICATION DE L'ŒUVRE MULTIMÉDIA

1.1	L'œuvre multimédia : une œuvre de l'esprit?.....	12
1.1.1	Conception de l'oeuvre multimédia .....	14
1.1.1.1	La chaîne de développement d'un produit multimédia.....	15
1.1.1.2	Les différentes contributions artistiques intégrées au produit multimédia.....	18
1.1.2	La détermination du contenu de l'oeuvre multimédia.....	25
1.1.2.1	Conceptualisation nouvelle d'une oeuvre traditionnellement associée à son support.....	26
1.1.2.2	Les caractéristiques physiques sous-jacentes à l'oeuvre multimédia par opposition aux caractéristiques sensorielles de l'oeuvre multimédia perçues par le consommateur .....	30
1.2	L'oeuvre multimédia, une création informatique .....	33
1.2.1	Rôle d'un logiciel dans l'oeuvre multimédia.....	34
1.2.1.1	Le logiciel et la création de l'oeuvre multimédia.....	34
1.2.1.2	Le logiciel intégré à l'oeuvre multimédia .....	40
1.2.2	Protection juridique actuellement accordée en droit d'auteur aux caractéristiques logicielles de l'oeuvre multimédia.....	44
1.2.2.1	Législation relative aux programmes d'ordinateur .....	45
1.2.2.2	Éléments non littéraires générés par le programme d'ordinateur ...	49

## PARTIE II

### **DÉTERMINATION DE LA QUALIFICATION JURIDIQUE DE L'OEUVRE MULTIMÉDIA**

2.1	Modèles de qualification juridique possibles .....	61
2.1.1	Positions étrangères relatives à la qualification juridique de l'oeuvre multimédia.....	61
2.1.1.1	L'oeuvre multimédia : une base de données.....	62
2.1.1.2	L'oeuvre multimédia : une oeuvre audiovisuelle.....	68
2.1.2	Fondements législatifs canadiens en fonction du processus de réalisation .....	75
2.1.2.1	Une logique économique : une oeuvre collective .....	76
2.1.2.2	Une logique d'auteur : une oeuvre de collaboration .....	80
2.2	Critique de la qualification juridique actuelle de l'oeuvre multimédia en droit canadien .....	90
2.2.1	Le choix de la compilation .....	92
2.2.1.1	Historique de la notion de compilation au Canada .....	92
2.2.1.2	Critères sous-jacents à l'attribution d'une protection juridique à titre de compilation.....	95
2.2.2	Détermination de la nature de la compilation.....	102
2.2.2.1	Assimilation en fonction de la qualité des composantes par opposition à la quantité des composantes.....	103
2.2.2.2	L'oeuvre multimédia : une oeuvre de nature logicielle .....	108
	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>117</b>
	<b>BIBLIOGRAPHIES ET LISTES D'AUTORITÉS .....</b>	<b>122</b>

## Introduction

L'apparition de nouvelles techniques de création et de diffusion a constamment mené à l'adaptation des encadrant le droit d'auteur<sup>1</sup>. Il suffit pour le constater de remonter à l'origine du régime de droit d'auteur, lorsque ce dernier s'est construit en réaction à l'invention des presses à imprimer<sup>2</sup>. À cette époque, le droit d'auteur protégeait principalement les artistes du domaine des beaux-arts<sup>3</sup>. Le développement des technologies a subséquemment élargi de façon considérable le champ d'application de ce régime. Au Canada, mentionnons à titre d'exemple la nécessité d'introduire une nouvelle définition d'« œuvre cinématographique »<sup>4</sup> afin que les productions télévisuelles ainsi que les œuvres enregistrées sur vidéogramme<sup>5</sup> soient couvertes par la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>6</sup>, ou encore référons à l'apparition des programmes d'ordinateur où ceux-ci ont requis une loi précisant qu'ils étaient spécifiquement protégés à titre d'œuvre littéraire<sup>7</sup>.

L'avènement de la technologie numérique n'a pas fait exception à la règle générale voulant qu'une nouvelle découverte conduit à s'interroger sur notre système de droit d'auteur. Le gouvernement canadien a d'ailleurs entrepris en juin dernier une démarche

---

<sup>1</sup>Voir notamment A. Kerever, « Droit d'auteur et développements techniques » (1991) 148 R.I.D.A. 3; J. Corbet, « Le développement technique conduit-il à un changement de la notion de droit d'auteur? » (1991) 148 R.I.D.A. 59.

<sup>2</sup>Pour une historique détaillée, voir N. Tamaro, « Propriété du code civil et droits d'auteur » dans *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Les Éditions Yvon Blais Inc., 1991, 153 à la p. 156 [ci-après « Propriété du code civil »]; J. S. McKeown, *Canadian Law of Copyright and Industrial Designs*, 3<sup>e</sup>éd., Scarborough, Carswell, 2000, aux pp.14 et ss.

<sup>3</sup>A. Bertrand, *Le Droit d'Auteur et les Droits voisins*, Paris, Masson, 1991, à la p. 37 [ci-après *Droits voisins*].

<sup>4</sup>*Loi portant sur la mise en œuvre de l'Accord de libre-échange nord-américain*, L.C. 1993, c. 44 art. 53(2) [ci-après *Loi sur la l'Aléna*] où on a remplacé œuvre « exécutée » ou « obtenue » par un procédé analogue à la cinématographie, par œuvre « exprimée », afin que le régime canadien de droit d'auteur couvre toutes œuvres cinématographiques, quel que soit le procédé technique utilisé.

<sup>5</sup>Ces œuvres étant généralement magnétiques, elles n'étaient pas couvertes par l'ancienne expression « obtenue par un procédé analogue à la cinématographie » puisque cette dernière faisait référence à l'utilisation d'une pellicule transparente ou d'un négatif. Voir D. Létourneau, *Le droit d'auteur de l'audiovisuel : une culture et un droit en évolution*, Cowansville, Les Éditions Yvon Blais, 1995, aux pp.2 et ss. [ci-après *Le droit de l'audiovisuel*].

<sup>6</sup>L.R.C. (1985), c. C-42 [ci-après la *Loi sur le droit d'auteur*].

de consultation à l'égard des questions de droits d'auteur découlant de l'ère numérique<sup>8</sup>. L'examen fait suite aux initiatives internationales où, en 1996, un Traité sur les droit d'auteur<sup>9</sup> ainsi qu'un Traité sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes<sup>10</sup>, dans le contexte de l'environnement numérique, ont été adoptés sous l'égide de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle.

Les œuvres multimédias sont un exemple de produits directement issus de la numérisation de l'information. Cette technologie a l'avantage d'attribuer aux textes, aux images, aux sons et aux vidéo, une plate-forme technologique commune caractérisée par le langage binaire, tout en procurant le caractère interactif des œuvres multimédias.

L'industrie du multimédia représente un récent segment de l'économie qui connaît un taux de croissance fulgurant<sup>11</sup>. Cette croissance se manifeste à l'intérieur des entreprises de média traditionnel, qui possèdent maintenant leur propre section interne spécialisée dans le multimédia, afin de suivre le rythme en matière technologique. Le développement rapide d'une telle industrie entraîne la nécessité de parvenir à une protection juridique adéquate : d'un côté, les producteurs voudront protéger leurs investissements alors que les différents créateurs voudront protéger leurs créations et tenteront d'obtenir des droits sur l'œuvre finale.

---

<sup>7</sup>*Loi modifiant la Loi sur le droit d'auteur et modifiant d'autres lois*, L.R.C. 1985 ch.10 (4<sup>e</sup> supplément), art. 1.3 [ci-après *La Loi modifiant la Loi sur le droit d'auteur*].

<sup>8</sup>Canada, Industrie Canada et Ministère du Patrimoine canadien, *Document de consultation sur les questions de droit d'auteur à l'ère numérique*, Hull, Direction générale de la politique du droit d'auteur, 2001, en ligne : Industrie Canada, <http://strategis.ic.gc.ca/pics/rpf/cadre.pdf> (date d'accès: 10 septembre 2001) [ci-après *Document de consultation*].

<sup>9</sup>*Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur*, 20 décembre 1996, en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, <http://www.wipo.int/treaties/ip/index-fr.html> » (date d'accès: 15 septembre 2000).

<sup>10</sup>*Traité de l'OMPI sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes*, 20 décembre 1996, en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle « <http://www.wipo.int/treaties/ip/index-fr.html> » (date d'accès: 15 septembre 2000). Ces Traités auront force de loi lorsque trente États membres les auront ratifiés. Notons que les États-Unis, par l'adoption du *Millenium Copyright Act*, Pub. L. No.105-304, 112 Stat.2860, (1998) ont mis en application ces deux Traités.

<sup>11</sup>Le taux de croissance annuel du marché américain est estimé à 35%, la valeur totale du marché multimédia atteignant 22 milliards U.S. en l'an 2000. Données recueillies dans Industrie Canada, *Profil de l'industrie canadienne du multimédia* par S. Dion, chap.6, Ottawa, Industrie Canada, 2001, en ligne : Industrie Canada, <http://www.strategis.ic.gc.ca/SSGF/it05631f.html>. (date d'accès: 10 septembre 2001) [ci-après *Profil de l'industrie du multimédia*].

L'expression «produit multimédia» ou «œuvre multimédia» suggère différentes significations<sup>12</sup>. Pour les fins de notre étude, nous retiendrons qu'un article multimédia se définit selon trois caractéristiques : un produit sous forme numérique, composé de plusieurs contenus différents et caractérisé par son interactivité. Cette dernière caractéristique fera en sorte qu'une œuvre multimédia se distinguera des autres formes d'œuvres qui rassemblent différents contenus, telles des encyclopédies illustrées ou des œuvres cinématographiques par exemple, par la présence d'une œuvre indépendante indispensable pour assurer sa création et son utilisation : le logiciel. Le degré d'interactivité qui se veut l'attrait principal de l'œuvre variera selon la performance du logiciel ainsi que selon la conception de son schéma de navigation.

De nombreux débats ont eu lieu dans la majorité des pays industrialisés quant à la capacité des régimes juridiques relatifs aux droits d'auteur de pourvoir aux nouvelles difficultés rencontrées par la numérisation des œuvres<sup>13</sup>. Les limites et la flexibilité des paramètres déjà établis ont été mises à l'épreuve, notamment en ce qui a trait aux critères traditionnellement reconnus pour qu'une œuvre jouisse d'un droit d'auteur. La participation de plusieurs acteurs provenant de milieux différents<sup>14</sup> et ayant conséquemment des visions opposées du statut de l'œuvre multimédia<sup>15</sup>, la variation du degré de créativité des œuvres, ainsi que les différents modes de diffusion et

---

<sup>12</sup>*Ibid.* au chapitre 1 à la p.3.

<sup>13</sup>Canada, Comité consultatif sur l'autoroute de l'information, *Le droit d'auteur et l'autoroute de l'information*, Rapport final du Sous-comité sur le droit d'auteur, Ottawa, mars 1995 (Président : Claude Brunet) [ci-après « Rapport Brunet »] ; États-Unis, *White Paper- Intellectual Property and the National Information Infrastructure* par A. Lehman, Washington D.C., Report of the working group in Intellectual Property Rights, September 1995 [ci-après « Rapport Lehman »]; Pour la France : France, Ministère de la culture et de la francophonie, *Industries culturelles et nouvelles techniques*, Paris, 1994 (Président : Pierre Sirinelli) [ci-après « Rapport Sirinelli »]. Parmi les problèmes soulevés par la technologie numérique, on retrouve la reproduction quasi-parfaite des œuvres numérisées ainsi que les droits de rémunération pour les copies privées, la difficulté de contrôler la distribution des copies contrefaites vu la facilité de transmission qu'offre l'Internet. Voir notamment : N. Higham, « The New Challenges of Gigitisation » (1993) 10 E.I.P.R. 355; R.D. Sprague, « Multimedia : The Convergence of New Technologies and Traditional Copyright Issue Act » (1994) 71 Denv. U.L. Rev. 635.

<sup>14</sup>L'univers multimédia se traduit par la convergence des industries des télécommunications, de l'information, de l'électronique, de l'édition de la télécommunication et de l'audiovisuel traditionnel. Voir notamment A. Strowel et J.-P. Triaille, *Le droit d'auteur, du logiciel au multimédia*, Bruxelles, Bruylant, 1997, aux pp.341 et ss.

<sup>15</sup>Étant donné la convergence des secteurs économiques, les différents acteurs ont tendance à assimiler le multimédia à leur propre secteur puisqu'il la considère comme une évolution de leur activité sectorielle.

d'application de celles-ci font partie des difficultés inhérentes suscitant ces nombreux débats. Parallèlement, on s'est interrogé sur le statut et la catégorisation de l'œuvre multimédia,<sup>16</sup> sur la titularité des droits sur cette œuvre, sur les mécanismes d'obtention des droits et des redevances, sur les droits moraux<sup>17</sup>, ainsi que sur les exceptions à titre d'usage équitable<sup>18</sup>. Le véritable défi juridique de l'industrie multimédia consiste donc à s'adapter à la convergence des différents secteurs de l'économie intégrés au multimédia.

Le Rapport canadien a conclu que les œuvres numérisées représentaient l'expression sous une forme différente d'une œuvre sujette au droit d'auteur et ne requérait donc pas la création d'une nouvelle catégorie d'œuvre<sup>19</sup>. Il est intéressant de noter qu'un rapport déposé par Le Groupe Nordicité Ltée. et portant sur ces mêmes questions avait été produit préalablement au Rapport Brunet pour le compte d'Industrie Canada<sup>20</sup>. Suite à plusieurs consultations réalisées auprès des différents acteurs du milieu, ce rapport a conclu que la *Loi sur le droit d'auteur* nécessitait quelques modifications afin de mieux s'adapter aux nouvelles situations créées par la technologie numérique<sup>21</sup>. Sur la question spécifique des nouveaux droits pour les produits multimédias, le Rapport Nordicité a proposé d'ajouter une nouvelle catégorie d'œuvre à celles déjà énumérées dans la *Loi sur le droit d'auteur*, soit « multimédia » ou « nouveaux médias »<sup>22</sup>. Or, le Rapport Brunet n'a pas cru bon de donner suite à cette recommandation<sup>23</sup>. D'ailleurs au niveau international, on retrouve un consensus général à l'effet que la création d'une

---

<sup>16</sup>De façon incidente, on s'est interrogé sur l'objet de la protection des œuvres multimédias ainsi que sur les conditions d'originalité et de fixation.

<sup>17</sup> En raison de la forme numérique de l'œuvre, celle-ci se caractérise par sa « plasticité », c'est-à-dire de la facilité avec laquelle elle peut être modifiée, manipulée et reproduite.

<sup>18</sup>Notamment pour les fins éducatives ainsi que pour les copies privées.

<sup>19</sup>Rapport Brunet, *supra*, note 13, à la p.8.

<sup>20</sup>Industrie Canada, *Étude sur les nouveaux médias et le droit d'auteur*, (Document d'étude) par NGL Le Groupe Nordicité Ltée., Ottawa, Le Groupe Nordicité, 1994 [ci-après « Rapport Nordicité »].

<sup>21</sup>*Ibid.* aux pp.68 et ss.

<sup>22</sup>*Ibid.* à la p.69.

<sup>23</sup>Rapport Brunet, *supra* note 13, à la p.8: « Le concept d'œuvres multimédias n'est pas nouveau. [...] Par conséquent, le fait que des œuvres multimédias puissent aussi exister sous une forme numérique ne pose pas de problème particulier en ce qui concerne la nature légale de ces œuvres. De la même façon, la nature interactive des œuvres multimédias ne constitue pas, en soi, une raison suffisante pour justifier la création d'une nouvelle catégorie d'œuvres. En outre, les caractéristiques interactives d'une œuvre multimédia, qui font partie intégrante de ce type d'œuvres, sont protégées de la même façon que le serait tout logiciel, et ne définissent pas la nature de l'œuvre comme telle ».

nouvelle catégorie d'œuvre pour les produits multimédias n'est pas nécessaire. Le rapport Brunet a conclu que les définitions actuelles des catégories d'œuvres étaient adéquates pour y inclure les œuvres multimédias<sup>24</sup>. Cette conclusion nous conduit à deux remarques: Dans certains pays comme le Canada et l'Angleterre, une œuvre doit se classer dans l'une des catégories existantes afin d'obtenir une protection de droit d'auteur<sup>25</sup>. Dans les autres juridictions, malgré qu'une œuvre soit protégée dès qu'on la considère « œuvre de l'esprit », l'œuvre doit subséquemment être catégorisée afin de bénéficier du régime de protection approprié pour l'œuvre en question. Les Lois actuelles sur le droit d'auteur ne possédant pas de disposition particulière à l'égard de leur qualification, cette réalité nous amène à nous interroger sur la qualification des œuvres multimédias et sur la pertinence de cette question.

Force est de constater que la problématique relative à la qualification n'est pas sans intérêt. En raison de la pluralité des auteurs présents à l'élaboration de l'œuvre multimédia, sa qualification juridique influencera la titularité des droits patrimoniaux et moraux à l'égard de l'œuvre<sup>26</sup>. Premièrement, la durée de la protection variera selon que l'on accorde les droits à plusieurs auteurs ou au seul producteur, et les délais de protection commenceront à courir à des dates différentes, selon que l'œuvre soit considérée un « recueil » ou une œuvre de collaboration<sup>27</sup>. Deuxièmement, la dévolution initiale des droits sur l'œuvre multimédia influence directement l'exercice

---

<sup>24</sup>*Ibid.* au chapitre 3 à la question 1.; M. Keplinger, « General Presentation of the U.S. White Paper on the Information Highways and the Intellectual Property Matters, Actes de la journée d'étude, Multimédia, inforoutes, droits d'auteur et droits voisins, Montréal, 23 février 1996, ALAI Canada, 28 à la p.30.

<sup>25</sup>Au Canada, l'énumération des catégories d'œuvres prévues à l'article 2 de la *Loi sur le droit d'auteur* est exhaustive. Voir *Cuisinaire c. South West Imports Ltd.*, [1968] R. de l'É. 493 (C. de l'É.), affirmée par [1969] R.C.S. 208 (C.S.C.); Voir aussi N. Tamaro, *Loi sur le droit d'auteur, texte annoté*, 5<sup>e</sup> éd., Scarborough (Ont.), Carswell, 2000 à la p.151 [ci-après « *texte annoté* »]; Comparer : En France, l'article 112.2 du *Code de Propriété intellectuelle*, L.n. 92-597, 1<sup>er</sup> juillet 1992 : J.O. 3 juillet 1992 [ci-après C.P.I.] utilise l'expression notamment qui démontre que l'énumération n'est pas exhaustive. États-Unis : La loi américaine, *Copyright Act*, 17 U.S.C. (1976) [ci-après *Copyright Act*] prévoit également différentes catégories spécifiques. Aucune expression précise dans la Loi nous guide vers l'exhaustivité ou non. Toutefois, selon le professeur Nimmer, cette énumération ne serait pas limitative : D. Nimmer, *Nimmer on Copyright*, Vol.1, feuilles mobiles, New-York, Matthew Bender & Company, 2001, à la p.2.03[A].

<sup>26</sup>Voir *Loi sur le droit d'auteur*, art. 3(1)h); Pour un sommaire des droits d'auteur selon le genre d'œuvre, voir Rapport Nordicité, *supra* note 20 à la p. 37.

<sup>27</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 9(1). La durée de protection pourra également varier si l'œuvre multimédia est qualifiée d'œuvre cinématographique en vertu de l'article 11.1 de la Loi.

des droits moraux concernant la revendication de la création de l'œuvre ainsi que l'atteinte à l'intégrité de cette œuvre<sup>28</sup>. Troisièmement, le principe de la réversibilité des droits patrimoniaux prévu à l'article 14(1) de la Loi, en vertu duquel toute cession d'un droit d'auteur prend fin vingt-cinq ans après la mort de l'auteur, ne s'applique pas à la notion de recueil dont la compilation fait partie<sup>29</sup>. Enfin, dans l'hypothèse où l'œuvre multimédia serait qualifiée de logicielle, le titulaire des droits sur l'œuvre jouirait du droit d'autoriser la location de cette dernière<sup>30</sup>.

Les produits multimédias ne peuvent être aisément classés dans les catégories traditionnelles prévues par les systèmes juridiques. Le débat relatif à cette catégorisation n'a pas suscité autant d'intérêt au Canada que dans d'autres pays comme la France par exemple, où le sujet a largement été commenté. Par conséquent, nous référerons à maintes reprises aux commentaires doctrinaux et jurisprudentiels français<sup>31</sup>. L'importance du débat dans ce pays s'explique par le fait que ce système juridique rattache davantage de conséquences juridiques différentes selon les différentes catégories d'œuvres. Considérées comme étant distinctes des œuvres traditionnelles de l'esprit, l'Europe établit par exemple des régimes juridiques spécifiques pour les logiciels et les bases de données par le biais de ses Directives<sup>32</sup>. Par ailleurs, l'œuvre audiovisuelle jouit en France d'un statut particulier prévu à l'article L. 112-2 C.P.I., puisque, d'une part, elle est réputée être une œuvre de collaboration et, d'autre part, on prévoit une liste des co-auteurs présumés de l'œuvre. Pour ces raisons, la doctrine française hésite à qualifier le produit multimédia d'œuvre audiovisuelle, la conception

---

<sup>28</sup>*Ibid.* art. 14.1 et 14.2.

<sup>29</sup>*Ibid.* art. 14(2).

<sup>30</sup>*Ibid.*, art. 3(1)h.

<sup>31</sup>Il est important de noter que nous présenterons des commentaires et de la jurisprudence française non pas comme autorité, mais bien à titre de pistes d'inspirations dans le cadre de notre démarche.

<sup>32</sup>Les logiciels ainsi que les bases de données bénéficient d'un régime spécifique. Voir la *Directive 91/250/CEE du Conseil et du Parlement, du 14 mai 1991, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur*, JOCE (L) 122-42 du 17 mai 1991 [ci-après *Directive sur les programmes d'ordinateur*] et la *Directive 96/9/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mars 1996 concernant la protection juridique des bases de données*, JOCE (L) 77/20 du mars 1996 [ci-après la *Directive sur les bases de données*].

de celui-ci pouvant être distincte de celle de l'œuvre de collaboration<sup>33</sup>. Aux États-Unis, le débat se situe à propos de la notion du «work made for hire». Celle-ci est prévue à l'article 201(b) de la loi américaine sur le droit d'auteur<sup>34</sup> et a pour effet d'attribuer au producteur d'une œuvre la qualité d'auteur ainsi que la titularité des droits sur les contributions qu'il a commandées. Cette mécanique nous oblige à référer à l'article 101 de la loi américaine qui prévoit les cas où les œuvres demandées sont considérées des «work made for hire»<sup>35</sup>. On retrouve entre autres, à l'intérieur de cette énumération, les contributions pour les œuvres cinématographiques, audiovisuelles et les compilations. La loi américaine accorde donc à la personne pour le compte de laquelle le travail est fait, la propriété des droits, dans la mesure où aucun accord écrit ne prévoit le contraire. Comme nous le verrons, la loi canadienne sur le droit d'auteur ne comporte pas de disposition similaire, et malgré son silence, la propriété des droits sur l'œuvre serait dévolue au producteur alors que les œuvres incorporées au produit multimédia demeureront à *priori* à leurs créateurs<sup>36</sup>.

Au Canada, la Loi offre une protection à toutes œuvres originales quel qu'en soit le mode ou la forme d'expression<sup>37</sup>, sous l'une des quatre catégories d'œuvres traditionnelles, soit l'œuvre artistique<sup>38</sup>, dramatique<sup>39</sup>, littéraire<sup>40</sup> ou musicale<sup>41</sup>. À ces

---

<sup>33</sup>Suivant cette qualification, le producteur du produit multimédia est dépourvu de la qualité d'auteur de l'œuvre mais bénéficie par contre d'une présomption de cession en sa faveur, des droits d'exploitation sur l'œuvre par le jeu de l'article 132-24 C.P.I.

<sup>34</sup>*Copyright Act, supra* note 25.

<sup>35</sup>*Ibid.* à l'art. 101(2) : « a work specially ordered or commissioned for use as a contribution to a collective work, as a part of a motion picture or other audiovisual work, as a translation, as a supplementary work, as a compilation, as an instructional text, as a test, as answer material for a test, or as an atlas, if the parties expressly agree in a written agreement signed by them that the work shall be considered a work made for hire. [...] ». Ainsi, dans tous ces cas, si le contrat entre les parties indique que l'œuvre est un « work made for hire », l'article 201(b) s'applique.

<sup>36</sup>Voir *Le document de consultation, supra* note 8, à la section des œuvres audiovisuelles et photographiques.

<sup>37</sup>*Loi sur le droit d'auteur, art.2.*

<sup>38</sup>*Ibid.* «œuvre artistique» Sont compris parmi les œuvre artistiques les peintures, dessins, sculptures, œuvres architecturales, gravures ou photographies, les œuvres artistiques dues à des artisans ainsi que les graphiques, cartes et plans et compilation d'œuvres artistiques.

<sup>39</sup>*Ibid.* «œuvre dramatiques» Y sont assimilés les pièces pouvant être récitées, les œuvres chorégraphiques ou les pantomimes dont l'arrangement scénique ou la mise en scène est fixé par écrit ou autrement, les œuvre cinématographiques et les compilation d'œuvres dramatiques.

<sup>40</sup>*Ibid.* «œuvres littéraires» Y sont assimilés les tableaux, les programmes d'ordinateurs et les compilation d'œuvres littéraire.

genres traditionnels se sont successivement joints les programmes d'ordinateur à titre d'œuvre littéraire<sup>42</sup>, les compilations<sup>43</sup>, ainsi que les objets concernant les droits voisins<sup>44</sup>. Alors qu'aucune catégorie spécifique n'existe pour les œuvres multimédias, le Rapport Brunet<sup>45</sup> a considéré qu'en vertu de la Loi canadienne, ces œuvres pourront être assimilées à une compilation, définie comme étant une « œuvre résultant du choix ou de l'arrangement de tout ou partie d'œuvres littéraires, dramatiques, musicales ou artistiques ou de données »<sup>46</sup>. Quant aux États-Unis, le rapport Lehman, sans recommander sur-le-champ son élimination, a avancé que l'exercice de la catégorisation pourrait éventuellement n'être d'aucune utilité, la frontière entre chacune des catégories d'œuvres s'étant amenuisée avec l'apparition des technologies numériques<sup>47</sup>. Or, nous remarquons une tendance à l'effet contraire en Europe où l'on a accentué davantage le fossé en créant des régimes spécifiques distincts des œuvres traditionnelles pour les bases de données et les logiciels<sup>48</sup>. Nous considérons donc que cette proposition n'est pas la plus efficace à court terme. Parallèlement à cette suggestion, le Rapport Lehman a considéré qu'une œuvre multimédia pourrait entrer dans la catégorie des compilations ou encore des œuvres audiovisuelles<sup>49</sup>. Aucune décision canadienne ne s'est jusqu'à maintenant prononcée sur la qualification de l'œuvre multimédia. Nous verrons que malgré le fait que les tribunaux français ont eu la chance d'exprimer leurs pensées quant à cette question, la réponse n'est pas plus claire vu les divergences d'opinions marquées.

La conclusion du Rapport Brunet n'est pas à notre avis sans difficultés. Le choix de la compilation risque de ne pas nécessairement s'étendre au niveau international. Bien

---

<sup>41</sup>*Ibid.* « œuvre musicale » Toute œuvre ou toute composition musicale-avec ou sans paroles- et toute compilation de celle-ci.

<sup>42</sup>Ajouté par la *Loi modifiant la Loi sur le droit d'auteur*, *supra* note 7 à l'art. 1(3).

<sup>43</sup>Ajouté par la *Loi sur l'Aléna*, *supra* note 4 à l'art. 53(3). Les compilations étaient déjà protégées dans la loi sous la définition de « recueil ». Toutefois, elles n'étaient protégées que si elles pouvaient être qualifiées d'œuvres littéraires.

<sup>44</sup>Droit sur la prestation des artistes-interprètes, sur les enregistrements sonores, sur les signaux de communications des radiodiffuseurs ajoutés par la *Loi modifiant la Loi sur le droit d'auteur*, *supra* note 7 à l'art. 14.

<sup>45</sup>*supra* note 13.

<sup>46</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 2.

<sup>47</sup>Rapport Lehman, *supra* note 13

<sup>48</sup>c.f. *supra* note 13.

que cette catégorie d'œuvre existe dans la Convention de Berne<sup>50</sup> et qu'au Canada, elle fait maintenant partie des quatre grandes catégories d'œuvres suite à l'*Accord de libre-échange nord-américain*<sup>51</sup>, les pays d'Europe ainsi que les États-Unis tendent vers l'assimilation du produit multimédia à une œuvre audiovisuelle. Par ailleurs, suite à l'adoption de la *Directive sur les bases de données*<sup>52</sup>, il y a lieu de s'interroger si les œuvres multimédias y sont couvertes, ce nouveau régime étant distinct du régime de droit d'auteur traditionnel. Parallèlement au doute relatif au consensus international, l'efficacité de l'assimilation d'une œuvre multimédia à une compilation nous laisse perplexe. Comme le souligne É. Franchi<sup>53</sup>, un produit multimédia se différencie de la notion de compilation classique vue l'interactivité possible qui permet un accès non linéaire au déroulement du contenu. De plus, l'argument du Rapport Brunet selon lequel l'œuvre multimédia ne constitue qu'un nouveau mode d'exploitation d'œuvres nécessite qu'on y apporte quelques nuances. Il pourra s'appliquer à une situation où une encyclopédie est transposée sur un CD-Rom, mais il en est autrement lorsque la création de l'œuvre multimédia s'apparente à la création d'une œuvre audiovisuelle, où le processus de création est indépendant des œuvres pré-existantes.

La deuxième partie de notre ouvrage consistera donc à faire un tour d'horizon des principales qualifications possibles de l'œuvre multimédia, tant en fonction du processus de création qu'en fonction du contenu intégré à l'œuvre. Une telle exploration implique qu'en première partie, nous nous attarderons aux étapes de la création du produit multimédia ainsi qu'aux différentes contributions apportées et intégrées à l'ensemble de l'œuvre<sup>54</sup>. Alors qu'aux États-Unis et en France la

---

<sup>49</sup>Rapport Lehman, supra note 13 à la p.44.

<sup>50</sup>*Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraire et artistiques*, 24 juillet 1971 [ci-après, la *Convention de Berne*], en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, [http://www.wipo.org/eng/iplex/wo\\_ber0.htm](http://www.wipo.org/eng/iplex/wo_ber0.htm), (date d'accès : 10 septembre 2001); l'art. 2.5 de la Convention accorde protection aux « recueils d'œuvres littéraires ou artistiques tels que les encyclopédies et anthologies qui, par le choix ou la disposition des matières, constituent des créations intellectuelles ».

<sup>51</sup>*Loi sur l'ALENA*, supra note 4, art.14.

<sup>52</sup>supra note.

<sup>53</sup>É. Franchi, « La propriété incorporelle et les œuvres multimédias au Canada » (1995) 8 C.P.I.237, à la p. 241.

<sup>54</sup>La multitude de variétés possibles de produits multimédias fait toutefois en sorte que cette s'analyse ne pourra être exhaustive. Une étude complète nécessiterait en effet une analyse au cas par cas qui occuperait conséquemment une part trop importante dans la présente étude.

qualification comme œuvre audiovisuelle est encouragée, cette assimilation est problématique au Canada puisque la loi canadienne sur le droit d'auteur ne comporte pas de notion aussi large, s'en remettant uniquement à l'œuvre cinématographique. Curieusement, le Rapport Brunet est demeuré silencieux à cet égard. Quant à la qualification de « bases de données », celle-ci est considérée par le Livre vert de la Commission des communautés européennes<sup>55</sup>, comme l'assise de toutes les initiatives futures et complémentaires relatives aux droits d'auteur et droits voisins dans la nouvelle « société de l'information »<sup>56</sup>. Ce tour d'horizon nous permettra de mieux mesurer la pertinence d'assimiler un produit multimédia à une compilation et de vérifier si une telle qualification est adéquate en droit canadien.

---

<sup>55</sup>Livre vert de la Commission des Communautés européennes, *Le droit d'auteur et les droits voisins dans la société de l'information*, COM(95) 382 final, juillet 1995.

## Partie I- Identification de l'œuvre multimédia

L'identification du produit multimédia, de par son mode d'élaboration, ses composantes et les principaux intervenants impliqués dans sa création, nous conduira, dans un premier temps, à le considérer comme œuvre de l'esprit et dans un deuxième temps, à le qualifier juridiquement. La première partie de ce travail consistera donc à relater les principales étapes du déroulement de la conception du produit et de déterminer le rôle exercé par les différents acteurs impliqués dans la conception de l'œuvre. Nous allons identifier de façon détaillée ce produit en référant tant à ses composantes physiques qu'à ses caractéristiques sensorielles perçues par l'utilisateur.

Le produit multimédia étant dépendant de la technologie numérique sous-jacente ainsi que de l'application informatique qui lui donne son principal attrait, l'interactivité, il y a lieu de s'interroger par le fait même sur l'importance qu'occupent les programmes d'ordinateur au sein de l'œuvre. En effet, l'utilisation des logiciels se situe aujourd'hui tant lors de la création que de l'exploitation de l'œuvre. Pour certains créateurs, ces logiciels serviront de moyens d'expression alors que pour d'autres, ils auront une contribution directe sur la création de l'œuvre elle-même<sup>57</sup>. On s'attardera au rôle et à l'influence réelle des programmes d'ordinateur dans la création et l'exploitation de l'œuvre multimédia, afin de déterminer si celle-ci est autonome de sa partie logicielle. Comme nous le verrons, les programmes d'ordinateur occupent un rôle prédominant sur les fonctionnalités du produit et pourront peut-être déterminer la qualification juridique de l'œuvre. Par conséquent, nous en profiterons pour discuter de la possibilité d'associer l'œuvre multimédia à une œuvre de logicielle.

---

<sup>56</sup> *Ibid.* à la p.32.

<sup>57</sup> Par exemple, dans le milieu musical, on utilise des technologies musicales interactives connues sous MIDI Files (Musical Instrument Digital Interface) soit en français Interface Numérique pour Instruments de Musique. Elle permet à tous les appareils numériques possédant cette interface de dialoguer entre eux. Les différentes commandes des utilisateurs engendrent des sons.

### 1.1.L'œuvre multimédia : une œuvre de l'esprit?

Toute création doit nécessairement constituer une œuvre de l'esprit afin de bénéficier du régime de droit d'auteur. La Loi canadienne nous fournit peu d'indice sur cette notion, prévoyant « qu'est assimilé à une œuvre le titre de l'œuvre lorsque celui-ci est original et distinctif »<sup>58</sup>. Les professeurs A. et H.-J. Lucas définissent une œuvre de l'esprit comme une création intellectuelle qui se concrétise dans une forme perceptible aux sens<sup>59</sup>. La définition de Me B. Edelman est à notre avis plus complète, en ce qu'elle caractérise l'œuvre de l'esprit comme «une création réalisée par un travail intellectuel libre, s'incarnant dans une forme originale»<sup>60</sup>. Selon la jurisprudence, la notion canadienne d'œuvre de l'esprit correspond à cette dernière description<sup>61</sup>.

La Loi canadienne énumère les œuvres de l'esprit pouvant jouir d'une protection<sup>62</sup>, sous réserve des règles relatives au domicile de l'auteur<sup>63</sup> ainsi que du lieu de publication<sup>64</sup>. Ces œuvres sont classées en fonction de leur nature et seront protégées indépendamment de leur mode ou de leur forme d'expression, mais sont toutefois sujettes à un minimum d'originalité<sup>65</sup>. La jurisprudence nous enseigne que la destination de l'œuvre ne constitue pas un critère de protection<sup>66</sup>.

De prime abord, l'œuvre multimédia représente certainement une œuvre de l'esprit. En effet, la combinaison de plusieurs genres d'œuvres, dans le but de donner à l'ensemble

---

<sup>58</sup>Loi sur le droit d'auteur, art. 2.

<sup>59</sup>A. Lucas et H.-J. Lucas, *Traité de la propriété littéraire et artistique*, 2<sup>e</sup> éd., Paris, Litec, 2001, à la p.66.

<sup>60</sup>B. Edelman, *Propriété littéraire et artistique*, Paris, P.U.F., 1989, à la p.25

<sup>61</sup>N. Tamaro, *Loi sur le droit d'auteur, texte annoté*, 5<sup>e</sup> éd., Scarborough (Ont.), Carswell, 2000, à la p.162 [ci-après « texte annoté »]: « Dans certains pays romanistes, on dira que que l'œuvre, d'un point de vue théorique, doit être l'empreinte de la personnalité de son auteur. Au Canada, de façon plus pragmatique, on se rapporte à la part de travail personnel de l'auteur, à son ingéniosité, à son habileté, au temps et aux efforts consacrés à l'œuvre ». L'auteur cite *Petel c. Imperial Tobacco Co. of Canada Ltd.*, [1975] C.S. 97 (QC).

<sup>62</sup>Loi sur le droit d'auteur, art.2. Il s'agit de toutes œuvres littéraire, dramatique, musicale ou artistique.

<sup>63</sup>*Ibid.* art.4.

<sup>64</sup>*Ibid.* art.6.

<sup>65</sup>*Ibid.* art.2.

du produit un style et une forme originale, témoigne d'un effort intellectuel<sup>67</sup>. Toutefois, en approfondissant l'examen de la conception de l'œuvre multimédia, le critère de l'effort intellectuel peut remettre en cause la détermination d'un produit multimédia comme œuvre de l'esprit<sup>68</sup>. En effet, l'effort intellectuel doit trouver sa source dans une intervention humaine. Or, l'intervention accrue des systèmes informatiques oppose deux courants de pensées à l'égard de leur implication : selon le premier, ils seront considérés comme des outils de l'auteur et, ainsi, cette implication ne posera pas de problème quant à la qualification d'œuvre de l'esprit<sup>69</sup>. Selon le second courant, on considère que la personne humaine est de plus en plus subordonnée aux systèmes informatiques au point où elle n'exercerait plus les choix déterminants de l'expression de l'œuvre<sup>70</sup>.

Quant à l'originalité, nous verrons que les nouveaux genres de créations tributaires du développement des technologies modifient peu à peu l'interprétation traditionnelle de ce critère. Il n'existe pas à l'heure actuelle de critère unique et déterminant lié à cette condition. En France, selon l'interprétation traditionnelle, l'originalité découle de l'empreinte de la personnalité de l'auteur sur son œuvre et impliquera donc une notion très subjective<sup>71</sup>. Le Canada se rapproche davantage du système de «copyright» en ce qu'on se limite habituellement à rechercher l'apport d'un effort personnel minimum de l'auteur<sup>72</sup>. «Originalité» n'implique ni «nouveau» ni «imagination». Tout effort

---

<sup>66</sup>Voir notamment *Apple Computer Inc. c. MacKintosh Computers Ltd.*, [1987] 1 C.F. 173, confirmé par [1988] 1 C.F. 673 (C.A.), confirmé par [1990] 2 R.C.S. 209 [ci-après *Apple Computer*].

<sup>67</sup> Comparer B. Dufour, « Des expositions comme œuvres de l'esprit » (1999) 180 R.I.D.A. 3 où l'auteur s'interroge sur la possibilité d'attribuer aux expositions la qualification d'œuvre de l'esprit.

<sup>68</sup>*Infra* à la section 1.1.2.

<sup>69</sup>Cette position était celle retenue par le rapport final de la National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works, : États-Unis, National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works *Final Report of the National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works*, Washington, Library of Congress, 1978 [ci-après Rapport de la CONTU]. Voir aussi D. N. Magnusson, « La protection du droit d'auteur pour les œuvres produites par ordinateur : y a-t-il du neuf depuis qu'Arthur Miller nous a dit qu'il n'y avait pas rien de nouveau depuis le rapport final de la CONTU? » (2001) 13 C.P.I.695, aux pp. 701 et ss.

<sup>70</sup>Voir généralement A. Miller, « Copyright Protection For Computer Programs, Databases, and Computer-Generated Works : Is anything New Since CONTU? », (1993) 106 Harv. L. Rev.977.

<sup>71</sup>H. Desbois, *Le Droit d'auteur en France*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Dalloz, 1978, aux pp.5 et ss.; P.-Y. Gautier, *Propriété littéraire et artistique*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Presses universitaires de France, 1999 aux pp. 48 et ss.; Lucas et Lucas, *supra* note 59 à la p.86.

<sup>72</sup>« texte annoté », *supra* note 61 à la p.152. États-Unis : Nimmer, *supra* note 25 à la p.2.01 [B] : « Thus, in general, it may be concluded that if any author's independent efforts contain sufficient skill to motivate

intellectuel matérialisé sera donc susceptible de constituer une œuvre de l'esprit en vertu de la Loi. Le constat de cette évolution se présentera dans les sections discutant des programmes d'ordinateur, des bases de données et des compilations.

Comme nous aurons l'occasion de le constater, l'œuvre multimédia constitue bel et bien le résultat d'efforts intellectuels puisqu'elle regorge d'apports cérébraux exercés par plusieurs personnes. Elle se présente généralement sous une forme originale et par conséquent, se mérite sans aucun doute le titre d'œuvre de l'esprit. Au soutien de cette prétention, nous parcourons le processus de conception de l'œuvre multimédia.

### 1.1.1. Conception de l'œuvre multimédia.

Le statut d'œuvre de l'esprit s'acquiert tout au long du processus de création. L'élaboration de l'œuvre multimédia suppose deux principales étapes, soit la conception qui réfère aux idées et ensuite la composition qui renvoie à l'expression<sup>73</sup>. Nous présenterons d'abord une description des étapes de la création de l'œuvre multimédia en évaluant par la suite les contributions les plus susceptibles d'accorder une co-titularité des droits d'auteur sur l'ensemble de l'œuvre. Nous éviterons une analyse détaillée en fonction de toutes les variations dans les traits caractéristiques et dans le processus d'élaboration en raison de la lourdeur que représenterait une telle analyse sous la présente étude. En effet, la multiplicité des applications possibles à l'industrie du multimédia font en sorte que certaines étapes varient d'un secteur à

---

another's copying, there is *ipso facto* a sufficient *quantum* of originality to support a copyright ». Angleterre : K. Garnet et J. Tayner James et G. Davis, *Copinger and Skone James on Copyright*, 14<sup>e</sup> éd., London, Sweet & Maxwell Limited, 1999, à la p.110 : « What is required is the expenditure of more than trivial effort and the relevant skill in the creation of the work, but it is almost impossible to define in any precise terms the amount of knowledge, labour, judgment or literary skill or taste which the author of a work must be shown on its composition in order to acquire copyright ».

<sup>73</sup>Gautier, *supra* note 71 à la p. 51.

l'autre<sup>74</sup>. Il n'en demeure pas moins qu'il est possible de dégager des éléments constants dans les étapes de création de toutes les œuvres multimédias.

#### 1.1.1.1. La chaîne de développement d'un produit multimédia.

Le processus de création du produit multimédia se distingue de celui des œuvres traditionnelles en ce qu'il implique nécessairement l'intervention de l'informatique ainsi qu'une pluralité d'acteurs. De plus, bien qu'il soit possible d'établir un ordre successif dans les étapes, les acteurs du développement du produit sont généralement en constante interaction. Enfin, en raison des coûts liés à la réalisation de l'œuvre, un producteur prend habituellement en charge tout le processus de création.

Nous divisons le processus de création en sept principales étapes<sup>75</sup>. À l'étape de la conception, la première s'agit de définir les besoins et les paramètres du produit qui sera réalisé. Un plan de charge est généralement rédigé et ce dernier servira de guide tout au long de la conception de l'application multimédia. Entre autres, on effectuera un choix quant au moyen d'expression de l'idée, au type de support, au domaine d'application de l'œuvre, ainsi qu'aux outils qui seront utilisés. On privilégiera un matériel ou un support en fonction de sa souplesse et de la facilité avec laquelle les logiciels et les différentes composantes pourront y être installés. Suivra ensuite la scénarisation, où plusieurs auteurs sont habituellement impliqués afin de définir un concept et déterminer la présentation de l'information. Le scénario de l'œuvre multimédia constituera la trame de l'œuvre, à l'image d'une œuvre audiovisuelle. Pourtant, elle s'en distingue puisque l'intrigue comprendra également un schéma de navigation, une structure d'enchaînement des sons, des images, des textes ainsi qu'un plan de la conception des menus et des pages écrans. Le scénario d'une œuvre

---

<sup>74</sup>Les principaux domaines d'application des nouveaux médias que l'on retrouve le plus couramment sur le marché sont le divertissement, l'éducation, la santé, l'animation visuelle, les arts, la culture et les services corporatifs. Ces applications se retrouveront sur cédéroms, cartouches de jeux vidéos, DVD, bornes interactives ou Internet.

multimédia regroupe donc deux parties, soit un scénario traditionnel et un scénario informatique.

Une fois l'intrigue établie, on procèdera au développement de l'information. À cette fin, le producteur choisira de développer le contenu avec son équipe ou de l'acquérir de créateurs externes. Suivant la seconde option, le producteur devra assurément s'acquitter de toutes les autorisations nécessaires pour exploiter ce contenu. Cette étape s'avère, dans la majorité des cas, un travail fastidieux en raison du nombre élevé d'œuvres différentes. Une fois le contenu choisi et obtenu, ce dernier sera numérisé et on passera ensuite à la programmation.

Un cahier de charge est distribué aux informaticiens qui assureront la programmation informatique aussi appelée «l'arborescence informatique». Les informaticiens se chargeront de l'interrogation, de l'interactivité et de l'accès non linéaire, propres à l'œuvre multimédia. L'importance de cette étape dépendra du type d'application que l'on veut créer. Les jeux vidéos multimédias par exemple, requièrent davantage de travail que les applications vouées à constituer une simple banque de données. Par ailleurs, la programmation est majoritairement développée par le biais de logiciels connus sous le nom de «système auteur», spécialement conçus pour accélérer et simplifier la création de logiciels multimédias. Lorsque certaines fonctionnalités sont absentes du «système auteur», la programmation de celles-ci nécessitera un surplus de travail puisque les informaticiens devront eux-mêmes mettre au point un programme de création permettant la réalisation complète du produit. Afin d'être en mesure de développer de nouvelles versions du produit multimédia en fonction du marché et des nouvelles technologies, le producteur devra là encore s'assurer de disposer de tous les droits en conséquence.

L'étape cruciale et la plus complexe de la création d'une œuvre multimédia consistera à joindre par la suite les différents programmes d'ordinateur obtenus aux différents contenus à intégrer à l'œuvre. Enfin, préalablement à la diffusion et à la distribution

---

<sup>75</sup>*Profil de l'Industrie du multimédia, supra* note 11; voir aussi Franchi, *supra* note 53 aux pp. 259-260.

du produit<sup>76</sup>, l'œuvre résultante sera évaluée en fonction de l'objectif initial afin d'y apporter les modifications nécessaires. Il ne restera ensuite qu'à transposer le résultat au type de support choisi.

La démonstration du processus d'élaboration nous conduit à conclure qu'un produit multimédia rencontre l'exigence première d'une œuvre de l'esprit, soit la présence d'un travail intellectuel. Celui-ci s'exerce à travers les choix du contenu et de support, dans la scénarisation ainsi que dans la conception de l'arborescence informatique. La concrétisation de ces efforts intellectuels nécessite l'application de connaissances et de compétences sur une période passablement longue.

On remarque que la nature de l'œuvre multimédia implique nécessairement une pluralité d'intervenants provenant de domaines distincts. Il est important de déterminer si chacun des apports respectifs de ces derniers, représente des contributions susceptibles d'accorder à leurs auteurs un droit sur l'ensemble de l'œuvre. À cette fin, nous examinerons, d'une part, si l'apport en question va au-delà d'une contribution technique et, d'autre part, nous examinerons la nature des rapports entre les différents auteurs et le producteur.

---

<sup>76</sup>Bien que la diffusion et la distribution font partie intégrante du processus de développement d'une application multimédia, ces étapes ne rejoignent pas l'aspect créatif de l'œuvre, réglementé par la *Loi sur le droit d'auteur*. Ainsi, nous nous attarderons pas aux détails de la diffusion et de la distribution, ceux-ci étant réglementés par la *Loi sur la radiodiffusion*, L.C. 1991, chap.11, et la *Loi sur les télécommunications*, L.C. 1993, chap.38, ainsi que par le Conseil de la Radiodiffusion et des Télécommunication Canadiennes.

### 1.1.1.2. Les différentes contributions artistiques intégrées au produit multimédia<sup>77</sup>.

L'œuvre multimédia peut se diviser en trois principales composantes : le contenu numérisé, les logiciels de navigation permettant l'interactivité, ainsi que la structure générale qui se rapporte au déroulement de l'œuvre. Il en découle que l'œuvre multimédia se caractérise par une pluralité d'acteurs aux compétences passablement diversifiées. À l'image d'une œuvre audiovisuelle, un producteur se retrouvera à la tête de la production, accompagné des autres acteurs de base, soit un réalisateur, un scénariste, et un directeur artistique. Cependant, en raison de l'étape de la mise en forme informatique, de nouveaux intervenants ayant un rôle déterminant quant à l'œuvre finale seront également actifs à la création de l'œuvre.

La problématique des diverses contributions doit s'évaluer sous deux angles. En premier lieu, on doit se demander si chaque apport constitue une œuvre de l'esprit protégeable à titre de droit d'auteur. Deuxièmement, nous devons déterminer si cette contribution originale accordée par le fait même à son auteur des droits sur l'ensemble de l'œuvre. La réponse à cette dernière question sera bien souvent négative. Seulement quelques personnes se mériteront le titre de co-auteur du produit final.

En vertu de la *Loi sur le droit d'auteur*, chaque prestation originale répondant aux critères établis par la Loi pourra jouir d'une protection en tant qu'œuvre de l'esprit<sup>78</sup>. L'apport devra donc représenter un effort intellectuel, au-delà d'une simple contribution technique, cet apport devant évidemment être original. On considère généralement que les auteurs des diverses composantes intégrées à l'œuvre posséderont des droits

---

<sup>77</sup>La description de la présente partie établit le schème de façon générale. On s'est notamment inspiré des textes suivants : Franchi *supra* note 53; H. Bitan, « La problématique de la réalisation d'une œuvre multimédia » (1996) 299-300 *Gaz. Pal.* 11; I. Demnard-Tellier, « Multimédia et SSII. Quelles conséquences? » (1996) 191 *Expertises* 65; L. Bertrand, « L'œuvre multimédia et le droit d'auteur » dans *Développement récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Éd. Yvon Blais, 1999, 165.

<sup>78</sup>cf. section 1.1 où l'on discute des critères qui accordent le statut d'œuvre de l'esprit. Ceux-ci se résument à la présence d'un apport intellectuel original.

d'auteurs sur leur propre contribution<sup>79</sup>. En effet, les prestations traditionnelles tels que les textes, les codes écrits par le programmeur, la musique ou les oeuvres audiovisuelles incorporées à l'oeuvre multimédia, sont assimilables à une création autonome. Toutefois, si par analogie nous comparons la démarche de la conception de l'oeuvre multimédia à l'oeuvre cinématographique, chacune des contributions personnelles qui n'existaient pas auparavant, c'est-à-dire qui ont été expressément créées pour le produit final, risque de ne pas constituer une oeuvre en elle-même. Dans son récent mémoire sur la titularité des droits dans une oeuvre cinématographique, Me D. Létourneau considère qu'aucune contribution à l'oeuvre cinématographique ne représente une oeuvre achevée puisqu'elles sont destinées à s'intégrer à l'oeuvre finale et n'ont par conséquent aucune raison d'être à l'extérieur de l'oeuvre cinématographique<sup>80</sup>. Certes, ce raisonnement peut s'appliquer aux oeuvres multimédias puisqu'en l'espèce plusieurs composantes pourront également être dépourvues de sens lorsque prises de façon autonome.

Ce raisonnement n'a pas été appliqué dans une décision récente de la Cour d'appel de Versailles<sup>81</sup>. Dans cette affaire, le producteur avait conclu un contrat de prestation de service pour une oeuvre collective avec un individu, celui-ci devant tourner en plan fixe des séquences animées. Le producteur a par la suite remanié les séquences sans l'autorisation de l'individu et, par conséquent, ce dernier a revendiqué une atteinte à son droit moral dans sa création. La Cour d'appel a jugé que sa contribution constituait une oeuvre de l'esprit malgré les contraintes et les instructions qui limitaient sa liberté de création<sup>82</sup>. La Cour a considéré que l'auteur avait exercé un certain nombre de

---

<sup>79</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 2.1(2). Voir aussi *Éditions Hurtubise HMM Ltée c. Cégep André Laurendeau* (1989) R.J.Q. 1003 (C.S.) [ci-après *Éditions Hurtubise*]; *École de conduite Tecnic Aubé Inc. c. 1509-8858 Québec Inc.* (1986), 12 C.I.P.R. 284 (C.S.) [ci-après *École de conduite Tecnic Aubé Inc.*].

<sup>80</sup>Létourneau, *supra* note 5 à la p. 23. L'auteur cite à l'appui G. Lyon-Caen et P. Lavigne, *Traité théorique et pratique de droit du cinéma français et comparé*, Paris, L.G.D.J. 1957, à la p. 271.

<sup>81</sup>Versailles, 18 novembre 1999, D.2000. Cah.aff., som.205; M.-A. Gallot le Lorier et V. Varet, « Le statut de la création multimédia entre deux logiques antagonistes » (2000) 234 *Expertises* 24.

<sup>82</sup>La Cour d'appel renverse ainsi la décision de première instance où le tribunal, préalablement à ses conclusions, avait observé que le travail était réalisé selon un cahier de charge dont la prestation semblait y être très détaillée, laissant peu de place à l'apport personnel de l'auteur. Le tribunal des grandes instances a considéré que la prestation fournie par l'auteur ne comportait aucun lien logique lorsque présentée de façon autonome. Conséquemment, l'auteur était dépourvu de qualité d'auteur d'une oeuvre

choix, mettant à profit son intelligence et son sens artistique et par conséquent, sa contribution constituait une œuvre en elle-même.

En l'absence de décisions concernant les œuvres multimédias en droit canadien, nous croyons que le droit applicable en matière d'œuvre cinématographique sera appliqué aux œuvres multimédias<sup>83</sup>. Ainsi, seulement les créations dont l'objectif premier n'était pas d'être intégrées à l'œuvre seront considérées comme des œuvres en elles-mêmes<sup>84</sup>. Considérant les œuvres pré existantes, le producteur de l'œuvre devra s'assurer d'élaborer une forme de contrat lui transférant la titularité des droits d'auteur sur chacune de ces prestations. Comme nous le savons, celles-ci pourront être créées suite à une commande du producteur ou pourront tout simplement être des œuvres déjà existantes, dont le producteur acquerra les droits<sup>85</sup>. Les intervenants pourront être des producteurs de contenu, c'est-à-dire des entreprises reliées à l'industrie culturelle fournissant le contenu, ou des entreprises de média traditionnel, propriétaire de contenu. Les producteurs mettront habituellement en oeuvre une solution moins onéreuse et davantage facile à gérer, soit la création de contenu par le biais des employés de l'entreprise de production, en raison de la présomption légale de titularité en faveur du

---

puisque sa réalisation n'avait à la fois aucune autonomie, aucune marque de son apport personnel et constituait une création en elle-même incomplète. Voir : Trib. Gr. Inst., Nanterre, 26 novembre 1997, Gaz. Pal. 1998. Jur.46.

<sup>83</sup> Nous faisons ici abstraction de la décision *Drapeau c. Carbone 14*, *infra* note 350 où cette affaire portait sur l'adaptation d'une pièce de théâtre pour une présentation multimédia. Nous considérons que les étapes de la création de la pièce de théâtre, ainsi que les étapes de l'adaptation, diffèrent de celles d'une œuvre multimédia.

<sup>84</sup> Voir Létourneau, *supra* note 5 à la p. 23.

<sup>85</sup> Dans cette perspective, le producteur pourra directement négocier avec l'auteur de l'oeuvre ou devra négocier avec une société de gestion collective. En l'absence de société de gestion collective, la recherche du titulaire des droits pourra s'avérer laborieuse puisqu'une étude de l'ensemble des licences et des cessions contractuelles accordée pour une oeuvre sera nécessaire. A ce sujet, voir : C. Saez, « Enforcing Copyrights in the Age of Multimedia » (1995) 21 Rutgers Computer & Tech. L.J. 351; D. L. Brenner, « Spécial Issue on the sixtieth anniversary of the communications Act of 1934 : Essay : In search of the multimedia Grail » (1994) 47 Fed. Comm. L.J. 197; L. Glickman, « Entertainment, Educational and Edutainment : Negotiating Multimedia Rights » dans *Developing Multimedia Products : Legal and Business Issues*, Toronto, Insight press, 1994, à la p. 371; M. D. Scott, « Frontier Issues : Pitfalls in developing and marketing multimedia products » (1993) 13 Cardozo Arts & Ent L.J. 414; P. Leduc, « Copyright and New Media Clearance and Licensing » dans *Developing Multimedia Products : Legal and Business Issues*, Toronto, Insight press, 1994, à la p. 195; Notons que la création d'une société de gestion collective unique au multimédia est présentement à l'étude. Cette solution a été proposée dans le rapport Brunet. La France a par ailleurs déjà emboîté le pas en 1995 avec la création de la SÈSAM.

producteur accordée par l'article 13(3) de la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>86</sup>. Soulignons qu'une contribution exécutée par un consultant ou un pigiste ne tombe pas dans le champ d'application de la présomption légale en faveur de l'employeur<sup>87</sup>. L'utilisation d'œuvres appartenant au domaine public constitue également une solution privilégiée puisque aucune autorisation ne sera nécessaire pour celle-ci.

Quant à la co-titularité sur l'œuvre finale, Me D. Létourneau souligne qu'en ce qui concerne l'œuvre cinématographique, le travail du réalisateur et du scénariste pourront généralement se révéler comme des apports méritant une co-titularité de l'œuvre dans son ensemble<sup>88</sup>. Ce réalisateur et ce scénariste sont également présents dans la création multimédia. Le rôle du réalisateur sera de coordonner le développement et la production des produits avec l'aide d'une importante équipe technique sous sa charge. Il supervisera entre autres les infographistes, les programmeurs, les animateurs 2D et 3D, les ingénieurs de son, etc. Il devra être polyvalent puisqu'il coordonnera le projet tant sur les plans artistique, technique, qu'informatique. Sa contribution est donc présente à l'ensemble de l'œuvre. Quant au scénariste, son rôle consiste non seulement à la création du thème de l'œuvre et à la rédaction d'un scénario, mais également au choix et à l'agencement des différentes œuvres à inclure dans le produit. Il sera également chargé de proposer des concepts interactifs originaux. La présence du scénariste est beaucoup plus active au stade de la pré-production, son rôle s'estompant à

---

<sup>86</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 13(3) : « Lorsque l'auteur est employé par une autre personne en vertu d'un contrat de louage de services ou d'apprentissage, et que l'œuvre est exécutée dans l'exercice de cet emploi, l'employeur est, à moins de stipulations contraires, le premier titulaire du droit d'auteur; mais lorsque l'œuvre est un article ou une autre contribution, à un journal, à une revue ou à un périodique du même genre, l'auteur, en l'absence des conventions contraires, est réputée posséder le droit d'interdire la publication de cette œuvre ailleurs que dans un journal, une revue ou un périodique semblable ».

<sup>87</sup>La présomption s'applique à une relation employeur-employé qui sera une question de fait. Contrairement au droit américain où, par la jonction des articles 201 (b) et 101 (2) du *Copyright Act*, le producteur est automatiquement titulaire des droits d'auteur sur la contribution demandée, la Loi canadienne nécessite que l'œuvre soit créée dans le cadre d'un emploi ou suivant un contrat de louage de service, ce qui exclut l'usage d'un contrat d'entreprise. Pour une analyse détaillée, voir S. Plante, « L'emploi abusif de références au droit d'auteur américain dans les contrats de l'industrie télévisuelle et cinématographique québécoise » dans *Développements récents en droit du divertissement*. Cowansville, Éd. Yvon Blais, 2000, 37 [ci-après « L'emploi abusif de références au droit d'auteur »].

<sup>88</sup>Létourneau, *supra* note 5 à la p.23. Comparer : En France, l'article L.113-7 C.P.I. prévoit que sont présumés être coauteurs d'une œuvre audiovisuelle créée en collaboration, l'auteur du scénario, de l'adaptation, du texte parlé, des compositions musicales spécialement réalisées pour l'œuvre, et, le réalisateur.

mesure que l'élaboration du produit avance. Il n'en demeure pas moins que sa contribution constitue le noyau de l'œuvre auquel les diverses contributions s'ajouteront. Nous constatons que le réalisateur et le scénariste multimédia assument un rôle similaire à ceux de l'industrie audiovisuelle<sup>89</sup> avec une valeur ajoutée, en raison des nouvelles responsabilités issues de la mise en forme informatique. Leur apport devrait donc conduire à une co-titularité sur l'ensemble de l'œuvre.

La détermination des co-auteurs d'une œuvre multimédia n'a pas encore à ce jour été soulevée devant les instances canadiennes. Quant à la titularité des droits sur une œuvre cinématographique, N. Tamaro a relevé une seule décision canadienne où on s'est directement penché sur la question<sup>90</sup>. Dans l'affaire *Films Rachel Inc.*<sup>91</sup>, on a conclu que la fonction d'un scénariste et d'un réalisateur conduit à l'attribution de droits d'auteur sur l'ensemble de l'œuvre<sup>92</sup>. Selon M.-A. Gallot le Lorier et V. Varet, lorsqu'une contribution est destinée à s'intégrer à l'œuvre finale, nous sommes en présence d'une logique de subordination<sup>93</sup>. Lorsqu'un tel lien existe, l'auteur de la contribution ne peut se mériter la qualité de co-auteur. Ces principes sont similaires à ceux qui s'appliquent en droit canadien. Pour être coauteur, un intervenant doit disposer d'un certain pouvoir décisionnel sur l'œuvre finale et ne pas entretenir de lien de subordination.

Des intervenants autres que le réalisateur et le scénariste seraient-ils susceptibles de se voir accorder le même statut? Pour le déterminer, nous référerons aux tâches décrites dans le cadre d'une étude sur les profils de compétence dans le domaine du

---

<sup>89</sup>Voir *Writers Guild of Canada Certification Application (Certification) (Re)* 69 C.P.R. (3d) 553 (Canadian Artists and Producers Professional Relations Tribunal), où le tribunal soulève la similarité du rôle du scénariste: « Although multimedia is a new means of information delivery and entertainment, the process of writing for multimedia was similar to the process of writing for film and television ».

<sup>90</sup>« texte annoté, *supra* note 61 à la p. 83.

<sup>91</sup>*Films Rachel inc. (Syndic de)* (28 septembre 1995), Montréal, 500-11-001622-931, J.E. 95-2103 (C.S.) [ci-après *Film Rachel Inc.*].

<sup>92</sup>Cette décision s'inscrit dans un contexte où la Cour supérieure a considéré que la scénariste et réalisatrice du film n'était pas une employée. Ce lien employeur-employé est déterminant.

<sup>93</sup>Le Lorier et Varet, *supra* note 81 à la p.26.

multimédia<sup>94</sup>. Cependant, l'analyse peut ne pas s'appliquer à tous les cas puisque la détermination des coauteurs demeure une question de faits, qui varient fréquemment d'un cas à l'autre.

D'abord, le directeur artistique assume la responsabilité des aspects artistiques du produit, de sa conception jusqu'à sa composition. Il participera à l'élaboration du scénario, au choix de la plate-forme, réalisera la communication graphique et coordonnera, à l'étape de la production, le travail artistique des infographistes, animateurs, ingénieurs de son, etc. Pour ce faire, le directeur artistique doit posséder des compétences techniques, artistiques et de gestion. Bien qu'il ait été oublié dans l'étude exhaustive de Me D. Létourneau, nous considérons que le directeur artistique exerce des fonctions pouvant lui accorder le statut de co-auteur. Il exerce une influence tout au long du processus d'élaboration, jusqu'à posséder un pouvoir décisionnel. De plus, il dirige le travail technique de plusieurs intervenants et sa contribution n'est pas subordonnée. Enfin, son travail artistique constitue certainement un apport intellectuel créatif.

Les infographistes et les animateurs, par leurs habiletés techniques et artistiques, jouent un rôle déterminant dans la production des éléments graphiques, sonores et visuels. Ils sont chargés de produire l'aspect visuel, de faire du « design graphique » et « du design d'interface ». Ces intervenants sont donc responsables de la création de l'essence même de l'œuvre. En effet, les éléments audiovisuels produits et l'interface utilisateur constituent les principaux attraits sensoriels d'un produit pour l'utilisateur. Toutefois, quoi qu'ils peuvent apporter leurs suggestions, la prestation de ces derniers est habituellement sous la charge du directeur artistique et ils doivent suivre un cahier de charge laissant peu de place à leur liberté artistique et créative. Entretien un lien de subordination et ne possédant pas de pouvoir décisionnel sur l'œuvre, ceux-ci pourront donc difficilement être considérés co-auteurs de l'œuvre.

---

<sup>94</sup>Disponible à l'adresse suivante : [http://www.technocompetences.qc.ca/site/rech\\_competences.php](http://www.technocompetences.qc.ca/site/rech_competences.php) (date d'accès: 1 juillet 2001).

Enfin, les programmeurs sont essentiels au développement des programmes qui assurent le fonctionnement du produit. Ils ont également comme tâche d'intégrer les différentes composantes du produit multimédia. Cette intégration s'effectue dans la majorité du temps par le biais de logiciel, qui facilitent leurs tâches. Leurs fonctions exigent cependant essentiellement des compétences techniques sans habileté artistique. Leur travail étant dépourvu d'apport intellectuel créateur, ils ne devraient pas en principe se qualifier comme auteurs de l'œuvre. Il en est de même pour le producteur. Bien que les fonctions du producteur puissent lui procurer l'avantage de retenir des droits sur l'œuvre finale selon la qualification qu'on donnera à l'œuvre, son apport pourra à maintes occasions être dépourvu d'effort intellectuel de création. En effet, la fonction de ce dernier se limite habituellement à superviser l'ensemble de l'œuvre et à assurer les liens entre les différents intervenants. Ce constat a d'ailleurs été mis en lumière par les propos du juge Julien dans l'affaire *Film Rachel Inc.* précitée<sup>95</sup>:

« D'autre part, il n'est pas possible d'attribuer à Daniel Cohen la qualité d'auteur, c'est-à-dire de lui reconnaître une activité créatrice reliée à la matérialisation de l'œuvre. Il n'a pas apporté une contribution significative au processus intellectuel de création. Son rôle relié à l'organisation juridique et financière du film est certes essentiel, mais ne constitue pas une activité créatrice au sens de la loi »<sup>96</sup>.

Nous remarquons que la nature des rapports entre les divers intervenants et entre les auteurs et le producteur a une importance capitale sur la détermination des auteurs de l'œuvre multimédia. En effet, selon que ces relations soient de nature verticale ou horizontale, elles influenceront, selon le cas, l'assimilation à une œuvre dite de collaboration ou collective<sup>97</sup>. Les rapports verticaux, qui se caractérisent par un lien de subordination, écartent les personnes subordonnées de la titularité des droits sur le produit final. Par comparaison, les rapports horizontaux renvoient à une collaboration entre les auteurs, dans un but commun, qui pourra éventuellement les conduire à être des co-auteurs de l'œuvre, menant ainsi à la qualification juridique de l'œuvre à titre d'œuvre créée en collaboration. À notre avis, seuls le réalisateur, le scénariste et le

---

<sup>95</sup>*Films Rachel Inc.*, *supra* note 91.

<sup>96</sup>*Ibid.* au par.161.

<sup>97</sup>Voir *infra* section 2.1.1.

directeur artistique peuvent aspirer à une telle reconnaissance. Ces remarques préliminaires constituent une introduction nous guidant vers l'analyse de la détermination du statut juridique de l'œuvre multimédia<sup>98</sup>.

L'identification des intervenants terminée, examinons maintenant les composantes de l'œuvre multimédia.

### 1.1.2. La détermination du contenu de l'œuvre multimédia.

L'expression d'une idée passe nécessairement par sa matérialisation et cette étape se caractérise par l'acquisition d'un statut juridique, qui sera fonction de la nature du produit créé. Comme nous l'avons vu, afin de bénéficier des droits conférés par la *Loi sur le droit d'auteur*, une création doit s'intégrer à l'une des grandes catégories prévues à la Loi : littéraire, dramatique, musicale ou artistique<sup>99</sup>.

La problématique propre à l'environnement numérique est qu'une fois le contenu numérisé, l'œuvre se caractérise matériellement par une seule forme de composante, à savoir des éléments composés de 0 et de 1. Cette nouvelle forme de matérialisation conduit-elle à modifier l'approche traditionnelle relative à la conceptualisation d'une œuvre et par conséquent sa qualification? Le Rapport Brunet a répondu par la négative alors que les opinions d'auteurs sont partagées.

L'analyse de cette question nous mène à l'évaluation des assises conceptuelles servant à distinguer entre elles les œuvres littéraire, artistique, musicale et dramatique. Nous verrons que le droit d'auteur tend à associer une œuvre à son support ou encore à son procédé de création.

---

<sup>98</sup>*Infra* section 2.1.1.

<sup>99</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2.

### 1.1.2.1. Conceptualisation nouvelle d'une œuvre traditionnellement associée à son support.

Le fondement du régime de droit d'auteur repose sur la reconnaissance d'un droit de propriété incorporelle sur une œuvre, ce droit étant distinct du droit de propriété sur le support matériel y afférent<sup>100</sup>. Ce principe établi, nous sommes en droit de présumer que la catégorisation d'une œuvre ne se limitera pas au support matériel qui l'incorpore. Toutefois, on remarque que ce dernier influence considérablement l'identification d'une œuvre et par conséquent, sa qualification. Cette influence peut se mesurer à l'aide du critère de fixation d'une œuvre, que l'on retrouve parfois au sein de la législation ou de la jurisprudence. À cet égard, la loi canadienne sur le droit d'auteur ne fait aucune mention de portée générale sur le critère de fixation<sup>101</sup>. La formulation prévue à l'article 2 selon laquelle les œuvres sont protégées « quel que soit le mode ou la forme d'expression » implique l'absence d'une telle obligation, contrairement à la tradition des pays de « copyright »<sup>102</sup>. Malgré le silence de la Loi<sup>103</sup>, les tribunaux ont développé un courant jurisprudentiel exigeant la fixation de l'œuvre.<sup>104</sup> S. McKeown

---

<sup>100</sup>« Propriété du code civil », *supra* note 2 à la p. 228; Voir aussi A. Kerever, « Le droit d'auteur en Europe occidentale » dans *Hommage à Henri Desbois, Études de propriété intellectuelle*, Paris, Dalloz, 1974, 35 à la p.35; A. Gitton, « Tout ce que l'on vous a caché sur le multimédia » (1999) 224 *Expertises* 70.

<sup>101</sup>L'article 2(2) de la *Convention de Berne* laisse la liberté aux législations des pays de l'Union d'obliger la fixation d'une œuvre sur un support matériel pour qu'elle bénéficie des droits d'auteur. Certains pays obligent la fixation d'une œuvre afin que celle-ci puisse bénéficier de la protection en vertu du régime de droit d'auteur. Les loi canadienne et française n'exigent pas explicitement la fixation des œuvres traditionnelles mais cette condition peut être implicite du fait le droit d'auteur ne protège pas les idées mais seulement la forme d'expression.

<sup>102</sup>États-Unis : *Copyright Act*, art. 102. L'article prévoit que la protection ne s'étend qu'aux « original works of authorship fixed in a tangible medium. »; Angleterre : *Loi de 1988 sur le droit d'auteur, les dessins et modèles et les brevets*, 15 novembre 1988, c.48 [ci-après *Loi de 1988*], art. 3 (2) : « Pour être protégée par le droit d'auteur, une œuvre littéraire, dramatique ou musicale doit être consignée par écrit ou d'une autre manière et toute mention, dans la présente partie, de la date à laquelle une œuvre est créée s'entend de la date à laquelle elle est ainsi consignée ». Voir aussi W.R. Cornish, *Intellectual Property*, 3<sup>e</sup> éd. Londres, Sweet & Maxwell, 1996, à la p.345 : « The Act of creation and the « fixation » of the works are indivisible ».

<sup>103</sup>Notons que pour certaines œuvres dramatiques et les programmes d'ordinateur, l'exigence de la fixation est spécifiquement prévue à l'article 2 de la Loi.

<sup>104</sup>Voir *Canadian Admiral Corp. c. Rediffusion Inc.*, (1954) 20 C.P.R. 75 (C. de l'É.); *Goldner c. Canadian Broadcaster Corp.* (1972) 7 C.P.R. (2d) 158 (F.C.T.D.); H.G. Fox, *The Canadian Law of Copyright and Industrial Design*, (2<sup>e</sup> éd.), Toronto, Carwell, 1967, aux pp. 140-141.

interprète l'article 3(1) de la Loi qui prévoit qu'un droit d'auteur comporte le droit de produire ou reproduire une œuvre « sous une forme matérielle quelconque », comme une condition générale de fixation<sup>105</sup>. Y. Gendreau considère quant à elle que la question de l'obligation de fixation demeure aujourd'hui néanmoins nébuleuse, depuis les amendements de 1993 qui ont supprimé l'obligation de fixation graphique à l'égard des œuvres musicales<sup>106</sup>. Or, peu importe l'existence d'une telle obligation, la flexibilité des tribunaux face aux programmes d'ordinateurs<sup>107</sup> nous mènent à conclure que les produits multimédias seront susceptibles d'une protection de droit d'auteur, dans la mesure où le contenu et l'information numérisé sont fixés et emmagasinés sur un support ayant une certaine permanence<sup>108</sup>. Cette opinion rejoint celle de M. Keplinger qui rappelle au soutien de son argumentation que les tribunaux américains se sont déjà prononcés sur cette question à l'égard des jeux vidéos<sup>109</sup>.

Malgré l'incertitude face à l'exigence d'une fixation, il n'en demeure pas moins que le droit d'auteur propose une approche axée sur le support<sup>110</sup>. En effet, l'assimilation traditionnelle d'une œuvre à l'une ou l'autre des catégories prévues à la Loi repose ou reposait dans certains cas sur le média assurant la fixation et la diffusion d'une telle œuvre à un point tel qu'elle se confondait avec le support matériel<sup>111</sup>. Par exemple, les tribunaux considèrent comme une œuvre artistique la création qui se compose de

---

<sup>105</sup>McKeown, *supra* note 2 à la p.116.

<sup>106</sup>Y. Gendreau, « La technologie numérique et le droit d'auteur : la disparition des documents papier entraînera-t-elle la disparition des auteurs? » dans Symposium sur la technologie numérique et le droit d'auteur, Lac Meech, 3 mars 1995, à la p.143 [ci-après « La technologie numérique »]; Voir aussi Y. Gendreau, « Le critère de la fixation en droit d'auteur » (Janvier 1994) 159 R.I.D.A. 111 à la p.127 [ci-après « le critère de la fixation »]: « À une vision plus moderne du droit d'auteur semble en effet correspondre l'habitation du critère de fixation ».

<sup>107</sup>*Appel Computer*, *supra* note 66. M. le juge Mahoney mentionne à cet égard au par. 686 : « Rien dans la Loi n'exige expressément qu'une reproduction prenne une forme lisible par l'homme pour être protégée par un droit d'auteur ».

<sup>108</sup>Voir Franchi, *supra* note 53 à la p. 265.

<sup>109</sup>M. Keplinger, Allocution, Actes de la journée d'étude : Multimédia, inforoutes, droit d'auteur et droits voisins, Montréal, 23 février 1996, Alai Canada, 1997 à la p.30 [ci-après Actes de la journée d'étude]

<sup>110</sup>Voir « la technologie numérique » *supra* note 106 à la p.144.

<sup>111</sup>Comparer S. Lemarchand, « Propriété intellectuelle : Aspects juridiques du multimédia (1 ère partie) » (1994) 174 Expertises 262 à la p.265 [ci-après « Propriété intellectuelle, partie 1 »]. Il en découle qu'une forme matérielle quelconque doit être présente. En ce sens, le législateur a cru bon d'exiger explicitement la fixation des œuvres dont l'essence même ne renvoie pas à une forme matérielle, par exemple les œuvres dramatiques : *Loi sur le droit d'auteur*, art.2. Voir notamment Y. Gendreau, « Le critère de la fixation » *supra* note 106 aux pp. 155 à 159.

couleurs, de matériels, de toile, etc. et qui s'exprime à travers un certain médium<sup>112</sup>; les œuvres littéraires réfèrent au support papier. L'œuvre musicale faisait auparavant référence à une œuvre sous forme graphique<sup>113</sup>; les œuvres dramatiques doivent être fixées par écrit ou encore enregistrées sur ruban. La seule distinction entre une œuvre littéraire et dramatique réside dans l'intention de la présenter publiquement<sup>114</sup>.

Au-delà de cette base conceptuelle, la doctrine nous rappelle que le processus de création a également un impact déterminant sur la qualification d'une œuvre<sup>115</sup>. La définition de l'œuvre cinématographique prévue dans la Loi canadienne ou encore la définition de la photographie sont éloquentes à cet égard puisqu'elles y font un renvoi direct<sup>116</sup>. Pourtant, l'essence même d'une photographie rejoint celle d'une œuvre artistique, soit qu'elle se distingue par ses caractéristiques visuelles. Or, le législateur a cru bon de créer un régime différent pour une œuvre dont l'image finale résulte d'un processus mécanique alors que, dans le cas d'une œuvre artistique, l'auteur entretient constamment avec son outil (crayon, pinceau ou encore ses mains) un contact avec le support matériel de l'œuvre<sup>117</sup>.

En ce qui a trait à un produit multimédia, ce dernier se concrétisera par le biais de différents supports tels que les cédéroms, les cartouches de jeux vidéos, les DVD, les bornes interactives ou encore l'Internet. Certains auteurs considèrent que la conceptualisation actuelle utilisée afin d'assimiler une création à un certain type

---

<sup>112</sup>*DRG Inc. v. Datafile Ltd.*, [1988] 2 F.C. 243, confirmé (1991), 35 C.P.R. (3d) 243 (C.A.).

<sup>113</sup>Remplacé par la *Loi sur l'ALÉNA*, *supra* note 4 aux art. 53(2) et 79(1).

<sup>114</sup>J. Pila et A. Christie, « The Literary Work Within Copyright Law : An analysis of its Present and Future Status » (1998-1999) 13 I.P.J. 133, à la p.143.

<sup>115</sup>*Ibid.* à la p.137 : « [...] Thus a « painting » is a work produced by the application of a paint; a « sculpture » a representation or abstract design formed by « chiselling stone, carving wood, modeling clay, casting metal, or [a] similar [procedure]; a « building » an architectural or landscape construction; an « engraving » a print image produced in accordance with traditional forms of engraving; a « photograph » a product of a photographic or similar process; and a « work of artistic craftsmanship » the result of a sufficiently skilled and art-oriented craft. ».

<sup>116</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 2 : « œuvre cinématographique » « Y est assimilée toute œuvre exprimée par un procédé analogue à la cinématographie, qu'elle soit accompagnée ou non d'une bande sonore »; « photographies » : « Y sont assimilés les photos-lithographes et toutes œuvres exprimées par un procédé analogue à la photographie ».

<sup>117</sup>J. Boncompain, *Le droit d'auteur au Canada, Étude critique*, Ottawa, Le cercle du livre de France, 1971, à la p.63.

d'œuvre devra être réévaluée<sup>118</sup>. La révolution technologique provoque la combinaison des supports traditionnels avec les modes de transmission. Dans le contexte d'une œuvre multimédia, la complexité du contenu, du processus de création ainsi que les différents supports utilisés pousse la catégorisation de cette œuvre au-delà des critères traditionnellement établis.

En effet, la totalité du contenu transformé sous forme numérique rend la frontière entre les différentes catégories d'œuvres difficile à tracer. Ce qui pouvait, préalablement à l'ère numérique, être assimilé à une catégorie définie sera aujourd'hui considéré comme une suite de données sous une forme unique, donc non distinctes. Ce contenu transformé en langage informatique se trouve par le fait même intégré à sa partie logicielle. Par ailleurs, comparativement aux œuvres traditionnelles, l'œuvre multimédia est l'une des moins dépendantes de son support. La forme de celle-ci est à ce point flexible qu'on peut la transposer d'un support à un autre, sans en modifier ses caractéristiques. Par conséquent, nous sommes également d'avis que l'approche traditionnelle pour qualifier l'œuvre multimédia n'est plus adéquate.

Le Rapport Brunet s'est penché sur une proposition éliminant les différentes catégories d'œuvres, mais a jugé que leur définition était suffisamment large pour y assimiler les œuvres diffusées sous une forme numérique<sup>119</sup>. Bien que les définitions permettent d'inclure les œuvres numérisées, aucune indication n'est fournie quant à la façon de définir ce genre de l'œuvre.

L'élimination des catégories d'œuvres existantes n'étant pas imminente et la nécessité de s'écarter de la conceptualisation traditionnelle d'une œuvre en fonction de son support nous conduisent à identifier les caractéristiques d'un produit multimédia, afin de déterminer une façon adéquate d'associer l'œuvre à une catégorie prescrite. Nous proposerons à cet égard une comparaison entre les caractéristiques physiques et

---

<sup>118</sup> « Propriété intellectuelle, partie 1 », *supra* note 111 à la p. 265; « La technologie numérique », *supra* note 106 à la p. 144; B. A. McDonald, « WIPO Symposium Debate intensifies over copyright issues raised by digital technology and information networks » 31 Copyright World 20.

<sup>119</sup> Rapport Brunet, *supra* note 13, commentaire relatif à la recommandation numéro trois.

sensorielles de l'œuvre multimédia afin de dégager les éléments susceptibles d'être déterminants dans la catégorisation de l'œuvre.

#### 1.1.2.2. Les caractéristiques physiques sous-jacentes à l'œuvre multimédia par opposition aux caractéristiques sensorielles de l'œuvre multimédia perçues par le consommateur.

La conceptualisation traditionnelle du droit d'auteur pour catégoriser les différentes créations peut parfois être trompeuse, par rapport au sens qu'elles évoquent<sup>120</sup>. Dans l'hypothèse où un auteur voulait créer une sculpture mais qu'il ne se rend qu'à l'étape de la définir dans un écrit, malgré que la description littéraire de l'œuvre soit protégée en tant qu'œuvre littéraire, quiconque pourra concrétiser l'idée pour ensuite bénéficier de la protection de la Loi en tant qu'œuvre artistique. L'exemple précédent démontre d'une manière différente le principe selon lequel le support de l'œuvre l'emporte sur l'essence même de la création<sup>121</sup>. Si l'on appliquait cette méthode d'association à un produit multimédia, on se retrouverait dans tous les cas à l'assimiler à une œuvre littéraire puisque l'ensemble du contenu se présente sous un langage binaire. Cette conclusion n'est certainement pas la plus adéquate, compte tenu du fait qu'il se dégage de l'œuvre multimédia beaucoup plus qu'une simple réalité littéraire.

Selon nous, la difficulté reliée à l'application contemporaine de l'approche traditionnelle se résume au fait que cette dernière s'est constamment construite autour d'une réalité où le contenu matériel des créations était humainement perceptible<sup>122</sup>. Or, la réalité est différente avec un produit multimédia où il est impossible pour l'utilisateur de distinguer matériellement les contenus intégrés au produit. Si l'on décortique l'œuvre à sa plus simple expression, elle se résume à un support matériel, qui à l'aide

---

<sup>120</sup> Comparer : É. Lefebvre, « de l'idée et de son expression : un concept dépassé » (1995) 7 C.P.I.387.

<sup>121</sup> Voir à l'effet contraire Gitton, *supra* note 100 à la p.71.

<sup>122</sup> « Propriété intellectuelle, partie 1 » *supra* note 111 à la p.264.

d'un médium technique, conduit à une création de forme<sup>123</sup>. Le support du produit multimédia incorpore un certain nombre d'outils informatiques, bénéfiques aux consommateurs mais invisibles pour ceux-ci. Sans être perceptibles, ces éléments font partie intégrante de l'œuvre et sont nécessaire à l'existence même de celle-ci. Le support incorporera également les différentes informations présentées sous forme numérique. L'utilisateur qui s'attarderait au contenu matériel ne découvrirait que plusieurs composantes exprimées sous la forme d'un langage binaire qui lui serait incompréhensible. Ces composantes seraient dans l'esprit de l'utilisateur vides de sens, sans forme, ni couleur, ni son et image.

Il semble bien acquis que l'utilisateur d'une œuvre multimédia ne tiendra pas compte de ce que contient matériellement le produit. Seul le contenu perçu à l'écran, c'est-à-dire la forme perceptible aux yeux de l'utilisateur, occupera l'intérêt du consommateur<sup>124</sup>. Si l'on prend l'exemple d'un jeu vidéo, l'attrait de ce dernier pour le public sera sans contredit ses qualités externes véhiculées à l'écran<sup>125</sup>. L'intérêt des consommateurs sera orienté vers les personnages créés, les décors, les sons, l'animation, les images, les textes visibles à l'écran etc.<sup>126</sup>

Ainsi, les œuvres se distinguent à notre avis à travers les sens qu'ils appellent. P.-Y. Gautier utilise d'ailleurs dans son ouvrage les caractéristiques sensorielles des différents genres d'œuvres pour les définir<sup>127</sup>. Il associe les œuvres littéraires à celles « tendant à communiquer une pensée, fixée dans un écrit et appréhendée par la vue... »<sup>128</sup>; les œuvres musicales comme celles se composant d'une mélodie, d'une harmonie et d'un rythme, accompagnés de sons et de notes perçues par l'oreille<sup>129</sup>; et

---

<sup>123</sup>P. Gaudrat, « Chronique de droit des nouvelles technologies : Brèves observations sur le régime de l'œuvre multimédia » (Janvier 2000) 53 no.1 Revue trimestrielle de droit commercial et de droit économique 99, aux pp.101-102 [ci-après Observations sur le régime de l'œuvre multimédia].

<sup>124</sup>Voir notamment Lefebvre, *supra* note 120 à la p. 399.

<sup>125</sup>Voir notamment : F. Sardain, « Propriété intellectuelle. La qualification logicielle des jeux vidéos : une impasse pour le multimédia » (2001) 7-8 La Semaine juridique 312, à la p.316.

<sup>126</sup>*Ibid.*

<sup>127</sup>P.-Y. Gautier, *supra* note 71 à la p.69.

<sup>128</sup>*Ibid.*

<sup>129</sup>*Ibid.* à la p.89.

les œuvres artistiques comme celles « faisant essentiellement appel aux formes. »<sup>130</sup>; Quant aux œuvres dramatiques, il les définit comme « toutes les représentations vivantes, fondées sur un argument... »<sup>131</sup>. Dans le cas de l'œuvre dramatique, l'œuvre n'est pas identifiée en fonction du contenu ou du matériel sous-jacent, mais bien en fonction de la présentation de celui-ci. On protégera l'œuvre pour sa mise en scène et le style utilisé dans le cadre de cette représentation vivante. Suivant cette approche, un produit multimédia ne pourrait faire l'objet d'une catégorisation unique puisqu'il pourra se présenter selon les cas, comme une œuvre littéraire (un produit essentiellement composé d'écrits), musicale (un produit essentiellement composé de sons) ou dramatique (un produit composé d'images, par exemple un jeu vidéo)<sup>132</sup>. Par contre, l'approche canadienne voulant associer l'œuvre multimédia à une compilation serait adéquate puisque cette catégorie d'œuvre se caractérise par sa flexibilité. Incluse dans les définitions des quatre grandes catégories d'œuvres, elle permet à l'œuvre multimédia essentiellement composée d'écrits, de se classer comme une œuvre littéraire, à celle essentiellement composée de sons, de se classer comme une œuvre musicale etc.

Or, bien que cette approche semble adéquate, une lacune importante persiste en raison de la nature informatique de l'œuvre multimédia. Les programmes d'ordinateur sont expressément protégés à titre d'œuvre littéraire mais ils ne sont pas perceptibles par l'œil humain. Ainsi, en appliquant une approche essentiellement fondée sur les sens évoqués par l'œuvre, on risque d'oublier une composante déterminante de l'œuvre multimédia. Faire abstraction des programmes d'ordinateur nous pousse également à oublier que les œuvres cinématographiques et photographiques sont classifiées en fonction du procédé technique par lequel elles prennent forme.

---

<sup>130</sup>*Ibid.* à la p.103. Voir aussi H. Desbois, *supra* note 71 à la p.156 : La musique s'inspire de bruit ou de sons et non d'images ». Dans son ouvrage, H. Desbois accorde également de l'importance à l'outil utilisé pour identifier une œuvre : « Mais l'unité d'inspiration et l'affinité des suggestions ne suffisent pas pour susciter les relations qu'implique le statut de l'adaptation, car la palette d'un peintre diffère autant du clavier d'un compositeur que celui-ci du vocabulaire d'un écrivain ».

<sup>131</sup>*Ibid.* à la p.85.

<sup>132</sup>L'œuvre artistique serait écartée en raison de l'impossibilité de procurer à l'œuvre multimédia une forme particulière.

On se retrouve alors dans une situation où l'on doit évaluer le rôle et la fonction des programmes d'ordinateur au sein de l'œuvre multimédia, afin de déterminer si la présence de ces derniers justifie que l'on s'écarte de la conceptualisation de l'œuvre décrite par P.-Y. Gautier. Dans l'hypothèse où l'on conclurait que les programmes d'ordinateur incorporés à l'œuvre doivent nécessairement être pris en compte dans la qualification de l'œuvre multimédia, ceux-ci pourraient être considérés comme faisant partie du support et on retournerait ainsi au concept traditionnel qui tend à axer sur le support la catégorisation d'une œuvre.

Par conséquent, l'exercice suivant consistera à déterminer le rôle du logiciel tant lors de la création que dans l'œuvre finale : Doit-on le considérer comme un outil, à l'image d'un crayon ou d'un pinceau, ou s'agit-il plutôt du véritable responsable de l'œuvre finale qui requiert qu'on le prenne en considération pour catégoriser l'œuvre?

### 1.2.L'œuvre multimédia, une création informatique.

Bien que nous sommes à présent en mesure d'affirmer que l'œuvre multimédia constitue une création informatique, l'influence précise de la partie logicielle au sein de l'œuvre demeure quelque peu obscure. L'intervention informatique lors de la création de l'œuvre nous conduit à nous interroger de nouveau sur la qualification de l'œuvre multimédia en tant qu'œuvre de l'esprit. Nous remarquerons qu'à la création, l'opinion majoritaire associe le rôle d'un logiciel à celui d'un outil dont l'utilisation ne justifie pas d'écarter l'œuvre multimédia comme œuvre de l'esprit. Quant à l'exploitation, les opinions sont partagées et le débat n'est pas clos.

Au-delà d'un examen technique, l'analyse de la législation relative aux logiciels, ainsi que l'interprétation qu'en font les tribunaux, nous guideront dans l'évaluation de la conformité d'une telle hypothèse.

## 1.2.1. Rôle d'un logiciel dans l'œuvre multimédia.

### 1.2.1.1. Le logiciel et la création de l'œuvre multimédia.

L'utilisation constante de la technologie dans la conception d'une œuvre multimédia nous confronte à la notion traditionnelle d'œuvre de l'esprit. En effet, l'interactivité qui caractérise l'œuvre multimédia ne se présente pas seulement à l'intérieur de l'œuvre finale, mais également lors du processus de création. D'entrée de jeu, il est nécessaire de distinguer deux concepts présents dans le multimédia, soit les créations numériques et les créations numérisées<sup>133</sup>. D'une part, nous savons que les données électroniques ne sont pas emmagasinées sous une forme perceptibles par les utilisateurs, mais bien sous forme de codes composés de 0 et de 1. Ainsi, en raison de la façon dont les données sont emmagasinées et manipulées, un logiciel est nécessaire pour traduire en langage binaire le contenu existant sous forme traditionnelle. Nous faisons alors référence aux créations numérisées. Ce logiciel ne fera pas partie intégrante du produit multimédia, car il ne sera utilisé qu'au moment du montage de l'œuvre. Les logiciels utilisés dans la numérisation des contenus ne posent pas véritablement de problème puisqu'ils constituent bel et bien des outils techniques permettant de traduire des données d'un langage à un autre<sup>134</sup>. Leurs fonctions ne réfèrent à aucune activité créatrice, se limitant plutôt à une prestation technique.

La numérisation se distingue de la création numérique où il est maintenant possible d'éviter la transformation des données sous forme traditionnelle en langage binaire, pour créer le contenu directement sous forme numérique. On se permet ici de faire un

---

<sup>133</sup>Voir « Propriété intellectuelle, partie 1 » *supra* note 111 à la p.263.

<sup>134</sup>Notons que l'acte de numérisation soulève des débats quant à la possibilité de l'interpréter comme une atteinte au respect de l'œuvre. En effet, la transformation des données en un langage différent pourrait s'assimiler à une adaptation de l'œuvre originale ou encore à une reproduction. Par ailleurs, il est parfois nécessaire suite à la numérisation de l'œuvre de la compresser afin de permettre au support du produit

aparté sur ces créations puisqu'on pourrait retrouver un jour des œuvres multimédias composées uniquement de créations numériques. Par exemple, ces créations sont présentes dans le domaine de la musique où la forme sous-jacente n'est pas à l'origine humainement perceptible<sup>135</sup>. On surnomme ce type d'œuvre les créations assistées ou générées par ordinateur<sup>136</sup>. Dans le premier cas, le créateur a un rôle très actif dans le processus créatif et la machine n'est qu'un outil. Dans le deuxième cas, l'œuvre est totalement créée par l'ordinateur. Lorsque l'œuvre résulte d'un degré d'implication du logiciel pratiquement nul, où l'ordinateur se contente de répondre aux commandes du concepteur, le logiciel sera dans ce cas considéré comme un simple outil et ne posera pas de problème. Toutefois, on retrouve des situations où les programmes d'ordinateur sont des instruments qui ne sont pas passifs entre les mains des créateurs. Dès lors, on peut se demander si l'œuvre créée représente toujours une œuvre de l'esprit et si elle est originale.

Implicitement, l'article 5(1) de la loi canadienne sur le droit d'auteur requiert que l'auteur d'une œuvre soit une personne humaine<sup>137</sup>. Il s'agit alors de déterminer l'endroit où l'expression du programme d'ordinateur se termine par rapport à la contribution personnelle de l'auteur<sup>138</sup>. Certains programmes d'ordinateur sont conçus de façon à ce qu'ils sélectionnent et organisent eux-même des données alors que d'autres, offrent des facultés davantage artistiques et permettent de créer un art associé à ces œuvres. Dans un cas comme dans l'autre, l'intervention humaine est limitée, laissant place aux efforts et à l'ingéniosité de la machine. Les États-Unis s'étaient déjà

---

multimédia de l'intégrer, à défaut de posséder une capacité de stockage suffisante. Voir notamment D. Maillet, « La numérisation des œuvres de l'esprit » (1998) 10 C.P.I. 555, à la p.557.

<sup>135</sup>c.f. *supra* note 57.

<sup>136</sup>Voir notamment : P. Hébert et al., « Les œuvres générées par ordinateur », dissertation en droit, Université de Paris XI, 2000, en ligne : Saceml-la musique et le droit d'auteur, <http://saceml.deepsound.net/rapport1.html> [ci-après Les dossiers de saceml] Au sujet des questions soulevées par les techniques informatiques interactives et des techniques de traitement des images, voir généralement B. Sookman, « Computer-Assisted Creation of Works Protected by Copyright » (1990) 5 I.P.J.165; P. Goldstein, « Computer-assisted and Computer-generated Creation of Literary and Artistic Works », Congrès de l'ALAI, Montréal, 1989, Montréal, Éd. Yvon Blais, 1990 aux pp. 439 à 452.

<sup>137</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art. 5(1) : « Sous réserve des autres dispositions de la présente loi, le droit d'auteur existe au Canada, pendant la durée mentionnée ci-après, sur toute œuvre littéraire, dramatique, musicale ou artistique originale si l'une des conditions suivantes est réalisée :

a) pour toute œuvre publiée ou non, y compris une œuvre cinématographique, *l'auteur* était, à la date de sa création, *citoyen, sujet ou résident habituel d'un pays signataire*; [...] » [nos italiques].

penchés dans les années soixante-dix sur les œuvres assistées et créées à l'aide de programmes d'ordinateur et le rapport final de la « United States Commission on New Technological Uses » a comparé un ordinateur à un outil inerte, à l'image d'une caméra, qui ne fonctionne qu'au moment où une personne humaine l'active<sup>139</sup>. L'auteur serait à ce moment la personne qui utilise l'ordinateur aux fins requises. Le Canada s'est également penché sur la question et en est venu aux mêmes conclusions sur la base suivante<sup>140</sup> :

« Tout comme la toile et la peinture sont les matériaux de base dont se sert traditionnellement le peintre, le programme informatique est le matériel de base qu'utilise le créateur pour produire une œuvre particulière »<sup>141</sup>.

La doctrine appuie toujours cette conclusion<sup>142</sup>.

Selon les conclusions rendues dans la *Charte des droits des créateurs*<sup>143</sup>, nous présumons que la seule participation d'une personne humaine, qu'elle soit substantielle ou minime, suffira à accorder le statut d'œuvre de l'esprit à une œuvre multimédia. Or, dans cette industrie, une personne humaine sera toujours présente pour émettre les idées et veiller aux choix parmi les différentes façons de faire. L'absence d'auteur dans un produit multimédia semble par ailleurs impossible puisque, malgré la présence de certaines composantes techniques créées uniquement par les programmes d'ordinateur, sans esprit humain à l'origine, un concepteur de l'œuvre sera toujours nécessaire pour imaginer le scénario d'ensemble. Cette opinion rejoint celle du professeur Lucas qui

---

<sup>138</sup>Sookman, *supra* note 136 à la p.168.

<sup>139</sup>Rapport de la CONTU, *supra* note 69.

<sup>140</sup>Canada, Comité permanent des communications et de la culture sur la révision du droit d'auteur, *Une charte des droits des créateurs et créatrices : Rapport du Sous-comité du Comité permanent des communications et de la culture sur la révision du droit d'auteur*, Ottawa, Approvisionnement et Services Canada, 1985, à la p.43 [ci-après *Charte des droits des créateurs*].

<sup>141</sup>*Ibid.*

<sup>142</sup>Voir notamment Magnussen, *supra* note 69 aux pp. 703 et ss.; *La Loi de 1988* prévoit déjà des dispositions applicables aux œuvres créées par un programme d'ordinateur. Elle définit les œuvres générées par ordinateur comme celles où il n'y a pas d'auteur humain à l'article 178(b) et l'article 9 (3) considère comme l'auteur de l'œuvre la personne qui a vu aux arrangements nécessaires à sa création. Nous remarquons la définition prévue de ce que constitue une œuvre générée par ordinateur n'est pas très explicite en offrant aucune description du genre d'œuvres pouvant y être inclus. De plus, les dispositions de la Loi sont quelque peu contradictoires puisque d'un côté on reconnaît que l'œuvre n'a pas d'auteur humain et de l'autre, on en y invente un.

est d'avis que malgré l'influence des technologies sur la création d'une œuvre, un esprit humain sera toujours le responsable du résultat atteint, par les manipulations et les choix qu'il exercera<sup>144</sup>. Malgré qu'une personne humaine interviendra toujours dans la création de l'œuvre, on peut toutefois se demander si l'on ne fait pas dans certains cas face à une œuvre du hasard plutôt qu'à une œuvre de l'esprit. On suppose que la personne responsable de la création doit au minimum posséder une idée suffisante du résultat qu'elle désire atteindre. Le résultat ne doit donc pas être simplement accidentel.

### *Originalité*

L'avènement de l'informatique modifie peu à peu la notion traditionnelle d'originalité. L'obligation d'originalité sera toujours nécessaire pour les nouveaux modes de créations, mais, comme le souligne Me S. Plante, l'analyse de celle-ci pourra être modifiée<sup>145</sup>. En matière de droit d'auteur, le niveau d'originalité requis est relativement faible comparativement aux autres formes de propriétés intellectuelles<sup>146</sup>. Il suppose traditionnellement au Canada et dans les pays de tradition de « copyright » un certain minimum d'effort fait « à la sueur de son front »<sup>147</sup>. Dans son étude sur la protection des bases de données en droit canadien, le professeur R. Howell a eu l'occasion d'examiner le degré d'originalité requis et a affirmé que le critère prédominant en droit canadien correspondait à celui du « travail industriel »<sup>148</sup>. Toutefois, on retrouve un certain nombre de décisions où on a considéré des critères

---

<sup>143</sup> *Supra* note 140.

<sup>144</sup> A. Lucas, *Droit d'auteur et numérique*, Paris, Litec, 1998 aux pp.22-23 [ci-après *Droit Auteur. et numérique*]

<sup>145</sup> Voir S. Plante, « Le sort du droit d'auteur dans le cadre des nouvelles technologies de diffusion » (1995) 8 C.P.I.79, à la p.80.

<sup>146</sup> Comparer : *Loi sur les brevets*, L.R.C. 1985, ch. P-4, art.28.2 et 28.3 où on exige la nouveauté pour qu'une idée soit susceptible de protection.

<sup>147</sup> *University of London Press. c. University Tutorial Press Ltd.*, [1916] 2 Ch.601 (Eng.Ch.Div.); *Cadioux c. Beauchemin*, (1901) 31 R.C.S. 370; Voir également la section 1.1.1., ci-dessus.

<sup>148</sup> Industrie Canada, *Protection des bases de données en droit canadien* par R. Howell, en ligne : Industrie Canada, <http://strategis.ic.gc.ca/SSGF/ip01045f.html>. (date d'accès: 15 septembre 2001). L'auteur cite à l'appui les affaires *U&R Tax Services Ltd. c. H&R Block Canada Inc.*, Bulletin de la C.S.C., 1998, p. 828 (21 mai 1998 - juges L'Heureux-Dubé, Gonthier et Bastarache); *British Columbia Jockey Club c. Standen* (1985), 8 C.P.R. (3d) 283 (C.A. C.-B.) [ci-après *Jockey Club*].

tels que le talent, l'ingéniosité, l'imagination et le goût<sup>149</sup>. Quant aux États-Unis, le Professeur Nimmer est d'avis que le critère américain surpasse la présence d'un simple effort, un minimum de créativité étant requis<sup>150</sup>.

Déjà avec l'apparition des programmes d'ordinateur, le professeur A. Lucas avait relevé que la conception traditionnelle de l'originalité était inadaptée à cette nouvelle forme d'œuvre, qu'il qualifiait d'œuvre technique<sup>151</sup>. On a par conséquent peu à peu corrigé le critère traditionnel. Dans une affaire concernant des jeux vidéos, la Cour de cassation a adapté la thèse classique, remplaçant le critère de « l'apport personnel » par « l'apport intellectuel »<sup>152</sup>. La directive sur les programmes d'ordinateur a également appliqué ce critère<sup>153</sup>.

On remarque que la jurisprudence canadienne modifie également sa conception traditionnelle de l'originalité, mais en sens inverse au courant français. Ce phénomène ressort de la jurisprudence en matière de compilations. Le degré d'originalité requis au sein des compilations s'évalue en fonction du choix et de l'arrangement du contenu intégré<sup>154</sup>. Selon l'interprétation classique, l'originalité de ces choix et de ces arrangements devrait se manifester par la preuve d'effort et de temps consacrés à la compilation. Or, dans l'affaire *Télé-Direct (Publications) Inc. c. American Business Information Inc.*<sup>155</sup>, on a refusé la protection du droit d'auteur au motif que la condition d'originalité requise n'était pas satisfaite, malgré un effort important de travail. Le

---

<sup>149</sup> Voir notamment les affaires *Underwriters Survey Bureau Ltd. c. American Home Fire Ins. Co.*, [1939] 4 D.L.R. 89 (C. de l'É.) 296; *T.J. Moore Co. Ltd. c. Accessoires de Bureau de Québec Inc.*, (1973), 14 C.P.R. (2d) 113 (C.F.); *Slumber-Magic Adjustable Bed Co. Ltd. c. Sleep-King Adjustable Bed Co. Ltd.*, (1984), 3 C.P.R. (3d) 81(C.S. C.-B.) [ci-après *Slumber-Magic*]; *Éditions Hurtubise*, supra note 79; *Production Avanti Ciné Vidéo inc. c. Favreau*, [1999] R.J.Q.1939 (C.A.) [ci-après *Favreau*].

<sup>150</sup> Nimmer, supra note 25 à la p.2.01[B]. Il cite à l'appui l'affaire *Atatri Games Corp. c. Oman*, 888 F.2d 878 (D.C. Cir.1989).

<sup>151</sup> A. Lucas, note sous Cass.ass.plén., 7 mars 1986, R.I.D.A. 1986.129.134.

<sup>152</sup> Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986 : J.C.P. 1986 II, 20631, note J.-M. Mousseron; Voir aussi J. Raynard, *Droit d'auteur et conflits de lois, Essai sur la nature juridique du droit d'auteur*, Paris, Litec, 1990, n.91.

<sup>153</sup> L'art.1.3 de la *Directive sur les programmes d'ordinateur* utilise la formule « création intellectuelle propre à son auteur ». A. Lucas souligne que l'expression utilisée peut autant renvoyer à la conception objective que subjective de l'originalité mais qu'en raison des motifs de la proposition de directive, nous devons retenir l'approche objective. Voir *Droit d'auteur. et numérique*, supra note 144 à la p.37.

<sup>154</sup> *Loi sur le droit d'auteur*, art.2. Voir aussi *infra*, section 2.2.1.2.

<sup>155</sup> [1998] 2 C.F. 22 (C.A.F.) [ci-après l'affaire *Télé-Direct*].

juge Décary a souligné à cet égard qu'une somme de travail dépourvue de talent et de jugement ne pourrait s'avérer suffisante pour être considérée originale :

« Il n'est pas certain qu'une somme importante de travail alliée à un degré négligeable de talent et de jugement suffirait, la plupart du temps, à conférer un caractère original à une compilation. Il importe de ne jamais perdre de vue que les dispositions législatives relatives au droit d'auteur ont toujours eu pour objet, notamment, de « protéger et récompenser les efforts intellectuels des auteurs, pendant un certain temps.<sup>156</sup> »

Cette décision faisait suite à l'affaire américaine *Feist Publications, Inc. c. Rural Telephone Service Company, Inc.*<sup>157</sup> où l'on a également retenu que l'originalité du choix et de l'arrangement des données devait comporter un niveau minimal de créativité, plutôt qu'un simple travail fait à la « sueur de son front ». La décision américaine suivie par nos instances canadiennes nous ramène à une conception davantage personnaliste de l'originalité.

Les choix exercés dans une compilation ne doivent donc pas s'effectuer de manière mécanique. Or, dans une création où l'implication des programmes d'ordinateur est substantielle, l'effort et le talent exercé pourraient ne pas s'avérer suffisants selon les critères établis par l'affaire *Télé-Direct*<sup>158</sup>. Toutefois, nous retenons l'opinion de M. Franchi selon qui ce nouveau courant jurisprudentiel ne remet pas en cause la protection des produits multimédias, vu le travail, le talent et l'imagination requis pour la production d'une telle œuvre, comme l'a démontré précédemment l'examen de la conception de l'œuvre<sup>159</sup>. Par ailleurs, on retrouve selon nous un degré d'originalité plus développé dans cette dernière comparativement aux compilations factuelles faisant l'objet de la jurisprudence précitée. En effet, elle ne se résume pas seulement à une œuvre technique contraignante et suppose un apport créatif qui va au-delà du simple choix, vu la présence d'un scénario et de plusieurs contenus intégrés à l'œuvre qui sont

---

<sup>156</sup>*Ibid.* à la p.64.

<sup>157</sup>449 U.S. 340, 113 L.Ed. 2d 358 (1991)(C.S.É.-U.) [ci-après *Feist*].

<sup>158</sup>Voir aussi J.E. Appleton, « Computer-Generated Output-The Neglected Copyright Work » [1986] E.I.P.R. 227.

<sup>159</sup>Franchi, *supra* note 53 à la p. 266.

soigneusement choisis<sup>160</sup>. Le producteur, le réalisateur, le directeur artistique et le scénariste déterminent le caractère original, créatif et artistique de l'œuvre<sup>161</sup>. Ceux-ci possèdent, par leurs fonctions, une vision globale et précise de l'œuvre finale.

Les conclusions du Rapport de la *Charte des droits des créateurs*, l'opinion de la doctrine ainsi que les caractéristiques de l'œuvre multimédia nous mènent à conclure que l'implication des programmes d'ordinateur dans la création de l'œuvre multimédia ne justifie pas de mettre en péril sa qualification comme œuvre de l'esprit. Il reste maintenant à déterminer si les programmes d'ordinateur intégrés aux produits multimédias justifient la qualification logicielle de l'œuvre.

#### 1.2.1.2. Le logiciel intégré à l'œuvre multimédia.

Les composantes informatiques et de programmation fournissent les fonctionnalités du produit multimédia<sup>162</sup>. Elles assurent l'accès non linéaire de l'œuvre, la lisibilité des documents à l'écran, prévoient la façon dont l'écran apparaîtra aux yeux de l'utilisateur, et procurent les choix quant aux interrogations et aux différents accès offerts à ce même utilisateur. Le degré d'interactivité de l'œuvre variera en fonction des capacités des programmes d'ordinateur utilisés. Nous avons vu qu'en l'absence de ces derniers, l'écran perceptible aux utilisateurs serait dépourvu de signification et serait inutilisable. Dans une décision française, la Cour a eu l'occasion de décrire le rôle du logiciel à l'intérieur d'un jeu vidéo :

« C'est ce logiciel qui donne des instructions logiques écrites dans un langage codé compris par le micro-processeur de la console de jeux et permet à celle-ci d'exécuter le programme. Les joueurs ont la possibilité d'agir sur le cours des séquences d'images animées et cette interactivité est

---

<sup>160</sup>Voir notamment A. Freche, « Œuvre interactive et droit d'auteur. Œuvre logicielle ou audiovisuelle? » (1996) *Expertises* 26, à la p.28.

<sup>161</sup>c.f. *supra* à la section 1.1.1.2.

<sup>162</sup>Voir notamment S. Beutler, « The Protection of Multimedia Products through the European Community's Directive on the Legal Protection of Databases » [1996] *Ent.L.R.*317, à la p.318.

la caractéristique majeure du jeu vidéo qui est assurée par le logiciel intégré dans la cartouche et dans la console<sup>163</sup>. »

Les logiciels occupent une place si importante au sein de l'œuvre qu'un auteur a comparé le programmeur d'un logiciel à un architecte, un constructeur et un décorateur intérieur puisqu'ils déterminent autant la structure que l'apparence de l'œuvre<sup>164</sup>.

Ces remarques techniques confirment l'importance du logiciel dans le fonctionnement du produit multimédia et nous amènent à se demander si la partie logicielle n'emporterait pas la qualification de l'œuvre multimédia. Nous ne considérerons pas la question en fonction du phénomène de la numérisation puisque la doctrine considère en général que l'œuvre, même si elle est numérisée, ne devient pas un logiciel pour autant et que le format n'a en fait aucune influence sur la nature même de l'œuvre<sup>165</sup>.

Selon la doctrine, bien que les logiciels soient de la catégorie des œuvres littéraires, leur rôle à l'intérieur du produit n'est pas un élément de contenu<sup>166</sup>. Un produit multimédia ne peut donc se résumer à une œuvre logicielle. À cet égard, le professeur P. Gaudrat assimile le rôle des logiciels à celui de l'huile pour une peinture, où celle-ci a pour fonction de rattacher la forme de l'œuvre à la toile<sup>167</sup>. Toujours selon le professeur P. Gaudrat, le fait que ce médium soit technique ne change rien à sa fonction d'outil, comparant la situation au cinéma où le film lui-même ne constitue pas l'œuvre en soi<sup>168</sup>. La référence au film est certes pertinente à l'égard de sa fonction technique, mais il faut se rappeler qu'on a justement créé une catégorie d'œuvre distincte pour l'œuvre cinématographique, par référence au procédé utilisé pour la fixer<sup>169</sup>. Or, en ce

---

<sup>163</sup>Caen ch. Corr, 19 décembre 1997, Petites affiches, 18 novembre 1999, p.11 et ss.

<sup>164</sup>E. Katsh, « Software Worlds and the First Amendment : Virtual Doorkeepers in Cyberspace » (1996) U. Chi. Legal F. 335, à la p. 340.

<sup>165</sup>Sardain, *supra* note 125 à la p.313 : « Pour autant, il ne faut pas en déduire que l'œuvre, par le truchement de la numérisation, est devenue un logiciel. L'état numérique ne constitue en effet qu'une modalité de reproduction de l'œuvre. Que cette modalité emprunte au format numérique ou analogique ne change rien à l'affaire ». Voir aussi, *Droit d'auteur et numérique*, *supra* note 144 à la p.25 : « L'obsession du format empêche de voir le contenu »; P. Sirinelli, *Lamy droit de l'audiovisuel*, (3<sup>e</sup> éd.), Paris, Lamy, 1995, n.638 [ci-après *Lamy droit de l'audiovisuel*].

<sup>166</sup>*Ibid.*

<sup>167</sup>« Observations sur le régime de l'œuvre multimédia », *supra* note 123 à la p.101.

<sup>168</sup>*Ibid.*

<sup>169</sup>Voir *infra*, section 2.1.2.1.

qui concerne l'œuvre multimédia, la fixation de l'œuvre s'opère également par le biais des programmes d'ordinateur où ces derniers incorporent tous les éléments de la création multimédia<sup>170</sup>.

Avec égard, nous ne pouvons souscrire à l'opinion de M. Gaudrat. Premièrement, ses analogies aux outils traditionnels ne peuvent se transposer aux programmes informatiques puisque ces derniers dépassent la réalité technique, en ce que la *Loi sur le droit d'auteur* les considère comme des œuvres de l'esprit<sup>171</sup>. Ainsi, il est davantage plausible d'assimiler l'œuvre à l'outil ou au médium s'y afférant puisqu'il bénéficie lui-même d'une protection. Deuxièmement, contrairement aux outils et aux médiums traditionnels, les programmes d'ordinateurs conservent un rôle actif une fois la création terminée. Ils sont indispensables lors de l'appréciation et de l'utilisation du produit pour son bon fonctionnement. Ce sont bien les programmes d'ordinateur qui interagissent avec l'utilisateur de l'œuvre et qui répondent aux commandes ainsi qu'aux questionnements de ce dernier. Enfin, les logiciels sont en quelque sorte confondus au support de l'œuvre multimédia, car ils contiennent toutes les données de l'œuvre. Suivant l'approche traditionnelle de la conceptualisation d'une œuvre en droit canadien que nous avons examinée précédemment<sup>172</sup>, l'œuvre multimédia pourrait alors s'assimiler aux programmes d'ordinateur.

En approfondissant notre analyse, on parvient à se demander si cette partie logicielle est autonome de l'œuvre. La majorité de la doctrine considère que l'œuvre gravite autour des logiciels et qu'elle en demeure une œuvre « péri logicielle » puisqu'elle existe par elle-même, par ses caractéristiques audiovisuelles et son animation<sup>173</sup>. Or, nous sommes de l'avis contraire, car le produit multimédia ne peut fonctionner de manière autonome

---

<sup>170</sup>H. Pasgrimaud, « La qualification juridique de la création multimédia : termes et arrières-pensées d'un vrai-faux débat? » *Gaz. Pal.*1995.13, à la p.15.

<sup>171</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2. Voir aussi J.J. Raynel, « Multimedia. Logiciels, bases de données ou audiovisuel? (1<sup>ère</sup> partie) » (1996) 199 *Expertises* 394, aux pp.395-396.

<sup>172</sup>c. f. section 1.1.2.1.

<sup>173</sup>*Droit d'auteur et numérique*, *supra* note 144 aux pp. 57-58; Les dossiers de Sarceuil, *supra* note 136 à la p.3; H. Bittan, « Les rapports de force entre la technologie du multimédia et le droit » *Gaz. Pal.*1996.99; J.-J. Raynel, *supra* note 171 ; *Lamy droit de l'audiovisuel*, *supra* note 165 au n.638; Voir aussi *Trib. gr. inst. Nanterre*, 26 novembre 1997, *Gaz. Pal.*1998, p.25.

puisque les programmes d'ordinateurs rendent l'œuvre opérationnelle<sup>174</sup>. Quant aux caractéristiques audiovisuelles, elles font partie des logiciels, car ce sont ces derniers qui en contiennent les commandes, les ressources, et qui les dirigent. Du même avis, H. Pasgrimaud soutient que la création des logiciels tend aujourd'hui à se développer en fonction de l'expression qu'ils suggèrent, plutôt qu'en fonction de leur fonctionnement seulement<sup>175</sup>.

La problématique porte sur la dissociation de la programmation et des effets audiovisuels produits à l'écran. Dans une décision récente en France, la Cour de cassation a considéré ces éléments inséparables : « La programmation informatique d'un jeu électronique est indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu, l'appréciation de ces éléments permet de déterminer le caractère original du logiciel contrefait ... »<sup>176</sup>. Dans cette affaire la Cour selon laquelle l'œuvre multimédia en cause, soit un jeu vidéo, était soumise au régime unique du logiciel<sup>177</sup>. Le raisonnement de la Cour fut d'abord d'apprécier les éléments audiovisuels pour ensuite les assimiler au programme informatique<sup>178</sup>. Cette décision a hautement été critiquée par un auteur français, déplorant l'interprétation de la Cour à l'effet que les effets extérieurs de l'œuvre font partie intégrante du code informatique : « Les manifestations visuelles ne constituent pas un élément du programme, mais le résultat de son traitement sur des éléments graphiques numérisés »<sup>179</sup>. Cette opinion rejoint la conclusion émise dans l'affaire américaine

---

<sup>174</sup>J.Andrès, *Droits d'auteur et droits voisins à l'épreuve des créations multimédia*, Thèse, Paris Sud, 1995, à la p.408.

<sup>175</sup>Pasgrimaud, *supra* note 170 à la p.15.

<sup>176</sup>Cass.crim., 21 juin 2000, *La semaine juridique*, 15 février 2001, no.7-8, à la p. 316.

<sup>177</sup>Contra Trib. gr. inst. Nanterre, 26 novembre 1997, *Gaz. Pal.* 1998..25 où le tribunal de Nanterre a rejeté cette prétention car une telle qualification serait trop réductrice.

<sup>178</sup>On remarque que ce raisonnement est contraire à la théorie développée aux États-Unis du « look and feel » où la protection accordée au code informatique est étendue à l'inverse aux effets audiovisuels produits. Sur la théorie du « look and feel », Voir généralement V.R. Russo et D. Derwin, « Copyright in the « look and feel » of computer software » (1985) 2 *Computer lawyer* 1.

<sup>179</sup>« Propriété intellectuelle, partie 1 » *supra* note 111 à la p.313; Voir aussi P. Gaudrat, « La protection des logiciels par la propriété littéraire et artistique » (1986) 128 *RIDA* 221 : *ce que fournit l'ordinateur c'est le résultat d'un traitement[... ]qui peut occasionnellement être une œuvre mais qui, en tout état de cause, n'est pas le logiciel* ».

*Computer Associates International Inc. c. Altai Inc.*<sup>180</sup>. Souscrivant au même point de vu, le professeur A. Lucas voit un parallèle entre ce raisonnement et l'approche préconisée par la Directive européenne sur les bases de données. L'article 1.3 de cette dernière prévoit explicitement qu'elle ne s'applique pas « *aux programmes d'ordinateur utilisés dans la fabrication ou dans le fonctionnement des bases de données accessibles par des moyens électroniques* ».

La doctrine est donc partagée sur le caractère inséparable de ces éléments. Bien que nous concluions qu'il convient d'écarter l'argument selon lequel un produit multimédia ne peut être qualifié d'œuvre logicielle puisque les programmes d'ordinateur ne représenteraient que des outils techniques au sein du produit, nous ne pouvons pas avancer, sans une analyse plus détaillée, qu'il existe une dissociation réelle entre les logiciels et les caractéristiques audiovisuelles de l'œuvre multimédia. À cette fin, nous examinerons dans la section suivante si la législation le permet et, par la suite, nous examinerons l'interprétation des tribunaux à cet égard.

#### 1.2.2. Protection juridique actuellement accordée en droit d'auteur aux caractéristiques logicielles de l'œuvre multimédia.

Nous verrons que la définition prévue pour les programmes d'ordinateur dans la *Loi sur le droit d'auteur* laisse ouverte aux tribunaux les questions relatives à l'étendue de la protection de ces programmes: la structure, les séquences, l'organisation et les caractéristiques audiovisuelles produites sont-elles incluses dans leur champ ou sont-elles autrement protégées? Dans l'hypothèse où on assimilerait juridiquement les résultats d'un logiciel au programme lui-même, on pourrait conclure d'un point de vue juridique que l'apparence visuelle du produit multimédia est indissociable des logiciels qui la composent et, ainsi, la qualification logicielle sera possible. Puisqu'il existe

---

<sup>180</sup>982 F.2d.693 (2<sup>nd</sup> Cir.1992)[ci-après *Altai*]. Dans le même sens, voir *Stern Elecs. Inc. c. Kaufman*, 669 F.2d 852 (2<sup>d</sup> Cir.1982) [ci-après *Kaufman*].

relativement peu de jurisprudence canadienne en la matière, nous recourrons à la législation et la jurisprudence américaine et européenne.

#### 1.2.2.1. Législations relatives aux programmes d'ordinateur.

La problématique entourant la protection législative des logiciels se situe au-delà des codes du programme. En effet, dans chacune des juridictions à l'étude, le code objet ainsi que le code source<sup>181</sup> d'un programme sont inclus dans la définition des programmes d'ordinateur<sup>182</sup>. Ces codes « source » et « objet » font partie des éléments littéraires du programme. Les logiciels comprennent également des éléments non littéraires qui renvoient à la fonction du programme, aux modules, aux organigrammes, aux listes de paramètres, à la structure et aux macros<sup>183</sup>. Les éléments littéraires et non littéraires font partie de la structure interne du programme d'ordinateur, qui n'est pas perceptible par l'utilisateur. Parallèlement à cette structure interne, on retrouvera l'interface utilisateur de l'œuvre multimédia perceptible par l'œil humain<sup>184</sup>. Cette structure externe se caractérise autant par ses fonctionnalités que par ses caractéristiques visuelles. Les questions qui nous intéressent particulièrement dans l'étendue de la protection conférée aux logiciels sont donc de savoir si, d'une part, les

---

<sup>181</sup>Le code objet renvoie au langage compréhensible par l'ordinateur alors que le code source renvoie au code compréhensible par l'humain. Voir le grand dictionnaire terminologique de l'office de la langue française, en ligne : [http://www.granddictionnaire.com/fs\\_global/01.htm](http://www.granddictionnaire.com/fs_global/01.htm). « Code source » : Instructions originales d'un programme écrites dans un langage lisible par l'humain et qui doivent être compilées pour être lues par un ordinateur. « code exécutable » code machine qui est exécutable directement par le microprocesseur d'un ordinateur donné. Ainsi, le code obtenu suivant la numérisation des différents contenus intégrés à l'œuvre multimédia est inclus dans la protection accordée aux programmes d'ordinateur.

<sup>182</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2; États-Unis : *Copyright Act*, art. 101. Dans les définitions canadienne et américaine, les termes « instructions » renvoie au code objet alors que « énoncés » ou « statements » renvoient au code source.

<sup>183</sup>Ces éléments ont été définis dans l'affaire *Altai supra* note 180. Dans cette affaire, on décrit les éléments littéraires comme une traduction des éléments non littéraires en code source.

<sup>184</sup>L'interface se définit comme « l'ensemble des moyens qui permettent la connexion et l'interrelation entre le matériel, le logiciel et l'utilisateur ». L'ensemble de la conception graphique qui permet à l'utilisateur de se servir d'un ordinateur, les cartes, les connecteurs et autres dispositifs qui relient les composantes de l'ordinateur, le pilote capable de convertir des formats de fichiers, etc. sont considérés comme faisant partie des interfaces. Ainsi, il s'agit de l'aspect physique du logiciel qui apparaît à l'écran. Voir le grand dictionnaire terminologique de l'office de la langue française, *supra* note .

éléments non littéraires du programme d'ordinateur jouissent de la même protection accordée aux éléments littéraires et, d'autre part, si l'interface utilisateur est également incluse dans la protection<sup>185</sup>. Nous verrons que dans l'état actuel du droit, la controverse vise à savoir quels aspects non littéraires d'un programme d'ordinateur et quels éléments de l'interface bénéficient de la protection accordée aux logiciels.

Une définition large des programmes d'ordinateur contribuerait à rapprocher l'œuvre multimédia du programme d'ordinateur. La Loi canadienne sur le droit d'auteur définit le logiciel comme étant « un ensemble d'instructions ou d'énoncés destinés, quelle que soit la façon dont ils sont exprimés, fixés, incorporés ou emmagasinés, à être utilisé directement ou indirectement dans un ordinateur en vue d'un résultat particulier<sup>186</sup>. » On retrouve une définition similaire dans la loi américaine où un programme d'ordinateur se décrit comme « a set of statements or instructions to be used directly in a computer in order to bring about a certain result<sup>187</sup>. » L'Union européenne a, quant à elle, choisi de ne pas définir les programmes d'ordinateur à l'intérieur de sa *Directive sur les programmes d'ordinateur*<sup>188</sup>.

Nous constatons que les descriptions américaine et canadienne sont comparables puisqu'elles font toutes deux référence au résultat visé par l'utilisation des codes<sup>189</sup>. Le professeur A. Latreille déduit de ces formulations que le législateur n'a pas voulu distinguer le programme d'ordinateur des résultats obtenus et conclut à ce titre qu'une

---

<sup>185</sup>Dans le cadre de notre étude, la protection à l'égard des éléments non littéraires est de moindre importance car l'autonomie de l'œuvre multimédia par rapport aux programmes d'ordinateur est mis en doute par les caractéristiques audiovisuelles générées. Voir *supra* section 1.2.1.1.

<sup>186</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2.

<sup>187</sup>*Copyright Act*, art. 101 : « computer program » a set of statements or instructions to be used directly in a computer in order to bring about a certain result.

<sup>188</sup>Cette décision s'explique du fait qu'une définition serait rapidement impertinente en raison des innovations technologique rapides. Voir notamment I. Demnard-Tellier, dir., *Le multimédia et le droit*, Paris, Hermès, 1996 au no. 12210 [ci-après *Le multimédia et le droit*]; P. Samuelson, « Symposium on U.S.-E.C. Legal Relations, Comparing U.S. and E.C. Copyright Protection For Computer Programs : Are They More Different Than They Seem? » (1994) 13 J.L. & Com. 279, à la note de bas de page 4.

<sup>189</sup>Notons que le terme « résultat » est absent de la Directive européenne. L'auteur M. Racicot a soulevé que la principale distinction entre la définition canadienne et américaine a trait au concept de la fixation, où l'exigence serait moindre en droit canadien. Voir M. Racicot, « La protection des logiciels en droit canadien » (1989) 2.1 C.P.I. 147, à la p.149 [ci-après « La protection des logiciels »].

œuvre multimédia pourra ainsi s'assimiler à un programme d'ordinateur<sup>190</sup>. Or, pour Mme E. Derclaye, cette déduction n'est pas si évidente<sup>191</sup>. Les formulations utilisées paraissent pour elle incomplètes puisqu'elles n'établissent pas clairement que les résultats obtenus suivant l'exécution des instructions font partie du programme d'ordinateur<sup>192</sup>. S'appuyant sur les propos du professeur D. Karjala<sup>193</sup>, l'auteure croit que les résultats ne sont pas inclus dans la définition : « The program's aim is to produce a result. But the result is not the program<sup>194</sup>. » Par ailleurs, dans l'hypothèse où ces résultats seront considérés comme faisant partie du programme, il faudrait alors déterminer ce que constitue un résultat en fonction de la Loi. On revient alors à se demander quels éléments de la structure externe feraient partie des résultats obtenus<sup>195</sup>. En droit canadien, Me Racicot est du même avis que les auteurs mentionnés précédemment, considérant que l'interface usager d'un programme ne constitue pas un ensemble d'instructions<sup>196</sup>. Par conséquent, ces éléments pourront plutôt être qualifiés d'œuvre littéraire artistique<sup>197</sup>. À la lecture du texte de la loi, nous pourrions réfuter l'argument littéraire de l'effet utile, selon lequel on doit présumer que chaque terme d'un texte de loi est délibérément rédigé en vue de produire un effet<sup>198</sup>. Il s'agit donc de déterminer l'effet voulu par les législateurs de l'utilisation du terme « résultat ». De

---

<sup>190</sup>A. Latreille, « The legal classification of multimedia Creations in French Law » dans *Copyright in the New Digital Environment : The need to redesign Copyright*, London, Sweet & Maxwell, 2000 [ci-après "The Legal Classification of multimedia". L'auteur cite à l'appui Linant de Bellefonds, « Annotations under Court of Appeal Paris, May 16, 1994 (The Ramdam case) », [1995] JCP ed G.II. 22375 55.

<sup>191</sup>E. Derclaye, « Software Copyright Protection : Can Europe Learn from American Case Law? Part 1 » [2000] E.I.P.R. 7, au pp. 11 et ss. [ci-après Derclaye].

<sup>192</sup>*Ibid.* à la p.12.

<sup>193</sup>D.S. Karjala, « The Relative Roles of Patent and Copyright in the Protection of Computer Programs » (1998) 17 J. Marshall J. Computer & Info. L.41, à la p.52 et 55 : « [...] the definition of a computer program in the Copyright Act clearly distinguishes between the set of statements or instructions constituting the program and the « certain result » that are achieved by execution of those statements and instructions ».

<sup>194</sup>Derclaye, *supra* note 191 à la p.12.

<sup>195</sup>*Ibid.* à la p.11.

<sup>196</sup>M. Racicot, « Jusqu'où va la protection des programmes d'ordinateur par le droit d'auteur au Canada- doit-on bannir l'expression « Look and feel » de notre langage » (1992) 9 C.P.I. 78, à la p.97 [ci-après « Jusqu'où va la protection des programmes d'ordinateur »].

<sup>197</sup>*Ibid.* Voir aussi « La protection des logiciels » *supra* note 189 à la p.165.

<sup>198</sup>P.-A. Côté, *The Interpretation of Legislation in Canada*, (3<sup>e</sup> éd.), Scarborough, Carswell, 2000, à la p.275. D'ailleurs, la définition initiale proposée d'un programme d'ordinateur ne faisait pas mention des résultats. Voir Gouvernement du Canada, « *De Gutenberg à Télidon*, Livre blanc sur le droit d'auteur, Ottawa, Ministère des Approvisionnements et Services Canada, 1987, à la p.75 [ci-après « *De Gutenberg à Télidon* »] : « Par programme informatique, on entend un ensemble d'instructions destinés à faire fonctionner une machine de traitement de l'information ».

plus, le « Copyright office » américain a déjà rendu une décision selon laquelle un seul enregistrement est nécessaire pour protéger les éléments littéraires d'un programme d'ordinateur ainsi que l'écran de visualisation<sup>199</sup>.

Quant à la Directive européenne, Mme E. Derclaye est d'avis qu'en raison de la volonté de l'Union européenne de propager un concept vaste du programme d'ordinateur, l'interface utilisateur serait incluse dans la protection qui leur est accordée<sup>200</sup>. Toutefois, la doctrine européenne est majoritairement d'avis que l'expression caractérisée par des séquences animées d'images constitue une œuvre audiovisuelle plutôt qu'une partie intégrante d'un programme d'ordinateur<sup>201</sup>.

Le débat reste donc ouvert. Malgré la décision du « Copyright office » américain, nous constatons que la formulation de la législation demeure trop imprécise pour adopter une position convaincante sur la question. Le recours à l'interprétation des tribunaux relativement à la dissociation entre le programme d'ordinateur et ses résultats est donc incontournable.

---

<sup>199</sup>1988, 53 Fed. Reg. 21817. Voir aussi J.E. Howes, « Copyright Registration Practice », (2001) W.L., chap. 19 :3, en ligne : WL : « The Copyright office has concluded that registering a claim to copyright in a computer program covers the screen displays resulting from that computer program. ».

<sup>200</sup>Voir Derclaye, *supra* note 191 à la p.12. L'auteur soutient que le régal 10 de la *Directive* protège implicitement l'interface utilisateur.

<sup>201</sup>Voir par exemple A. Bertrand, *Le Droit d'auteur et les Droits voisins*, Paris, Masson, 1991, à la p.509; *Droit d'auteur et numérique*, *supra* note à la p. 54 : « Mais s'il est vrai que le déroulement du jeu est commandé par un programme, ce jeu se traduit par l'apparition sur un écran de décors, de personnages ou de symboles en mouvement, de sorte que le problème de la protection se pose davantage au regard de l'œuvre audiovisuelle que constitue le jeu qu'au regard du programme lui-même »; J. Huet, « La protection des logiciels : pratiques passées, régime actuel et difficultés futures » (1986) 86 *Expertises*, à la p.183 : « L'originalité sera requise deux fois, sous l'un et l'autre aspect (logiciel et manifestations graphiques ou sonores), pour que la réalisation soit protégée pour le tout. » La jurisprudence a également appuyé cette opinion, conférant aux séquences apparaissant à l'écran un caractère audiovisuel : Cass.ass.plén., 7 mars 1986, D. 1986.405.

### 1.2.2.2.Éléments non littéraires générés par le programme d'ordinateur.

L'abondance de la jurisprudence américaine à ce sujet nous amène à n'exposer que les arrêts de principe en la matière. Nous nous pencherons d'abord sur les éléments non littéraires à caractère davantage fonctionnel, tels que la structure et les organigrammes des programmes d'ordinateur. Nous nous attarderons par la suite aux manifestations visuelles résultant de l'exploitation d'un logiciel.

D'abord, la professeur P. Samuelson suggère l'exclusion de la structure d'un programme du champ d'application des logiciels, vu une nature utilitaire qui n'est habituellement pas couverte par le droit d'auteur<sup>202</sup>. M. A.R. Grogan a réfuté que pour avoir accès à la structure, la séquence et l'organisation d'un programme lors d'une décompilation, une reproduction intermédiaire du code informatique est nécessaire et ces éléments sont donc indissociables<sup>203</sup>. Or, la position de la professeur P. Samuelson semble avoir été reprise par la Directive européenne sur les logiciels puisque celle-ci dispose que les interfaces ne sont pas protégées dans la mesure où elles fixent les exigences assurant l'interfonctionnement<sup>204</sup>.

La tendance jurisprudentielle américaine rejoint la position adoptée par la Directive européenne. L'affaire *Computer Associates Int'l, Inc. c. Altai, Inc*<sup>205</sup> mérite notre attention puisqu'elle continue de s'appliquer aux États-Unis et elle a été importée au Canada<sup>206</sup>. Cette affaire s'est prononcée non seulement sur l'étendue de la protection

---

<sup>202</sup>« Les défis numériques » *supra* note 106 à la p.100. La même conclusion à l'effet que des éléments résultant de leur fonction utilitaire ne peuvent être protégés est possible en droit canadien en vertu de l'article 64.1(1) de la Loi. « Jusqu'où va la protection des programmes d'ordinateur »] *supra* note 196 à la p.98

<sup>203</sup>A. R. Grogan, « Decompilation and Disassembly : Undoing Software Protection », (1989) 1 Computer Law. 1.

<sup>204</sup>Directive du conseil 91-250, 1991 O.J. (L 122) 42, préambule, art.6.

<sup>205</sup>*Altai, supra* note 180. Contra : *Whelan Associates Inc. c. Jaslow Dental Laboratory Inc.*, 797 F.2d 1222 (3<sup>rd</sup>. Cir.1986). Cette affaire avait auparavant conclu que bien que les fonctions utilitaires d'un programme d'ordinateur ne soient pas protégeables en vertu du droit d'auteur, la structure, la séquence du programme ainsi que l'organisation de l'œuvre informatique jouissent quant à eux de la protection.

<sup>206</sup>*Sega Enterprises, Ltd. c. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9<sup>th</sup> Cir.1992) [ci-après l'affaire *Sega*]; *Atari Games Corp. c. Nintendo of America, inc.*, 975 F.2d 832 (Fed.Cir.1992); *Engineering Dynamics Inc. c.*

des programmes d'ordinateur, mais aussi sur la méthode d'évaluation des éléments protégeables. La Cour d'appel du Deuxième Circuit a procédé en trois étapes; elle sépare premièrement le logiciel en différents niveaux d'abstraction (allant du code à la fonction ultime du programme), puis dans un deuxième temps, filtre les éléments protégés de chaque niveau, afin de finalement comparer les programmes d'ordinateur en cause (méthode A-F-C pour les fins du présent texte). Cette méthode vise à distinguer les éléments qui proviennent de l'auteur et se fonde sur la démarcation entre la forme d'expression et les informations qui s'y trouvent<sup>207</sup>. L'intention de la démarche est donc de séparer les éléments non-protégeables des expressions protégeables. Tout en affirmant que des éléments non littéraires d'un programme peuvent être protégés, la Cour d'appel conclut, suite à son analyse, que l'organisation du programme et son interface étaient fonctionnels, entraînant la création des programmes d'ordinateur dans une logique contraignante, de sorte que ces éléments sont exclus du champ de protection du droit d'auteur.

L'affaire *Gates Rubber c. Bando Chemical Industries*<sup>208</sup> a poussé plus loin l'analyse de la protection des éléments non littéraires en adaptant le test « abstraction-filtration-comparaison » et en introduisant la doctrine de la compilation pour les programmes d'ordinateurs<sup>209</sup>. Le tribunal conclut que, quoique la structure d'un programme représente une idée et par conséquent est donc exclue du champ de protection du droit d'auteur, l'organisation et l'arrangement d'un programme peuvent s'avérer expressifs dans leur ensemble et peuvent donc bénéficier du droit d'auteur à titre de

---

*Structural Software Inc., and Rao Gunter*, 26 F. 3d 1335 (5th Cir.1994) [ci-après *Engineering Dynamics*]. Le tribunal de cette dernière affaire a déterminé que dans les cas où les aspects fonctionnels de l'interface sont davantage importants que son expression, l'interface ne mérite alors pas de droit d'auteur. L'affaire *Sega*, mentionne quant à elle que le caractère utilitaire des programmes d'ordinateurs dont de nombreux éléments fonctionnels ne peuvent jouir d'une protection en vertu du droit d'auteur et puisque ces éléments ne peuvent généralement être perceptible par l'œil humain, la reproduction intermédiaire d'un programme afin d'obtenir un programme compatible sera licite en vertu de la doctrine américaine du « fair use ». Canada : cf. l'affaire *Delrina*, *infra* note 220.

<sup>207</sup> *Howell*, *supra* note 148 au chap.6.

<sup>208</sup> 9 F.3d 823 (10th Cir. 1993).

<sup>209</sup> Pour une analyse détaillée de la décision, voir E. Derclaye, « Software Copyright Protection : Can Europe Learn from American Case Law » Part 2 » [2000] E.I.P.R. 56.

compilation<sup>210</sup>. L'application de la doctrine de la compilation n'est pas encore certaine. L'affaire *Apple v. Microsoft*<sup>211</sup> a rejeté cette théorie. La Cour d'appel du Neuvième Circuit confirma d'abord que seulement quelques éléments de l'interface utilisateur du logiciel pourront être protégés et, dans un deuxième temps, rejeta l'argument de *Apple* voulant que l'atteinte au droit d'auteur devait s'apprécier dans une comparaison d'ensemble. La Cour d'appel adopta une application restrictive, jugeant que la méthode de l'A-F-C demeure nécessaire pour déterminer la susceptibilité de chaque élément à être protégé. En l'espèce, on a donc simplement rejeté l'application de la doctrine de la compilation<sup>212</sup>.

Même dans les cas où les tribunaux décideront de faire appel à cette théorie, une décision de la Cour suprême nous apprend qu'il nous faut l'appliquer de façon restrictive. Dans l'affaire *Lotus Development Corporation c. Borland International Inc*<sup>213</sup>, il s'agissait d'évaluer la protection possible du menu de commande et de la structure du programme. S'abstenant d'appliquer le test de l'A-F-C, la Cour suprême confirma la décision de la Cour d'appel du 1<sup>er</sup> Circuit selon laquelle la structure du programme et la hiérarchie des commandes ne constituent qu'une méthode d'opération et ne sont donc pas protégeables suivant la théorie de la compilation, puisqu'ils sont fonctionnels<sup>214</sup>.

On dégage de ces arrêts de principe que les tribunaux ont entre autres eu recours à deux méthodes différentes pour évaluer la contrefaçon des éléments non littéraires d'un programme d'ordinateur, soit le test de l'A-F-C et l'application de la notion de compilation afin d'évaluer l'œuvre dans son ensemble. La première demeure

---

<sup>210</sup>Voir aussi *Engineering Dynamics, supra note; Digital Communications Assocs., Inc. c. Softklone Distrib. Corp.*, 659 F. Supp.449 (N.D. Ga.1987); *MiTek Holdings Inc. c. Arce Engineering Co.*, 89 F.3d 1548 (11th Cir. 1996) [ci-après *Mitek*].

<sup>211</sup>*Apple c. Microsoft*, 35 F. 3d 1435 (9th Cir. 1994).

<sup>212</sup>*Ibid.* aux pp. 1443-1446. Voir aussi *Synercom Technology Inc. c. University Computing Co.*, 462 F. Supp.1003 (N.D. Texas).

<sup>213</sup>16 S.Ct 804, 133 L.Ed.2d 610 (1996); Contra Pour une analyse détaillée de l'affaire *Lotus*, voir : Robert D. Sprague, « Multimedia : The Convergence of New Technologies and Traditional Copyright Issues Act » (1994) 71 Denv. U.L. Rev. 635, aux pp. 655 et ss.

cependant le plus appliquée. Quoique le test de l'A-F-C ait largement été critiqué<sup>215</sup>, cette méthode est aujourd'hui généralement reconnue par l'ensemble des tribunaux américains. En raison de la similarité des définitions législatives américaine et canadienne relatives aux programmes d'ordinateur, les précédents américains peuvent aisément s'appliquer en droit canadien. Nos tribunaux ont d'ailleurs directement appliqué le test prédominant de l'A-F-C et, bien que le sujet n'ait pas été largement débattu devant nos tribunaux, la même tendance que celle adoptée par nos voisins du Sud se développe<sup>216</sup>. En effet, alors que, dans le cadre d'une injonction interlocutoire, on avait à l'époque empêché la reproduction de la structure logique et la séquence de présentation d'un programme<sup>217</sup>, l'affaire *Matrox Electronic Systems Ltd c. Gaudreau*<sup>218</sup> n'a pas reconnue de droit d'auteur dans le jugement au fond, sur la structure, la séquence et l'organisation du logiciel en cause. L'affaire *Systèmes informatisés Solartronix*<sup>219</sup> en est venue aux mêmes conclusions. Par ailleurs, dans l'affaire *Delrina Corp. c. Triolet Systems, Inc.*<sup>220</sup>, où la protection des interfaces n'était pas la principale question en litige, on a invoqué l'affaire américaine *Altai*<sup>221</sup> pour affirmer que les restrictions imposées aux concepteurs de logiciels limitent par le fait même l'étendue de la protection conférée par le droit d'auteur à ces logiciels.

---

<sup>214</sup>Cette affaire n'a pas appliqué le test de l'A-F-C en raison du type de contrefaçon en cause. Le tribunal a considéré que le test AFC s'applique en présence de la contrefaçon des éléments non littéraires, alors qu'en l'espèce le tribunal était en présence d'un cas où les codes littéraires du programme étaient copiés.

<sup>215</sup>La méthode est notamment critiquée parce qu'elle a pour conséquence d'exclure beaucoup d'éléments du programme d'ordinateur et parce qu'elle empêche l'application de la doctrine de la compilation. Voir notamment E. Derclaye, *supra* note 191 aux pp.62-63. Voir par exemple M.P. Larwick, « Questioning the necessity of copyright protection for software interfaces » (1994) U. Ill.L.Rev. 187; N.M. Tocups et R.J. O'Connell, « Proprietary Right Trademark and trade dress protection for computer software » (1997) 1410 *Computer Law* 171.

<sup>216</sup>À notre connaissance, il n'y a pas de décision canadienne qui ont associé le programme d'ordinateur à une compilation dans le but de déterminer si la structure du programme était protégeable.

<sup>217</sup>*Gemologists International Inc. c. Gem Scan International Inc. et al.*, (1986) 9 C.P.R. 255. Il est intéressant de noter que l'on accordé l'injonction sans la preuve que les codes sources aient été copiés. S'agissant d'une injonction interlocutoire, la question n'a pas été débattue sur le fond.

<sup>218</sup>[1993] R.J.Q. 2448 (C.S.), en appel (Montréal CA. 500-09-001580-930) [ci-après *Matrox*].

<sup>219</sup>*Systèmes informatisés Solartronix c. C.E.G.E.P. de Jonquière*, [1990] R.J.Q. 1071 où la Cour a refusé d'étendre la protection de droit d'auteur à la structure opérationnelle du programme puisque celle-ci était, selon la Cour, dictée par la nature même des opérations du logiciels.

<sup>220</sup>47 C.P.R. (3d) 1 (Gen. Ont. Ct. Div.) [ci-après *Delrina*].

<sup>221</sup>*supra* note 180.

La situation canadienne traite donc la structure générale et les fonctionnalités d'un programme d'ordinateur comme des éléments qui ne sont pas protégeables par le droit d'auteur<sup>222</sup>. Nous aurons qu'à nous en tenir à l'interprétation jurisprudentielle relative aux interfaces et aux manifestations visuelles d'un logiciel pour déterminer la dissociation des caractéristiques de l'œuvre multimédia d'un programme d'ordinateur.

D'abord, la doctrine européenne est d'avis que les éléments audiovisuels produits par un logiciel doivent bénéficier d'une protection indépendante de ce dernier<sup>223</sup>. Du même avis, un auteur anglais souligne que cette reconnaissance indépendante offrirait une plus grande protection contre la contrefaçon d'une œuvre, puisque les mêmes effets audiovisuels créés par un second programme d'ordinateur différent de par ses codes ne constitueraient pas une contrefaçon du logiciel, mais seraient en retour adéquatement protégés par le droit d'auteur sur l'œuvre audiovisuelle résultante<sup>224</sup>.

Une décision de la chambre criminelle française que l'on a mentionnée précédemment va à l'encontre de la doctrine française et applique une interprétation large de la protection des logiciels<sup>225</sup>. Dans cette affaire, la Cour a préféré évaluer l'originalité des éléments audiovisuels produits pour ensuite les considérer comme une partie intégrante du programme d'ordinateur sous-jacent<sup>226</sup>. Cette décision modifie la façon dont les

---

<sup>222</sup>Contra : « La protection des logiciels » *supra* note à la p.166. L'opinion de l'auteur a cependant été émis préalablement aux affaires *Matrox* et *Delrina*. On retrouve également une décision isolée qui, sans se prononcer sur la protection accordée aux fonctionnalités d'un programme d'ordinateur, élargit la signification du terme « logiciel » au-delà du programme et du code source : *GEAC J&E Systems Ltd. c. Craig Erikson System Inc.*, 46 C.P.R. (3d)25 (Div. Gen. C. ont.), aux pp. 34 et 37 :

« A file is a part of the software specified by the software programmer in accordance with J&E conventions and sets out the design or file structure (i.e. the way the data is represented; e.g. the order, type and encoding field) [...]

It readily follows, and clearly follows, that the information in the file layout documents, especially the design or structure of a data file, is part of software».

<sup>223</sup>c.f. *supra* note 165.

<sup>224</sup>N. Jenkins, « The exploitation of US and UK Copyright in Multimedia Games » [1994] Ent. L.R. 143, à la p. 144.

<sup>225</sup>Cass.crim., 21 juin 2000, dans *La semaine juridique*, 15 février 2001, no.7-8, à la p. 316.

<sup>226</sup>Cette méthode est hautement critiqué dans le recueil des Éditions Lamy en droit de l'informatique puisqu'elle va à l'encontre des principes établis auparavant : « Et nous avions dit à cette occasion, à la suite de la Cour de cassation (*arrêts Atari et Williams Electronics du 7 mars 1986*) qu'une dissociation s'imposait entre le programme et son « produit » dans l'appréciation de l'originalité ». M. Vivant, dir., *Lamy droit de l'informatique et des réseaux*, Paris, Lamy, 2001, à la p.302 [ci-après *Lamy droit de l'informatique*].

tribunaux évaluent la contrefaçon d'un logiciel. En effet, alors que celle-ci s'analyse habituellement à partir des codes sources, la Cour a en l'espèce apprécié les éléments audiovisuels afin d'évaluer l'originalité du logiciel contrefait. Par conséquent, en vertu de cette décision, peu importe la similarité des codes sources, dès qu'un logiciel produit des éléments audiovisuels originaux, il bénéficiera de la protection accordée aux programmes d'ordinateur. Selon un auteur, une telle analyse conduit à l'extension du monopole au logiciel, dont l'originalité n'a pas besoin d'être évaluée et constitue donc une impasse autant juridique qu'économique<sup>227</sup>. Cette décision a été confirmée par la Cour de cassation, qui a jugé indissociable la combinaison des sons et des images du logiciel sous-jacent<sup>228</sup>. Cette logique a également été appliquée par le Tribunal de grande instance de Créteil où on a référé à l'apparence visuelle que créait le logiciel afin de déduire qu'il représentait une œuvre protégeable<sup>229</sup>. On retrouve donc en France une jurisprudence à contre-courant de la doctrine.

Cette méthode d'analyse va également à contre-sens de l'analyse développée aux États-Unis qui examine d'abord l'originalité du code du programme d'ordinateur pour ensuite étendre les droits, s'il y a lieu, aux éléments visuels produits à l'écran<sup>230</sup>. Malgré une quantité non négligeable de décisions sur le sujet, il nous est impossible de retirer de la jurisprudence américaine une solution et une méthode claire quant à la protection des manifestations visuelles. En effet, nous retrouvons des décisions où on protégera les caractéristiques visuelles par l'entremise des programmes d'ordinateur et d'autres où elles sont protégées comme œuvres audiovisuelles et ce, sans méthode d'analyse similaire.

---

<sup>227</sup>F. Sardain, *supra* note 125 aux pp. 314 et 316.

<sup>228</sup>Cass.crim., 21 juin 2000, 187 R.I.D.A. 2001 à la p.265.

<sup>229</sup>Trib. Gr. Inst. Créteil, 13 janvier 1998, 225 Expertises, à la p.113 (note J. Bertrand).

<sup>230</sup>L'auteur Bavadas souligne une anomalie découlant de cette application soutenant qu'un programme d'ordinateur ne protégera pas nécessairement les éléments audiovisuels produits, puisque ces derniers ne seront pas obligatoirement une reproduction du programme. Voir Bavada, *supra* note à la p. 1160. Il cite l'affaire *Digital Communications Associates c. Sofiklone Distributing Corp.*, 659 F.Supp. 449 (N.D.G.A. 1987).

D'abord, l'affaire *Altai* prône une protection juridique autonome des manifestations visuelles<sup>231</sup>. Dans cette affaire qui portait sur l'interface d'un programme d'ordinateur, le tribunal a reconnu que la protection accordée aux programmes d'ordinateur peut s'étendre à ses éléments non littéraires, mais a précisé en *obiter* que les éléments audiovisuels étaient exclus de ces éléments non littéraires et devaient par conséquent s'en remettre à une protection juridique autonome de ceux-ci<sup>232</sup>. D'autres décisions américaines ont appliqué cette théorie qui veut que les éléments audiovisuels produits doivent bénéficier d'une protection indépendante de ce dernier<sup>233</sup>. Ces décisions appuient donc la position selon laquelle les caractéristiques visuelles et sonores d'une œuvre multimédia seraient dissociables du programme d'ordinateur sous-jacent.

On relève toutefois un courant à l'effet contraire où, bien qu'on ait protégé l'ensemble du produit en cause comme une œuvre audiovisuelle, on a considéré qu'un programme d'ordinateur représentait la copie fixe d'une œuvre audiovisuelle et la protection accordée à celle-ci couvrirait, par le fait même, les programmes d'ordinateur sous-jacents<sup>234</sup>. Dans l'industrie du jeu vidéo par exemple, on a conclu que la copie d'un jeu par la contrefaçon du programme d'ordinateur représente en fait une contrefaçon du jeu dans son ensemble<sup>235</sup>. Parallèlement, on a conclu à la contrefaçon de jeux vidéos dans des situations où les éléments audiovisuels étaient similaires, mais sans qu'il y ait identité du programme d'ordinateur<sup>236</sup>, ainsi que dans des situations où les programmes

---

<sup>231</sup> *Altai supra* note 180.

<sup>232</sup> *Ibid.* à la p. 4733: « As a caveat, we note that our decision here does not control infringement actions regarding categorically distinct works, such as certain types of screen displays. These items represent products of computer programs, rather than the programs themselves, and fall under the copyright rubric of audiovisual works. [...] In this case, however, we are concerned not with a program's display, but the program itself, and then with only its non-literal components. In considering the copyrightability of these components, we must refer to venerable doctrines of copyright law. »

<sup>233</sup> Voir *Kaufman, supra* note 180; *Midway Mfg. Co. c. Strohon*, 564 F.Supp.741 (N.D. III.1983) [ci-après *Strohon*]; *Accolade Inc. c. Distinctive Software Inc.*, 1990 Copyright L.Dec P 26, 612 (N.D. Cal. 1990); *Interactive Network Inc. c. NTN Communications, Inc.*, 875 F.Supp.1398, 1402 (N.D. Cal. 1995).

<sup>234</sup> Voir généralement C. Bavadas, « MIDI Files : Copyright Protection for Computer-generated Works » (1994), 35 *Williams & Mary Law Review* 1135.

<sup>235</sup> Voir notamment *Williams Electronics Inc. c. Artic International Inc.*, 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982) [ci-après *Williams*]; *M. Kramer Manufacturing Co. c. Andrews*, 783 F.2d 421 (4th Cir.1986) [ci-après *Andrews*].

<sup>236</sup> *Nimmer, supra* note 25 à la p. 2.18[H][3][b]. L'auteur cite entre autres les décisions suivantes : *Kaufman, supra* note; *Atari Inc. c. Amusement World, Inc.*, 547 F.Supp.222(D.Md. 1981); *Midway Mfg. Co. c. Bandai-America, Inc.*, 546 F.Supp.125 (D.N.J. 1982); *Midway Mfg. Co. c. Dirkschneider*, 543 F.Supp.466 (D.Neb.1981).

d'ordinateur étaient copiés sans contrefaçon des manifestations visuelles<sup>237</sup>. Ces décisions représentent à notre avis une application différente de l'inséparabilité des programmes d'ordinateur de leurs effets résultants.

Contrairement à la jurisprudence américaine, la problématique n'a pas encore été clairement jugée devant nos instances canadiennes. On retrouve une seule décision impliquant des jeux vidéos où la Cour fédérale a soulevé la possibilité qu'un droit d'auteur existe sur les effets visuels, sans toutefois élaborer sur la question<sup>238</sup>. Par la suite, l'affaire *Delrina*<sup>239</sup> a récemment reconnu que les éléments audiovisuels et graphiques produits par un logiciel peuvent bénéficier d'une protection en vertu du droit d'auteur. Il est cependant difficile de dégager les principes établis puisque le tribunal suggère deux mécaniques différentes pour la protection des éléments audiovisuels. D'abord comme éléments non littéraires du programme et ensuite comme une reproduction du programme :

« The screen display so produced is the reproduction of the object code in a different « material form ». [...] A particular screen display, so produced, reflects exactly and is a visual reproduction of the instructions that the creator of the program embodied on the tape or disk ».

Malgré l'absence de clarté quant à l'approche favorisée par le tribunal, nous croyons que la méthode relative à l'extension des éléments non littéraires sera appliquée. D'une part, l'assimilation des éléments graphiques à une reproduction des éléments littéraires du programme n'a jamais été considérée par les tribunaux américains et est complètement nouvelle. Elle a largement été critiquée par la doctrine<sup>240</sup>. De plus, M. Morgan a démontré que cette approche ne peut s'appliquer en raison de l'absence d'une

---

<sup>237</sup>Nimmer, *supra* note 25 à la p. 2.18[H][3][b]. L'auteur cite entre autres les décisions suivantes : *Williams*, *supra* note 235; *Strohon*, *supra* note 233 ; *M. Kramer Mfg. Co. c. Andrews*, 783 F.2d 421 (4th Cir. 1986).

<sup>238</sup>*Nintendo of America Inc. c. Camerica Corp.*, (1991) 34 C.P.R. (3d) 193 (C.F.) [ci-après *Camerica*].

<sup>239</sup>*Delrina Corp. c. Triolet Systems Inc.*, [1993] O.J. No.319.

<sup>240</sup>Voir notamment L. Bertrand, « Droit de l'informatique, Rétrospective canadienne » (1997) 10.1 C.P.I. 237, à la p.243.

fixation et par le fait que plusieurs programmes d'ordinateur peuvent produire les mêmes effets graphiques<sup>241</sup>.

Le juge O'Leary a toutefois largement limité l'étendue de la protection comme éléments non littéraires:

«I conclude that under U.S. copyright law and based on statutory provisions equivalent to those in the Canadian Copyright Act, copyright is extended to all parts of computer program, except in the case of programs whose very purpose is to produce screen displays for use in the playing of games or for some artistic or other like purpose»<sup>242</sup>.

De cette façon, le tribunal distingue les écrans de visualisation destinés à être originaux de ceux qui sont plus traditionnels. À notre avis, l'analyse du juge O'Leary tend vers une approche où les écrans de visualisation originaux devraient recevoir une protection indépendante et ceux qui sont davantage traditionnels devraient faire partie des éléments non littéraires.

Il est encore trop tôt pour déterminer l'influence de cette affaire sur la position canadienne, d'autant plus qu'on retrouve une récente décision québécoise où l'on a conclu que la reproduction des écrans de visualisation représentait une contrefaçon du logiciel<sup>243</sup>.

En somme, l'analyse détaillée de la section précédente sur la nature technique du produit multimédia nous mène à conclure qu'il n'existe pas de dissociation réelle entre les manifestations externes du produit et le programme d'ordinateur intégré. Malgré l'opinion de certains auteurs selon lesquelles un logiciel ne représente qu'une composante du produit, nous avons démontré que cette composante contrôle les

---

<sup>241</sup>M.F. Morgan, «Trash Talking : The protection of intellectual Property Rights in computer Software» (1994) 26 R.D. Ottawa 425. Stipulant que l'interface utilisateur ne soit pas couverte par la *Loi sur le droit d'auteur*, M. Morgan a suggéré qu'on accorde une protection *sui generis* d'une durée similaire à celle des dessins industriels.

<sup>242</sup>*Delrina, supra* note 220 à la p.32.

<sup>243</sup>*Systèmes Fortune 1000 ltée. c. St-Pierre* (3 avril 1995) Longueuil 505-05-001171-948, J.E. 95-1132 (C.S.) [ci-après *Systèmes Fortune*].

manifestations externes. Avec l'interaction de l'utilisateur, elle produit les images et les sons présentés<sup>244</sup>, de sorte que la création informatique n'existe pas sans le programme d'ordinateur qui le soutient<sup>245</sup>. Ce sont d'ailleurs les infographistes et les « designers graphiques », soit des professionnels issus du milieu informatique, qui créent les couleurs, les sons, les images et les mouvements résultants. Par ailleurs, bien que Me A. Bertrand rappelle que la relation entre un programme d'ordinateur et les caractéristiques audiovisuelles n'est pas toujours directe, puisque deux programmes différents peuvent projeter les mêmes caractéristiques externes<sup>246</sup>, nous réfutons que le lien peut toujours être direct, s'agissant seulement, selon nous, de deux façons différentes d'obtenir un même résultat. Au delà des considérations techniques, nous avons vu qu'en matière de contrefaçon, un courant jurisprudentiel tend à ne pas distinguer les programmes d'ordinateur et les éléments externes produits<sup>247</sup>.

Le plaidoyer en faveur du caractère indissociable du logiciel et de ses manifestations externes influence l'approche canadienne quant à la qualification de l'œuvre multimédia. En effet, en vertu du droit canadien, une compilation est assimilée à la catégorie représentant la partie la plus importante de l'œuvre<sup>248</sup>. Puisque l'on retrouve deux parties indissociables, il sera difficile de qualifier adéquatement l'œuvre multimédia. Pour contrer ce problème, il faudrait que la protection accordée aux éléments audiovisuels s'étende au programme d'ordinateur sous-jacent ou vice versa. Or, nous avons vu que l'affaire *Delrina*<sup>249</sup> tend plutôt à dissocier la protection de ses deux éléments. Le droit canadien est d'autant plus problématique puisque contrairement au droit américain ou français, la loi canadienne ne dispose pas de catégorie spécifique pour les caractéristiques audiovisuelles. Seule une catégorie pour

---

<sup>244</sup>Voir D. Goldberg, *Software Protection and Marketing*, Vol.1, Washigton, Library of Congress, 1983, à la p.229 : « Although a video game's audiovisual display and it's underlying computer programs are not strictly identical, the « memory device determine not only the appearance and movement of the images but also the variations in movement in response to the player's operation on the hand controls ».

<sup>245</sup>A. Latreille, *Les mécanismes de réservation et les créations multimédias*, Thèse, Paris Sud, 1995, au no.232. Résistant à ramener l'ensemble de l'œuvre au logiciel, la doctrine rappelle qu'il est possible de reproduire les caractéristiques audiovisuelles d'un produit sans copier les programmes d'ordinateurs sous-jacents. Voir Lamy *droit de l'informatique*, supra note à la p.242.

<sup>246</sup>A. Bertrand, *La protection des logiciels*, Paris, PUF, 1994, à la p.53.

<sup>247</sup>supra note 234 à 236, 237 et les textes correspondants.

<sup>248</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2.1(1)

les œuvres cinématographiques est prévue<sup>250</sup>. Comme nous le verrons dans la seconde partie de la présente étude, les caractéristiques audiovisuelles d'une œuvre multimédia risquent d'être rejetées de cette catégorie d'œuvre<sup>251</sup>. La dernière solution possible serait donc de considérer la partie logicielle comme la plus importante, dans la mesure où la protection accordée à celle-ci engloberait les caractéristiques audiovisuelles de l'œuvre<sup>252</sup>. De cette façon, la qualification ultime de l'œuvre multimédia serait logicielle. Est-ce vraiment le résultat recherché par l'approche canadienne?

En matière de jeu vidéos, Me A. Bertrand a déjà émis une mise en garde selon laquelle ces jeux ne sont rien de moins que des programmes d'ordinateur et que c'est en tenant compte des aspects techniques des jeux que les tribunaux devraient juger de la contrefaçon<sup>253</sup>. Bien que le professeur P. Sirinelli ait affirmé que le régime du logiciel puisse être le seul régime unitaire possible pour un produit multimédia, il rejette, comme la majorité des auteurs, cette qualification<sup>254</sup>.

Comme nous l'avons constaté, l'état du droit n'est pas encore assez clair pour tirer des conclusions précises. Il faudra attendre les futurs développements jurisprudentiels avant d'écarter ou d'appliquer définitivement la qualification logicielle de l'œuvre multimédia.

Nous évaluerons dans la seconde partie les différentes assimilations possibles de l'œuvre multimédia en tentant de déterminer celle qui serait la plus adéquate.

---

<sup>249</sup> *supra* note

<sup>250</sup> *Loi sur le droit d'auteur*, art.2. Voir R. Highley, « Copyright Law and Computer Screen Displays » (1990) 48 U.T. Fac. L. Rev.48, à la p.83, où l'auteur affirme que l'absence de cette catégorie est problématique à la protection de l'interface d'un programme d'ordinateur.

<sup>251</sup> L'occasion d'assimiler un jeu vidéo à une œuvre cinématographique s'est présentée en Afrique du Sud. voir : *Nintendo Co. Ltd. c. Golden China TV-Game Centre*, (1993) 28 I.P. »R. 313 (Sup. Ct. S. Africa); L'Australie a également adopté la même voie. Voir : *Galaxy Electronics Pty. Ltd. c. Sega Enterprises Ltd.*, (1997) 37 I.P.R. 462 (C.A. Aust.).

<sup>252</sup> Voir *Système Fortune*, *supra* note 243.

<sup>253</sup> A. Bertrand, *Protection juridique du logiciel*, Paris, P.U.F., 1994 à la p.233. Contra : M.-C. Piatti et Y. Gaubiac, « La création artistique assistée par ordinateur, problème de droit d'auteur » (1983) 10 R.I.D.A. 1983, à la p. 109.

<sup>254</sup> P. Sirinelli, « Exposé général du rapport français sur les inforoutes de l'information et le droit d'auteur » Actes de la journée d'étude, Multimédia, inforoutes, droits d'auteur et droits voisins, Montréal, 23 février 1996, ALAI Canada, 11 à la p.13.

## **Partie II-Détermination de la qualification juridique de l'œuvre multimédia.**

La qualification juridique d'une œuvre doit s'analyser en fonction de deux modes différents : le contenu et les définitions légales accordant à certains types d'œuvres un statut qui leur est propre et, deuxièmement, le processus de réalisation, c'est-à-dire la dynamique entre les divers acteurs impliqués au niveau de la création de l'œuvre.

Nous constaterons qu'un produit multimédia ne bénéficie pas d'une qualification unique. La doctrine est somme toute divergente à l'égard d'une catégorie précise. Les positions étrangères ne sont pas définitives et suscitent encore de nombreux débats. Nous nous pencherons donc sur les différentes options suggérées, afin de peser les avantages et les inconvénients de chacune d'entre elles. Nous évaluerons d'abord la possibilité de qualifier un produit multimédia comme une œuvre audiovisuelle ou une base de données, selon la Directive européenne expressément créée pour ce genre d'œuvre. Dans un deuxième temps, nous proposerons le choix d'une qualification entre le «recueil» ou l'œuvre créée en collaboration, selon la nature des rapports entre les différents intervenants. Le droit français privilégie la conception selon laquelle les œuvres audiovisuelles sont le résultat d'une collaboration<sup>255</sup>. Cette conception pourraient certes s'appliquer à certaines œuvres multimédias mais qu'en est-il des encyclopédies interactives qui tiennent davantage de l'œuvre collective? Enfin, nous examinerons de façon plus détaillée la position canadienne quant à son choix d'assimiler l'œuvre multimédia à une compilation. La loi canadienne ainsi que le Rapport Brunet n'offre aucun guide quant à la façon de déterminer ce qui en constitue la partie la plus importante. Nous tenterons d'établir l'approche la plus susceptible d'être appliquée par les tribunaux sur l'évaluation de cette partie la plus substantielle. Nous tirerons enfin nos conclusions à savoir si la compilation est la catégorie la plus représentative de l'œuvre multimédia.

---

<sup>255</sup>C.P.I., art. 112-2.

## 2.1. Modèles de qualification juridique possibles.

Tenter de déterminer une qualification unique à l'ensemble des produits multimédias disponibles sur le marché apparaît comme une mission quasi impossible. Les variations non seulement du processus de création mais aussi des contenus nous obligent à procéder au cas par cas. Par exemple, on pourra considérer l'adaptation d'un dictionnaire illustré sur un cédérom comme une œuvre littéraire, et les cédéroms privilégiant la musique comme une œuvre musicale. Ainsi, il n'est pas exclu que les œuvres multimédias puissent revêtir plusieurs qualifications différentes, tant et aussi longtemps que les législateurs ou encore les tribunaux en décident autrement<sup>256</sup>. Malgré ces variantes possibles, nous tenterons d'établir une qualification qui pourrait répondre aux critères communs des œuvres multimédias.

### 2.1.1. Positions étrangères relatives à la qualification juridique de l'œuvre multimédia.

Selon la *Loi sur le droit d'auteur*, l'œuvre multimédia doit nécessairement correspondre à l'une des catégories d'œuvres prévues à la Loi pour être protégée<sup>257</sup>. Or, cet exercice s'avère complexe puisque le produit se situe au carrefour de toutes les catégories d'œuvres existantes. Préalablement à nos commentaires sur le statut juridique accordé aux œuvres multimédia au Canada, nous explorerons les positions étrangères. Cette question a fait l'objet de plusieurs commentaires en Europe. Il nous apparaît donc constructif de s'y référer afin de mieux peser les avantages et les lacunes du choix canadien. Nous examinerons en premier lieu la nouvelle catégorie d'œuvre européenne qui est considérée comme celle pouvant régler tous les problèmes relatifs à une qualification, soit les bases de données. Suite à l'adoption de la *Directive européenne*

---

<sup>256</sup> *Le Multimédia et le droit*, supra note 188 à la p.10.

<sup>257</sup> Voir l'introduction de la présente étude.

sur les bases de données<sup>258</sup>, on peut se demander si les oeuvres multimédias font parties des créations visées par celle-ci. Dans un deuxième temps, nous évaluerons la possibilité d'assimiler un produit multimédia à une œuvre audiovisuelle. Nous verrons que la définition de cette œuvre diffère selon les juridictions et, conséquemment, la possibilité d'assimiler un produit multimédia à cette catégorie d'œuvre se fait plus difficilement dans certaines juridictions que dans d'autres.

#### 2.1.1.1 L'œuvre multimédia : une base de données.

L'œuvre multimédia apparaît comme une forme de base de données puisqu'elle consiste en un rassemblement de plusieurs informations. Les deux formes d'œuvres se rapprochent également par la gestion des droits qu'elles impliquent<sup>259</sup>. Nous évaluerons dans cette section jusqu'à quel point un produit multimédia pourra constituer une base de donnée et, conséquemment, jusqu'à quel point les règles normatives créées pour les bases de données s'appliqueront aux produits multimédias. Puisqu'il est possible d'établir un parallèle entre la notion de compilation et de base de données, les conclusions de la présente section nous guideront subséquemment dans notre critique de l'approche canadienne sur la qualification de l'œuvre multimédia.

L'importance contemporaine commerciale des bases de données a provoqué la création d'une nouvelle forme de protection pour celles-ci. En effet, l'Union européenne a récemment adopté une Directive applicable aux bases de données, dans le but d'harmoniser les règles les concernant<sup>260</sup>. La *Directive* est innovatrice, en ce qu'elle prévoit un droit *sui generis* pour les bases de données pour lesquelles un important investissement est nécessaire<sup>261</sup>. Ce droit *sui generis* est attribué à l'investisseur de la

---

<sup>258</sup>[ci-après la *Directive*].

<sup>259</sup>*Lamy droit de l'informatique*, supra note 266 à la p.175.

<sup>260</sup>Voir généralement S. Beutler, supra note 162.

<sup>261</sup>art. 7(1) de la *Directive*.

base de données et lui accorde le droit d'empêcher les tiers d'extraire et/ou de réutiliser une partie substantielle de sa base sans son autorisation<sup>262</sup>.

La doctrine française est quasi unanime à considérer qu'un doute subsiste sur l'application de la *Directive* aux œuvres multimédias<sup>263</sup>. On invoque principalement que l'objectif poursuivi par l'utilisateur d'une base de données diffère de celui qui utilise un produit multimédia. Alors que dans le premier cas l'utilisateur cherche à accéder à des données compilées par le biais d'un index, dans le deuxième il cherche plutôt à naviguer de façon interactive dans un monde virtuel composé de différents genres d'œuvres. Ce faisant, le produit multimédia représente un produit culturel, éducatif ou divertissant, comparativement à une banque de données où sa raison d'être réside en ses fonctions de recherche<sup>264</sup>. Ainsi, quoique les deux genres d'œuvres nécessitent un programme d'ordinateur pour les rendre opérationnels et que leurs contenus soient organisés de façon précise, l'œuvre multimédia représente davantage qu'une simple base de données. Pour ces auteurs, l'assimilation de l'œuvre multimédia à une base de données est réductrice, vu la complexité de la première par rapport à la deuxième.

Au-delà de ces divergences conceptuelles, nous examinerons si, juridiquement, l'œuvre multimédia peut s'inscrire dans le champ d'application de la *Directive*. Nous suivrons l'interprétation de Mme. I. Stamatoudi qui, dans un article récent, a procédé à l'analyse de l'application de la *Directive* aux produits multimédias<sup>265</sup>.

---

<sup>262</sup>art. 7(2) de la *Directive*. Ce droit *sui generis* n'est pas subordonné à la condition d'originalité mais bien à un investissement substantiel. Selon une décision de la Cour d'appel de Paris, dont les extraits sont publiés dans la « Revue international du droit d'auteur », Paris, 18 juin 1999, (2000) 183 R.I.D.A. 316, cette condition ne se réduirait pas à une simple mise de fonds. La Cour d'appel a rejeté la protection d'un droit *sui generis* car bien que l'activité en cause impliquait des charges importantes, elle « n'est pas au premier chef un objet d'investissement –à plus forte raison d'investissements substantiels- mais au contraire, grâce à la perception de frais d'insertion, une activité lucrative et profitable en elle-même ».

<sup>263</sup>Voir notamment *Le multimédia et le droit*, *supra* note 188 aux pp. 130 et ss.; F. Asserat-Olivier et E. Barbry, *Le droit du Multimédia*, Paris, P.U.F., 1996, à la p. 17.

<sup>264</sup>Comparer Rapport Sirinelli, *supra* note 13 à la p.78.

<sup>265</sup>I. Stamatoudi, « To What Extent Are Multimedia Products Databases » dans *Copyright in the New Digital Environment: The Need to Redesign Copyright*, par P.L.C. Torremans, Londres, Sweet & Maxwell, 2000, aux pp.17 et ss.

De prime abord, rappelons que la *Directive* exclut explicitement du champ de protection les programmes d'ordinateur utilisés pour la fabrication et l'utilisation de la base<sup>266</sup>. Par conséquent, dans l'éventualité où la *Directive* s'appliquerait aux œuvres multimédias, les logiciels ayant permis la création de l'œuvre ainsi que ceux permettant l'exploitation devront être protégés de façon autonome.

L'article 1.2 de la *Directive* définit une base de données comme « un *recueil* d'œuvres, de données ou d'autres éléments *indépendants*, disposés de manière *systematique ou méthodique* et *individuellement* accessibles par des moyens électroniques ou d'une autre manière»[nos italique]. Nous constatons que cette définition est très large, ce qui permet d'y inclure non seulement des bases de données factuelles, mais également d'autres types de compilations qui pourront s'apparenter à des œuvres multimédias<sup>267</sup>. Selon la *Directive*, la protection d'une base de données sera accordée en fonction de l'originalité de la sélection et de la disposition des données à l'intérieur de la banque<sup>268</sup>. La notion de base de données se rallie donc au contenant, distinct du contenu qu'il y intègre. Cette sélection et cet arrangement devront être la création personnelle de l'auteur<sup>269</sup>.

Trois caractéristiques essentielles ressortent de cette définition. Dans un premier temps, la base de données doit rassembler des œuvres ou des données indépendantes. Mme I. Stamatoudi avance qu'un tel critère suggère que chaque œuvre ou fait recueilli doit représenter une valeur en soi-même, c'est-à-dire constituer une information ou une œuvre complète<sup>270</sup>. Nous pourrions suggérer que l'indépendance implique que les différents éléments ne soient pas reliés les uns avec les autres. Selon nous, la première interprétation prévaut puisque l'expression «recueil d'éléments indépendants» suggère l'indépendance des éléments au stade de pré-production et non dans l'œuvre finale. En effet, comme nous le constaterons dans la section traitant de «l'œuvre créée en

---

<sup>266</sup>*Directive*, art.1.3.

<sup>267</sup>*Lamy droit de l'informatique*, *supra* note 226 à la p.244 : «[...] la base étant définie comme un recueil, dans les termes les plus larges, toute collection, toute compilation [...] peut certainement tomber sous le coup de cette définition».

<sup>268</sup>Considérant no.15 de la *Directive*.

<sup>269</sup>*Directive*, art. 3.1.

collaboration»<sup>271</sup>, une œuvre peut constituer une création autonome au départ, et une fois rassemblée avec plusieurs autres, atteindre une nouvelle finalité. Considérant que dans l'œuvre multimédia, les auteurs conservent des droits sur leurs créations intégrées à l'œuvre finale, l'œuvre multimédia pourrait, selon les termes de la *Directive*, constituer un recueil d'œuvres indépendantes. Les différents contenus présentés dans un produit multimédia représentent par eux-mêmes des œuvres de différentes catégories. Cependant, dans la mesure où les auteurs créent leurs prestations en concertation les uns avec les autres, celles-ci risquent alors de perdre leur caractère indépendant. À l'image de l'œuvre cinématographique, certaines œuvres multimédias regrouperont des contributions qui ne pourront représenter des œuvres indépendantes en raison de leur prédestination. L'indépendance des éléments commande alors une analyse au cas par cas.

La deuxième condition a trait à l'accessibilité individuelle de chaque élément de la base de données. Selon une première interprétation large de cette condition, le seul fait pour l'utilisateur de pouvoir sélectionner de façon générale des œuvres ou des faits et de les visionner séparément, contrairement à une œuvre audiovisuelle par exemple, suffit à combler le critère. Selon cette signification, l'œuvre multimédia pourrait rencontrer satisfaire la condition. En effet, l'interactivité de cette œuvre permet le visionnement d'une section de l'œuvre indépendamment des autres, sans restriction relative à la durée ou au moment<sup>272</sup>. Toutefois, suivant une interprétation restrictive, on peut considérer que l'accessibilité doit être complètement individuelle. Cette interprétation implique que la base de données ne doit rassembler que du contenu séparable<sup>273</sup>. En ce sens, si à l'intérieur d'un produit multimédia on sélectionnait une image qui apparaît toujours avec une musique par exemple, ces deux éléments étant indissociables, le produit ne

---

<sup>270</sup> Stamatoudi, *supra* note 265 à la p.22.

<sup>271</sup> Voir la section 2.1.2.2 ci-dessous.

<sup>272</sup> I. Stamatoudi compare également la notion d'interactivité par opposition au critère de l'accessibilité individuelle. Selon elle, ce n'est pas parce que le caractère interactif n'est pas spécifiquement inclus à l'intérieur de la définition qu'il doit être exclu pour autant: « On the contrary, it makes the requirement of « individual accession » of its content easier and more commercial ». Voir Stamatoudi, *supra* note 265 à la p.28. Nous ajoutons qu'une certaine forme d'interactivité est présente au sein d'une base de donnée, en ce que l'utilisateur effectue lui-même sa recherche et navigue à l'intérieur de la base de donnée.

<sup>273</sup> *Le multimédia et le droit*, *supra* note 188 à la p.131.

serait pas considéré une base de données<sup>274</sup>. Mme. I. Stamatoudi tend vers cette interprétation restrictive. Elle considère que les œuvres dont leur contenu est indissociable et dont leur signification n'est atteinte qu'en présence des autres, sont exclues du critère de l'accessibilité individuelle<sup>275</sup>.

Nous sommes portés à adopter cette dernière interprétation pour trois raisons. La première concerne l'objectif poursuivi par les différentes catégories d'œuvres. Il apparaît normal que les œuvres dont les éléments intégrés sont indissociables soient exclues du champ d'application de la *Directive* puisque cette caractéristique est contraire à l'idée et l'objectif d'une base de données. Quant à la deuxième, nous croyons que cette interprétation s'inscrit dans une continuité. Alors que la condition première «d'indépendance des éléments» réfère à notre avis au stade de la pré-production, l'accessibilité individuelle complète l'objectif poursuivi par la première condition et assure ainsi des règles cohérentes. Enfin, l'œuvre audiovisuelle qui se caractérise par des créations qui n'atteignent leur finalité qu'en présence des autres œuvres est spécifiquement exclue du champ de la *Directive* pour cette raison<sup>276</sup>. Par conséquent, l'assimilation de l'œuvre multimédia à une base de données s'avère difficile puisque les différentes œuvres sont présentées à l'utilisateur de façon interdépendante et elles ne sont d'ailleurs plus distinguables à l'intérieur de leur support<sup>277</sup>. Comparativement aux bases de données, certaines œuvres multimédias ne permettront pas l'accès complètement individuel à une seule œuvre. L'exemple d'un jeu vidéo est flagrant mais il peut également s'agir d'une encyclopédie illustrée où le texte pourra être indissociable de l'image qui l'accompagne. Ainsi, une analyse au cas par cas est nécessaire.

---

<sup>274</sup> *Ibid.*

<sup>275</sup> Stamatoudi, *supra* note 265 à la p.32 : « The user should be able to lift a single item out of a compilation of data in isolation, otherwise almost anything could potentially be seen as databases. A multimedia work does not make that possible ». Elle cite comme exemple les films, les programmes d'ordinateurs et les jeux vidéos.

<sup>276</sup> *Directive*, Recital 17. La question de qualification de l'œuvre multimédia comme une œuvre audiovisuelle reprends donc dans ce contexte toute son importance.

<sup>277</sup> *Contra* Beutler, *supra* note 162 à la p. 324

Le troisième critère de la définition concerne l'arrangement du contenu, qui se doit d'être organisé de façon méthodique ou systématique. Nous avons vu que préalablement à la production de l'œuvre multimédia, figurait une première étape importante de sélection du contenu. Une fois les éléments choisis, un plan est établi quant à la façon de les organiser et de les présenter. Ainsi, il existe une organisation de la teneur de l'œuvre, mais celle-ci se situe préalablement à la production. Les éléments sont par la suite ordonnés de façon à les rendre accessibles et interrogeables<sup>278</sup>. De plus, les éléments seront organisés et reliés entre eux suivant un scénario multimédia. À notre avis, la conception de l'œuvre pousse à un niveau supérieur la notion d'arrangement et d'organisation comparativement aux bases de données, puisqu'elle n'implique pas une simple juxtaposition, mais bien une réelle coordination entre les différentes œuvres. Par conséquent, un produit multimédia rencontre sans aucun doute ce dernier critère.

Nous retenons de cette analyse que l'œuvre multimédia se rapproche de l'objet visé par la *Directive*, en ce qu'elle représente un « recueil d'œuvres » dont la forme s'exprime par l'organisation et l'arrangement des informations intégrées. Toutefois, les critères relatifs à l'indépendance du contenu ainsi qu'à l'accessibilité individuelle sèment le doute. L'assimilation de l'œuvre multimédia à une base de données dépendra donc de l'interprétation par les tribunaux de ces critères. Dans la mesure où une approche restrictive est appliquée, nous avons démontré que la *Directive* sera difficilement applicable aux œuvres multimédias<sup>279</sup>.

Hormis ces considérations juridiques, nous sommes d'avis que les caractéristiques d'une base de données ne reflètent pas celles d'une œuvre multimédia. Non seulement l'objectif de la création est différent, mais l'œuvre multimédia permet de percevoir les différents contenus simultanément et en interaction les uns avec les autres. Qui plus est, ces différents éléments sont inter-reliés selon un scénario qui est, somme toute,

---

<sup>278</sup> Comparer Beultler, *supra* note 162 à la p. 324, qui s'interroge à savoir si une fois les éléments numérisés, une forme d'organisation est toujours présente.

<sup>279</sup> Contra : N. Mallet-Poujol, *La création multimédia et le droit*, Paris, Litec, 2000, aux no. 443 et ss.; *Lamy droit de l'informatique*, *supra* note 226 à la p.244.

absent d'une base de données<sup>280</sup>. Enfin, nous croyons que le nouveau droit *sui generis* au profit de l'investisseur n'est pas de mise dans l'industrie multimédia. Bien que les coûts afférents à l'acquisition de contenu puissent être supérieurs dans cette industrie, la valeur du produit final, contrairement aux bases de données, ne repose pas sur l'information intégrée. La valeur commerciale d'une œuvre multimédia s'appuie sur l'agencement et l'intégration davantage complexes de différentes œuvres. La présence d'un droit relatif à l'extraction et à la réutilisation du contenu nous semble donc injustifiée. Néanmoins, il sera intéressant de surveiller si le Canada et les États-Unis suivront l'approche européenne en accordant une protection *sui generis*.

La thèse voulant associer les œuvres multimédias aux bases de données visées par la *Directive* étant écartée, nous proposerons dans la section suivante la thèse davantage classique, soit la qualification de l'œuvre multimédia comme œuvre audiovisuelle.

#### 2.1.1.2. L'œuvre multimédia : une œuvre audiovisuelle.

La définition du terme « audiovisuel » réfère à une méthode qui joint le son et l'image<sup>281</sup>. En faisant abstraction des œuvres multimédias qui sont uniquement constituées de texte, la forme d'expression se rapproche fortement celle des œuvres qui relèvent de la catégorie audiovisuelle. Des similitudes sont également apparentes lors du processus de création, lequel est caractérisé par l'apport d'un producteur et d'un réalisateur coordonnant l'ensemble de l'œuvre, ainsi que par les différentes contributions provenant de plusieurs intervenants. Enfin, à l'image de l'œuvre audiovisuelle, l'œuvre multimédia se compose également de plusieurs formes de contenus différents.

---

<sup>280</sup>Stamatoudi, *supra* note 265 à la p.31. L'auteure mentionne à cet égard qu'une base de données est certes incluse dans l'œuvre multimédia mais non l'inverse.

<sup>281</sup>*Le nouveau petit Robert*, 1996, s.v. « audiovisuel ».

Il n'existe pas au Canada de régime particulier pour l'œuvre audiovisuelle. La *Loi sur le droit d'auteur* n'en fait aucune mention, référant uniquement à l'œuvre cinématographique. Celle-ci est protégée à titre d'œuvre dramatique<sup>282</sup>. Sera assimilée à l'œuvre cinématographique « toute œuvre exprimée par un procédé analogue à la cinématographie, qu'elle soit accompagnée ou non d'une bande sonore »<sup>283</sup>. À la lumière de la définition législative, l'unique critère à satisfaire pour qu'une œuvre multimédia soit assimilée à une œuvre cinématographique consiste à ce qu'elle s'exprime par un procédé analogue à celle-ci. La définition de l'œuvre cinématographique a fait l'objet de nombreux débats à chaque innovation technologique. L'apparition des films parlants ainsi que le développement de la télévision ont soulevé des interrogations quant à l'assimilation de ces créations à l'œuvre cinématographique<sup>284</sup>. La formulation de la définition qui utilise le verbe « s'exprime » fait en sorte que le critère réfère au résultat final plutôt qu'à la méthode par laquelle elle a été produite. Ainsi, cette description couvre désormais toutes les œuvres audiovisuelles, quel que soit le procédé technique utilisé<sup>285</sup>. Il suffit que la forme d'expression soit similaire. Le procédé par lequel une œuvre multimédia est créée consiste dans la numérisation de sons, de textes et d'images et dans l'utilisation de programmes d'ordinateurs pour produire l'aspect audiovisuel de l'œuvre. Un produit multimédia s'apparente à une œuvre cinématographique puisque cette dernière se compose d'éléments audiovisuels et de textes produits par l'entremise d'un

---

<sup>282</sup>La Loi prévoit maintenant que toutes les œuvres cinématographiques sont assimilées à une œuvre dramatique, sans distinction relative à l'originalité des dispositifs de la mise en scène ou de la combinaison des incidents représentés, comme c'était le cas avant les amendements apportés par L.C. 1997, c.24, art. 1(2). L'article 11.1 de la *Loi sur le droit d'auteur* prévoit une durée de protection moindre pour les œuvres cinématographiques dont on ne retrouve pas de caractère dramatique.

<sup>283</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2.

<sup>284</sup>M.J. Lahore, « La notion d'œuvre audiovisuelle en droit international et en droit comparé », Congrès du Premier siècle du cinéma, Paris, 17 au 22 septembre, 1995, Paris, Alai, 1999, à la p.47.

<sup>285</sup>La nouvelle définition apportée par la Loi C-115 a remplacé l'expression « exécutée ou obtenue » par « exprimée » de façon à ce que les œuvres télévisuelles et enregistrées sur vidéogramme soient inclus dans l'œuvre cinématographique. *Contra*, « L'emploi abusif de références au droit d'auteur », *supra* note à la p. 41 : « De plus, cette loi définit les œuvres cinématographiques comme ayant été créées par un processus analogue à la cinématographie (excluant ainsi toute œuvre fixée sur bande vidéo) et fait ainsi de ces œuvres cinématographiques les seules œuvres audiovisuelles dont la protection est énoncée formellement dans la loi canadienne sur le droit d'auteur ». Or, dans la décision à la *Re Royalties for Retransmission Rights of Distant Radio & Television Signals* (1990) 32 C.P.R. (3d) 97 (C.D.A.) à la p.138 on avait conclu que préalablement à la Loi C-115, les bandes vidéos étaient produites par un procédé similaire à la cinématographie.

équipement, en l'occurrence électronique<sup>286</sup>. La forme d'expression est similaire puisque les deux formes d'œuvres appellent les sens visuels et auditifs.

Cependant, le cinéma se distingue par l'illusion du mouvement créé par le procédé qui l'exprime<sup>287</sup>. D'ailleurs, le mouvement est explicitement inscrit dans la définition anglaise et américaine de l'œuvre cinématographique<sup>288</sup>. Or, hormis les jeux vidéos, les œuvres multimédias contiennent généralement des images statiques. L'assimilation de ces produits aux œuvres cinématographiques devient alors difficile. Il y a lieu de se demander si l'expression «par un processus analogue à la cinématographie» couvre l'animation, les changements d'images et l'interactivité rendus possible par les techniques utilisées dans l'industrie du multimédia<sup>289</sup>. À cet égard, M. Turner s'interroge :

« From which a moving images » obviously covers some of the displays that may be produced on screen by a multimedia product. However, we do have to look at this more closely. Does it cover animation, the different levels of compression below full motion video, screen roll and all other movements that are generated on screen? A « moving image » is not merely a changing image<sup>290</sup> ».

Devant l'incertitude, un regard sur les débats étrangers s'impose.

---

<sup>286</sup> *Copyright Act, supra* note à l'art.101: « audiovisual works » works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied ».

<sup>287</sup> *Le petit Robert*, 1973, s.v. « cinéma » : Élément du gr. Kinêma « mouvement ». « cinématographe » : Appareil capable de reproduire le mouvement par une suite de photographies, inventé par Lumière.

<sup>288</sup> *La Loi de 1988* définie à l'article 5(1) l'œuvre cinématographique comme « a recording on any medium from which a moving image may by any means be produced »; *Copyright Act*, art. 101.

<sup>289</sup> Voir généralement M. Salokannel, *Ownership of Rights in Audiovisual Productions*, La Haye, Kluwer Law International, 1997, aux pp. 80-81 où l'auteur relate les propositions du gouvernement de la Finlande sur l'application des jeux vidéos aux œuvres audiovisuelles : « [...] because the moving images in video games do not constitute a cinematographic entity which is meant to be looked at, but instead video games are meant to be played with and the given combination of moving images changes according to the rules of the game and player's choices, they may not be protected as audiovisual works but only as works. ».

<sup>290</sup> M. Turner, « Do the Old Legal Categories Fit the New Multimedia Products? A Multimedia CD-Rom as a Film » [1995] E.I.P.R.107, à la p.108.

Contrairement à ce que l'on trouve dans les lois canadienne et anglaise, les législateurs américains et français ont prévu une catégorie large pour les créations audiovisuelles, dans laquelle l'œuvre cinématographique est incluse. Le débat s'est donc engagé à l'égard de cette catégorie plus large. Ces législateurs protègent l'œuvre audiovisuelle quel que soit le médium sur lequel elle est fixée. Selon l'article L.112-2 C.P.I., les œuvres audiovisuelles constituent « des séquences animées d'images, sonorisées ou non ». La définition américaine couvre quant à elle les œuvres qui « consistent en une série d'images liées entre elles [...] ». Celle-ci nous semble plus flexible que la définition française en ce qu'elle n'exige pas que les séquences d'images soient animées. D'ailleurs, la principale distinction entre l'œuvre cinématographique et l'œuvre audiovisuelle se résume à la capacité de la première à projeter un mouvement<sup>291</sup>. Considérant que l'œuvre multimédia contient des images fixes, ce critère est alors déterminant dans la qualification de l'œuvre multimédia comme œuvre audiovisuelle.

Quoique plusieurs œuvres multimédias soient essentiellement composées d'images reliées entre elles et s'expriment de façon audiovisuelle, la majorité de la doctrine française considère qu'on ne peut pour autant considérer l'œuvre multimédia comme une œuvre audiovisuelle<sup>292</sup>. Le principal argument invoqué au soutien de l'exclusion de l'œuvre audiovisuelle renvoie à l'exigence d'identifier une séquence à l'intérieur de l'œuvre audiovisuelle<sup>293</sup>. L'interactivité rendrait incompatible l'œuvre multimédia

---

<sup>291</sup>Nimmer, *supra* note 25 à la p.2.09[c].

<sup>292</sup>Voir Edelman, *supra* note 60 à la p.111; P. Sirinelli, « Impact du contexte technique sur les solutions de propriété littéraire et artistique dans le domaine de l'audiovisuel », allocution présentée au congrès de l'ALAI, Paris, 19 septembre 1995, p.16ss; F. Asseraf-Olivier et E. Barbry, *Le droit du multimédia*, Paris, P.U.F., 1996, à la p.23; Andrès, *supra* note 174 aux pp. 288 et ss.; J.-J. Raynel, *supra* note 171 à la p.395; H. Pasgrimeau, *supra* note 170 à la p.14-15; *Droit d'auteur et numérique*, *supra* note 144 aux pp.58-60; X. Linant de Bellefonds, note sous CA Paris, 16 mai 1994, JCP 1995.II.22375.

<sup>293</sup>X. Linant de Bellefonds, note sous CA Paris, 16 mai 1994, JCP 1995.II.22375 : « On voit bien que cette acceptation de « séquence » est antithétique au génie du multimédia, lequel procède d'accès aléatoires à l'information, commandés par l'utilisateur et non imposés à lui, ce que l'on résume par le mot connu d'interactivité ». Voir toutefois *Droit d'auteur et numérique*, *supra* note 144 à la p. 59 : « Mais on peut répondre que la séquence existe virtuellement, ce qui pourrait, à la limite, suffire pour entrer dans les prévisions du législateur ». *contra* : M.-A. Gallot Le Lorier et V. Varet, *supra* note 81, à la p.25.

avec cette notion de séquence en raison de l'accès non linéaire qu'elle procure<sup>294</sup>. M. Pasgrimaud ajoute que la notion de temps constitue une différence fondamentale entre les deux types d'œuvres<sup>295</sup>. Prenant l'exemple d'un film, il considère que le temps est inséparable de son expression puisqu'il se présente sous une forme linéaire accompagnée d'une durée et d'un rythme précis alors que l'œuvre multimédia s'exprime dans un espace virtuel laissant aux utilisateurs le choix du déroulement ainsi que leur rythme d'évolution<sup>296</sup>. Cet argument est réfuté par un auteur qui considère que l'interactivité n'est aucunement pertinente dans la définition d'une œuvre. À l'appui, il cite comme exemple le fait qu'une œuvre musicale demeure une œuvre musicale peu importe si la personne l'écoute selon la séquence proposée ou non. De la même façon, une œuvre audiovisuelle demeure une œuvre audiovisuelle peu importe qu'elle soit regardée dans un ordre chronologique ou quelle soit manipulée de façon à la rendre non linéaire<sup>297</sup>. Ce raisonnement est certes attirant, mais est à notre avis erroné. En effet, contrairement à l'œuvre musicale, la notion de séquence est expressément prévue dans la définition de l'œuvre audiovisuelle. La problématique se situe alors à un degré différent : jusqu'à quel point est-il nécessaire de présenter les images dans un ordre successif et linéaire pour créer une séquence ou une série d'images?

Le problème de l'interactivité a déjà été présenté aux tribunaux à propos de la qualification des jeux vidéos. La question posée était similaire à celle en l'espèce, soit celle de définir une œuvre dont l'expression rejoint l'œuvre audiovisuelle mais dont la projection repose sur un programme d'ordinateur et permet au joueur une interaction. Les tribunaux en sont majoritairement venus à qualifier les jeux vidéos d'œuvres

---

<sup>294</sup>Voir notamment : G. Pedde, "Multimedia Works under Italian Copyright Law and Contractual Practice" [1998] Ent. L.R. 39, à la p.43 : « While there is no doubt that a multimedia work is largely comprised of images, these are not reproduced linearly like film frames but rather- in an interactive context- they assign the design of the sequence to the ultimate user of the work ». *Contra* B. Edelman, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification » (avril 1995) 15 Recueil Dalloz Sirey 109, à la p. 111-112 : « Mais ce n'est pas le cas de l'œuvre multimédia traditionnelle où l'interactivité démultiplie, somme toute, une capacité d'interrogation. En d'autres termes, une chose est l'intervention et la « reconstruction » d'une œuvre par l'utilisateur, une autre l'interrogation, fût-elle entrecroisée, de cette même œuvre ».

<sup>295</sup>Pasgrimaud, *supra* note 170 à la p.15.

<sup>296</sup>*Ibid.*

<sup>297</sup>Salokannel, *supra* note 289 à la p. 81

audiovisuelles<sup>298</sup>. Selon l'affaire américaine *WGN Continental Broadcasting Co. c. United Video Inc.*<sup>299</sup>, l'obligation reliée au terme « serie » ne consiste qu'à retrouver des images reliées, sans qu'il ne soit nécessaire de les présenter dans un ordre séquentiel<sup>300</sup>. Dans une décision belge, le Tribunal de 1<sup>ère</sup> instance a expressément rejeté l'argument fondé sur l'interactivité pour rejeter la qualification cinématographique d'un jeu vidéo en soutenant que les différentes alternatives offertes au joueur sont prédéterminées à l'intérieur même du programme d'ordinateur<sup>301</sup>. Les motifs de cette décision sont à notre avis contestables puisque la nature même de l'œuvre audiovisuelle se manifeste à l'écran. Ainsi, nous croyons que la séquence doit se retrouver non pas dans le programme d'ordinateur sous-jacent à la projection de l'œuvre audiovisuelle, mais bien à l'intérieur même de cette projection.

Curieusement, en matière de multimédia, la tendance jurisprudentielle est contraire à celle établie en matière de jeux vidéos. Les tribunaux français ont retenu que le caractère interactif de l'œuvre multimédia est incompatible avec la qualification d'œuvre audiovisuelle puisqu'il s'oppose au défilement linéaire des séquences<sup>302</sup>. Discutant de la qualification juridique d'un cédérom, la Cour d'appel de Paris a rejeté la qualification audiovisuelle puisque celle-ci ne couvrait pas l'interactivité, caractéristique déterminante du cédérom, par opposition aux défilés séquentiels et linéaires d'images<sup>303</sup>. M. Kerever a fortement critiqué cette décision en soutenant que

---

<sup>298</sup>Voir notamment *Midway Mfg. Co. c. Artic Int'l, Inc.*, 704 F.2d 1000, aux pp. 1011-12 (7th Cir. 1983); En France, voir TGI Paris, 8 décembre 1982 dans (1983) 48 *Expertises* 31

<sup>299</sup> 693 F.2d.622 (7th. Cir. 1982)

<sup>300</sup>Dans le même ordre d'idées, l'affaire *Chuck Blore & Don Richman Inc. c. 20/20 Advertising Inc.*, 674 F.Supp.671 (D. Minn.1987) a considéré qu'un commercial présenté à la télévision qui consistait en un montage de photos montrés rapidement pouvait être qualifié d'œuvre audiovisuelle car les éléments étaient reliés.

<sup>301</sup>*Nintendo Co. Ltd & S.P.L.R. Nintendo Belgium c. S.A. Horelec & S.A. Sedimex*, Tribunal de première instance de Bruxelles, 12 décembre 1995, No. 95/4460/A qui est relatée dans l'ouvrage de Salokannel, *supra* note à la p.78.

<sup>302</sup>Versailles, 18 novembre 1999, *Gaz. Pal.* 2000. 53 (note I. Demnard-Tellier); Paris, 28 avril 2000, dans (2001) 187 *R.I.D.A.* 314, note sous A. Kerever; Trib.gr. inst., Paris, 8 septembre 1998, (1999) 181 *R.I.D.A.* 138, note sous A. Kerever; Tib. Gr. Inst., Nanterre, (26 novembre 1997) (1999) 225 *Expertise*, 117, note Alexandre Alanian.

<sup>303</sup>Versailles, 18 novembre 1999, *Gaz. Pal.*2000.53 : «une telle qualification «ne saisit pas la caractéristique essentielle de l'interactivité qui oppose le défilé séquentiel et linéaire d'images qui s'imposent à un spectateur passif et le dynamisme propre de l'utilisateur qui choisit les séquences auxquelles il désire accéder ».

« l'intervention « active » de l'utilisateur ne justifiait pas l'élimination d'une qualification qui se fonde sur un mode d'expression »<sup>304</sup>.

En conclusion, nous croyons que la forme d'expression de l'œuvre multimédia, caractérisée par la présence de certaines images fixes, gêne considérablement l'assimilation d'un produit multimédia à une œuvre cinématographique<sup>305</sup>. En effet, quoiqu'on ne retrouve pas à l'intérieur de la définition canadienne l'expression « série ou séquence d'images », la notion de mouvement est intrinsèquement liée au cinéma<sup>306</sup>. Les tribunaux canadiens n'ont à l'heure actuelle rendu aucun jugement relatif à la qualification d'un jeu vidéo, de sorte que nous n'avons aucun indice sur la tendance qu'ils adopteront. Cependant, nous avons relevé une décision japonaise où, comme au Canada, une protection est offerte aux œuvres dites cinématographiques, sans prévoir de catégorie plus large<sup>307</sup>. Dans cette décision, on a qualifié les jeux vidéos d'œuvres cinématographiques<sup>308</sup>. Le tribunal a considéré que, pour être une œuvre cinématographique, l'œuvre doit être exprimée par un procédé qui produit des effets visuels ou audiovisuels<sup>309</sup>. Dans l'éventualité où les tribunaux canadiens adopteraient cette approche, la quasi-totalité des produits multimédias pourraient être assimilés à ce genre d'œuvre. Seuls les produits constitués de texte sans images risqueraient alors d'être exclus.

Nous constatons également que la catégorie plus large d'« œuvre audiovisuelle » n'intègre pas automatiquement l'œuvre multimédia. Lorsque la définition de cette catégorie requiert que les images soient animées ou encore présentées selon une « séquence », l'interactivité de l'œuvre multimédia fait bien souvent obstacle à

---

<sup>304</sup> « Chronique de jurisprudence », A. Kerever, Commentaire de Versailles, 18 novembre 1999, Gaz. Pal.2000.53, (2000) 185 R.I.D.A. 303.

<sup>305</sup> En raison de la notion de mouvement liée à l'œuvre cinématographique.

<sup>306</sup> R.-M. Perry, « Copyright in Motion Pictures and Other Mechanical Contrivances » (1973) 5 C.P.R. (2d) 256, à la p.258.

<sup>307</sup> L'art. 2(3) de la Loi japonaise prévoit qu'une œuvre cinématographique inclut les œuvres « expressed by a process of producing visual or audiovisual effects analogous to those of cinematography and fixed in a tangible form ».

<sup>308</sup> *K.K. Namco c. K.K. Gijutsu Hyoronsha*, Tokyo District Court, 31 janvier 1994, reporté dans [1994] E.I.P.R. D-202 [ci-après *Namco*].

<sup>309</sup> *Ibid.*

l'assimilation de celle-ci à l'œuvre audiovisuelle. Toutefois, lorsque comme aux États-Unis par exemple, on requiert seulement que les images soient reliées entre elles, la qualification audiovisuelle de l'œuvre multimédia est possible.

Ainsi, selon la législation et l'interprétation des tribunaux à l'égard du degré de linéarité requis, l'œuvre multimédia peut s'assimiler à une œuvre audiovisuelle. Les conclusions de la présente section et de la section précédente, à savoir que la qualification de l'œuvre multimédia comme base de données est rejetée et celle comme œuvre audiovisuelle est davantage adéquate, nous serons utiles dans notre critique face à l'approche canadienne sur la qualification de l'œuvre multimédia.

La prochaine section portera sur la qualification juridique de l'œuvre multimédia en fonction de son processus de création. Il est intéressant de noter que l'article 113-7 C.P.I. présume que l'œuvre audiovisuelle fait partie des œuvres dites de « collaboration »<sup>310</sup>. Nous examinerons si nous retrouvons un équivalent de cette présomption en droit canadien.

#### 2.1.2. Fondements législatifs canadiens en fonction du processus de réalisation.

La *Loi sur le droit d'auteur* n'attribue pas explicitement la titularité des droits sur l'œuvre à une personne ou à une entité particulière<sup>311</sup>. L'intérêt de la qualification de l'œuvre multimédia en fonction de son mode de création repose sur cette attribution des droits, qui favorise tantôt les différents auteurs, tantôt le producteur. Nous examinerons les deux qualifications possibles : le « recueil » et l'œuvre de collaboration. Dans le

---

<sup>310</sup>À cet égard, P. Sirinelli s'interroge sur la possibilité qu'il y ait une sorte de fiction dans cette assimilation puisque qu'à l'image d'une œuvre multimédia, l'œuvre cinématographique est habituellement dirigée par une personne ou une entité, caractéristique de l'œuvre collective. Voir P. Sirinelli, « La qualification juridique de l'œuvre multimédia » dans *Le Multimedia Marché, Droit et pratiques juridiques*, Paris, P.U.F., 1994, à la p.54.

<sup>311</sup>L'art. 13(1) de la *Loi sur le droit d'auteur* prévoit que « l'auteur d'une oeuvre est le premier titulaire du droit d'auteur sur cette oeuvre. ».

premier cas, la titularité des droits d'auteur sera attribuée à la personne responsable de l'arrangement de l'ensemble de l'œuvre<sup>312</sup>, alors que, dans le deuxième cas, tous les intervenants qui auront participé à la création de l'œuvre dans son ensemble seront considérés comme des auteurs et posséderont des droits sur l'œuvre finale<sup>313</sup>. Il découle de ces principes que, dans le cadre d'une œuvre de collaboration, chaque personne considérée comme un auteur pourra exploiter l'œuvre finale sans l'accord préalable des autres auteurs. Ainsi, on retrouve d'un côté les auteurs, qui favorisent le rattachement de l'œuvre multimédia à une œuvre dite de collaboration, alors que de l'autre côté on retrouve les producteurs et les acteurs économiques, qui favorisent le rattachement à l'œuvre collective. Par ailleurs, puisque les multiples intervenants proviennent de milieux différents, chacun voudra qualifier l'œuvre multimédia en fonction de ses propres habitudes, d'où le danger de faire face à plusieurs qualifications différentes.

#### 2.1.2.1. Une logique économique : une œuvre collective

Les investisseurs de l'industrie du multimédia réclament le statut d'œuvre collective afin de jouir de la titularité des droits d'auteur sur l'ensemble de l'œuvre créée. Aux États-Unis, cette volonté peut s'appliquer suivant le concept du «work made for hire»<sup>314</sup>. La loi canadienne possède une disposition similaire dont la portée n'est toutefois pas aussi étendue que le concept américain et c'est pourquoi, comme c'est le

---

<sup>312</sup>Canada: Fox, *supra* note 104 à la p.242; Royaumes Unis : Copinger & James, *supra* note 72 au no. 4-24; États-Unis : *Copyright Act*, art. 201(c); France : C.P.I., art. L. 113-5.

<sup>313</sup>Canada : *Loi sur le droit d'auteur*, art. 13(1); États-Unis : *Copyright Act*, art. 201(a) : « The authors of a joint work are co-owners of the copyright in the work, unless there is an agreement to the contrary. »; France : C.P.I., art. L. 113-3 : « L'œuvre de collaboration est la propriété commune des coauteurs ».

<sup>314</sup>*Copyright Act*, art. 201(b). Selon l'article 101, a « work made for hire » se définit comme suit :  
(1) a work prepared by an employee within the scope of his or her employment : or  
(2) a work specially ordered or commissioned for use as a contribution to a collective work, as part of a motion picture or other audio-visual work, as a translation, as a supplementary work, as a compilation, as an instructional text, as answer material for a test, or as an atlas, if the parties expressly agree in a written instrument signed by them that the work shall be considered a work made for hire.

cas en France, il faut revenir au concept de l'œuvre collective afin d'en arriver au même résultat<sup>315</sup>.

Dans le cadre de la loi canadienne sur le droit d'auteur, l'œuvre collective renvoie à la notion de « recueil ». L'œuvre multimédia s'intégrerait dans le champ de l'alinéa c) de cette notion, définie comme « œuvre composée, en partie distincte, par différents auteurs ou dans laquelle sont incorporées des œuvres ou parties d'œuvres d'auteurs différents »<sup>316</sup>. Le point commun des exemples de l'alinéa c) réside dans un premier temps, dans la présence de plusieurs auteurs et, dans un deuxième temps, dans la forme composée de parties distinctes. Contrairement à l'œuvre de collaboration, la notion de « recueil » semble faire appel à un rassemblement de composantes, dont il n'est pas nécessaire d'établir de lien entre elles. Le « recueil » se distingue par le droit d'auteur rattaché à l'ensemble de l'œuvre, qui est indépendant des droits qui subsistent sur les diverses contributions qui y sont incluses<sup>317</sup>. Enfin, il sera habituellement créé à l'initiative d'une personne physique ou morale. Cette personne qui verra à la sélection et aux arrangements de l'ensemble de l'œuvre sera considérée l'auteur de l'œuvre résultante<sup>318</sup>.

Il est difficile de trancher si l'œuvre multimédia s'apparente à un « recueil ». On remarque que ce type de produit emprunte à la fois les caractéristiques de celui-ci et celles de l'œuvre créée en collaboration. D'une part, l'œuvre multimédia composée d'œuvres préexistantes s'apparente davantage à un « recueil » puisqu'il n'y a aucune concertation dans la création des œuvres intégrées, donc absence d'interdépendance lors de la création. Toutefois, quoique qu'autonomes, ces œuvres seront intégrées de façon à être utilisés simultanément avec les autres. Le résultat obtenu dépasse donc largement le simple rassemblement d'œuvres. D'autre part, dans le cas où les diverses

---

<sup>315</sup>Ce sujet déborde le cadre de notre étude. Pour plus de développement, voir : « L'emploi abusif de références au droit d'auteur » *supra* note 87.

<sup>316</sup>*Loi sur le droit d'auteur*, art.2 « recueil » alinéa c). Les alinéas a) et b) de la définition associent également les encyclopédies, les dictionnaires, les annuaires ou œuvre analogue ainsi que les journaux, revues, magazines et autres périodiques à la notion de recueil.

<sup>317</sup>Voir notamment *Chappel & Co c. Redwood Music Ltd.*, [1980] 2 All E.R. 817 (H.L.) [ci-après *Chappel*]; Fox, *supra* note 104 à la p.106

<sup>318</sup>*Ibid.* à la p.242.

composantes sont expressément créées pour l'œuvre, le produit multimédia résultera de la fusion de diverses contributions dans des domaines distincts, mais élaborées pour un projet commun, et sera dirigé par une personne physique ou morale tout au long du processus de création. Originellement distinctes, les différentes contributions de l'œuvre perdront ce caractère puisqu'elles seront coordonnées entre elles<sup>319</sup>.

Puisqu'aucune décision n'a à ce jour été rendue sur la qualification d'un produit multimédia, il y a lieu d'explorer ce qui a été conclu pour les œuvres cinématographiques, vu la similitude du processus de création entre ces deux genres d'œuvres. B. Torno avait déjà suggéré l'assimilation de l'œuvre cinématographique à un « recueil »<sup>320</sup>. Or, dans l'affaire *Tate c. Thomas*<sup>321</sup>, on a rejeté la qualification du recueil pour une œuvre dramatico-musicale<sup>322</sup>. Cette tendance a été suivie dans une affaire beaucoup plus récente. Dans *Films Rachel Inc.*<sup>323</sup>, le juge Julien a également refusé d'assimiler une œuvre cinématographique à un « recueil », puisqu'il considérait que l'œuvre représentait davantage qu'un simple « assemblage d'éléments disparates formant un tout en soi »<sup>324</sup>. On déduit de ces propos qu'un « recueil » constituerait un assemblage d'éléments juxtaposés. Cette décision confirme la position de la doctrine sur ce qui différencie l'œuvre de collaboration du « recueil ». En effet, la doctrine suggère que le « recueil » se différencie du fait que les contributions se distinguent les unes des autres<sup>325</sup>. Toutefois, leur opinion est lacunaire en ce qu'elle ne précise pas la notion du terme « distinct ». À cet égard, l'affaire *Films Rachel Inc.* nous éclaire en affirmant que dans certains cas des contributions distinctes les unes des autres peuvent s'apparenter à des éléments qui sont simplement accolés alors que, dans d'autre cas, les éléments sont organisés entre eux. Cette opinion confirme notre position selon laquelle

---

<sup>319</sup>Voir Pedde, *supra* note 294 à la p.41

<sup>320</sup>Ministère des Approvisionnement et Services Canada, *La propriété du droit d'auteur au Canada: étude en vue de la révision de la Loi sur le droit d'auteur*, par B. Torno, Ottawa, Ministère des Approvisionnement et Services Canada, 1981, à la p.42

<sup>321</sup>[1921] 1 Ch. 503.

<sup>322</sup>Le critère déterminant qui a conduit à la qualification d'œuvre de collaboration fut le « dessein commun » de l'intention des parties.

<sup>323</sup>*supra* note 91.

<sup>324</sup>*Ibid.* aux par. 147 et 166.

<sup>325</sup>« texte annoté », *supra* note 61 à la p.55; Contra : Létourneau, *supra* note 5 à la p.35. L'auteure insiste sur l'intention des parties de créer une œuvre qui constitue un tout.

dès qu'il y a coordination entre les différentes contributions, celles-ci ne sont plus distinctes.

Parallèlement à ces décisions, un autre argument interprétatif pourrait être invoqué au soutien du rejet de la qualification de l'œuvre multimédia comme « recueil ». On constate à la lecture du texte de la Loi que la version française de l'alinéa c) de la définition de celui-ci a une portée plus large que la version anglaise. En effet, la version anglaise ne semble inclure que les œuvres composées de textes car elle réfère aux « any work written in distinct parts ». Or, l'œuvre multimédia est évidemment composée d'une partie littéraire par son scénario et les programmes informatiques sous-jacents, mais elle se compose également d'œuvres artistiques, musicales et dramatiques. Selon le professeur P.-A. Côté, dans une telle situation, la version la plus restrictive prévaut<sup>326</sup>.

Il est intéressant de mentionner pour les fins de notre étude, une décision très récente de la Cour supérieure de l'Ontario portant sur les droits d'auteurs dans les diverses prestations incorporées à un journal<sup>327</sup>. Un parallèle peut être créé entre l'œuvre multimédia et un journal puisque ces deux formes d'œuvres se caractérisent à la fois par la contribution de plusieurs intervenants et par la présence d'une personne responsable de la production de l'œuvre. Dans cette affaire, on a assimilé sans même débattre de la question, le journal à un « recueil ». Nous ne remettons pas en question cette qualification puisqu'à notre avis, l'œuvre multimédia se distingue d'un journal en ce que les différents textes, photos, publicités ou caricatures intégrés au journal constituent des œuvres en elles-mêmes<sup>328</sup>. Le principe particulièrement intéressant qui se dégage de l'affaire *Robertson*<sup>329</sup> est celui selon lequel une compilation s'assimile à un « recueil » :

Generally, the courts consider «compilations» and «collective works» as essentially similar and the terms are used interchangeably.[...]

---

<sup>326</sup> Côté, *supra* note 198 aux pp.327-328.

<sup>327</sup> *Robertson c. Thompson Corp.*, [2000] O.J. 3868 (C.S.Ont.) [ci-après *Robertson*].

<sup>328</sup> Au sujet des contributions intégrées à l'œuvre multimédia, voir la section 1.1.1.2.

<sup>329</sup> *Robertson*, *supra* note 327.

Originality in a «collective work», such as a newspaper, is based on the editors' labor, judgment and skill in selecting, editing and arranging the various components of the newspaper. An edition of a newspaper such as the Globe is both a «collective work» and a «compilations»<sup>330</sup>.

Ainsi, dans l'éventualité où l'approche canadienne qui associe l'œuvre multimédia à une compilation serait appliquée, l'œuvre multimédia constituerait un «recueil». Or, nous avons vu que les critères énoncés dans la loi et la jurisprudence milite en faveur du rejet de la qualification de l'œuvre multimédia comme un «recueil». Puisque la catégorie opposée à celle du «recueil», celle de l'œuvre créée en collaboration repose sur le caractère non distinct des contributions, nous discuterons dans la section suivante de façon plus détaillée de l'application de l'une ou l'autre de ces catégories à l'œuvre multimédia.

#### 2.1.2.2. Une logique d'auteur : une œuvre de collaboration.

M. J. Boncompain avait à l'époque relevé deux significations de l'œuvre créée en collaboration :

« La collaboration peut être entendue de deux manières. Dans la première, plusieurs personnes contribuent à la réalisation d'une même œuvre, chacune d'elles agissant dans le domaine qui relève de sa compétence. Ainsi, dans une œuvre mélodramatique, l'un composera la musique, l'autre le livret. Dans la seconde, il n'y aura collaboration que si l'ensemble des personnes qui ont pris part à sa réalisation, ont agi de concert dans la composition de chacun de ses éléments»<sup>331</sup>.

L'article 2 de la *Loi sur le droit d'auteur* définit aujourd'hui l'œuvre créée en collaboration comme celle « exécutée par la collaboration de deux ou plusieurs auteurs, et dans laquelle la part créée par l'un *n'est pas distincte* de celle créée par l'autre ou les

---

<sup>330</sup> *Ibid.* aux par. 30-31.

<sup>331</sup> Boncompain, *supra* note 117 à la p.154.

autres »[nos italiques]. L'article 2 pose deux critères guidant vers la qualification d'une œuvre créée en collaboration : 1) une œuvre produite par la collaboration de deux ou plusieurs personnes; 2) une œuvre dont les contributions ne sont pas distinctes les unes des autres. De façon générale, le premier critère renvoie au travail dans un dessin commun et s'évalue en fonction de l'intention des parties<sup>332</sup>. Quant au deuxième critère, les développements et les précisions apportés par la jurisprudence canadienne sont modestes.

La doctrine en matière de droit d'auteur favorise une interprétation large de la notion de collaboration. Dans son ouvrage, Me N. Tamaro retient trois critères permettant de déterminer si l'on fait face à une œuvre dite de collaboration<sup>333</sup>. D'abord, l'œuvre s'évalue en fonction des faits sans recourir à l'intention des parties. Ensuite l'apport de chaque auteur doit être substantiel, sans qu'il soit nécessaire d'être égal entre eux<sup>334</sup>. Finalement, les auteurs doivent réaliser leurs contributions respectives dans un but commun, avec un minimum de coopération<sup>335</sup>. Bien qu'on retrouve le critère du dessin commun, l'écart exprès de l'intention des parties, du caractère indistinct des prestations et l'exigence que d'un minimum de coopération portent à croire que les tribunaux feront preuve de souplesse pour conclure à une qualification de collaboration. Or, nous constaterons que l'œuvre de collaboration a plutôt fait l'objet d'une interprétation

---

<sup>332</sup>H.G. Richard et L. Carrière, dir., *Canadian Copyright Act annotated*, feuilles mobiles, Vol.1, éd. Rev., Scarborough, Carswell, 1993, à la p.2-657.

<sup>333</sup>« texte annoté », *supra* note 61 aux pp. 86-87. L'auteur retient ses critères de l'arrêt anglais *Levy c. Rutley* (1871) 24 L.T. n.s. 621 [ci-après *Levy*] mais nous met en garde que cette décision a été rendue à l'époque où le législateur canadien n'avait pas prévue de définition pour l'œuvre créée en collaboration. Voir aussi Fox, *supra* note 104 à la p.244.

<sup>334</sup>Il n'existe pas véritablement de critère servant à déterminer ce que constitue une contribution substantielle. Dans l'affaire *Neudorf c. Nettwerk Production Ltd.*, (2000) 3 C.P.R. (4th) 129, à la p. 146 (C.S.C.-B.) [ci-après *Neudorf*], le juge Cohen note au par.49 : « There is no bright line test for what constitutes a significant or substantial contribution. I think that the test must include both quantitative and qualitative considerations of the contribution of the joint authors. For example, one must look at the amount and importance of the expressions to the work as a whole. And, while a claimant need not contribute a major part of the work to be considered a joint author, «someone who tinkered with and improved the work of another might not have done enough to show joint authorship».

<sup>335</sup>Voir aussi Fox, *supra* note 104 à la p.244, qui cite l'affaire *Levy*, *supra* note 333. Les critères retenus par me Tamaro nous paraissent paradoxaux. En effet, dans un premier temps, il écarte expressément l'intention des parties, alors que, dans un deuxième temps, il y fait référence en énonçant que les contributions respectives doivent être réalisées dans un but commun.

restrictive<sup>336</sup>. Les décisions récentes ont limité la norme de collaboration ainsi que le caractère indistinct des prestations.

Abordons d'abord le critère de collaboration. Il est maintenant clair que l'intention des parties doit être considérée dans l'évaluation de ce critère. L'examen traditionnel consiste à déterminer si les créateurs réalisent leur prestation dans un dessin commun et dans l'intention d'intégrer leur prestation à une œuvre finale<sup>337</sup>. Une décision récente a amplifié le degré d'intention requis<sup>338</sup>. L'affaire *Neudorf* a établi un test en trois étapes afin d'assimiler une création à une œuvre de collaboration. La première étape consiste à déterminer si l'apport est original et substantiel<sup>339</sup>. La deuxième a trait à l'intention des parties de fusionner leurs contributions dans une œuvre finale<sup>340</sup> et la dernière recherche l'intention des auteurs d'être co-titulaires des droits sur l'œuvre finale<sup>341</sup>. Ce dernier critère constitue un ajout et mérite d'être appliqué avec modération car comme le souligne Me S. Martin, ce facteur risque de poser «des problèmes de preuve qui, bien souvent, s'avéreront insolubles»<sup>342</sup>. L'importance de cet arrêt est à notre avis discutable puisqu'il omet de considérer le caractère distinctif des contributions, alors que ce critère est expressément prévu à la Loi. Puisqu'il s'agit d'une décision isolée, nous retenons que la collaboration s'exprime par la volonté de créer une œuvre qui constituera un tout<sup>343</sup>.

La qualification de l'œuvre créée en collaboration dépendra en deuxième lieu de l'interprétation du terme «indistinct». Les tribunaux ont longtemps évité de

---

<sup>336</sup>Voir J. Herman, «Moral Rights and Canadian Copyright Reform: The Impact on Motion Picture Creators» (1990) 20 R.D.U.S. 407.

<sup>337</sup>Voir notamment l'affaire *Films Rachel Inc.*, *supra* note 91 où la Cour supérieure relève que l'intention de la scénariste n'était pas d'écrire une simple histoire, mais bien de «poser la première pierre d'une œuvre en devenir». Voir aussi *Goulet et al. c. Marchand*, Québec, 200-05-002826-837, 18 septembre 1985, J.E. 85-964 (C.S.); *Thibault c. Turcot*, (1926) 34 R.L.N.S. 45(C.S.).

<sup>338</sup>*Neudorf*, *supra* note 334 à la p.138.

<sup>339</sup>*Ibid.* à la p.138.

<sup>340</sup>*Ibid.*

<sup>341</sup>*Ibid.*

<sup>342</sup>S. Martin, «Le droit d'auteur en mouvement :analyse de la jurisprudence rendue dans le courant des années 1996 à 1999» dans *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, éd. Yvon Blais, 185, à la p.241.

<sup>343</sup>D. Létourneau, «Qui est l'auteur de l'œuvre cinématographique au Canada», (1995) 8 C.P.I., 9, à la p.35.

s'aventurer sur la signification d'une telle condition. Nous relevons deux récentes décisions qui, sans définir le terme, apportent quelques indices au sens à lui donner. Auparavant, rappelons que Mes H.G. Richard et L. Carrière associent le caractère indistinct des contributions à des parties inséparables à l'intérieur d'une œuvre<sup>344</sup>. Quant à M. J. Boncompain, il a, à notre avis, une vision paradoxale du concept. Alors qu'il semble considérer, dans sa définition de l'œuvre de collaboration, le caractère indistinct en fonction des relations entre les divers intervenants, dans sa qualification de l'œuvre cinématographique, il le considère de façon matérielle. Il soutient que les contributions respectives de chaque auteur au sein d'une œuvre cinématographique peuvent se distinguer, impliquant de ce fait l'exclusion de l'œuvre de collaboration.<sup>345</sup> Me D. Létourneau souligne que la doctrine canadienne à cet égard est davantage axée sur le rôle joué par le producteur sans pousser plus loin l'analyse en regard de la complexité de l'œuvre<sup>346</sup>. Selon elle, il est possible d'attribuer à l'œuvre cinématographique le statut d'œuvre de collaboration si l'on considère l'intention des parties dans l'analyse du critère du « dessein commun »<sup>347</sup>.

Dans l'affaire *Films Rachel Inc.*<sup>348</sup>, le juge Julien a eu l'occasion d'examiner si les contributions peuvent se distinguer les unes des autres. Ce faisant, il relève l'ambiguïté suivante :

« Or, en principe, le scénario, la musique, les décors, le son, la réalisation, etc., sont des composantes perceptibles à l'intérieur de l'œuvre finale. Pourtant, aucune d'entre elles ne peut avoir par elle-même tout son sens. Ce n'est qu'une fois rassemblées en une œuvre cinématographique qu'elles atteignent leur finalité, acquièrent leurs lettres de noblesse, se révèlent à l'esprit du public, suscitent de l'émotion»<sup>349</sup>.

Le juge Julien apporte en l'espèce une interprétation souple du caractère indistinct, en reconnaissant, d'une part, que des parties originellement distinctes peuvent changer de

---

<sup>344</sup>Richard et Carrière, *supra* note 332 à la p.2.658 : « Therefore, for a work to qualify as a work of joint authorship, the contribution of each author must be merged into inseparable parts of a unitary whole ».

<sup>345</sup>Boncompain, *supra* note 117 à la p.158.

<sup>346</sup>Létourneau, *supra* note 5 à la p. 23.

<sup>347</sup>*Ibid.* à la p.38; Voir aussi l'affaire *Neudorf*, *supra* note 334 à la p.163.

<sup>348</sup>*supra* note 91.

<sup>349</sup>*Neudorf*, *supra* note 334 à la p.163.

sens selon la nature de l'œuvre à laquelle elles sont intégrées et, d'autre part, en reconnaissant qu'il est préférable de référer aux relations et aux liens créés entre les contributions plutôt qu'à leur caractère inséparable. Malgré la reconnaissance de l'interdépendance des prestations, le juge Julien n'a pas tiré de conclusion quant au statut de l'œuvre en cause.

La Cour supérieure s'est récemment prononcée sur la qualification d'un spectacle sur scène de type multimédia, poussant un peu plus loin son analyse et en y apportant cette fois-ci une conclusion. Dans l'affaire *Drapeau c. Carbone 14*<sup>350</sup>, l'auteur-compositeur de la musique du spectacle prétendait être co-titulaire des droits d'auteur sur l'œuvre à laquelle sa musique avait été intégrée. À l'appui de sa prétention, il alléguait que le spectacle en cause constituait une œuvre de collaboration. Reconnaisant que les critères étaient loin d'être clairement définis par la jurisprudence canadienne, la Cour supérieure a retenu trois critères déterminants afin de rejeter la prétention du demandeur, soit l'intention des parties, le caractère distinct de la contribution du demandeur, et la présence d'un lien de subordination entre ce dernier et le réalisateur. Le critère prédominant a été en l'espèce l'intention des parties. Les services de l'auteur-compositeur n'avaient été retenus qu'à titre d'entrepreneur indépendant<sup>351</sup>. Parallèlement, plusieurs faits ont conduit la Cour supérieure à conclure que la contribution musicale ne se fondait pas dans l'ensemble de l'œuvre : d'une part, pour l'adaptation cinématographique du spectacle sur scène, on a écarté la musique du demandeur pour utiliser une musique distincte<sup>352</sup> et, d'autre part, le langage corporel des interprètes ne suivait aucun rythme précis, d'autres types de musique pouvant conséquemment être utilisés sans modifier les gestes des interprètes<sup>353</sup>. Discutant par la suite de la musique créée pour l'adaptation cinématographique, le juge Derek Guthrie ajoute:

---

<sup>350</sup> *Drapeau c. Carbone 14*, [2000] R.J.Q. 1525 (C.S.) [ci-après *Drapeau*].

<sup>351</sup> *Ibid.* à la p.1531 : « Dans l'espèce, il semble clair de la convention d'utilisation que « l'œuvre » dans la quelle le demandeur possède des droits ne consiste que dans la musique originale qu'il a composé pour le spectacle sur scène. [...] Jamais dans les documents promotionnels du spectacle sur scène, la paternité de cette œuvre n'a été attribué à quiconque d'autre que monsieur Maheu et jamais le demandeur n'a-t-il soulevé quelque problème que ce soit avec cet état de fait ».

<sup>352</sup> *Ibid.* à la p.1533.

<sup>353</sup> *Ibid.*

« Le fait que cette adaptation ait pu s'effectuer sans qu'il ne soit nécessaire de modifier les différentes chorégraphies qui composent le spectacle sur scène (sauf pour tenir compte de la durée du film et du nouvel aménagement des lieux) démontre d'ailleurs le caractère autonome et distinct de ces deux éléments artistiques»<sup>354</sup>.

Ces motifs nous mènent à deux remarques. Sans élaborer de test, la Cour supérieure s'est interrogée sur le rôle de la musique au sein de la pièce, méthode que nous jugeons adéquate. Le juge Dereck Guthrie a évalué la relation qu'entretient la musique avec les autres créations intégrées à l'œuvre. Dans un deuxième temps, il s'est interrogé sur le caractère remplaçable de la création en cause. Ce qui est important de retenir ici n'est pas de savoir si l'on peut remplacer une partie de l'œuvre, mais bien de déterminer si la substitution entraîne des modifications aux autres parties de l'œuvre. Nous considérons que cette approche devrait être suivie dans les décisions futures puisqu'elle pousse à un degré supérieur la notion de l'expression « distinct » tout en s'harmonisant avec les conceptions américaine et française.

Le concept américain des œuvres créées en collaboration est similaire à celui du droit canadien : « « joint works » means a work prepared by two or more authors with the intention that their contributions be merged into *inseparable* or *interdependent* parts of a unitary whole » [Nos italiques] <sup>355</sup>. Le concept américain utilise cependant deux expressions différentes quant à la fusion des contributions. Cette différence laisse ouverture à une interprétation plus large puisque l'interdépendance des apports suffit à la qualification d'œuvre de collaboration, peu importe l'inséparabilité des contributions. Par conséquent, nonobstant le fait que les différents apports soient distinguables à l'intérieur même de l'œuvre, la présence d'un lien entre les contributions respectives emporte la qualification d'œuvre créée en collaboration<sup>356</sup>. Le juge Cohen dans l'affaire *Neudorf* a souligné l'élargissement du concept de l'interdépendance en

---

<sup>354</sup>*Ibid.*

<sup>355</sup>*Copyright Act*, art. 101.

<sup>356</sup>Voir Létourneau, *supra* note 5 à la p.48.

comparaison avec le caractère inséparable, en citant un passage de la décision américaine *Childress c. Taylor*<sup>357</sup> :

« Parts of a unitary whole are « inseparable » when they have little or no independent meaning standing alone... By contrast, parts of a unitary whole are « interdependant » when they have some meaning standing alone but achieve their primary significance because of their combined effect, as in the case of the words and music of a song»<sup>358</sup> .

Les propos du juge Julien de l'affaire *Films Rachel Inc.*<sup>359</sup> renvoient davantage à cette notion d'interdépendance que d'inséparabilité.

Quant à la France, elle associe simplement l'œuvre de collaboration à « la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques»<sup>360</sup>. Le concept a bénéficié de nombreux commentaires jurisprudentiels et doctrinaux de sorte que la notion y est davantage précise qu'au Canada. Les tribunaux français ont développé le critère de la « communauté d'inspiration » selon lequel les auteurs doivent coopérer dans un but commun et chacun de leurs apports doit s'adapter afin de s'intégrer dans ce même but commun<sup>361</sup>. Par ailleurs, la « communauté d'inspiration » se caractérisera par des échanges d'idées et de commentaires mutuels<sup>362</sup>. La notion française n'est pas restreinte, comparativement à celle qui a cours au Canada et aux États-Unis, par une nécessité de retrouver des contributions inséparables. Le caractère indistinct des prestations s'exprime plutôt par l'adaptation de ces dernières pour l'œuvre finale,

---

<sup>357</sup>945 F.2d 500 (2d Cir.1991).

<sup>358</sup>*Ibid.* aux pp.505-506.

<sup>359</sup>*supra* note 91.

<sup>360</sup>C.P.I. , art. L. 113-2 al.1.

<sup>361</sup>Létourneau, *supra* note à la p.32.

<sup>362</sup>Toutefois, le déroulement du processus de création propre à l'industrie du multimédia laisse de moins en moins de place à l'échange mutuel d'idées entre les différents acteurs. D. Létourneau avait déjà soulevé le problème de « l'industrialisation des procédés d'élaboration ». Voir Létourneau, *supra* note 5 à la p.33. Le phénomène s'est toutefois accentué dans l'industrie du multimédia puisqu'à l'intérieur de ce secteur, les auteurs proviennent de différents milieux. A. Lucas a souligné ce phénomène propre aux créations utilisant les technologies numériques. Selon lui, il n'est pas certain que tous les acteurs soient impliqués dans l'ensemble de la création, citant à titre d'exemple les infographistes, les auteurs de logiciels et les spécialistes qui ne sont habituellement pas appelés à travailler en concertation et dont les compétences n'ont aucun lien entre elles. Voir *Droit d'auteur et numérique*, *supra* note 144 à la p.92

d'où la similitude entre la méthode d'analyse dans l'affaire *Carbone 14* et la notion française<sup>363</sup>.

À notre avis, l'approche française est le reflet le plus fidèle de l'essence d'une œuvre créée en collaboration. En effet, ce genre d'œuvre doit s'évaluer en fonction du processus de création et la stricte considération du caractère inséparable d'une contribution s'écarte de cet objectif. Pratiquement, ce sont les contacts, les relations entre les divers intervenants et les échanges mutuels d'idées qui devraient distinguer l'œuvre créée en collaboration. Nous croyons que la nécessité de retrouver des contributions inséparables devrait donc être secondaire par rapport à l'intention et les relations mutuelles entre les parties.

En effet, l'interdépendance des différents éléments intégrés à l'œuvre est le reflet de ces interrelations humaines. L'affaire *Neudorf*<sup>364</sup> a établi une connexion entre le critère de l'intention des parties et le caractère distinct des prestations en citant un extrait de la décision *Stuart*<sup>365</sup> : « By common design the members of the group had composed songs with each of them making contributions which could not be separated one from another. Composing was a joint enterprise for the mutual benefit of the members of the group »<sup>366</sup>. Cette solution reflète également ce qui a été écrit dans le livre Blanc sur le droit d'auteur, où les honorables Fox et Erola affirment que, même si une contribution est distincte, dans la mesure où l'intention n'est de créer qu'une seule œuvre, la création finale constituera une œuvre de collaboration<sup>367</sup>.

---

<sup>363</sup> Notons qu'à l'opposé du droit canadien, la fusion des composantes est un critère déterminant pour l'œuvre collective. Les tribunaux considéreront qu'il y a fusion des contributions dans un ensemble, lorsque celles-ci sont intégrées et coordonnées dans un tout. Ainsi, ce n'est pas le caractère séparable qui détermine la fusion d'éléments, mais bien les relations et l'intégration entre eux. Le Tribunal de grande instance de Paris, Trib. Gr. Inst. Paris, 8 septembre 1998, *Mme Casaril c. Sté Arborescence France*, 181 R.I.D.A. Jur. 318. a qualifié un cédérom culturel d'œuvre de collaboration. Le Tribunal a considéré qu'il y avait fusion dans un ensemble lorsqu'une tierce personne intègre et coordonne les contributions dans un ensemble préalablement défini, ce qui justifie qu'on lui attribue la propriété de l'œuvre. Contra : Paris, 16 mai 1994, JCP 1995 II, no 22375 où on a qualifié un jeu multimédia d'œuvre collective.

<sup>364</sup> *supra* note 334.

<sup>365</sup> *Stuart c. Barret*, [1994] E.M.L.R. 448 (Ch.D.) citée dans l'affaire *Neudorf*.

<sup>366</sup> *Neudorf*, *supra* note 334 à la p.153.

<sup>367</sup> « De Gutenberg à Telidon », *supra* note 198.

On dégage de cette analyse que, pour conclure à une collaboration, on examinera l'intention des parties de participer à un projet commun et de fusionner leurs contributions à l'intérieur d'une œuvre finale. Quant au caractère indistinct des contributions, il doit selon nous s'évaluer en fonction de l'intention et du comportement des parties ainsi qu'en fonction des relations établies entre ces contributions, plutôt qu'en fonction de leur caractère inséparable ou irremplaçable. Selon nous, dès que plusieurs contributions sont coordonnées entre elles, celles-ci deviennent indistinctes, car le retrait de l'une nécessite une adaptation à l'ensemble de l'œuvre.

D'après ces critères, nous sommes d'avis que l'œuvre multimédia peut certes se qualifier d'œuvre de collaboration, dans la mesure où les intervenants travaillent dans le but d'accomplir un projet commun. Nous croyons que l'essence même d'une œuvre multimédia veut que les contributions soient coordonnées entre elles. En effet, caractérisé par la combinaison de différents genres d'œuvres, un texte sera généralement accompagné d'une image ou d'un son soigneusement choisi, et vice versa. De plus, le scénario fait en sorte que la présentation des contributions suit un déroulement organisé. Enfin, la présence de liens hypertextes dans une œuvre multimédia constitue également un indice de rapports créés entre les contributions de l'œuvre. Ces caractéristiques s'opposent à celles d'une banque de données par exemple, où, bien que les informations soient disposées d'une manière organisée, celles-ci acquièrent leur finalité indépendamment les unes des autres, c'est-à-dire sans que leur sens ne soit modifié ou lié à une autre information. Tout en poursuivant la comparaison avec les bases de données, celles-ci permettent un accès individuel à l'information désirée, en sélectionnant ladite information. Chaque élément est donc « distinguable ». Or, dans l'œuvre multimédia, il est bien souvent impossible d'écarter des éléments qui se présentent ensemble. Par exemple, lorsqu'un texte est accompagné d'une image, les deux œuvres ne peuvent être dissociées et sont donc indistinctes. Dans l'éventualité où on appliquerait une interprétation restrictive de l'expression « indistincte », ce dernier argument pourrait prouver le caractère inséparable des contributions. Un doute peu toutefois subsister pour les œuvres dont le contenu n'est pas expressément créé pour l'œuvre multimédia. Le critère du « dessin commun » est

évidemment absent dans ce cas. De plus, les intervenants ayant une fonction davantage technique, c'est-à-dire ceux qui suivent des instructions précises laissant peu de place à leur imagination, seront habituellement dépourvus de droits dans l'œuvre finale<sup>368</sup>. Un autre argument qui pourra freiner l'assimilation d'un produit multimédia à l'œuvre de collaboration est celui relié aux modifications entraînées par la substitution d'une contribution.<sup>369</sup>

Nous constatons qu'aucune solution légale ou jurisprudentielle claire n'existe pour l'œuvre multimédia et ceci nous expose donc à la confusion et l'incertitude. Alors que la doctrine canadienne ne s'est pas à ce jour prononcée sur la qualification de l'œuvre multimédia, la doctrine française favorise l'œuvre collective, en raison du mécanisme d'élaboration de l'œuvre multimédia et des caractéristiques sous-jacentes au financement et au contrôle de la production<sup>370</sup>. Selon elle, la fabrication industrielle de l'œuvre emporterait donc la qualification d'œuvre collective. Dans l'hypothèse où le Canada voudrait appuyer la logique d'exploitation économique, les tribunaux pencheraient vers l'œuvre collective<sup>371</sup>. Toutefois, comme le rappelle Me J. Andrès, « on ne devrait pas être amené à choisir un régime en fonction des intérêts qu'il peut garantir aux différentes parties »<sup>372</sup>. Par conséquent, nous croyons que la balance penche en faveur d'une qualification comme œuvre de collaboration. Notre conclusion

---

<sup>368</sup> Richard et Carrière, *supra* note 332 à la p.2.626 : « Whether or not a person is a joint author will therefore depend on the sufficiency of his contribution in skill, labour, and judgment in the creation of the work [...] ».

<sup>369</sup> Drapeau, *supra* note 350.

<sup>370</sup> Les tribunaux français ont déjà eu l'occasion de se pencher sur la qualification de l'œuvre multimédia. La Cour d'appel de Versailles, Versailles (13<sup>e</sup> ch.) 18 novembre 1999, Gaz. Pal. 16 avril 2000 53 (note I. Demnard-Tellier) a récemment qualifié un cédérom de jeu d'œuvre collective. Le litige portait sur les droits du réalisateur dans l'œuvre. Le tribunal a retenu comme indice le fait que le travail du réalisateur n'était pas complet en lui-même, et le fait que sa liberté d'expression était largement limitée puisqu'il suivait les instructions données à l'intérieur du cahier de charge. Succinctement, la présence d'un lien de subordination a justifié la qualification collective. Voir aussi C. Hugon, *Le régime juridique de l'œuvre audiovisuelle*, Paris, Litec, 1994, no. 176; P.Y. Gautier, « Les œuvres multimédias en droit français », (avril 1994) R.I.D.A. 93, aux pp. 105-107; A. Lucas, *Droit d'auteur et multimédia*, Paris, Dalloz, 1995, à la p.325; B. Edelman, « L'œuvre multimédia, un essai de qualification » (avril 1995) 15 Recueil Dalloz Sirey 109, à la p.114; Comparer : *Lamy droit de l'audiovisuel*, *supra* note 165 au no. 641.

<sup>371</sup> L'interprétation à l'effet qu'une œuvre multimédia puisse être une œuvre de collaboration offre à notre avis un compromis équitable entre les auteurs et le producteur puisque ce dernier bénéficie quand même de la possibilité d'obtenir les cessions de droit exclusives pour l'exploitation de l'œuvre.

<sup>372</sup> Andrès, *supra* note 174 au no.310.

est cependant sujette à l'interprétation des tribunaux et il sera intéressant de suivre les développements jurisprudentiels à cet égard.

Il ressort jusqu'à maintenant de notre étude que la catégorie des bases de données visées par la Directive européenne ainsi que la notion de « recueil » en droit canadien ne sont pas adéquates pour l'œuvre multimédia. À notre avis, celle-ci regorge de caractéristiques qui rejoignent plutôt l'œuvre audiovisuelle et l'œuvre créée en collaboration. Or, ces conclusions semblent être opposées à la position canadienne sur la qualification juridique de l'œuvre multimédia. Nous mettons donc à l'épreuve dans les prochaines sections, notre position face au choix canadien.

## 2.2. Critique de la qualification juridique actuelle de l'œuvre multimédia en droit canadien.

Bien que la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>373</sup> n'en fasse pas directement mention, il semble que le Canada se dirige vers la qualification juridique des œuvres multimédias comme des compilations. Cette qualification fut d'abord proposée dans le Rapport Brunet :

« Aux fins de la protection par le droit d'auteur, les œuvres multimédias peuvent être assimilées à des compilations. Le fait que ces œuvres soient exprimées sous une forme numérique n'a aucune importance puisque la définition d'une compilation ne fait pas mention de cette caractéristique et est par conséquent neutre sur le plan technologique. On devrait, par conséquent, faire connaître et répandre davantage l'utilisation du terme compilation pour désigner les œuvres multimédias »<sup>374</sup>.

Dans le cadre de sa démarche de consultation à l'égard des questions de droits d'auteur à l'ère numérique, le gouvernement canadien fait également implicitement référence à cette qualification:

---

<sup>373</sup> *supra* note 6.

<sup>374</sup> « Rapport Brunet », *supra* note 13 , chap.3 à la question 2.

« Quant aux œuvres multimédias, il est généralement admis que le créateur d'une compilation peut revendiquer la propriété de la compilation mais la propriété des œuvres protégées incorporées dans la compilation demeure la propriété des créateurs de l'œuvre en question»<sup>375</sup>.

Ainsi, malgré le silence de la *Loi sur le droit d'auteur* et l'absence de décisions jurisprudentielles à cet effet, nous pouvons avancer qu'un produit multimédia sera assimilé à une compilation<sup>376</sup>. Nous constaterons que la portée de la «compilation» en droit canadien est beaucoup moins restrictive que celle des «bases de données» en vertu de la *Directive* européenne, de sorte que l'intégration d'un produit multimédia s'exerce plus aisément. Cependant, nous remarquerons que cette catégorie d'œuvre n'en est pas moins problématique à l'égard du multimédia, en raison de la mécanique prévue pour la catégorisation finale de l'œuvre. En effet, dans le cadre de cette catégorie d'œuvres, la qualification nécessite une analyse additionnelle puisque l'article 2.1 de la *Loi sur le droit d'auteur* associe une compilation à l'une des quatre catégories d'œuvres existantes, selon sa composante la plus importante<sup>377</sup>. Nous ne retrouvons aucun indice dans le Rapport Brunet et dans le document de consultation à l'égard de la détermination de la partie la plus importante. Comme nous l'avons mentionné en introduction, l'assimilation à l'une ou l'autre des catégories existantes jouera sur la qualité d'auteur ainsi que les droits qui lui seront accordés.

Nous tenterons d'éclaircir cette question dans le cadre de la présente section. Pour ce faire, nous effectuerons un bref survol historique de la notion de compilation au Canada tout en rappelant les conditions requises pour la protection de droit d'auteur pour cette catégorie d'œuvre. Enfin, nous examinerons les méthodes offertes pour évaluer la partie la plus importante d'une œuvre afin de se prononcer sur la qualification finale d'un produit multimédia.

---

<sup>375</sup> *Document de consultation*, supra note 8 à la p.14.

<sup>376</sup> À notre connaissance, une seule décision canadienne a implicitement assimilé une œuvre multimédia à une compilation, sans toutefois élaborer sur la question. Il s'agit de l'affaire *Fox c. Von Huene*, [2000] J.Q. no. 3023, JEL/2000-1921, No. 500-05-056478-009 (C.S.) [ci-après *Von Huene*] où l'œuvre en cause était un site Internet. Voir l'analyse de décision à la section 2.2.2.1

### 2.2.1. Le choix de la compilation.

L'historique de la catégorie des compilations permettra de bien cerner les circonstances et les objectifs pour lesquels le gouvernement canadien a introduit cette catégorie d'œuvres dans notre régime de droit d'auteur. Nous serons alors en état de mieux comprendre les récentes modifications apportées par la jurisprudence à leur égard. D'une part, la portée de cette catégorie d'œuvres est maintenant plus large puisqu'elle n'est plus limitée aux œuvres littéraires et, d'autre part, le critère traditionnel de l'originalité s'est renforcé.

#### 2.2.1.1. Historique de la notion de compilation au Canada.

Auparavant, la notion de compilation s'inscrivait dans la liste des œuvres énumérées à l'intérieur de la catégorie des œuvres littéraires. Cette catégorie d'œuvres ne bénéficiait pas d'une protection indépendante et, par conséquent, elle n'était pas définie au sein de la législation. Les tribunaux avaient alors l'habitude d'utiliser cette catégorie d'œuvre à titre résiduaire pour les produits ayant une forte valeur commerciale, mais dont le degré d'originalité était moindre<sup>378</sup>.

L'introduction d'une définition a fait suite aux amendements portés à la *Loi sur le droit d'auteur* par la *Loi portant sur la l'ALÉNA*<sup>379</sup>. L'article 1705 (1)(b) de l'*ALÉNA* protège « les compilations de données ou d'autres éléments, qu'elles soient reproduites

---

<sup>377</sup> *Loi sur le droit d'auteur*, *supra* note, art.2.1(1) : « La compilation d'œuvres de catégories diverses est réputée constituer une compilation de la catégorie représentant la partie la plus importante ».

<sup>378</sup> Voir Pila et Christie, *supra* note 114 à la p.139.

<sup>379</sup> *supra* note 4. L'article 1701(2)(b) de l'*ALÉNA* prévoit que chaque partie à l'accord a l'obligation minimum d'appliquer les dispositions de l'*ALÉNA* relatives à la propriété intellectuelle et les dispositions substantives de la Convention de Paris révisant la Convention de Berne. Voir généralement V. Nabhan, « L'accord de libre-échange nord-américain et sa mise en œuvre en matière de droit d'auteur » (1993) 6 C.P.I. 9; V. Nabhan, « L'accord de libre-échange et le droit d'auteur » (1994) 161 R.I.D.A.134.

sur support exploitable par machine ou sous toute autre forme, qui, par le choix ou la disposition des matières, constituent des créations intellectuelles, seront protégées à ce titre »<sup>380</sup>.

La mise en œuvre de l'*ALENA* dans notre législation en matière de droit d'auteur a non seulement contribué à introduire une description du terme compilation, mais également à inclure aux définitions des quatre catégories d'œuvres les compilations de ces genres d'œuvres. Ainsi, des compilations qui se voyaient auparavant refuser une protection de droit d'auteur sont aujourd'hui protégeables<sup>381</sup>. Malgré ces ajouts, Me N. Tamaro semble minimiser les effets de l'introduction d'une définition des compilations puisqu'il considère que ce genre d'œuvre était auparavant compris dans la notion de « recueil » et par conséquent, la jurisprudence préexistante relative à cette dernière tiendrait toujours<sup>382</sup>.

Sans discuter de la notion de « recueil », la Cour d'appel fédérale a émis une mise en garde contre la sous-estimation des amendements issus de l'*ALENA*<sup>383</sup>. Tout en rappelant que la jurisprudence antérieure devait s'appliquer avec prudence, car elle ne porte que sur les compilations de données d'œuvres littéraires, la Cour d'appel fédérale soutient que la nouvelle définition du terme compilation clarifie le critère d'originalité requis:

---

<sup>380</sup> L'article 2(5) de la Convention de Berne révisé à Paris prévoit quant à elle que « *Les recueils d'œuvres littéraires ou artistiques tels que les encyclopédies et anthologies qui, par le choix ou la disposition des matières, constituent des créations intellectuelles sont protégées comme telles, sans préjudice des droits des auteurs sur chacune des œuvres qui font partie de ces recueils* ». On remarque que cette définition est limitée aux œuvres littéraires et artistiques et qu'elle ne précise pas à quelle catégorie spécifique d'œuvres ces recueils doivent être assimilés ni quel niveau de protection doit leur être accordé.

<sup>381</sup> Cet élargissement du champ de protection est mis en lumière dans l'affaire *Tarif des droits à percevoir pour la retransmission de signaux éloignés de radio et de télévision en 1995, 1996 et 1997 (et modification au tarif de 1994)*, [1996] D.C.D.A. no.4 (C.D.A.) [ci-après *Tarif des droits*], où une journée de radiodiffusion d'œuvres dramatiques et autres s'étaient vu refuser une protection de droit d'auteur car une telle forme de compilation ne donnait pas naissance à une œuvre littéraire, seule forme de compilation protégée par la Loi à l'époque. Or en l'espèce, la Commission du droit d'auteur a reconnu que les compilations d'émissions de télévision représentaient des compilations d'œuvres dramatiques, et étaient donc protégées à ce titre.

<sup>382</sup> « texte annoté », *supra* note 61 à la p.25.

<sup>383</sup> L'affaire *Télé-Direct*, *supra* note 155.

« De façon plus importante, l'ajout d'une définition de « compilation » comportant les mots « œuvres résultant du choix ou de l'arrangement [...] de données » me semble avoir scellé le sort de la bataille que commençaient à se livrer au Canada les tenants de la thèse de la « créativité-pour qui les compilations doivent témoigner d'un degré minimal de créativité-et ceux de la thèse du « travail industriel » ou de la « transpiration »-qui voient le droit d'auteur comme la récompense du dur labeur de la compilation»<sup>384</sup>.

Dans le même ordre d'idées, la Cour d'appel fédérale a jugé nécessaire de référer aux circonstances entourant l'adoption des modifications à la *Loi sur le droit d'auteur* afin de clarifier le degré d'originalité applicable aux compilations:

« [...] les compilations de données doivent être évaluées en fonction de leur caractère intellectuel et créateur. Ces caractéristiques étant déjà reconnues par la jurisprudence anglo-canadienne comme nous le verrons plus tard- je ne puis que présumer que le gouvernement du Canada, lorsqu'il a signé l'accord, et le Parlement, lorsqu'il a adopté les modifications de 1993 visant la Loi sur le droit d'auteur, s'attendaient à ce que la Cour adopte la thèse de la « créativité » plutôt que celle du « travail industriel »<sup>385</sup>.

Enfin, la dernière répercussion découlant de la mise en œuvre de l'*ALENA* a trait à l'ouverture des tribunaux envers les autorités américaines. En effet, des décisions américaines faisant autorité peuvent maintenant influencer davantage l'interprétation des dispositions canadiennes concernant les compilations, puisque la nouvelle définition s'inspire en majeure partie de la définition américaine prévue à sa Loi depuis 1976<sup>386</sup>.

---

<sup>384</sup> *Ibid.* à la p.30

<sup>385</sup> *Ibid.*

<sup>386</sup> L'article 101 du *Copyright Act* définit les compilations comme « *the collection and assembly of pre-existing materials or data that are selected, coordinated, or arranged in such a way that the resulting product as a whole constitutes an original work of authorship* ». Quant au recours à la jurisprudence américaine, il est important de mettre un bémol à l'application de celle-ci en droit canadien. La Cour suprême a déjà prévenu dans l'affaire *Compo c. Blue Crest* (1979) 45 C.P.R. (2d) 1, à la p.83 (C.S.C.) qu'il fallait analyser le droit américain en matière de droit d'auteur avec prudence, car ce dernier s'est développé par rapport à des conceptions de droit d'auteur fondamentalement différentes des conceptions canadiennes. *Contra* : Voir l'arrêt *Prism Hospital Software Inc. c. Hospital Medical Records Institute* (1994), 57 C.P.R. (3d) 129 (C.S.C.-B.).

Force est de constater que l'origine des modifications canadiennes relatives aux compilations n'est donc pas sans importance. Nonobstant la possibilité de recourir à la jurisprudence américaine à titre d'argument persuasif, il ressort de l'affaire *Télé-Direct*<sup>387</sup> que l'approche canadienne traditionnellement appliquée aux compilations est passablement modifiée. En effet, le degré d'originalité requis pour une protection de droit d'auteur se présente maintenant à un niveau plus élevé qu'auparavant. Nous examinerons, au cours de la section suivante, les critères nécessaires à satisfaire aujourd'hui pour qu'une œuvre jouisse d'une protection à titre de compilation.

#### 2.2.1.2. Critères sous-jacents à l'attribution d'une protection juridique à titre de compilation

En premier lieu, il est pertinent de noter que la forme numérique d'une compilation s'inscrit dans la définition prévue à l'*ALENA*, selon laquelle les compilations sont protégées «qu'elles soient reproduites sur support exploitable par machine ou sous toute autre forme»<sup>388</sup>. Bien que le législateur canadien n'ait pas cru bon de mentionner expressément cette précision, le format numérique d'une compilation ne représente pas une source de conflit puisque les œuvres sont protégées peu importe leur mode ou leur forme d'expression<sup>389</sup>.

On constate à la lecture de la définition du terme «compilation» que le seul critère sous-jacent à cette catégorie d'œuvre est la nécessité de retrouver une sélection ou un arrangement des diverses composantes. Par conséquent, la protection d'une compilation est indépendante de celle sur les données elles-mêmes<sup>390</sup>. L'originalité

---

<sup>387</sup> *Télé-Direct*, supra note 155.

<sup>388</sup> *ALENA*, art.1705.

<sup>389</sup> *Loi sur le droit d'auteur*, art.2 à la définition de « toute œuvre littéraire, dramatique, musicale ou artistique originale ».

<sup>390</sup> Ce principe résulte de l'application du paragraphe 1705(1) de l'*ALENA*, qui prévoit: « La protection assurée par une Partie en vertu de l'alinéa [1705(1)b)], qui ne s'étendra pas aux données ou éléments eux-mêmes ».

requis, en vertu de l'article 5(1) de la *Loi sur le droit d'auteur*, se rapportera aux choix et aux arrangements inhérents à l'oeuvre.

La jurisprudence canadienne a déjà reconnu la protection des compilations dépourvues d'imagination, c'est-à-dire celles sans apport intellectuel<sup>391</sup>. Considérant que, dans le cadre des amendements à la Loi, le législateur n'a pas ajouté de précisions ayant trait à l'originalité, nous pourrions croire qu'aucun changement dans le degré d'originalité requis n'est justifié. En effet, rien n'indique que le niveau de sélection et d'arrangement doit s'élever à un degré supérieur que celui exigé avant la mise en œuvre de l'*ALENA*.

Or, comme nous l'avons relevé dans la section précédente, la Cour d'appel fédérale a récemment interprété la notion d'originalité différemment en affirmant que le « travail à la sueur de son front » n'était plus suffisant pour protéger une base de données factuelles. L'affaire *Télé-Direct*<sup>392</sup> a appliqué la possibilité de recourir aux arrêts de principes américains pour déterminer la norme d'originalité applicable aux compilations. La Cour d'appel fédérale reprit les propos émis dans l'arrêt *Feist*<sup>393</sup> rendu par la Cour suprême des États-Unis avant l'entrée en vigueur de l'*ALENA* :

[TRADUCTION] « Comme il en a été mentionné, l'originalité n'est pas une norme rigoureuse; elle ne nécessite pas que les faits soient présentés d'une manière innovatrice ou surprenante. Toutefois, il faut dire également que le choix et l'arrangement des faits ne peuvent être effectués de façon si mécanique et routinière qu'ils excluent toute créativité. La norme de l'originalité n'est pas élevée, mais elle existe»<sup>394</sup>.

---

<sup>391</sup>Voir notamment *Caron c. Association des Pompiers de Montréal*, (1992) 42 C.P.R.(3d) 292 (F.C.T.D.), à la p.299; *Beauchemin c. Cadieux*, (1901) 10 B.R. 255 (C.A.), à la p.270; *British Columbia Jockey Club c. Standen*, (1985) 8 C.P.R. (3d) 283 (C.A.C.-B.).

<sup>392</sup>*Supra*, note 155.

<sup>393</sup>*Supra*, note 157.

<sup>394</sup>*Feist, supra* note 157. Pour une opinion contraire où l'auteur est en désaccord avec l'application de l'arrêt *Feist* au Canada, voir : N. Siebrasse, « Copyright in facts and information : *Feist Publications* is not, and should not be, the law in Canada » (1994) 11.1 C.I.P.R. 191

La Cour suprême américaine rejeta la doctrine du «sweat of the brow» et ajouta une condition de créativité<sup>395</sup>. La Cour d'appel fédérale fit sienne ces propos et insista sur la nécessité de diriger le droit d'auteur sur l'expression originale de l'œuvre<sup>396</sup>. Cette interprétation avait déjà auparavant été appliquée par les tribunaux canadiens<sup>397</sup>. Les principes qui se dégagent de l'affaire *Télé-Direct*<sup>398</sup> font maintenant jurisprudence et ont subséquemment été appliqués dans les affaires *CCH Canadienne Ltée. c. Barreau du Haut-Canada*<sup>399</sup> et *Ital-Press Ltd. c. Siroti*<sup>400</sup>.

Bien que la Cour d'appel fédérale affirme qu'un minimum de créativité est requis, nous retrouvons peu d'éléments susceptibles de nous guider dans la méthode à appliquer pour conclure à l'existence d'un élément créateur à l'intérieur d'une sélection et d'un arrangement. À première vue, il s'agirait de découvrir l'expression d'une logique structurée. En ce sens, s'exprimant sur la notion d'originalité applicable aux bases de données en droit français, M. D. Delaval met l'emphase sur le rapport créé entre les différents éléments intégrés à l'œuvre<sup>401</sup> :

« Dès que l'on quitte le domaine du langage, qui détient sa propre structure interne et fait des œuvres écrites des entités autonomes, de simples données assemblées ne peuvent acquérir de signification que par l'institution de rapports entre elles grâce à un ensemble organisé. C'est cette organisation, fruit de l'esprit humain, constitutive de l'apport personnel de l'auteur, qui

---

<sup>395</sup>Comparer: article 3.1 de la *Directive européenne sur les bases de données* qui requiert que la sélection et l'arrangement de données soient la création personnelle de l'auteur. Ce critère d'originalité apparaît moindre que celui qui prévaut maintenant au Canada ainsi qu'aux États-Unis en ce qu'il ne prévoit par la présence d'un apport créatif.

<sup>396</sup>*Télé-Direct*, *supra* note 155.

<sup>397</sup>Voir notamment *Slumber-Magic Adjustable Bed Co Ltd. c. Sleep-king Adjustable Bed Co. Ltd.*, (1984) 3 C.P.R. (3d) 81 (C.S.C.-B.); *Prism Hospital Software Inc. c. Hospital Medical Records Institute*, (1994) 57 C.P.R. (3d)129 (C.S.C.-B.); *U&R Tax Services Ltd. c. H&R Block Canada Inc.*, (1995) 62 C.P.R. (3d) 257 (C.F.) [ci-après *U&R Tax Services Ltd*]; *Éditions Hurtubise*, *supra* note 79.

<sup>398</sup>*supra* note 155.

<sup>399</sup>[2000] 2 C.F. 451 (C.F.). [ci-après *CCH*]. Des motifs supplémentaires ont été publiés dans [2000] A.C.F. no.92.

<sup>400</sup>[1999] A.C.F. no.837 (C.F.) [ci-après *Ital-Press*]. Dans cette affaire, on a reconnu un droit d'auteur sur des annuaires téléphoniques composées d'inscriptions et d'annonces illustrées, visant une clientèle italienne. Voir aussi *Édutile Inc. c. Automobile Protection Association (A.P.A.)*, 6 C.P.R. (4th) 211 (C.A.F.)[ci-après *Édutile*]

<sup>401</sup>D. Delaval, «La Directive du 11 mars 1996 relative à la protection juridique des bases de données» *Gaz.Pal.*1996. 5.

se trouve immédiatement désignée comme étant la contribution originale»<sup>402</sup>.

Cette vision se rapproche de celle qui a été appliquée dans une affaire mettant en cause des guides touristiques disponibles sur internet et sur cédérom. La Cour supérieure du Québec a jugé que le deuxième guide ne constituait pas une copie du premier, même si l'information présentée et la méthode de compiler étaient similaires<sup>403</sup>. L'originalité du second guide se dégageait par sa représentation graphique distinctive<sup>404</sup>.

Toutefois, il appert qu'un rapport créé entre diverses composantes n'entraîne pas automatiquement originalité. Citant les propos d'une décision américaine, l'affaire *CCH*<sup>405</sup> suggère un test de créativité beaucoup plus restrictif :

[TRADUCTION] « En résumé, la créativité d'un choix ou d'un arrangement est donc fonction (i) du nombre total de possibilités envisageables, (ii) de facteurs externes qui limitent la possibilité de certains choix et font perdre aux autres leur caractère créateur, et (iii) des utilisations antérieures qui font de certains choix des choix «courants»<sup>406</sup>.

Il est encore trop tôt pour savoir si la nouvelle norme d'originalité s'appliquera à toutes les catégories d'œuvres existantes, tous les genres de compilations, ou seulement les compilations de données factuelles<sup>407</sup>. Considérant que les décisions mentionnées visaient l'arrangement de l'information, cette nouvelle tendance ne devrait pas s'appliquer aux œuvres autres que celles dont l'essence se résume à une sélection ou un arrangement de données. À cet égard, nous reprenons un passage de l'affaire *Interlego A.G. c. Tyco Industries Inc*<sup>408</sup> qui distingue le niveau d'originalité applicable en fonction des catégories d'œuvres:

---

<sup>402</sup> *Ibid.*, à la p.6.

<sup>403</sup> *Visual Conception Visuel (Vicovi) inc. c. Bell Sygma.*, [1997] R.J.Q. 1448 (C.S.).

<sup>404</sup> *Contra* : *British Columbia Jockey Club c. Standen* (1985) 8 C.P.R. (3d) 283 (C.A.C.-B.).

<sup>405</sup> *CCH*, *supra* note 399.

<sup>406</sup> *Matthew Bender & Company c. West Publishing Co.*, (2<sup>th</sup> Cir.1998) dossier nos. 97-7910 et 97-7430 (3 novembre 1998)

<sup>407</sup> Voir P.-E. Moyses, «La nature du droit d'auteur : un droit de propriété ou de monopole?» (1998) 43 McGill L.J.507, au par. 100

<sup>408</sup> [1989] 1 A.C. 217 (P.C.)

« Plusieurs affaires célèbres ont indiqué que l'originalité, dans le contexte du droit d'auteur littéraire, dépend du degré d'habileté, d'efforts et de jugement consacré à la préparation d'une compilation. [...] Toutefois, appliquer ce critère comme le critère universel d'originalité dans toutes les affaires de droit d'auteur est non seulement injustifié, compte tenu du contexte dans lequel ces observations ont été formulées, mais manifestement erroné. Prenons l'affaire la plus simple de droit d'auteur artistique : une peinture ou une photographie. Il faut beaucoup d'habileté, de jugement et d'efforts pour exécuter une bonne copie de la peinture ou pour reproduire une photographie agrandie à partir d'une épreuve positive, mais ne saurait raisonnablement prétendre que la copie de la peinture ou l'agrandissement de la photographie est une œuvre artistique « originale » ouvrant droit pour le plagiaire à la protection d'un droit d'auteur. L'habileté, les efforts ou le jugement utilisés simplement pour copier ne peuvent conférer d'originalité<sup>409</sup>. »

Me Pierre-Emmanuel Moise nous met en garde contre l'étendue d'une telle interprétation à l'extérieur «des oeuvres factuelles à forte composantes mécaniques»<sup>410</sup>. Cependant, le dénominateur commun des compilations de données factuelles et des compilations d'oeuvres étant la présence d'un arrangement, nous croyons que le même niveau d'originalité doit s'appliquer aux deux types de compilations. S'il existe une différence entre les deux, ce n'est que le niveau de créativité plus facilement remarquable dans une compilation d'oeuvres comparativement à une compilation de données. Le critère applicable demeure cependant le même.

De plus, la référence expresse aux termes utilisés dans le texte de l'*ALENA* ainsi que les circonstances entourant la mise en oeuvre de cet Accord portent à croire que l'interprétation de la Cour d'appel fédérale ne s'applique qu'en matière de compilation. Notre opinion a été partagée dans l'affaire *Hager c. E.C.M. Press Ltd*<sup>411</sup>, où la Cour fédérale a jugé que l'interprétation du juge Décary ne devait pas recevoir une application large<sup>412</sup>. Cependant, pour les mêmes raisons, elle ne devrait pas se limiter aux compilations factuelles, mais bien s'étendre à toutes formes de compilations.

---

<sup>409</sup>*Ibid.* aux pp.262-263

<sup>410</sup>Moise, *supra* note 407.

<sup>411</sup>[1999] C.F. 287, à la p.310-311

<sup>412</sup>L'importance de cette situation se résume au fait que la Cour fédérale est d'avis qu'il n'existe pas de nouveau standard d'originalité pour les différentes catégories d'œuvres autres que les compilations. Nous relevons toutefois une décision subséquente à l'affaire *Télé-Direct*, où la Cour fédérale a étendu

En somme, la protection des oeuvres multimédias dépendra de l'originalité du choix et de la disposition des différentes oeuvres intégrées. Le caractère interactif ne devrait pas soulever de problème, car le principe général en matière d'interprétation veut que l'on écarte une interprétation qui conduirait à ajouter des conditions à la Loi<sup>413</sup>. Comme nous l'avons exprimé dans la section relative à la *Directive européenne sur les bases de données*<sup>414</sup>, les choix s'expriment tant lors de la conception, que lors de la réalisation de l'oeuvre. L'efficacité et les caractéristiques visuelles de l'oeuvre dépendront en outre de l'arrangement de ces divers éléments. Par ailleurs, il se dégage des produits multimédias le fruit d'une imagination et d'un esprit créatif à notre avis plus prononcés puisque ces dernières caractéristiques contribuent directement au succès du produit. Leur conception générale démontre une part importante de travail, de talent, d'imagination et de créativité dans la sélection et la mise en place des données. À cet égard, nous sommes en désaccord avec les propos de Mme Bertrand qui prétend qu'une oeuvre multimédia qui intègre majoritairement des oeuvres relevant du domaine public satisferait difficilement le critère de l'originalité<sup>415</sup>. L'originalité ne vise que l'arrangement et la sélection des données.

Nous dégageons de cette analyse qu'on tend maintenant vers une harmonisation des critères de protection propres aux compilations en droit canadien et américain ainsi qu'en matière de bases de données en droit européen. En effet, la Directive européenne vise également le choix et la dispositions des données tout en nécessitant un apport créateur<sup>416</sup>. De plus, la protection d'une compilation est déterminée en fonction d'une approche globale par rapport à l'oeuvre, sans égard au contenu. En exigeant un niveau

---

l'obligation de retrouver un aspect créatif à des oeuvres littéraires : L'affaire *CCH*, *supra* note 399 à la p.470 : « Même si dans l'affaire *Télé-Direct*, le juge Décary était saisi de la question du droit d'auteur sur une compilation, je suis convaincu qu'il est possible d'appliquer ses propos avec la même force à une revendication de droit d'auteur sur des motifs de jugement révisés, tant seuls qu'avec des «enrichissements» comme un intitulé particulier, des mots clés, des titres courants, des sommaires, des tables de jurisprudence et de doctrine et des références parallèles ».

<sup>413</sup>P.-A. Côté, *Interprétation des Lois*, (2<sup>e</sup> éd.) Cowansville, Éd. Yvon Blais, 1990, à la p.257 et ss.; Voir notamment *Terres noires liée c. Sous-ministre du Revenu de la Province de Québec*, [1973] C.A. 788.

<sup>414</sup>c.f. section 2.1.2.2

<sup>415</sup>Bertrand, *supra* note 77 à la p.171

<sup>416</sup>Voir la section 2.1.2.2 pour l'analyse de la *Directive*.

plus élevé d'originalité relative à la forme, le professeur Howell est d'avis que ce critère, qui nous provient de l'arrêt *Feist*<sup>417</sup>, facilitera la démarcation entre les composantes elles-mêmes et la contribution originale du choix et de l'agencement de ces composantes<sup>418</sup>. Cette limite rejoint l'approche préconisée par la *Directive européenne sur les bases de données* en ce qu'elle prévoit un droit *sui generis* indépendant du droit d'auteur de la base de données pour le contenu de celle-ci.

Par ailleurs, bien qu'on remarque une harmonisation des règles normatives entre la notion canadienne et américaine de compilation et la notion européenne des bases de données, on constate que cette deuxième est beaucoup plus restrictive que la première. En effet, alors que certains doutes persistent face à l'intégration des oeuvres multimédias à la *Directive* européenne sur les bases de données, certains l'oeuvre multimédia constitue sans aucune hésitation une compilation. Comme nous l'avons démontré dans la section précédente, la nature de l'oeuvre multimédia commande d'abord une sélection d'oeuvres pour ensuite les disposer d'une façon particulière. La qualification générale à titre de compilation est donc également adéquate<sup>419</sup>.

Toutefois, nous savons que la qualification d'une compilation s'effectue en deux étapes, la deuxième étant l'assimilation de l'oeuvre à l'une des quatre grandes catégories. Le contenu de l'oeuvre multimédia prendra alors ici toute son importance. Nous examinerons donc dans le cadre de la prochaine section les qualifications ultimes possiblement applicables aux oeuvres multimédias en droit canadien.

---

<sup>417</sup>*supra* note 157.

<sup>418</sup>Howell, *supra* note 148. Cette approche respecte par le fait même les interdictions prévues à l'article 1705 (1) de l'*ALENA*.

<sup>419</sup>De façon concurrente avec l'oeuvre audiovisuelle.

### 2.2.2. Détermination de la nature de la compilation

L'article 2.1 de la *Loi sur le droit d'auteur*, qui a été ajouté dans la foulée des modifications relatives à l'application de l'*ALÉNA*, prévoit qu'une compilation «*sera réputée constituer une compilation de la catégorie représentant la partie la plus importante.*» Alors que l'on évalue la protection d'une compilation selon sa forme, il semble que nous devons maintenant la qualifier en fonction de son contenu.

Quoi qu'aucune indication relative à la méthode à utiliser pour qualifier l'œuvre ne soit prévue, le libellé de l'article écarte à notre avis les principes habituels de catégorisation d'une œuvre. Nous avons discuté, dans le cadre de la première partie, que traditionnellement la qualification de l'œuvre s'effectuait selon une approche tantôt axée sur le support de l'œuvre, tantôt sur son expression, son processus de création ou encore sa destination finale. Or en l'espèce, le législateur adopte une toute nouvelle approche en qualifiant l'œuvre selon la catégorie représentant la partie la plus importante. On vise maintenant une approche exclusivement concentrée sur le contenu de l'œuvre.

Cette méthode de qualification n'est pas sans difficultés. Beaucoup de possibilités s'offrent à nous pour évaluer la partie la plus importante d'une œuvre. Doit-on se rapporter à une approche qualitative ou quantitative? Doit-on référer au contenu intégré en format numérique ou à celui perceptible à l'écran? Y a-t-il lieu de considérer la partie logicielle la plus importante en raison de son rôle déterminant dans l'ensemble de l'œuvre? Nous tenterons dans la présente section de déterminer la solution la plus adéquate.

### 2.2.2.1. Assimilation en fonction de la qualité des composantes par opposition à la quantité des composantes.

Préalablement à la détermination de la partie la plus importante de l'œuvre, encore faut-il cibler ce que constitue une partie importante. Discutant de l'article 3(1) de la *Loi sur le droit d'auteur* qui réserve au titulaire du droit d'auteur les droits portant sur une partie importante de son œuvre, Me N. Tamaro traduit cette expression comme l'une des « multiples parties originales d'une œuvre »<sup>420</sup>. Selon cet auteur, nous devrions avoir recours à la notion d'originalité pour déterminer ce que constitue une partie importante, en procédant par une analyse globale des principales caractéristiques de l'œuvre<sup>421</sup>. Quoique ces commentaires portent sur la contrefaçon, nous considérons pertinent de les importer en l'espèce, puisque la partie la plus importante réfère de façon similaire au contenu de l'œuvre.

En reprenant l'opinion de Me N. Tamaro, constituera une partie importante une partie qui est originale. Quels éléments de l'œuvre multimédia représentent une partie originale? Les réponses peuvent varier, vu la multitude de produits présents sur le marché. Suivant notre analyse en première partie, on retrouve à l'intérieur de chaque produit multimédia un scénario, un arrangement de données, ainsi qu'un programme d'ordinateur qui intègre ces dernières et qui contrôle la nature interactive de l'œuvre. Divers éléments variables sont ajoutés selon l'objectif de l'œuvre, tels que de la musique, des paroles, du texte, des images etc.

Une fois ces éléments importants mis en place, la prochaine étape consiste à distinguer parmi eux celui qui sera la plus important par rapport aux autres. Diverses méthodes peuvent s'appliquer. Dans leur ouvrage sur le droit d'auteur, Mes L. Carrière et H. Richard soumettent que la partie la plus importante d'une compilation devrait s'évaluer en terme de quantité plutôt que de qualité<sup>422</sup>. D'autres auteurs penchent vers une

---

<sup>420</sup>N. Tamaro, *Le Droit d'auteur, Fondements et principes*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 1994, à la p.67

<sup>421</sup>*Ibid.*, à la p.67

<sup>422</sup>Richard et Carrière, *supra* note 332 à la p. 2.1-3.

approche à la fois qualitative et quantitative<sup>423</sup>. Selon le critère qualitatif, on tente de définir l'esprit général de l'œuvre et ses caractéristiques distinctives, alors que le critère quantitatif s'effectue selon un calcul mathématique.

Dans l'hypothèse où on appliquerait une méthode quantitative, la comparaison devrait s'effectuer selon le contenu perceptible à l'écran et à l'écoute. Nous relevons certaines défaillances à n'adopter qu'une approche quantitative. D'une part, ce qui est quantitativement important ne représente pas nécessairement la contribution qualitative la plus déterminante. D'autre part, le raisonnement quantitatif ne permet pas de considérer l'apport de certains créateurs dont le contenu n'apparaît pas directement à l'écran. En effet, comment peut-on calculer mathématiquement l'importance de « l'arrangement scénique » d'un produit multimédia, caractéristique propre aux œuvres dramatiques? Dans le même ordre d'idées, comment calculer l'importance du programme d'ordinateur qui n'est perceptible à l'utilisateur en aucun moment? Ainsi, cette méthode nous apparaît trop simpliste pour une œuvre aussi complexe qu'un produit multimédia. Elle est trop limitative en ce qu'elle laisse pour compte plusieurs contributions importantes à la conception du produit.

La seconde solution serait de mettre en application les deux méthodes. L'utilisation concurrente des deux logiques proposées a été reprise par les tribunaux en matière de contrefaçon, où l'on détermine si une partie contrefaite reprend une partie substantielle d'une œuvre<sup>424</sup>. Dans ce cadre, on remarque que la majorité des tribunaux ont surclassé le critère qualitatif : « L'expression «partie importante» n'est pas définie dans la Loi sur le droit d'auteur. La jurisprudence a décidé que la qualité, davantage que la simple quantité, est l'élément clef de la reproduction [...]»<sup>425</sup>. En l'espèce, nous sommes également d'avis que la méthode qualitative devrait prévaloir.

---

<sup>423</sup>W.L. Hayhurst, « Audiovisual Productions : Some Copyright Aspect » (1994) 8 I.P.J.319, à la p.340.

<sup>424</sup>Voir notamment *Hager c. ECW Press Ltd.* [1999] 2 C.F. 287 (C.F.)

<sup>425</sup>*Cie générale des établissements Michelin-Michelin & Cie c. CAW Canada* [1997] 2 C.F. 306 (C.F.) [ci-après *Michelin*]; Voir aussi *H & R Block Canada Inc., supra note ;91439 Canada liée. c. Éditions J.C.L. Inc.* (1994) 58 C.P.R. (3d) 38 (C.A.F.); *Édutile, supra note*; *Éditions Hutubise, supra note*; *Allen c. Toronto Star Newspaper Ltd : NewsDapers Ltd.,* (1997) 36 O.R. (3d) 201.

Selon le critère qualitatif, les tribunaux tentent de découvrir les éléments dotés de caractéristiques non seulement originales, mais distinctives<sup>426</sup>. On justifie l'importance de ce critère par la nécessité de porter attention au travail des auteurs<sup>427</sup>. L'importation de cette analyse est en l'espèce de mise puisqu'on veut également protéger adéquatement le travail global des différents intervenants impliqués dans la conception de l'œuvre multimédia. De plus, bien qu'elles puissent être composées d'œuvres indépendantes, ces dernières sont intégrées dans un ensemble où l'aspect mathématique n'est plus déterminant. À cet égard, notre opinion rejoint les propos du juge Gendreau émis dans l'affaire *Les productions Avanti Ciné Vidéo Inc. c. Favreau*,<sup>428</sup> où il s'agissait d'une action en contrefaçon d'une œuvre dramatique. Appelé à définir le programme de télévision «La petite vie», le juge Gendreau la décriva comme une œuvre mettant en scène des personnages, intégrés dans un décor caractéristique, et accompagnés de texte absurde. Il ajoute : «Ce qui définit l'œuvre, c'est à la fois l'individualité des composantes parfaitement identifiables et leur intégration dans un tout»<sup>429</sup>. Dans une autre affaire impliquant la contrefaçon d'un programme de télévision portant sur la présentation de vidéos de musique «rock», le juge MacCallum préféra évaluer la reproduction d'une «partie substantielle» en fonction de l'ensemble de l'œuvre plutôt qu'en comptabilisant la reprise du contenu<sup>430</sup>. Le tribunal conclut à l'absence de contrefaçon malgré des composantes essentiellement similaires, vu la distinctivité de la présentation télévisuelle.

La nature de l'œuvre dramatique, sorte de compilation, favorise l'application de l'interprétation qu'on en fait aux œuvres multimédias. La distinction réside dans le fait que les œuvres dramatiques comportent une mise en scène. Or, l'œuvre multimédia se caractérise également par une forme de mise en scène. Selon la définition du

---

<sup>426</sup>L'utilisation du terme «distinctif» porte à croire que les tribunaux ont importé en matière de droit d'auteur le critère applicable en matière de marques de commerce. Ainsi, pour définir une partie importante, les tribunaux laisse de côté peu à peu, les fondements de droit d'auteur pour recourir à ceux utilisés en droit des marques de commerce.

<sup>427</sup>Voir les affaires *Michelin*, *supra* note 425 et *Favreau*, *supra* note 149.

<sup>428</sup>*Favreau*, *supra* note 149.

<sup>429</sup>*Ibid.* au par.36

<sup>430</sup>*Hutton c. Canadian Broadcasting Corp.*, 29 C.P.R. (3d) 398, affirmé dans 41 C.P.R. (3d) 45 (A.C.Q.B.)

dictionnaire Robert<sup>431</sup>, une « mise en scène » se caractérise par « l'organisation matérielle de la représentation : choix des décors, places, mouvements et jeux des acteurs, etc. ». Puisqu'un produit multimédia comporte au minimum deux catégories d'œuvres différentes selon notre définition exprimée en introduction, et que l'accès à ces composantes est tributaire d'un déroulement non linéaire planifié, l'organisation virtuelle de la représentation de ces catégories s'exprimera selon le choix des œuvres, la disposition de celles-ci à l'écran, ainsi que leur relation et leur évolution interactive vers le résultat final. Par conséquent, l'examen qualitatif d'une partie importante en matière d'œuvre dramatique mérite d'être également appliqué aux œuvres multimédias.

L'analyse qualitative est conforme à la nature d'une compilation en ce qui a trait à l'appréciation de l'originalité de ce genre d'œuvre. À ce titre, M. S. Lemarchand remarque qu'un parallèle peut être établi entre un logiciel, une base de données, et une œuvre multimédia puisque, dans chacun de ces cas, « l'originalité consiste dans le choix effectué dans la sélection et l'arrangement des éléments qui les composent »<sup>432</sup>. Par conséquent, dans l'évaluation de l'originalité de ces genres d'œuvres, l'emphase est portée sur l'ensemble plutôt que sur chacune des composantes. Le professeur Howell a également remarqué une analogie entre la protection des compilations et celle des logiciels en ce que, dans chacun de ces cas, les tribunaux recherchent l'expression originale de manière à ne protéger uniquement que cette expression<sup>433</sup>. Par conséquent,

---

<sup>431</sup> *Le petit Robert*, 1973.

<sup>432</sup> S. Lemarchand, « Propriété intellectuelle : Aspects juridiques du multimédia (1<sup>ère</sup> partie) » (1994) 174 *Expertises* 262, à la p.308. Voir aussi D. Delaval, « La Directive du 11 mars 1996 relative à la protection juridique des bases de données » *Gaz.Pal.*1996.1, à la p.7 qui établit le même parallèle entre le logiciel et les bases de données : « *L'originalité définie par la directive est exactement celle retenue par la directive du 14 mai 1991 relative à la protection du programme d'ordinateur. Comme pour le logiciel, l'originalité d'une base de données est l'expression d'un savoir, sa réalisation étant dictée par un principe fonctionnel, ce qui relève du domaine de l'intelligence. [...]* ».

<sup>433</sup> Rapport Howell, *supra* note chap. 1, b) 6. :

« a) Les compilations et les logiciels sont souvent technologiquement liés du fait qu'aujourd'hui, la plupart des compilations sont des bases de données électroniques et numérisées reliées à des systèmes et des logiciels d'application. (b) La jurisprudence relative au droit d'auteur dans ces deux contextes aux États-Unis est liée sur le plan des concepts. (c) Dans ces deux contextes, la jurisprudence qui s'élabore cherche à concentrer la protection du droit d'auteur sur l'identification de la création originale de l'expression par l'auteur de façon à ne protéger que cette création. Cela peut être mis en contraste avec l'approche plus intuitive du type « concurrence déloyale » qui examine les produits ou les œuvres finis et qui compare l'effort relatif pour voir si une partie a « cueilli des fruits qu'elle n'a pas semés ».

il suggère que le test de l'abstraction-filtration-comparaison pourrait s'appliquer en matière de compilation également.

Le parallèle soulevé par M. S. Lemarchand et le professeur Howell a été appliqué dans l'affaire *Von Huene*<sup>434</sup>. Au stade d'une injonction interlocutoire, la Cour supérieure s'est interrogée sur la contrefaçon d'un site internet. Quoiqu'il s'agit d'une décision unique qui ne portait pas sur le fond du litige, quelques principes se dégagent des propos de la juge Langlois. D'une part, la Cour associe le site internet créé à une œuvre multimédia et, d'autre part, associe implicitement le site à une compilation<sup>435</sup>. Afin d'évaluer la présence d'un arrangement et d'une sélection de données, la juge Tessier a d'abord référé au programme d'ordinateur :

« Selon la Loi, la compilation de données peut être une œuvre susceptible d'être protégée par ses dispositions, pourvu que « l'organisation des éléments tirés d'autres sources soit le produit de l'imagination, du choix et du travail [...] Ce ne sont pas les divers éléments de composition qui font l'objet du droit d'auteur, mais leur arrangement général, fruit du travail[...] »

Dans le présent dossier, aucune preuve n'a été faite sur l'étendue et la nature du travail de conception d'un programme servant à créer le site internet concerné.[...] »<sup>436</sup>.

Ne disposant d'aucune preuve à l'égard de la conception du programme, la Cour supérieure a subsidiairement identifié les objectifs poursuivis par le site internet contrefacteur et a évalué le choix de la structure et de l'organisation des diverses composantes afin de déterminer le caractère distinctif du site internet.

Nous retenons de cette dernière décision et de celles mentionnées précédemment qu'en matière de contrefaçon, on privilégie clairement une logique qualitative pour évaluer

---

L'auteur souligne par ailleurs le fait que les tribunaux américains citent à l'occasion l'arrêt *Feist* en matière de programme d'ordinateur. Il donne l'exemple de l'affaire *Altai*, aux pp.711-715. L'auteur appuie l'application d'une telle approche au Canada.

<sup>434</sup> *supra* note 36.

<sup>435</sup> *Ibid.* au par.52.

<sup>436</sup> *Ibid.* aux par.52-53

une «partie importante»<sup>437</sup>. Cette logique est applicable aux œuvres multimédias puisque la jurisprudence citée portait sur des formes de compilations.

En dernier lieu, on remarque de l'affaire *Von Huene*<sup>438</sup> un élément très important et pertinent à la dernière étape de notre analyse. En effet, le réflexe de la Cour a été de se rapporter à la conception du logiciel pour juger d'une reprise substantielle. Est-ce à dire que la partie la plus importante de l'œuvre résiderait dans le programme d'ordinateur? Me L. Bertrand en doute<sup>439</sup>. L'examen qui suit portera sur la composante d'un produit multimédia qui mériterait, selon un critère qualitatif prépondérant, qu'on lui assimile la qualification de ce produit.

#### 2.2.2.2.L'œuvre multimédia : une œuvre de nature logicielle.

En dépit du fait qu'un raisonnement qualitatif doit être privilégié, l'assimilation du produit à sa partie la plus influente demeure problématique, puisque l'importance de chaque composante dépendra dans chacun des cas du parcours de l'utilisateur<sup>440</sup>. De plus, la nature complexe de l'œuvre ne permet pas d'y déterminer la partie la plus importante en fonction d'une composante individuelle définie à l'écran, par opposition à des composantes globales ou encore non perceptibles par l'utilisateur. En effet, la nature hybride de l'œuvre multimédia fait en sorte que les diverses composantes ne sont pas fragmentées entre elles et le produit final est donc difficilement discernable. Puisque la qualification d'une œuvre se fonde sur la prémisse de protéger le labeur des auteurs<sup>441</sup>, ne considérer que l'élément le plus important perceptible à l'écran aurait la fâcheuse conséquence d'écarter les intervenants de l'informatique ou autres, dont la

---

<sup>437</sup>Voir les arrêts *Télé-direct* *supra* note 155 et *Ital-Press*, *supra* note 400.

<sup>438</sup>*supra* note 376.

<sup>439</sup>Bertrand, *supra* note 77 à la p.179.

<sup>440</sup>Le problème se pose moins en matière de compilation de données factuelles. Dans l'affaire *Ital-Press*, *supra* note 400 on a jugé que les inscriptions des pages blanches constituaient la principale caractéristique des *Guidas* et les annonces illustrées n'étaient que des éléments secondaires.

<sup>441</sup>*Favreau*, *supra* note 149.

manifestation de leur contribution est dépourvue d'expression créatrice<sup>442</sup>. En effet, il serait réducteur de qualifier une œuvre multimédia sans considérer le scénario qui possède un schéma de navigation constitué de menus et de choix non linéaires. Cet oubli a une incidence directe sur la titularité des droits sur l'œuvre multimédia ainsi que sur le droit de location de ladite œuvre<sup>443</sup>. Par conséquent, l'analyse doit porter sur la relation entre le contenu matériel du produit, sa partie logicielle, ainsi que les différents apports reliés à la présentation et au déroulement de l'œuvre.

Un autre facteur découlant expressément de la philosophie de la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>444</sup> mérite notre attention. L'article 3(1) d) de la Loi prévoit que le droit d'auteur sur l'œuvre permet le droit exclusif « *s'il s'agit d'une œuvre littéraire, dramatique ou musicale, d'en faire un enregistrement sonore, film cinématographique ou autre support, à l'aide desquels l'œuvre peut être reproduite, représentée ou exécutée mécaniquement* » [nos soulignés]. Le sens du terme « mécanique » renvoie à la présentation ou la production à l'aide d'une machine<sup>445</sup>. La *Loi sur le droit d'auteur* permet ainsi qu'une œuvre accessible par une machine soit protégée et l'œuvre multimédia représente évidemment une œuvre « *représentée ou exécutée mécaniquement* » puisque sa lecture est possible par le biais des programmes d'ordinateur ainsi que l'ordinateur lui-même. La représentation mécanique modifie-t-elle la qualification juridique de l'œuvre? Nous sommes portées à croire qu'elle a certes une influence sur la qualification d'une œuvre. Prenons le cas d'une œuvre dramatique représentée mécaniquement par exemple. Elle demeure toujours une œuvre dramatique mais devient par contre soumise au régime de l'œuvre cinématographique.

---

<sup>442</sup>Pensons notamment au Directeur artistique, aux infographistes et aux animateurs qui se chargent des aspects graphiques, sonores et visuels.

<sup>443</sup>Dépourvu d'une qualification logicielle, le titulaire de droit sur l'œuvre ne pourra empêcher la location de son œuvre ni profiter des avantages économiques s'y rapportant en vertu de l'article 3(1)h) de la Loi. Quant à la titularité des droits, l'attribution de ceux-ci dans le cadre d'une œuvre dramatique n'est pas précise vu la pluralité des acteurs impliqués, et varie donc selon les circonstances : Pour une analyse plus détaillée de la titularité des droits sur une œuvre dramatique, voir la section 2.1.1.

<sup>444</sup>*supra* note

<sup>445</sup>Voir *Warner Bros.-Seven Arts Inc. c. CESM-TV Ltd.* (1971), 65 C.P.R. 215 (C. de l'É.) où l'on a considéré qu'une cassette vidéo représente un moyen par lequel une œuvre est mécaniquement présentée.

Compte tenu de ces facteurs, nous considérons que seulement deux catégories d'œuvres sont susceptibles de trouver application aux œuvres multimédias : l'œuvre cinématographique ainsi que l'œuvre logicielle. La première parce que l'œuvre multimédia est également reproduite mécaniquement et regorge de plusieurs composantes; la seconde parce celle-ci est à la fois responsable des principales caractéristiques de l'œuvre multimédia, c'est-à-dire de son exécution mécanique<sup>446</sup>, et intègre numériquement l'ensemble du contenu de l'œuvre. De plus, nous avons vu que la jurisprudence a de la difficulté à dissocier ces deux composantes. Face à ces deux options, il s'agit de revenir à la règle de l'article 2.1 de la *Loi sur le droit d'auteur* et déterminer laquelle se rapproche davantage de la « partie la plus importante ».

Dans l'affaire *Delrina*<sup>447</sup>, on a considéré que les manifestations perçues à l'écran d'ordinateur ne constituaient qu'une reproduction du code objet dans une forme différente. Or, cette conclusion équivaut à dire que le résultat de l'œuvre ne fait pas partie du programme, mais constitue en fait une reproduction de celui-ci. Se pose alors la question de savoir si la partie la plus importante repose sur la source de la production ou sur le résultat lui-même?

Prenons d'abord le cas de l'œuvre cinématographique. Résumé succinctement<sup>448</sup>, le rapprochement entre les deux œuvres réside dans la présence d'un scénario, de plusieurs contributions distinctes qui peuvent ne pas constituer des œuvres en elles-mêmes<sup>449</sup>, de la similarité du rôle des principaux protagonistes de la création de l'œuvre<sup>450</sup>, ainsi que des caractéristiques audiovisuelles produites dans ces deux œuvres. De plus, un producteur sera dans les deux cas habituellement responsable de l'exploitation de l'œuvre. L'originalité de l'œuvre dramatique, catégorie dont l'œuvre cinématographique fait partie, porte sur son thème, ses scènes, ses personnages, son scénario, ses images, sa musique, etc. Il en est de même pour les produits multimédias.

---

<sup>446</sup> Contrairement à l'œuvre cinématographique où le film ou le ruban sur lequel l'œuvre est fixée ne bénéficie pas du statut d'œuvre de l'esprit, les programmes d'ordinateur constituent une œuvre en vertu de la *Loi sur le droit d'auteur*.

<sup>447</sup> (1993) 47 C.P.R. (3d)

<sup>448</sup> Pour une analyse détaillée, voir la section 2.1.2.1

<sup>449</sup> c.f. à la p.24 de la présente étude

Selon la définition de l'œuvre cinématographique, y seront assimilées les œuvres dont la mise en scène est originale et celles qui sont exprimées selon un processus analogue à la cinématographie. Or, le montage de l'œuvre multimédia et l'écriture du scénario interactif rejoignent parfaitement ces critères. Au-delà de ces similitudes, bien qu'elles ont trait à la catégorie d'«œuvre audiovisuelle» absente de notre loi, plusieurs décisions françaises et américaines ont assimilé des œuvres multimédias à ce genre d'œuvre<sup>451</sup>. Enfin, comme nous l'avons vu, certaines décisions américaines ont même étendu la protection des éléments audiovisuel, au programme d'ordinateur sous-jacent<sup>452</sup>. Comme quoi une protection à ce titre peut s'avérer somme toute complète.

Toutefois, nous avons vu que certaines caractéristiques de l'œuvre multimédia s'intègrent difficilement à la définition de l'œuvre cinématographique. D'abord, l'œuvre cinématographique renvoie à une notion de mouvement et un doute persiste à savoir si l'interactivité caractéristique du multimédia s'intègre à la notion de mouvement. Dans un film par exemple, l'illusion du mouvement est créée par une succession rapide d'images ou de photos. Cette illusion de mouvement est certainement présente à l'intérieur d'un jeu vidéo<sup>453</sup>. Mais qu'en est-il des autres formes d'œuvres multimédias? L'argument selon lequel une séquence interactive, qui se traduit par un changement d'image, ne s'effectue pas d'une manière aussi continue qu'un mouvement pose un obstacle majeur à cette qualification<sup>454</sup>. De plus, le déroulement de l'œuvre s'effectue selon les volontés de l'utilisateur, contrairement à un déroulement prévu et bien défini dans le cas de l'œuvre cinématographique<sup>455</sup>. Enfin, comme l'a relevé la décision japonaise mentionnée précédemment<sup>456</sup>, un produit multimédia uniquement composé de textes et de sons ne saurait s'apparenter à une œuvre cinématographique. Par conséquent, l'œuvre cinématographique ne pourrait

---

<sup>450</sup> c.f. à la p.27. de la présente étude. Voir aussi, Lemarchand, partie2, à la p.307

<sup>451</sup> Voir la section 2.1.1.2. pour l'analyse de cette question.

<sup>452</sup> Voir la section 1.2.2.2. pour l'analyse de cette question.

<sup>453</sup> *Sony Computer Entertainment America Inc. c. Bleem LLC*, 214 F.3d.1022 (A.C. 9<sup>th</sup> Cir.)

<sup>454</sup> Le terme «mouvement» est définie selon *Le petit Robert*, 1973, comme un « changement de position dans l'espace en fonction du temps, par rapport à un système de référence ». Or, un changement d'image au niveau de l'interactivité correspond davantage à l'élimination dans l'espace plutôt qu'un déplacement.

<sup>455</sup> Bien que l'utilisateur contrôle le résultat final, les différentes options sont tout de même prévues par l'équipe de scénarisation, laissant une place moindre à l'imprévisibilité.

<sup>456</sup> *Namco*, *supra* note 308.

servir de qualification unique à toute la variété d'œuvres actuellement disponibles sur le marché.

D'un point de vue technique, bien que la plupart des caractéristiques propres à l'œuvre cinématographique soient présentes à l'intérieur du produit multimédia, les considérer comme les plus importantes reste à notre avis problématique puisque qu'elles sont inexistantes sans l'intervention du logiciel qui les produit. Produites et contrôlées par les programmes d'ordinateur, elles ne sont donc pas indépendantes. Contrairement à une œuvre cinématographique traditionnelle, l'outil mécanique permettant l'exécution de l'œuvre multimédia exerce un rôle très actif tant lors de la création qu'au stade de la présentation.

Comparons maintenant les caractéristiques de la partie logicielle.

Rappelons d'abord que celle-ci constitue bel et bien une partie de l'œuvre multimédia. Nous avons démontré que les logiciels se distinguent des outils traditionnels par leurs rôles et leurs fonctions beaucoup plus développés et représentent en fait une partie de l'œuvre. En ce sens, nous considérons l'influence des programmes d'ordinateur au-delà de leur fonction élémentaire qui est de rendre lisible à l'écran le produit. Dans le cadre du multimédia, leur intervention détermine autant la structure de l'œuvre et son apparence ainsi que son déroulement. Comme nous l'avons mentionné dans une section précédente, les programmes d'ordinateur deviennent de plus en plus spécifiques en ce que ces derniers se développent en fonction d'une expression particulière plutôt qu'en fonction d'un simple fonctionnement<sup>457</sup>.

On remarque un courant jurisprudentiel favorable à l'assimilation d'une compilation sur support électronique à un programme d'ordinateur. Dans l'affaire *Mitek*<sup>458</sup> par exemple, on a considéré les programmes d'ordinateurs en cause comme des compilations d'éléments, en raison du placement et de l'arrangement de ceux-ci. La

---

<sup>457</sup>Pasgrimaud, *supra* note 170 à la p.15.

<sup>458</sup>*supra* note 210.

contrefaçon des logiciels en cause a donc été évaluée en fonction des apparences visuelles produites. L'affaire *Von Huene*<sup>459</sup> a appliqué une interprétation semblable, en examinant d'abord l'arrangement des données dans le programme d'ordinateur, afin d'évaluer la contrefaçon d'un site internet.

S'appuyant sur une analyse quantitative, l'œuvre multimédia s'assimile plus facilement à une œuvre cinématographique. Cependant, nous croyons que la partie logicielle représente qualitativement la partie la plus importante. D'une part, celle-ci intègre l'ensemble du contenu de l'œuvre. De plus, elle rassemble, selon nous, la plupart des caractéristiques de ce genre d'œuvre : l'interactivité, le scénario non linéaire, et la forme d'écriture<sup>460</sup>. Par ailleurs, cette catégorie s'inscrit pleinement dans la réalité technique de l'œuvre multimédia. Quel que soit le choix du support, l'expression de l'œuvre sera lue de la même façon qu'un logiciel, c'est-à-dire par le biais d'un ordinateur<sup>461</sup>. Enfin, chaque étape de la création de l'œuvre multimédia touche de façon directe ou indirecte à sa nature informatique. Sans elle, l'œuvre multimédia n'existe pas. Ce dernier argument rejoint un des motifs invoqués dans une décision rendue par la Cour d'appel de Paris<sup>462</sup>. Dans cette affaire, la Cour d'appel a considéré que la transformation et l'intégration des images en format numérique font en sorte d'accorder à la partie audiovisuelle une place secondaire. En ce sens, si l'expression des images représente un accessoire, on présume que l'élément principal serait alors le logiciel.

Nous avons vu que certains juges américains et français ont jugé en faveur d'une qualification logicielle de l'œuvre multimédia. D'autres décisions ont expressément étendu la protection accordée aux logiciels aux éléments audiovisuels produits par ceux-ci ou ont conclu que la contrefaçon d'un logiciel équivalait à la contrefaçon d'un jeu vidéo dans son ensemble. L'affaire *Systèmes Fortunes*<sup>463</sup> a même été jusqu'à

---

<sup>459</sup> *supra* note 376.

<sup>460</sup> Freche, *supra* note 160, à la p.28.

<sup>461</sup> P. Sirinelli, « La qualification de l'œuvre multimédia » dans *LE MULTIMÉDIA marché, droit et pratiques juridiques*, Actes du Juriscope 94, P.U.F. (1994) 41, à la p.47

<sup>462</sup> CA Paris, 16 mai 1994, JCP 1995 II, no 22375; Cass. 1<sup>ère</sup> civ., 26 janv. 1994, D. 1994, IR p. 55

<sup>463</sup> *supra* note 243.

conclure que la reproduction d'un écran de visualisation équivalait à une contrefaçon du programme d'ordinateur sous-jacent. Il n'est donc pas superflu de considérer les programmes d'ordinateur comme la partie qualitative la plus importante, en fonction des termes exprimés à l'article 2.1 de la Loi.

De cette façon, l'assimilation à la partie la plus importante conduit à un résultat quelque peu trompeur. En effet, l'œuvre cinématographique rendrait à notre avis plus hommage à la nature même de l'œuvre multimédia, notamment en ce qui a trait à son processus de création, lequel a été discuté en première partie. L'intention des créateurs des produits multimédias n'est pas de créer un programme informatique, mais bien de créer une œuvre complète, autonome d'un programme d'ordinateur<sup>464</sup>. Dans le même ordre d'idées, l'œuvre multimédia requiert des intervenants dans la création et des qualifications artistiques qui se manifestent directement par l'expression externe de l'œuvre, contrairement aux programmes d'ordinateur traditionnels. Enfin, bien que les intervenants informatiques possèdent des qualités artistiques, nous avons vu que ces techniciens ne forment qu'une minorité dans l'ensemble des acteurs impliqués au niveau de la création de l'œuvre. Par conséquent, on trahirait le processus de création en leur accordant la partie la plus importante. Afin de conclure à une qualification cinématographique, l'analyse de la partie la plus importante en fonction de la conception du produit serait une alternative adéquate. D'ailleurs, dans le cadre de la révision de la *Loi sur le droit d'auteur*, le gouvernement canadien n'a pas créé de section distincte pour les œuvres cinématographiques et multimédias. Selon le document, le gouvernement s'interroge à savoir lequel du producteur, scénariste ou réalisateur détient les droits sur une œuvre cinématographique, la réponse étant tributaire d'un concours de circonstances. Or, la même question se pose à l'égard des œuvres multimédias. Les mêmes protagonistes se retrouvent au cœur de la création dans son ensemble.

La qualification logicielle de l'œuvre multimédia n'est pas souhaitable puisqu'une telle qualification implique qu'une œuvre aussi complexe qu'un produit multimédia se

---

<sup>464</sup>*Ibid.*, à la p.61

verrait reconnaître la même qualification que les compilations de données purement factuelles. Or, l'objectif poursuivi par ces deux genres ainsi que leurs caractéristiques diffèrent sensiblement. D'une part, une base de données factuelles possède un intérêt davantage informationnel et fonctionnel, alors que les produits multimédias couvrent des intérêts aussi vastes que l'éducation, la formation, le divertissement, etc. Ces divergences se manifestent dans leurs caractéristiques puisque l'information intégrée dans une base de données sera dans la plupart des cas individuellement accessible, alors qu'on retrouve plutôt la situation inverse dans un produit multimédia, où les différentes composantes perdent leur individualité. Par ailleurs, le degré d'originalité est susceptible d'atteindre un niveau supérieur dans une œuvre multimédia.

Enfin, l'étendue de la protection serait moindre si on associait l'œuvre multimédia à une œuvre logicielle. Hormis le fait qu'on ait protégé dans certains cas les produits multimédias comme œuvres audiovisuelles, certains tribunaux ont adopté une interprétation restrictive en limitant la protection aux seuls éléments audiovisuels, sans l'étendre au programme d'ordinateur impliqué<sup>465</sup>. Dans cette optique, si on assimile l'œuvre multimédia à une œuvre cinématographique, la contrefaçon des images et des sons n'entraînera pas la contrefaçon de l'œuvre dans son ensemble et la qualification comme œuvre cinématographique n'offre donc qu'une protection limitée. Toutefois, bien qu'il ne soit pas protégé explicitement, la protection des effets audiovisuels englobe implicitement le logiciel puisque qu'un programme d'ordinateur particulier produit toujours les mêmes effets. L'inverse n'est toutefois pas vrai. Nous avons vu que les tribunaux ont souligné le fait que différents programmes d'ordinateur peuvent produire le même écran de visualisation<sup>466</sup>. En ce sens, une protection audiovisuelle serait plus complète qu'une protection logicielle.

En résumé, nous concluons que, qualitativement, le programme d'ordinateur à la source de l'œuvre multimédia représente sa partie la plus importante. Par contre, les sens auxquels l'œuvre multimédia fait appel commandent une qualification audiovisuelle. Malheureusement, notre compréhension de l'équivalent canadien de la catégorie

---

<sup>465</sup>Voir la section 1.2.2.2 pour l'analyse de cette question.

audiovisuelle , l'œuvre cinématographique, nous porte à croire que cette catégorie est trop limitée pour pouvoir y inclure les œuvres multimédias.

---

<sup>466</sup> *Ibid.*

## Conclusion

Nous avons démontré que l'œuvre multimédia constitue bel et bien une œuvre de l'esprit. Toutefois, il ne ressort de la *Loi sur le droit d'auteur*, la jurisprudence, et la doctrine aucune qualification unique de l'œuvre multimédia. Quoiqu'au Canada l'œuvre multimédia s'intègre facilement à la catégorie des compilations, la catégorisation ultime de l'œuvre pourra s'avérer différente selon le type d'œuvre multimédia. Par ailleurs, la loi canadienne sur le droit d'auteur ne lui accorde aucun statut particulier quant à la notion d'œuvre de collaboration ou de recueil. De nombreuses possibilités sont donc envisageables.

Nous avons examiné le processus de création de l'œuvre multimédia ainsi que la place et l'influence des programmes d'ordinateur au sein de celle-ci. Il découle de cette analyse que ces produits sont le fruit de la collaboration, parfois en concertation, de plusieurs intervenants provenant de milieux différents. Il s'agit d'une œuvre complexe où la partie logicielle exerce davantage qu'une simple fonction d'outil technique. L'importance des programmes d'ordinateur se manifeste tant lors de la création que de l'exécution de l'œuvre. Ils procurent l'interactivité qui est la principale caractéristique de l'œuvre multimédia et participent de ce fait au déroulement que choisira l'utilisateur.

Par conséquent, les produits multimédias sont composés de deux principaux genres d'œuvres : le logiciel sous-jacent ainsi que l'écran de visualisation. Nous avons vu que ces deux composantes sont techniquement difficilement dissociables et cette réalité s'est manifestée au sein de la jurisprudence. En effet, les décisions relatives démontrent que les tribunaux ont tendance à ne pas distinguer les programmes d'ordinateur des éléments audiovisuels produits. La jurisprudence en matière de jeux vidéos élargit dans certains cas la protection des programmes d'ordinateurs aux caractéristiques audiovisuelles<sup>467</sup>, alors que dans d'autres cas, ils élargissent au contraire la protection accordée à l'écran de visualisation au logiciel sous-jacent<sup>468</sup>.

---

<sup>467</sup> *Williams*, supra note 235; *Andrews*, supra note; Voir aussi *Systèmes Fortune*, supra note 243.

<sup>468</sup> Voir la section 1.2.2.2. pour l'analyse de cette question.

Au Canada, l'incertitude se manifeste à un degré supérieur, car la protection de l'interface utilisateur des programmes d'ordinateur demeure controversée. Bien que la Cour fédérale ait avancé qu'une protection de droit d'auteur à leur égard est possible<sup>469</sup>, aucune décision n'est subséquemment venue clore le débat. Le doute persiste du fait qu'il n'existe encore aucune catégorie distincte dans la *Loi sur le droit d'auteur* propre à ce type de caractéristiques<sup>470</sup>.

Suite à notre recherche d'une qualification pour l'œuvre multimédia, nous constatons que l'absence d'une catégorie plus large que celles des œuvres cinématographiques rend difficile une qualification adéquate pour les produits multimédias. Alors qu'ils s'intègrent à la définition américaine de l'œuvre audiovisuelle<sup>471</sup>, nous avons démontré qu'ils ne peuvent être assimilés à la catégorie des œuvres cinématographiques en raison de la notion de mouvement qui est intrinsèquement liée à ces oeuvres. Cet obstacle entraîne des conséquences fâcheuses à la qualification ultime de l'œuvre multimédia.

Selon notre analyse, un produit multimédia s'intègre aisément dans la catégorie qui s'avère l'option privilégiée au Canada, soit la compilation<sup>472</sup>. Toutefois, ce choix ne nous semble pas la solution la plus adéquate. D'abord, une telle qualification va à l'encontre du droit européen qui a créé une Directive sur les bases de données. Les produits multimédias risquent fortement de ne pas être visés par cette *Directive* en raison des critères relatifs à l'indépendance du contenu de l'œuvre ainsi qu'à

---

<sup>469</sup>*Camericia, supra note*; Voir aussi *Delrina, supra note 220*.

<sup>470</sup>La catégorie de l'œuvre cinématographique pourrait potentiellement s'appliquer à titre résiduaire. Cependant, les doutes persistent à savoir si les tribunaux considéreront l'écran de visualisation produit comme une œuvre qui résulte « d'un procédé analogue à la cinématographie », condition requise par l'article 2 de la *Loi sur le droit d'auteur*. Par ailleurs, nous avons vu que le cinéma invoque la notion de mouvement et que les séries d'images produites par un programme d'ordinateur s'assimilent difficilement à cette notion.

<sup>471</sup>Par opposition à la définition française qui requiert une « séquence » d'images. L'expression « séquence » appelle un déroulement linéaire que l'on ne retrouve pas dans le cadre d'une œuvre multimédia, en raison de son interactivité.

<sup>472</sup>La seule difficulté possible se situe au niveau de l'arrangement des composantes. Or, il paraît difficile d'évaluer l'arrangement lorsque l'utilisateur contrôle lui-même les éléments avec lesquels ils interagit. Voir I. R. Gross. « A new Framework for Software Protection : Distinguishing Between Interactive and Non-Interactive Aspects of Computer Programs » (1994) 20.1 *Rutgers Computer & Technology Law*

l'accessibilité individuelle à son contenu. Or, les bases de données et les produits multimédias seraient au Canada regroupés sous une même catégorie. Une distinction entre ces deux genres d'œuvres serait, à notre avis, appropriée puisque leurs caractéristiques et leurs objectifs respectifs ne concordent pas. Le professeur A. Lucas a, à cet égard, souligné que le concept de compilation « apparaît bien réducteur pour des œuvres qui ont l'ambition d'un contenu culturel riche »<sup>473</sup>.

Parallèlement à ces inconvénients, le principal problème d'une qualification à titre de compilation réside dans la mécanique prévue à l'article 2.1 de la Loi, qui assimile la compilation à sa catégorie la plus importante. La détermination de cette composante doit suivre une analyse qualitative. Comme l'œuvre constitue une synthèse de la partie logicielle et de l'écran de visualisation, la partie la plus importante est associée à l'une ou l'autre de ces parties. Peu importe la solution, le résultat ne peut être concluant, car nous avons démontré que ces deux éléments étaient indissociables. Puisque chaque étape de la création de l'œuvre est reliée à l'informatique, et que l'écran de visualisation ne peut exister sans la participation de la partie logicielle, nous avons conclu que cette dernière représente la partie la plus importante de l'œuvre multimédia. Or, ce résultat trompe la nature réelle de l'œuvre. Par ailleurs, il pourrait ne pas protéger adéquatement l'écran de visualisation puisque des programmes d'ordinateur différents peuvent produire un même écran de visualisation<sup>474</sup>.

Aux yeux de l'utilisateur, ce sont les caractéristiques visuelles qui retiendront son attention et qui contribueront au succès commercial du produit. Les possibilités interactives offertes feront également parties des considérations de l'utilisateur et celles-ci s'expriment par un déroulement visible à l'écran. L'objectif des créateurs ne se résume pas à créer un programme d'ordinateur, mais bien à créer une œuvre qui appelle les sens visuels et sonores. Ainsi, nous considérons que la qualification de

---

Journal 107, à la p.397. Or, nous savons que malgré l'influence de l'utilisateur sur le déroulement de l'œuvre, on retrouve tout de même une sélection de contenu et des choix.

<sup>473</sup>*Droit d'auteur et numérique, supra* note 144 à la p.61.

<sup>474</sup>Cet argument peut toutefois être réfuté puisque l'originalité de l'arrangement et de la sélection des composantes s'évalue habituellement en fonction de ce qui apparaît à l'écran. En matière de contrefaçon

l'œuvre multimédia comme œuvre logicielle n'est pas adéquate. Les inconvénients de ce résultat sont à notre avis assez importants pour justifier une intervention du législateur canadien. Quelles sont alors les alternatives possibles?

La création d'un régime propre aux œuvres multimédias serait-elle la solution idéale? Nous ne le croyons pas<sup>475</sup>. En raison des développements constants au niveau des technologies, il serait imprudent de créer une nouvelle catégorie d'œuvres. En effet, cet effort nécessite une définition précise de la catégorie, ce qui s'avère impossible en raison de la nature évolutive des créations informatiques<sup>476</sup>.

La solution n'est donc pas de donner suite à la suggestion du Rapport Nordicité de créer une catégorie spécifiquement applicable aux œuvres multimédias. Suivant notre recherche de la qualification la plus adéquate, nous considérons que les caractéristiques audiovisuelles de l'œuvre multimédia sont le véritable reflet de la nature de l'œuvre. La qualification comme œuvre audiovisuelle serait à ce titre la plus adéquate. Une telle qualification s'appliquerait nécessairement au programme d'ordinateur sous-jacent puisque les codes d'un programme produisent toujours les mêmes effets. Pourquoi ne pas alors étudier la possibilité d'introduire une catégorie audiovisuelle générale, à l'image de plusieurs autres juridictions?

Un universitaire canadien a déjà proposé des amendements similaires à la *Loi sur le droit d'auteur* dans le but d'offrir une protection certaine aux écrans de visualisation des ordinateurs<sup>477</sup>. Sa proposition s'inscrivait dans le cadre d'une étude sur la protection de ceux-ci. Bien que son analyse se situe au début de la dernière décennie, nous constatons que ses conclusions sont encore valables aujourd'hui : la protection canadienne accordée aux caractéristiques audiovisuelle d'un programme d'ordinateur demeure nébuleuse.

---

par exemple, on examinera si la présentation à l'écran de l'œuvre se distingue. Voir *Von Huene, supra* note 376.

<sup>475</sup>Cette solution a également été rejeté par le Rapport Brunet, *supra* note 13 à la p.9 et Rapport Sirinelli, *supra* note 13 à la p.70;

<sup>476</sup>Voir *Droit d'auteur et numérique, supra* note 144 à la p.62.

<sup>477</sup>R. Highley, *supra* note 250 aux pp.86-87.

Le Rapport de la *Charte des droits des créateurs*<sup>478</sup> avait proposé des modifications à la *Loi sur le droit d'auteur* de façon à inclure une catégorie visant les oeuvres audiovisuelles. Depuis 1985, rien n'a encore été modifié à cet égard.

À notre avis, l'implantation d'une catégorie plus large d'oeuvre audiovisuelle est encore d'actualité. Non seulement servirait-elle à combler les manques de la *Loi sur le droit d'auteur* relevés par M. H. Hughley, mais elle couvrirait par le fait même les oeuvres multimédias. Dans l'éventualité où le législateur canadien s'adonnerait à suivre cette recommandation, il devra évidemment prendre soin de ne pas tomber dans le piège d'une définition trop limitative. Afin de permettre aux oeuvres multimédias de s'y associer, l'éventuelle définition de la catégorie audiovisuelle devra être inspirée de la définition américaine plutôt que française. On cherche à couvrir les oeuvres composées d'une « série d'images reliées entre elles » plutôt qu'une « séquence d'image »<sup>479</sup>.

---

<sup>478</sup> *supra* note 140 aux pp.36-37.

<sup>479</sup> Hughley, *supra* note 250 à la p.88 : « Such definitions would have the advantage of capturing the screen displays produced both by video games and non game computer programs making use of a series of menus ».

## BIBLIOGRAPHIES ET LISTE D'AUTORITÉS

### LÉGISLATION

*Accord de libre-échange nord-américain.*

*Code de Propriété Intellectuelle*, L.n. 92-597, 1<sup>er</sup> juillet 1992 : J.O. 3 juillet 1992.

*Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraire et artistiques*, 24 juillet 1971, en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, [http://www.wipo.org/eng/iplex/wo\\_ber0 .htm](http://www.wipo.org/eng/iplex/wo_ber0.htm).

*Copyright Act*, 17 U.S.C.(1976).

*Copyright, Design and Patent Act*, (U.K.), 1988, c.48.

*Directive 91/250/CE du Parlement européen et du Conseil du 14 mai 1991 concernant la protection des programmes d'ordinateurs*, JOCE du 12 avril 1989.

*Directive 96/9/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mars 1996 concernant la protection juridique des bases de données*, JOCE (L) 77/20 du mars 1996.

*Loi modifiant la Loi sur le droit d'auteur et modifiant d'autres lois*, L.R.C. 1985 ch.10 (4<sup>e</sup> supplément).

*Loi portant sur la mise en œuvre de l'Accord de libre-échange nord-américain*, L.C. 1993, c. 44 art. 53(2).

*Loi sur le droit d'auteur*, L.R.C. (1985), c. C-42.

*Loi sur les brevets*, L.R.C. 1985, ch. P-4.

*Millenium Copyright Act*, Pub. L. No.105-304, 112 Stat. (1998).

*Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur*, 20 décembre 1996, en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, <http://www.wipo.int/treaties/ip/index-fr.html>.

*Traité de l'OMPI sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes*, 20 décembre 1996, en ligne : Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle « <http://www.wipo.int/treaties/ip/index-fr.html>. ».

JURISPRUDENCE CANADIENNE ET BRITANNIQUE

*Allen c. Toronto Star Newspaper Ltd.*, (1997) 36 O.R. (3d) 201 (Gen. Ont.Ct.Div.1997).

*Apple Computer Inc. c. MacKintosh Computers Ltd.*, [1987] 1 C.F. 173, confirmé par [1988] 1 C.F. 673 (C.A.), confirmé par [1990] 2 R.C.S. 209 (C.S.C.).

*British Columbia Jockey Club c. Standen* (1985), 8 C.P.R. (3d) 283 (C.A. C.-B.).

*Cadieux c. Beauchemin*, (1901), 31 S.C.R. 370 (C.S.C.).

*Canadian Admiral Corp. c. Rediffusion Inc.*, (1954) 20 C.P.R. 75 (C. de l'É.).

*Caron c. Association des Pompiers de Montréal*, (1992) 42 C.P.R.(3d) 292 (F.C.T.D.).

*CCH Canadienne Ltée. c. Barreau du Haut-Canada*, [2000] 2 C.F. 451 (C.F.).

*Chappel & Co c. Redwood Music Ltd.*, [1980] 2 All E.R. 817 (H.L.).

*Cie générale des établissements Michelin-Michelin & Cie c. CAW Canada* [1997] 2 C.F.306 (C.F.).

*Cuisinaire c. South West Imports Ltd.*, [1968] Ex.C.R. 493 (Can. Ex. Ct), affirmée par [1969] R.C.S. 208 (C.S.C.).

*Delrina Corp. c. Triolet Systems, Inc.*, 47 C.P.R. (3d) 1 (Gen. Ont.Ct.Div.1993).

*Drapeau c. Carbone 14*, [2000] R.J.Q. 1525 (C.S.).

*DRG Inc. c. Datafile Ltd.*, [1988] 2 F.C. 243, 17 C.I.P.R. 136, 18 C.P.R. (3d) 538, confirmé (1991), 35 C.P.R. (3d) 243 (C.A.).

*École de conduite Tecnic Aubé Inc. c. 1509-8858 Québec Inc.* (1986), 12 C.I.P.R. 284 (C.S.).

*Éditions Hurtubise H M H Lté c. Collège d'enseignement général et professionnel André Laurendeau*, [1989] R.J.Q. 1003 (C.S.).

*Édutile Inc. c. Automobile Protection Assn.*, 6 C.P.R. (4th) 211 (C.A.F.).

*Fox c. Von Huene*, [2000] J.Q. no. 3023, JEL/2000-1921, No. 500-05-056478-009 (C.S.).

*GEAC J&E Systems Ltd. c. Craig Erikson System Inc.*, 46 C.P.R.(3d) 25  
(Div. Gen. C. Ont.).

*Gemologists Internatrional Inc. c. Gem Scan International Inc. et al.*, (1986) 9 C.P.R.  
255(C.S. Ont.) .

*Goldner c. Canadian Broadcaster Corp.*, (1972) 7 C.P.R. (2d) 158 (C.F.).

*Goulet et al. c. Marchand*, Québec, 200-05-002826-837, 18 septembre 1985, J.E.  
85-964 (C.S.).

*Hager c. ECW Press Ltd.* [1999] 2 C.F. 287 (C.F.).

*Hutton c. Canadian Broadcasting Corp.*, 29 C.P.R. (3d) 398, affirmé dans 41 C.P.R.  
(3d)45 (A.C.Q.B.).

*Interlego A.G. c. Tyco Industries Inc.*, [1989] 1 A.C.217 (P.C.).

*Ital-Press Ltd. c. Siroli*, [1999] A.C.F. no.837 (C.F).

*Lad broke (Football) Ltd. c. William Hill (Football), Ltd*, [1964] 1 W.L.R. 273.

*Levy c. Rutley* (1871) 24 L.T. n.s. 621.

*Les productions Avanti Ciné Vidéo Inc. c. Favreau*, (4 août 1999), Montréal,  
500-09-004992-970, J.Q. 2725 (C.A.).

*Matrox Electronic System Ltd. c. Gaudreau*, [1993] R.J.Q. 2448 (C.S.), en appel  
(Montréal CA. 500-09-001580-930).

*Neudorf c. Nettwerk Production Ltd.*, (2000) 3 C.P.R. (4<sup>th</sup>) (B.C.S.C.).

*Nintendo of America Inc. c. Camerica Corp.*, (1991) 34 C.P.R. (3d) 193 (C.F.C.).

*Petel c. Imperial Tobacco Co. of Canada Ltd.*, [1975] C.S. 97 (C.S.).

*Prism Hospital Software Inc. c. Hospital Medical Records Institute*, (1994) 57 C.P.R.  
(3d)129 (C.S.C.-B.).

*Productions Avanti Ciné Vidéo inc. c. Favreau*, [1999] R.J.Q.1939 (C.A.).

*Re Royalties for Retransmission Rights of Distant Radio & Television Signals* (1990),  
32 C.P.R. (3d) 97 (C.D.A.).

*Robertson c. Thompson Corp.*, [2000] O.J. 3868 (C.S.Ont.).

*Slumber-Magic Adjustable Bed Co Ltd. c. Sleep-king Adjustable Bed Co. Ltd.*, (1984) 3 C.P.R. (3d) 81 (C.S.C.-B.).

*Stuart c. Barret*, [1994] E.M.L.R. 448 (Ch.D.).

*Systèmes informatisés Solartronix c. C.E.G.E.P. de Jonquière*, [1990] R.J.Q. 1071(C.S.).

*Tarif des droits à percevoir pour la retransmission de signaux éloignés de radio et de télévision en 1995, 1996 et 1997 (et modification au tarif de 1994)*, [1996] D.C.D.A. no.4 (C.D.A.).

*Tate c. Thomas*, [1921] 1 Ch. 503.

*Télé Direct (Publications) Inc. c. American Business Information Inc.*, [1998] 2 C.F. 22 (C.A.F.).

*Terres noires ltée c. Sous-ministre du Revenu de la Province de Québec*, [1973] C.A. 788 (C.A.).

*Thibault c. Turcot*, (1926) 34 R.L.N.S. 45(C.S.).

*T.J. Moore Co. Ltd. c. Accessoires de Bureau de Québec Inc.*, (1973), 14 C.P.R. (2d) 113(C.F.).

*Underwriters' Survey Bureau Ltd. c. American Home Fire Assurance Co.*, [1939] Ex. C.R. 296.(C. de l'É.)

*University of London Press. c. University Tutorial Press Ltd.*, [1916] 2 Ch.601 (Eng.Ch.Div.).

*U & R Tax Services Ltd c. H & R Block Canada Inc.*, (1995) 62 C.P.R. (3d) 257 (C.F.).

*Visual Conception Visuel (Vicovi) inc. c. Bell Sygma.*, [1997] R.J.Q. 1448 (C.S.).

*Warner Bros.-Seven Arts Inc. c. CESM-TV Ltd.* (1971), 65 C.P.R. 215 (C. de l'É.).

*Writers Guild of Canada Certification Application (Certification) (Re)* 69 C.P.R. (3d) 553 (Canadian Artists and Producers Professional Relations Tribunal).

*91439 Canada ltée. c. Éditions J.C.L. Inc.* (1994) 58 C.P.R. (3d) 38 (C.A.F.).

## JURISPRUDENCE AMÉRICAINNE

*Accolade Inc. c. Distinctive Software Inc.*, 1990 Copyright L.Dec P 26, 612  
(N.D. Cal. 1990).

*Apple c. Microsoft*, 35 F. 3d 1435 (9th Cir. 1994).

*Atari Games Corp. c. Nintendo of America, inc.*, 975 F.2d 832 (Fed.Cir.1992).

*Atari Inc. c. Amusement World, Inc.*, 547 F.Supp.222(D.Md. 1981).

*Atari Games Corp. c. Oman*, 888 F.2d 878, 883 (D.C. Cir.1989).

*Childress c. Taylor*, 945 F.2d 500 (2d Cir.1991).

*Chuck Blore & Don Richman Inc. c. 20/20 Advertising Inc.*, 674 F.Supp.671  
(D. Minn.1987).

*Computer Associates Int'l, Inc. c. Altai, Inc.*, 982 F.2d693 (2d Cir. 1992).

*Digital Communications Associates c. Softklone Distributing Corp.*, 659 F.Supp. 449  
(N.D.G.A. 1987).

*Engineering Dynamics Inc. c. Structural Software Inc., and Rao Gunter*, 26 F. 3d 1335  
(5th Cir.1994).

*Feist Publications, Inc. c. Rural Telephone Service Company, Inc.*, 449 U.S. 340, 113  
L.Ed. 2d 358 (C.S.É-U.1991).

*Gates Rubber c. Bando Chemical Industries*, 9 F.3d 823 (10th Cir. 1993).

*Interactive Network Inc. c. NTN Communications, Inc.*, 875 F.Supp.1398, 1402  
(N.D. Cal. 1995)

*MidwayMfg. Co. c. Artic International Inc.*, 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983) qui affirme  
547 F.Supp. 999 (N.D. Ill. 1982).

*Midway Mfg. Co. c. Bandai-America, Inc.*, 546 F.Supp.125 (D.N.J. 1982).

*Midway Mfg. Co. c. Dirkschneider*, 543 F.Supp.466 (D.Neb.1981).

*Midway Mfg. Co. c. Strohon*, 564 F.Supp.741 (N.D. Ill.1983).

*MiTek Holdings Inc. c. Arce Engineering Co.*, 89 F.3d 1548 (11th Cir. 1996).

*M. Kramer Manufacturing Co. c. Andrews*, 783 F.2d 421 (4th Cir.1986).

*Nintendo of America Inc. c. Andrews*, 783 F.2d 421 (4th Cir. 1986).

*Sega Enterprises, Ltd. c. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir.1992).

*Sony Computer Entertainment America Inc. c. Bleem LLC*, 214 F.3d.1022 (A.C. 9<sup>th</sup> Cir.2000).

*Stern Electc., Inc. c. Kaufman*, 523 F.Supp.635 (E.D.N.Y.1981), affirmé 669 F.2d 852(2d Cir.1982).

*Synercom Technology Inc. c. University Computing Co.*, 462 F. Supp.1003 (N.D. Texas).

*WGN Continental Broadcasting co. v. United Video Inc.*, 693. F.2d. 622 (7th. Cir. 1982).

*Whelan Associates Inc. c. Jaslow Dental Laboratory Inc.*, 797 F.2d 1222 (3<sup>rd</sup>. Cir.1986).

*Williams Electronics Inc. c. Artic International Inc.*, 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982).

## JURISPRUDENCE FRANÇAISE

Cass.crim., 21 juin 2000, La semaine juridique.2001.316.

Cass. 1<sup>ère</sup> civ., 26 janv. 1994, D. 1994, IR.55.

Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986 : J.C.P. 1986 II, 20631 (note J.-M. Mousseron).

Versailles, 18 novembre 1999, Gaz. Pal. 2000. 53 (note I. Demnard-Tellier).

Paris, 16 mai 1994, JCP 1995 II, no 22375 (note X. Linant de Bellefonds).

Trib. Gr. Inst. Créteil, 13 janvier 1998, 225 Expertises.1999.113 (note J. Bertrand).

Trib. Gr. Inst., Nanterre, 26 novembre 1997, Gaz. Pal. 1998. Jur.46.

Caen ch. Corr, 19 décembre 1997, Petites affiches.1999.11.

Trib.Gr.Inst. Paris, 8 décembre 1982, Expertises.1983. 31.

#### DOCTRINE : MONOGRAPHIES

Asseraf-Olivier, F. et Barbry, E., *Le droit du multimédia*, Paris, P.U.F., 1996.

Andrès, J., *Droits d'auteur et droits voisins à l'épreuve des créations multimédia*,  
Thèse, Paris Sud, 1995.

Bertrand A., *Le Droit d'Auteur et les Droits voisins*, Paris, Masson, 1991.

Boncompain, J., *Le droit d'auteur au canada, Étude critique*, Ottawa, Le cercle du livre  
de France, 1971.

Cornish, W.R., *Intellectual Property*, 3<sup>e</sup> éd. Londres, Sweet & Maxwell, 1996.

Côté, P.-A., *Interprétation de lois*, 2<sup>e</sup> éd., Cowansville, Éd. Yvons Blais Inc., 1999.

Côté, P.-A., *The Interpretation of Legislation in Canada*, 3<sup>e</sup> éd., Scarborough, Carswell,  
2000.

Desbois, H., *Le Droit d'auteur en France*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Dalloz, 1978.

Edelman, B., *Propriété littéraire et artistique*, 2<sup>e</sup> éd, Paris, P.U.F. 1989.

Fox, H. G., *The Canadian Law of Copyright and Industrial Design*, 2<sup>e</sup> éd., Toronto,  
Carswell, 1967.

Garnet, K., Tayler James, J. et Davis, G., *Copinger and Skone James on Copyright*, 14<sup>e</sup>  
éd., London, Sweet & Maxwell Limited, 1999.

Gautier, P.-Y., *Propriété littéraire et artistique*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, P.U.F., 1999.

Glodberg, D., *Software Protection and Marketing*, Vol.1, USA, Library of Congress,  
1983.

- Hugon, C., *Le régime juridique de l'œuvre audiovisuelle*, Paris, Litec, 1994.
- Latreille, A., *Les mécanismes de réservation et les créations multimédias*, Thèse, Paris Sud, 1995.
- Létourneau, D., *Le droit d'auteur de l'audiovisuel : une culture et un droit en évolution*, Cowansville, Les Éditions Yvons Blais, 1995.
- Lucas, A., *Droit d'auteur et numérique*, Paris, Litec, 1998.
- Lucas, A., *Le droit de l'informatique*, Paris, PUF, 1987.
- Lucas, A. et Lucas, H.-J., *Traité de la propriété littéraire et artistique*, 2<sup>e</sup> éd., Paris, Litec, 2001.
- Lyon-Caen, G. et Lavigne, P., *Traité théorique et pratique de droit du cinéma français et comparé*, Paris, L.G.D.J. 1957.
- Mallet-Poujol, N., *La création multimédia et le droit*, Paris, Litec, 2000.
- McKeown, J. S., *Canadian Law of Copyright and Industrial Designs*, 3<sup>e</sup> éd., Scarborough, Carswell, 2000.
- Nimmer, D., *Nimmer on Copyright*, Vol.1, feuilles mobiles, New-York, Matthew Bender & Company, 2001.
- Raynard, J., *Droit d'auteur et conflits de lois, Essai sur la nature juridique du droit d'auteur*, Paris, Litec, 1990.
- Richard, H.G. et Carrière, L., dir., *Canadian Copyright Act Annotated*, Vol.1, éd. Rev., feuilles mobiles, Scarborough, Carswell, 1993.
- Salokannel, M., *Ownership of rights in audiovisual Productions*, La Haye, Kluwer Law international, 1997.
- Sirinelli, P., *Lamy droit de l'audiovisuel*, 3<sup>e</sup> éd. Paris, Lamy, 1995.
- Strowel, A. et Triaille, J.-P., *Le droit d'auteur, du logiciel au multimédia*, Bruxelles, Bruylant, 1997.
- Tamaro, N., *Le Droit d'auteur, Fondements et principes*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 1994.
- Tamaro, N., *Loi sur le droit d'auteur, texte annotée*, 5<sup>e</sup> éd., Scarborough, Carswell, 2000.

Torno, B., *La propriété du droit d'auteur au Canada; étude en vue de la révision de la Loi sur le droit d'auteur*, Ottawa, Approvisionnement et Services Canada.1981.

Vivant, M., dir., *Lamy droit de l'informatique et des réseaux*, Paris, Lamy, 2001.

#### DOCTRINE : ARTICLES

Appleton, J.E., « Computer-Generated Output-The Neglected Copyright Work » [1986] E.I.P.R. 227.

Bavadas, C., « MIDI Files : Copyright Protection for Computer-Generated Works » (1994) 35 Williams & Mary Law Review 1135.

Bertrand, L., « L'œuvre multimédia et le droit d'auteur » dans *Développement récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Éd. Yvon Blais, 1999, 165.

Bellefonds, Linant de, « Annotations under Court of Appeal Paris, May 16, 1994 (The Ramdam case) », [1995] JCP ed G.II. 22375.55.

Beutler, S., « The Protection of Multimedia Products through the European Community's Directive on the Legal Protection of Databases » [1996] Ent.L.R.317.

Bitan, H., « La problématique de la réalisation d'une œuvre multimédia », Gaz. Pal.1996.11.

Brenner, D. L., « Spécial Issue on the sixtieth anniversary of the communications Act of 1934 : Essay : In search of the multimedia Grail » (1994) 47 Fed. Comm. L.J. 197.

Corbet, A. J., « Le développement technique conduit-il à un changement de la notion de droit d'auteur? » (1991) 148 R.I.D.A. 59.

Demnard-Tellier, I., « Droit des technologies avancées : Sommaire de jurisprudence : Propriété littéraire et artistique » Gaz. Pal.2000.53.

Demnard-Tellier, I., « Multimédia et SSII. Quelles conséquences? » (1996) 191 Expertises 65.

- Derclaye, E., « Software Copyright Protection : Can Europe Learn from American Case Law? Part 1 » [2000] E.I.P.R. 7.
- Derclaye, E., « Software Copyright Protection : Can Europe Learn from American Case Law » Part 2 » [2000] E.I.P.R. 56.
- Dufour, B., « Des expositions comme œuvres de l'esprit » (1999) 180 R.I.D.A. 3.
- Edelman, B., « L'œuvre multimédia, un essai de qualification » D.1995. Chron.109.
- Franchi, É., « La propriété incorporelle et les œuvres multimédias au Canada » (1995) 8 C.P.I.237.
- Freche, A., « Œuvre interactive et droit d'auteur. Œuvre logicielle ou audiovisuelle? » (1996) Expertises 26.
- Gallot Le Lorier, M.-A. et Varet, V., « Le statut de la création multimédia entre deux logiques antagonistes » (2000) 234 Expertises 24.
- Gaudrat, P., « Chronique de droit des nouvelles technologies : Brèves observations sur le régime de l'œuvre multimédia » (2000) 53 Revue trimestrielle de droit commercial et de droit économique 99.
- Gaudrat, P., « La protection des logiciels par la propriété littéraire et artistique » (1986) 128 R.I.D.A 221.
- Gendreau, Y., « La technologie numérique et le droit d'auteur : la disparition des documents papier entraînera-t-elle la disparition des auteurs? » dans *Symposium sur la technologie numérique et le droit d'auteur*, 3 mars 1995.
- Gendreau, Y., « Le critère de la fixation en droit d'auteur » (1994) 159 R.I.D.A. 111.
- Gitton, A., « Tout ce que l'on vous a caché sur le multimédia » (1999) 224 Expertises 70.
- Glickman, L., « Entertainment, Educational and Edutainment : Negotiating Multimedia Rights » dans *Developing Multimedia Products : Legal and Business Issues*, Toronto, Insight press, 1994.
- Goldstein, P., « Computer-assisted and Computer-generated Creation of Literary and Artistic Works », dans *Rapport général au Congrès de l'ALAI (Association littéraire et artistique internationale)* de 1989, Montréal, Éd. Yvon Blais, 1990, 439.

- Goutal, J.-L., « Multimédia et réseaux : l'influence des technologies numériques sur les pratiques contractuelles en droit d'auteur » D.1997.357.
- Grogan, A. R., « Decompilation and Disassembly : Undoing Software Protection » (1989) 1 Computer Law. 1.
- Gross, I. R., « A New Framework for Software Protection : Distinguishing Between Interactive and Non-Interactive Aspects of Computer Programs » (1994) 20 Rutgers Computer & Technology Law Journal 107.
- Hayhurst, W.L., « Audiovisual Productions : Some Copyright Aspect » (1994) 8 I.P.J.319
- Herman, J., « Moral Rights and Canadian Copyright Reform : The impact on Motion Picture Creators » (1990) 20 R.D.U.S. 407.
- Higham, N., « The New Challenges of Gigitisation » [1993] E.I.P.R. 355.
- R.D. Sprague, « Multimedia : The Convergence of New Technologies and Traditional Copyright Issue Act » (1994) 71 Denv. U.L. Rev. 635.
- Highley, R., « Copyright Law and Computer Screen Displays » (1990) 48 U.T. Fac. L. Rev.48.
- Jenkins, N., « The Exploitation of US and UK Copyright in Multimedia Games » [1994] Ent. L.R. 143.
- Karjala, D.S., « The relative Roles of Patent and Copyright in the Protection of Computer Programs » (1998) 17 J. Marshall J. Computer & Info. L.41.
- Katsh, E., « Software Worlds and the First Amendment : Virtual Doorkeepers in Cyberspace » (1996) U. Chi. Legal F. 335.
- Keplinger, M., « General Presentation of the U.S. White Paper on the Information Highways and the Intellectual Property Matters », Actes de la journée d'étude, *Multimédia, inforoutes, droits d'auteur et droits voisins*, Montréal, 23 février 1996, ALAI Canada, 28.
- Keplinger, M., « Multimédia, inforoutes, droit d'auteur et droits voisins », Actes de la journée d'étude, ALAI Canada, Montréal, 23 février 1996.
- Kerever, A., « Le droit d'auteur en Europe occidentale » dans *Hommage à Henri Desbois, Études de propriété intellectuelle*, D.1974, 35.
- Kerever, A., note sous Cons. d'État, 10 juillet 1996, (1996) 170 R.I.D.A.207

- Larwick, M.P., « Questioning the Necessity of Copyright Protection for Software Interfaces » (1994) U. Ill.L.Rev. 187.
- Latreille, A., « The Legal Classification of Multimedia Creations in French Law » dans *Copyright in the New Digital Environment : The need to redesign Copyright*, Londres, Sweet & Maxwell, 2000.
- Lefebvre, É., « De l'idée et de son expression : un concept dépassé » (1995) 7 C.P.I.387.
- Lemarchand, S., « Propriété intellectuelle : Aspects juridiques du multimédia (1 ère partie) » (1994) 174 Expertises 262.
- Lucas, A., note sous Ass. Plén., 7 mars 1986, (1986) 129 R.I.D.A.136
- Maillet, D., « La numérisation des œuvres de l'esprit » (1998) 10 C.P.I. 555.
- Magnusson, D. N., « La protection du droit d'auteur pour les œuvres produites par ordinateur : y a-t-il du neuf depuis qu'Arthur Miller nous a dit qu'il n'y avait pas rien de nouveau depuis le rapport finale de la CONTU? » (2001) 13 C.P.I.695.
- Martin, S., « Le droit d'auteur en mouvement : analyse de la jurisprudence rendue dans le courant des années 1996 à 1999 » dans *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, éd. Yvon Blais, 185.
- Miller, A., « Copyright Protection For Computer Programs, Databases, and Computer-Generated Works : Is anything New Since CONTU? » (1993) 106 Harv. L. Rev.977.
- Pila, J. et Christie, A., « The Literary Work Within Copyright Law : An Analysis of its Present and Future Status » (1998-1999) 13 I.P.J. 133.
- Morgan, M.F., « Trash Talking : The Protection of Intellectual Property Rights in Computer Software » (1994) 26 R.D. Ottawa 425.
- Moyse, Pierre-Emmanuel, « La nature du droit d'auteur : un droit de propriété ou de monopole? » (1998) 43 McGill L.J.507.
- Nabhan, V., « L'accord de libre-échange et le droit d'auteur » (1994) 161 R.I.D.A.134.
- Nabhan, V., « L'accord de libre-échange nord-américain et sa mise en œuvre en matière de droit d'auteur » (1993) 6 no.1 C.P.I. 9.

- Pasgrimaud, H., « La qualification juridique de la création multimédia : termes et arrières-pensées d'un vrai-faux débat? Gaz.Pal.1995.13.
- Pedde, G., « Multimedia Works under Italian Copyright Law and Contractual Practice » [1998] Ent. L.R. 39.
- Plante, S., « L'emploi abusif de références au droit d'auteur américain dans les contrats de l'industrie télévisuelle et cinématographique québécoise » dans *Développements récents en droit du divertissement*. Cowansville, Éd. Yvon Blais, 2000, 37.
- Plante, S., « Le sort du droit d'auteur dans le cadre des nouvelles technologies de diffusion » (1995) 8 C.P.I.79.
- Racicot, M., « Jusqu' où va la protection des programmes d'ordinateur par le droit d'auteur au Canada-doit-on bannir l'expression « Look and feel » de notre langage » (1992) 9 C.P.I. 78.
- Racicot, M., « La protection des logiciels en droit canadien » (1989) 2 C.P.I. 147.
- Raynel, J.-J., « Multimédia. Logiciel, bases de données ou audiovisuel? (1 ère partie) » (1996) 199 Expertises 394.
- Russo, V.R. et Derwin, D. , « Copyright in the « look and feel » of computer software » (1985) 2 Computer Lawyer 1.
- Saez, C., « Enforcing Copyrights in the Age of Multimedia » (1995) 21 Rutgers Computer & Tech. L.J. 351.
- Samuelson, P., « Les défis numériques que pose la technologie numérique pour le droit d'auteur », dans *Symposium sur la technologie numérique et le droit d'auteur*, Lac Meech, 3 mars 1995, 79.
- Samuelson, P., « Symposium on U.S.-E.C. Legal Relations, Comparing U.S. and E.C. Copyright Protection For Computer Programs : Are They More Different Than They Seem? » (1994) 13 J.L. & Com. 279.
- Sardain, F., « Propriété intellectuelle. La qualification logicielle des jeux vidéos : une impasse pour le multimédia » (2001) 7-8 J.C.P. 312.
- Scott, M. D., « Frontier Issues : Pitfalls in developing and marketing multimedia products » (1993) 13 Cardozo Arts & Ent L.J. 414.
- Siebrasse, N., « Copyright in facts and information : *Feist Publications* is not, and should not be, the law in Canada » (1994) 11 C.I.P.R. 191.

- Sirinelli, P., « Impact du contexte technique sur les solutions de propriété littéraire et artistique dans le domaine de l'audiovisuel », allocution présentée au congrès de l'ALAI, Paris, 19 septembre 1995.
- Sirinelli, P., « La qualification de l'œuvre multimédia » dans *LE MULTIMÉDIA marché, droit et pratiques juridiques*, Actes du Juriscope 94, P.U.F., 1994, 41.
- Sookman, B., « Computer-Assisted Creation of Works Protected by Copyright » (1990) 5 I.P.J.165.
- Sprague, Robert D., « Multimedia : The Convergence of New Technologies and Traditional Copyright Issues Act » (1994) 71 Denv. U.L. Rev. 635.
- Stamatoudi, I., « To What Extent Are Multimedia Products Databases » dans *Copyright in the New Digital Environment : The Need to Redesign Copyright*, par P.L.C. Torremans, Londres, Sweet & Maxwell, 2000, 17.
- Tamaro, N., « Propriété du code civil et droits d'auteur » dans *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Les Éditions Yvon Blais Inc., 1991, 153.
- Tocups, N.M. et O'Connell, R.J., « Proprietary Right Trademark and trade dress protection for computer software » (1997) 10 *Computer Law* 171.
- Turner, M., « Do the Old Legal Categories Fit the New Multimedia Products? A Multimedia CD-Rom as a Film » [1995] E.I.P.R.107.

## DOCUMENTS GOUVERNEMENTAUX

- Canada, Industrie Canada et Ministère du Patrimoine canadien, *Document de consultation sur les questions de droit d'auteur à l'ère numérique*, Hull, Direction générale de la politique du droit d'auteur, 2001, en ligne : Industrie Canada, <http://strategis.ic.gc.ca/SSGF/rp01099f.html>.
- Canada, Industrie Canada, *Profil de l'industrie canadienne du multimédia* par S. Dion (2001), en ligne : Industrie Canada, <http://www.strategis.ic.gc.ca/SSGF/it05631f.html>.

Industrie Canada, *Protection des bases de données en droit canadien* par R. Howell, (1998), en ligne : Industrie Canada, <http://strategis.ic.gc.ca/SSGF/ip01045f.html>.

Canada, Industrie Canada, Comité consultatif sur l'autoroute de l'information, *Le droit d'auteur et l'autoroute de l'information*, Rapport final du Sous-comité sur le droit d'auteur, Ottawa, mars 1995.

États-Unis, *White Paper- Intellectual Property and the National Information Infrastructure* par A. Lehman, Washington D.C., Report of the working group in Intellectual Property Rights, September 1995.

Livre vert de la Commission des Communautés européennes, *Le droit d'auteur et les droits voisins dans la société de l'information*, COM(95) 382 final, juillet 1995.

Canada, Industrie Canada, *Étude sur les nouveaux médias et le droit d'auteur*, (Document d'étude) par NGL Le Groupe Nordicité Ltée., Ottawa, Le Groupe Nordicité, 1994.

France, Ministère de la culture et de la francophonie, *Industries culturelles et nouvelles techniques*, Paris, 1994 (Président : Pierre Sirinelli).

Gouvernement du Canada, *De Gutenberg à Télidon*, Livre blanc sur le droit d'auteur, Ottawa, Approvisionnement et Services Canada, 1987.

Canada, Comité permanent des communications et de la culture sur la révision du droit d'auteur, *Une charte des droits des créateurs et créatrices : Rapport du Sous-comité du Comité permanent des communications et de la culture sur la révision du droit d'auteur*, Ottawa, Approvisionnement et Services Canada, 1985.

États-Unis, *Final Report of the National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works*, Washington, Library of Congress, 1978.