

Conclusion

Formidable instrument de diffusion et de traitement de l'information, l'Internet a logiquement rencontré sur sa route les impératifs de la propriété intellectuelle. Cette rencontre n'a pas été si conflictuelle qu'on le laisse parfois entendre, et la propriété intellectuelle a su faire valoir ses exigences dans l'univers numérique. Mieux, cette confrontation a été fructueuse dans de nombreux cas, obligeant le droit des créations immatérielles à se moderniser et favorisant la constitution du droit du commerce électronique et des réseaux.

109

Après une première phase de reconnaissance et d'apprivoisement mutuel, nous entrons désormais dans une seconde période moins spectaculaire mais tout aussi cruciale. L'enjeu de cette deuxième étape ? Stabiliser les concepts et les objets juridiques émergents (comme les noms de domaine), légiférer nationalement et internationalement sur les quelques aspects qui nécessitent une telle intervention et — enfin — effectuer certains choix

politiques et juridiques fondamentaux dont dépendra l'avenir des droits intellectuels et de l'économie de l'information.

110 Plusieurs éléments semblent d'ores et déjà acquis dont il va falloir tenir compte pour l'orientation des choses et la réflexion juridique durant la prochaine décennie. En premier lieu, nous savons aujourd'hui que les droits intellectuels classiques (droits d'auteur, brevets, marques, dessins ou modèles) ont vocation à s'appliquer — sous réserve de quelques modalités spécifiques — aux activités en ligne. Ensuite, nous pouvons prédire sans risque de nous tromper que des mesures techniques de protection des droits vont se développer, à l'initiative des titulaires de droits et des diffuseurs (en particulier dans les domaines sensibles comme la musique et l'image, mais aussi sans doute en matière d'édition de documents et de livres électroniques). De même, l'évolution économique des services en ligne va logiquement pousser au développement des services payants, donc à la rémunération de la diffusion de nombreux contenus. Enfin, l'attrait commercial de ces activités de commerce électronique va conduire à des affrontements fréquents entre firmes sur l'appropriation et l'exclusivité des nouvelles ressources techniques et informationnelles (bases de données, noms de domaine, procédés commerciaux innovants...).

Les règles de propriété intellectuelle vont donc être soumises à de fortes pressions. La question est de savoir comment elles s'adapteront à cet environnement changeant et conflictuel et si leurs équilibres fondateurs, entre droits privatifs et domaine public, entre droits moraux et droits patrimoniaux, entre objectifs économiques et ambitions culturelles, y résisteront.

Comme je l'ai souligné à diverses reprises, il me paraît important d'éviter certaines dérives possibles. Tout n'est pas juridiquement protégeable, à l'évidence, et il faut que dans une société d'information et de réseaux les espaces de liberté ne soient pas restreints au point de freiner l'innovation et la créativité. Trop de propriété intellectuelle s'appliquant à trop d'objets immatériels (même non originaux ou nouveaux) tuerait certainement la propriété intellectuelle. Celle-ci ne doit pas être l'instrument de protection universel, et s'il est légitime, dans certains cas, d'apporter une garantie juridique supplémentaire à des investissements ou aux résultats de certaines prestations immatérielles, il faut peut-être envisager de créer quelques dispositifs spécifiques (*sui generis*, comme disent les juristes) plutôt que d'essayer à toute force de faire entrer tous les « biens informationnels » dans le cadre contraignant de la propriété intellectuelle.

111

Mais il serait encore plus aventureux de céder à une certaine démagogie en remettant directement ou indirectement en cause la légitimité de la propriété intellectuelle à participer à la régulation des échanges économiques et culturels dans le cyberspace. Comme la démocratie, la propriété intellectuelle est, sous ses différentes facettes, le pire des systèmes juridiques applicables aux objets immatériels à l'exception des autres.

Tout d'abord, rappelons-nous que la propriété intellectuelle est un droit égalitaire qui n'accorde pas sa protection en fonction de la position économique des titulaires, mais au regard de leur seule contribution au progrès de la culture, des techniques ou des innovations commerciales. Entre deux acteurs économiques de taille différente se disputant le bénéfice d'une création, l'absence

de propriété intellectuelle avantagerait nécessairement le plus puissant financièrement et commercialement en lui permettant de la mettre en œuvre le premier et le plus largement, même s'il n'en est pas à l'origine. À l'inverse, la reconnaissance d'un droit d'auteur (ou mieux encore d'un droit de brevet, plus difficile à contourner) donnera au créateur le seul moyen de s'opposer (par le conflit ou par la négociation) au monopole économique d'une firme plus importante que lui. Une fois de plus, on peut dire – en paraphrasant Lacordaire – que c'est bien le droit (de propriété intellectuelle) qui libère et la liberté (du marché) qui asservit.

112 Il faut donc se méfier des fausses symétries entre liberté du citoyen internaute (légitimement inquiet des droits que lui opposent et que veulent lui faire payer les fournisseurs de contenus) et liberté économique du marché. Marginaliser la propriété intellectuelle dans les échanges numériques reviendrait surtout à accepter que l'unique régulation valable entre firmes dans le commerce électronique soit celle de la puissance économique et des intérêts commerciaux. Comme le dit si bien Larry Lessig, dans un système sans régulation juridique, c'est l'architecture technologique déterminée par les grands industriels (le « code » des logiciels et des serveurs) qui ferait seule la loi (*code is law*) en imposant aux utilisateurs certains modes de comportement et de relations.

Seule une gestion raisonnée mais déterminée des droits intellectuels peut donc prendre en compte, au-delà de la dimension économique, d'autres intérêts essentiels tels que la protection de la personne créatrice et du patrimoine culturel (au travers par exemple des droits moraux de l'auteur), le respect de la liberté privée (par le jeu des

exceptions au droit d'auteur) ou, encore, les impératifs supérieurs de la recherche et de la santé (au travers des exceptions – peu connues mais effectives – existant en matière de brevet). Plutôt que de mettre en avant quelques exemples d'abus manifestes de la propriété intellectuelle (pourtant peu nombreux et souvent sanctionnés par les tribunaux), il vaudrait mieux souligner que, dans la nouvelle économie du savoir et de l'information, la véritable « exception culturelle » réside dans la propriété intellectuelle et dans son harmonisation mondiale.

De même, sacrifier directement ou indirectement le respect des droits intellectuels pour favoriser les nouveaux modèles économiques de l'Internet fondés sur l'accès et la rémunération indirecte serait une décision de politique économique inconsidérée. Entre les bénéfices réguliers et avérés que la propriété intellectuelle procure depuis deux siècles à la croissance économique mondiale – en incitant les créateurs à innover et en leur permettant de s'assurer un juste retour sur les risques et les investissements qu'ils ont assumés – et les gains potentiels et encore très aléatoires de certaines formes novatrices de diffusion en ligne, il convient de ne pas sacrifier le réel au virtuel. Mais au contraire, de financer l'expérimentation et le développement des nouveaux modèles par les revenus récurrents des droits intellectuels existants. Comme la propriété intellectuelle est flexible et largement fondée sur le contrat, rien n'empêche les pionniers des nouveaux services numériques d'affranchir leurs clients de la plupart des contraintes des droits intellectuels : les pratiques liées aux logiciels libres en sont un bon exemple qui utilisent les principes mêmes du droit d'auteur (et pourquoi pas demain du droit des brevets ?)

pour imposer par voie de licence leur mode de diffusion et de développement ouvert.

En réalité, la préservation – moyennant certaines adaptations – de la propriété intellectuelle sur le Net n'est pas seulement un enjeu pour le commerce électronique et les usagers de l'Internet. Elle doit être aussi appréciée du point de vue social et économique général. Nous pensons (comme beaucoup mais contrairement à certains prophètes militants du monde virtuel) que le cyberspace n'est pas un espace en marge du monde physique, mais simplement son prolongement et son miroir. Dès lors qu'il n'y a pas de cloisonnement entre monde réel et « virtuel », il ne doit pas y avoir de décorrélation juridique entre le droit applicable aux activités physiques et celui applicable au cyberspace. Rapporté au sujet de ce livre, ce postulat signifie que les évolutions relatives à la propriété intellectuelle sur les réseaux numériques devront être compatibles avec les règles qui continueront à régir les droits intellectuels dans le monde réel et sur des supports analogiques (édition de livres et de journaux, diffusion cinématographique...). Une « propriété numérique » va sans doute se développer, mais elle ne pourra le faire efficacement que pour autant qu'elle restera compatible (« interopérable », diraient les informaticiens) avec les droits intellectuels du monde physique – c'est tout l'enjeu des litiges entre marques et noms de domaine.

Le détour par les réseaux numériques et le commerce électronique nous ramène donc au cœur du monde réel. Si ces nouveaux outils techniques et économiques perturbent l'application classique des règles de la propriété intellectuelle (comme de certaines autres normes juridiques), c'est qu'en réalité nos économies et nos sociétés

ont, dans leur ensemble, besoin de faire évoluer leurs instruments juridiques. Je ne crois pas que le droit de la propriété intellectuelle soit défaillant face aux nouvelles technologies de l'information, et j'espère avoir su montrer sa vitalité et sa réactivité. Mais les difficultés qu'il rencontre, les interrogations suscitées nous indiquent qu'il manque à notre civilisation postindustrielle un véritable « droit de l'information » qui définira le statut juridique des ressources immatérielles et qui unifiera l'ensemble des normes applicables aux activités d'information et de communication. La propriété intellectuelle ne peut pas, à elle seule, en tenir lieu, mais elle a vocation à y trouver sa place, aux côtés d'autres instruments juridiques (droits de la personnalité, droits économiques, prérogatives de puissance publique...) et à en constituer l'une des pierres angulaires. Nous ne ferons donc pas l'économie de cet exercice juridique fondamental dont les implications économiques, éthiques et politiques seront considérables. Et pour progresser dans cette voie constructive et ambitieuse, les questions de propriété intellectuelle nous offrent un excellent laboratoire et des sujets d'expérimentation fructueux. Sachons en faire émerger le bien commun.

ANNEXES

**Table
des références
Sigles
Glossaire
Bibliographie**

Table des références

1. JOHNSON, D.R., and POST, D., « Law and Borders – The Rise of Law in Cyberspace », 48 Stanford L. Rev. 1367 (1996), (http://www.cli.org/X0025_LBFIN.html).
2. Projet téléchargeable sur le site de l'Union européenne : <http://www.europa.eu.int>.
3. M. Matson, « Protection des œuvres numériques – Droit d'utilisation *versus* droit d'auteur », *Revue canadienne de l'IEEE*, été 1999.
4. Pierre Catala, « Le marché de l'information – Aspects juridiques », *Les Petites Affiches*, n° 3, 16 octobre 1995, p. 8.
5. J. Boyle, « A Politics of Intellectual Property : Environmentalism for the Net? », 47 Duke L. J 87, 1997.
6. J. P. Barlow, « The Economy of Ideas – A framework for patents and copyrights in the Digital Age. (Everything you know about intellectual property is wrong) », *Wired*, mars 1994.
7. E. Dyson, « Intellectual Value – A radical new way of looking at compensation for owners and creators in the Net-based economy », *Wired*, juillet 1995.
8. J. Rifkin, *La Civilisation de l'accès – La révolution de la nouvelle économie*, La Découverte, 2000.
9. Y. Poulet, « Quelques considérations sur le droit du cyberspace », conférence à l'Académie royale belge des sciences, 20 mars 1998.

118

Sigles

ARIN, *American Registry for Internet Numbers* : bureau d'enregistrement à but non lucratif, établi pour l'administration et l'enregistrement des adresses IP et des domaines des zones géographiques qui dépendaient auparavant de la gestion de Network Solutions, Inc. (InterNIC). Ces zones comprennent entre autres l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud, l'Afrique subsaharienne et la région Caraïbes.

ADPIC, *Accord sur les aspects des Droits de Propriété Intellectuelle touchant au Commerce* (sigle anglais : **TRIPS**) : volet « propriété intellectuelle » de l'accord de Marrakech (avril 1994) qui a institué l'Organisation Mondiale du Commerce.

AFNIC, Association Française pour le Nommage Internet en Coopération : organisme indépendant chargé d'attribuer les noms de domaine dans le sous-domaine national « .fr ».

APNIC, *Asia Pacific Network Information Center* : bureau d'enregistrement à but non lucratif, qui fournit des plages d'adresses IP et des domaines pour la région Asie-Pacifique.

CPI, Code de la Propriété Intellectuelle : regroupe l'ensemble des textes législatifs et réglementaires relatifs à la propriété intellectuelle.

ECMS, *Electronic Copyright Management Systems* : dénomination anglo-saxonne des systèmes électroniques de gestion et de protection des droits de propriété intellectuelle (autre sigle synonyme : **DRM**, *Digital Rights Management*).

GPL, *General Public Licence* : nom de la principale licence de diffusion des logiciels libres.

gTLD, domaines génériques (.com, .net, .org, .gov, .mil, .edu) auxquels vont s'ajouter de nouveaux domaines sélectionnés par l'ICANN en 2000 et opérationnels mi-2001 : .biz, .info, .pro, .museum, .aero, .name, .coop.

119

IANA, *Internet Assigned Numbers Authority* : ancienne organisation centrale de gestion de l'adressage et des noms de domaine de l'Internet. Son activité a été reprise par l'ICANN.

ICANN, *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* : association internationale en charge de la gestion mondiale des noms de domaine de l'Internet.

IETF, *Internet Engineering Task Force* : association internationale en charge de la préparation, de la publication et de l'adoption des standards techniques de l'Internet.

INPI, Institut National de la Propriété Industrielle : établissement public sous tutelle du ministère de l'Industrie, office national français délivrant les titres de propriété industrielle.

NTIC, Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

ANNEXES

OEB, Office Européen des Brevets : il a été créé par la Convention de Munich de 1973, dans la ville du même nom.

OHMI, Office de l'Harmonisation dans le Marché Intérieur : organisme communautaire, situé à Alicante, en charge de l'enregistrement des marques communautaires.

OMPI, Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle : organisation internationale spécialisée du système des Nations-Unies, dont le siège est à Genève.

RIPE NCC, Réseaux IP Européens *Network Coordination Center* : centre coordonnant l'attribution des adresses IP et des noms de domaine pour la zone Europe (siège à Amsterdam).

SDMI, *Secure Digital Music Initiative* : consortium industriel international ayant défini un modèle de protection électronique des droits d'auteur sur les Œuvres musicales numérisées.

SGBD, Système de Gestion de Bases de Données : logiciels applicatifs permettant de constituer et d'interroger des bases de données.

120

TLD, *Top Level Domain* : suffixe des noms de domaine.

Glossaire

Certaines de ces définitions empruntent à l'Abécédaire de la propriété industrielle consultable sur le site <http://www.cnapi.fr>

Adresse IP : adresse technique unique pour chaque ordinateur relié à l'Internet. À une adresse IP corresponde(nt) un (ou plusieurs) nom(s) de domaine désignant les sites Internet hébergés sur les serveurs correspondants.

Brevet (d'invention) : titre de propriété industrielle qui protège une innovation technologique nouvelle et inventive. Le brevet confère à son titulaire le droit d'interdire à tout tiers non autorisé la

reproduction de l'invention telle qu'elle est définie dans les revendications du brevet. La durée du monopole d'exploitation du brevet est de vingt ans au maximum.

Contrefaçon : toute atteinte à un droit exclusif de propriété intellectuelle (contrefaçon de droit d'auteur, de brevet, de marque, de dessin ou modèle). En France, la contrefaçon peut faire l'objet de sanctions civiles, mais aussi pénales.

Cookies : fichiers émis par certains sites Web de commerce électronique afin de laisser sur le disque dur de l'internaute une trace de son passage sur ce site. Ces fichiers, qui n'apparaissent pas aux utilisateurs, sont ensuite automatiquement collectés et reconnus lors de toute nouvelle connexion au même site, fournissant ainsi certaines informations sur la fréquence et les habitudes de consultation des internautes.

Copyright : littéralement droit de copie, dans un sens plus large, la législation sur le *copyright* est dans les pays de droit anglosaxon, dits de *common law*, par exemple aux Etats-Unis, en Grande-Bretagne ou pour partie au Canada, ce qui tient lieu de législation pour protéger les droits des auteurs.

121

Courrier électronique (ou messagerie électronique ou Mél ou « courriel », en anglais *e-mail*) : système d'échange de messages écrits entre ordinateurs, utilisé au sein d'un réseau local ou d'Internet. Chaque utilisateur de l'Internet peut utiliser une ou plusieurs adresses électroniques.

Cryptographie : ensemble de techniques mathématiques destinées à rendre inintelligible une donnée numérique et à ne permettre son déchiffrement qu'aux seules personnes possédant un élément secret (une « clé »). La cryptographie sert à assurer la confidentialité des messages transmis sur l'Internet, mais aussi à permettre l'authentification des utilisateurs des réseaux (notamment grâce aux méthodes de « signature électronique »).

Cyberespace (cyberspace) : terme inventé par le romancier William Gibson. Il désigne l'ensemble des mondes virtuels constitués par les réseaux informatiques mondiaux.

Droit d'auteur : droit de propriété intellectuelle dont la durée s'étend jusqu'à soixante-dix ans après la mort de l'auteur et qui s'acquiert sans

aucune formalité de dépôt, du seul fait de la création. Il confère à son titulaire un droit exclusif de reproduction et de représentation, tout en assurant le respect de l'œuvre par la sauvegarde du droit moral de l'auteur. Toute création artistique ou littéraire, quel qu'en soit le mérite, peut bénéficier d'une protection au titre du droit d'auteur, si elle est originale et porte la marque de la personnalité de son auteur. Les logiciels et les structures originales des bases de données sont également protégés par le droit d'auteur.

Extranet : voir Intranet.

Fournisseur d'accès à Internet ou FAI (en anglais, *provider*) : prestataire disposant d'une connexion permanente sur Internet et louant cet accès à ses clients. Souvent, le fournisseur d'accès propose également, à titre accessoire, des prestations d'hébergement.

FTP (*File Transfert Protocol*) : protocole standard de l'Internet permettant le téléchargement de fichiers numériques à partir d'un site en ligne.

122

Hypertexte (en anglais, *hypertext*) : texte auquel sont rattachées par un lien électronique des informations connexes situées dans d'autres documents que l'on peut afficher en cliquant sur le mot en hypertexte. Par extension, un système hypertexte est un logiciel capable d'afficher ce type de texte et d'assurer des parcours non linéaires. L'ensemble du *World Wide Web* (www) est organisé autour de cette logique de la « navigation » hypertexte.

Internet (I') : au sens strict, l'Internet désigne un mode d'interconnexion entre réseaux informatiques et correspond à la mise en œuvre du standard IP (*Internet Protocol*). Dans un sens plus large, on parle communément de l'Internet pour désigner l'ensemble des réseaux IP, interconnectés sur le plan mondial, auquel chaque internaute peut accéder. L'Internet est alors considéré comme le support technologique du cyberspace.

Internet Protocol (IP) : protocole de communication propre à l'Internet.

Intranet : réseau privé (établi entre les membres d'une même communauté : par exemple, les salariés d'une entreprise) et utili-

sant les technologies de l'Internet, et notamment du Web et de la messagerie. Un Intranet est techniquement un espace Web dont l'accès est limité – par des moyens de contrôle d'accès – aux membres du réseau. Dans un Intranet sécurisé, les liaisons entre les utilisateurs sur le réseau sont généralement chiffrées de manière à empêcher un tiers présent sur l'Internet d'en connaître le contenu. Lorsque cette technique est utilisée pour relier des personnes appartenant à plusieurs entités économiques distinctes (par exemple, les collaborateurs d'une entreprise et ceux de ses fournisseurs), on parle d'Extranet.

Licence : droit d'utilisation (ou d'exploitation) d'un titre de propriété industrielle concédé par le titulaire à un tiers dénommé « licencié », en général en contrepartie de redevances. Le concédant reste propriétaire du titre. La licence peut être exclusive (licencié unique) ou non exclusive, et doit être concédée pour une durée déterminée (souvent renouvelable). Par extension, il est d'usage dans le secteur des technologies de l'information de parler de « licence de logiciel » à propos des contrats par lesquels le titulaire des droits d'auteur sur un logiciel concède à un utilisateur final le droit d'utiliser le logiciel concerné.

Logiciel : programme informatique dont les instructions permettent de faire réaliser certaines fonctions par un ordinateur. Tout logiciel original est protégé par le droit d'auteur et des dispositions particulières s'y appliquant (en ce qui concerne notamment les droits des utilisateurs, le régime des copies et les droits des employeurs). Par ailleurs, certaines inventions technologiques contenues dans des logiciels peuvent faire parfois l'objet de brevet.

Logiciels libres (*Open Source, free software*) : variante particulière de développement et de diffusion des logiciels. Un logiciel libre est un logiciel dont le créateur accorde à tous la liberté d'accéder à son code source, de le copier, de le modifier en vue de son amélioration éventuelle et de le rediffuser. La diffusion d'un logiciel libre est toujours accompagnée d'une licence particulière fixant les conditions de son utilisation.

Marque : tout signe distinctif qui, apposé sur un produit ou accompagnant un service, permet de l'identifier et de le distinguer des produits ou services concurrents. La marque envisagée doit être disponible sur l'ensemble du territoire concerné, d'où la nécessité

de recherches d'antériorité préalables sérieuses, notamment parmi les marques, les dénominations et raisons sociales antérieures. En France, comme dans la plupart des pays, le droit à la marque s'acquiert par le dépôt et non par l'usage.

Modem : périphérique informatique permettant de connecter un ordinateur à un réseau via une ligne téléphonique.

Moteur de recherche : logiciel permettant de sélectionner des sites et de trouver des informations sur l'Internet à partir de mots-clés. Dans un ensemble aussi décentralisé que le Web, les moteurs de recherche sont des instruments indispensables.

Navigateur : logiciel de navigation permettant de se déplacer parmi les différents sites du Web (notamment en suivant les liens hypertextes), d'afficher des images, d'extraire et d'imprimer des fichiers. Le navigateur devient l'interface standard de la plupart des applications en réseau.

124 **Nom de domaine** : suite de caractères choisie par le responsable d'un site pour désigner celui-ci et pour y accéder. Les noms de domaine comportent toujours un suffixe dénommé *top level domain* (TLD). Le choix du nom de domaine est, en principe, laissé au libre choix de l'internaute, sous réserve que le nom qu'il veut choisir n'ait pas été déjà retenu précédemment par un autre utilisateur. Pour autant, de nombreux contentieux se sont développés entre marques enregistrées et noms de domaine. Il est donc prudent de pratiquer une recherche d'antériorité en matière de marques avant de demander la réservation d'un nom de domaine.

Office (de propriété industrielle) : organisme, généralement de droit public, auquel, dans chaque État ou territoire, la loi assigne la fonction de recueillir les demandes de titres de propriété industrielle (brevets, marques, dessins ou modèles...), de les traiter et de les délivrer. En France, l'office national est l'INPI (voir p.120).

Routeur : équipement destiné à acheminer des paquets de données dans un réseau.

Serveur : ordinateur relié à un réseau (type Internet) et sur lequel sont installés des logiciels ou des ensembles d'informations

accessibles aux utilisateurs du réseau (un site Web ou une base de données, par exemple).

Serveur *proxy* : serveurs connectés en permanence sur l'Internet et stockant des copies de pages Web consultées par les utilisateurs, afin d'accélérer le débit du réseau.

Site : serveur offrant des services particuliers d'hébergement d'applications (messagerie, Web, transfert de fichiers) et de diffusion en ligne d'informations. Par extension, on parle du site d'une entreprise pour désigner l'ensemble des pages d'information Web que cette entreprise rend accessibles en ligne sur l'Internet.

Téléchargement : copie sur un ordinateur personnel de fichiers (logiciels, images, etc.) se trouvant sur un serveur accessible via l'Internet.

Top Level Domain (TLD) : suffixe qui sert à distinguer les noms de domaine (par exemple .fr pour la France, .uk pour le Royaume-Uni, .com pour les entreprises commerciales...). Les TLD génériques (.com, .edu, .net, etc.) sont appelés « génériques » (gTLD).

Watermarking : système de marquage (généralement invisible) du contenu d'une image numérique, en vue de son identification sur le réseau. Le *watermarking*, comme les techniques de cryptologie, est l'une des technologies utilisables pour faciliter la protection des droits de propriété intellectuelle sur l'Internet.

Web (*World Wide Web*, www, 3w) : créé par des chercheurs du CERN, le Web est le service de l'Internet qui permet la consultation en ligne de pages multimédias destinées à l'information du public. C'est l'aspect le plus développé et le plus populaire de l'Internet en raison de son caractère multimédia (texte, son et image), de ses moteurs de recherche et du fait qu'il permet d'utiliser l'hypertexte.

Bibliographie

- BAILLY, Y., « La protection juridique des logiciels libres », note de recherche, université Robert Schuman, faculté de droit, de sciences politiques et de gestion, centre d'Études internationales de la propriété industrielle, 1998-1999.
- BARLOW, J. P., « The Economy of Ideas – A framework for patents and copyrights in the Digital Age. (Everything you know about intellectual property is wrong) », *Wired*, mars 1994.
- BOYLE, J., « A Politics of Intellectual Property : Environmentalism for the Net? », 47 *Duke L.J.* 87 (1997).
- BOYLE, J., *Shamans, Software, & Spleens – Law and the Construction of the Information Society*, Harvard University Press, 1996.
- MALLET-POUJOL, N., *La Création multimédia et le droit*, Litec, 2000.
- NATIONAL RESEARCH COUNCIL, *The Digital Dilemma – Intellectual Property in the Information Age*, National Academy Press, 2000.
- DYSON Esther, « Intellectual Value – A radical new way of looking at compensation for owners and creators in the Net-based economy », *Wired*, Juillet 1995.
- 126 HARDY, I., Trotter, *Project Looking Forward – Sketching the Future of Copyright in a Networked World*, Final Report for the US Copyright Office, May 1998.
- US PATENT AND TRADEMARK OFFICE, *Intellectual Property And The National Information Infrastructure – The Report Of The Working Group On Intellectual Property Rights*, 1995.
- JOHNSON, D.R., and POST, D., « Law and Borders – The Rise of Law in Cyberspace », 48 *Stanford L. Rev.* 1367 (1996), (http://www.cli.org/X0025_LBFIN.html).
- LESSIG, L., « The Law of the Horse : What Cyberlaw Might Teach » ; *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books, 1999.
- LUCAS, A., *Droit d'auteur et numérique*, Litec, 1998.
- LUCAS, A., « Aspects de droit international privé de la protection d'œuvres et d'objets de droits connexes transmis par réseaux numériques mondiaux », OMPI, Genève, 16-18 décembre 1998, doc. GCPIC/1.
- MACKAAY, E., « Les biens informationnels » in *Ordre juridique et ordre technologique*, « Cahiers STS (science-technologie-société) » du CNRS, 1986, pp. 134-151 ; « La propriété est-elle en voie d'extinction? », in Mackaay, E. (éd.), *Nouvelles*

- Technologies et propriété*, Montréal, Thémis/Paris, Litec, 1991, pp. 217-247.
- MATSON, M., « Protection des œuvres numériques – Droit d'utilisation versus droit d'auteur », *Revue canadienne de l'IEEE*, été 1999.
- OMPI, *La Gestion des noms et adresses de l'Internet : questions de propriété intellectuelle*, rapport final concernant le processus de consultations de l'OMPI sur les noms de domaine de l'Internet, 30 avril 1999 (<http://wipo2.wipo.int>).
- POULET, Y., « Quelques considérations sur le droit du cyberspace », conférence à l'Académie royale belge des sciences, 20 mars 1998.
- RIFKIN, J., *La Civilisation de l'accès – La révolution de la nouvelle économie*, La Découverte, 2000.
- SAMUELSON, P., « Does Information Really Want to Be Licensed ? », *The Journal of Electronic Publishing*, vol. 4, n° 3, mars 1999, (<http://www.press.umich.edu/jep/04-03/samuelson.html>).
- SAMUELSON, P., « Digital Media and the Law », *Communications of the ACM*, octobre 1991, v34 n10 p23 (6).
- FALQUE-PIERROTIN, I., *Internet et les réseaux numériques*, étude adoptée par l'assemblée générale du Conseil d'État le 2 juillet 1998, La Documentation française (<http://www.internet.gouv.fr/francais/textesref/rapce98/synthese.htm>).
- SFEZ, L., « Idéologie des nouvelles technologies : Internet et les ambassadeurs de la communication », *Le Monde diplomatique*, mars 1999, pp. 22-23.
- THOUMYRE, L., « Responsabilité des hébergeurs : détours et contours de l'obligation de vigilance (à propos de l'arrêt de la cour d'appel de Versailles du 8 juin 2000) », *Cahiers Lamy droit de l'informatique et des réseaux*, n° 127, juillet 2000, pp. 5-9.
- TRUDEL, P., *Droit du cyberspace*, Montréal, Thémis, 1997.
- WARUSFEL, B., « La gestion de l'Internet entre autorégulation et rivalités institutionnelles : un phénomène mondial à la recherche de son modèle de gouvernance », *Annuaire français des relations internationales*, Bruylant, n° 1, mars 2000 ; « Logiciels et brevets : adapter la propriété industrielle sans bouleverser les équilibres juridiques et technologiques, colloque Géostratégie du brevet et champ de bataille européen, Sénat, 14 septembre 2000 (<http://www.cncpi.fr/htdocs/pdf/war.pdf>).

Achevé d'imprimer en Février 2001
sur les presses de
l'Imprimerie Hérissey à Évreux
N° d'édition : FC 574501
N° d'impression : 89074
Dépôt légal : Février 2001