

Thème 13 : Quels sont les enjeux de l'économie numérique ?

Propriétés	Description
Intitulé court	Séquence sur le thème « Quels sont les enjeux de l'économie numérique ? »
Intitulé long	Les progrès observés ces dernières années dans le domaine de technologies de l'information et de la communication permettent d'envisager le développement de nouveaux produits et services. Ces innovations offrent de nouvelles opportunités de croissance pour les entreprises mais remettent aussi en cause des modèles de régulation antérieurs. Le développement de l'économie numérique revêt ainsi de multiples enjeux qu'il convient d'explorer pour en apprécier des opportunités conformes aux contraintes légales.
Date de publication	25/02/2012
Dernière modification	25/02/2012
Version	v 1.0
Présentation	Ce scénario pédagogique explore le thème 13 « Quels sont les enjeux de l'économie numérique ? » en proposant aux élèves une énigme et une mise en action d'équipes.
Formation concernée	Principes fondamentaux de l'économie et de la gestion
Public concerné	Classe de seconde
Matière	Principes fondamentaux de l'économie et de la gestion
Savoirs	Economie numérique, économie de la connaissance, droit d'auteur, propriété intellectuelle
Objectifs	Découvrir les changements induits par le développement de l'économie numérique, les dérives que ce développement occasionne mais aussi les opportunités qu'il fait naître.
Pré-requis	Rareté, Entreprise, valeur, rémunération, régulation, Coûts de production

Progression	Le travail commence par une énigme à résoudre en lien avec l'actualité, plus particulièrement sur les sites de téléchargement illégaux. Il invite ensuite les élèves à s'interroger sur les raisons du développement de cette offre illégale : comment des organisations se sont emparées d'une opportunité technologique pour développer une activité lucrative qui a profondément perturbé la notion de droits d'auteur. Un travail de recherche d'arguments puis de joute verbale permet de mettre en lumière les enjeux de l'économie numérique en matière de musique en ligne. Le travail s'achève en explorant des opportunités de développement d'activités légales en exploitant les potentialités de l'économie numérique.
Mots-clés	Economie numérique, économie de la connaissance, économie de l'abondance, droits de la propriété intellectuelle
Outils	Laboratoire informatique
Auteur	Jean-Christophe Duflanc
Relecteur	Alexandra Almimoff
Durée	8 heures en classe
Contenu	Dossier de l'élève / dossier enseignant (2 fichiers)

Thème 13 : Quels sont les enjeux de l'économie numérique ?

Les progrès observés ces dernières années dans le domaine de technologies de l'information et de la communication permettent d'envisager le développement de nouveaux produits et services. Ces innovations offrent de nouvelles opportunités de croissance pour les entreprises mais remettent aussi en cause des modèles de régulation antérieurs. Le développement de l'économie numérique revêt ainsi de multiples enjeux qu'il convient d'explorer pour en apprécier des opportunités conformes aux contraintes légales.

Eléments du programme :

Thème	Notions	Indications complémentaires
Quels sont les enjeux de l'économie numérique ?	Économie de la connaissance, Droits de la Propriété intellectuelle	À partir d'exemples choisis dans l'environnement direct des élèves, on montrera que le développement des technologies de l'information offre de nouvelles opportunités de croissance, tant en termes de nouveaux produits que d'organisation de l'activité économique. On étudiera en quoi l'économie numérique et l'Internet nécessitent une réponse adaptée à la question de la propriété intellectuelle (brevet, droit d'auteur).

Les notions découvertes par les élèves lors de ce scénario recourent, bien évidemment, celles du programme : « économie de la connaissance », « droits de la propriété intellectuelle ». Mais, pour les besoins du déroulement du fil conducteur de l'exploration, quelques contenus intermédiaires seront abordés : « économie numérique », « économie de l'abondance ».

Objectifs de compétence :

Les activités de découverte que vont mener les élèves, les amènent à développer certaines des compétences fondamentales qu'un élève de seconde doit acquérir en cours d'année :

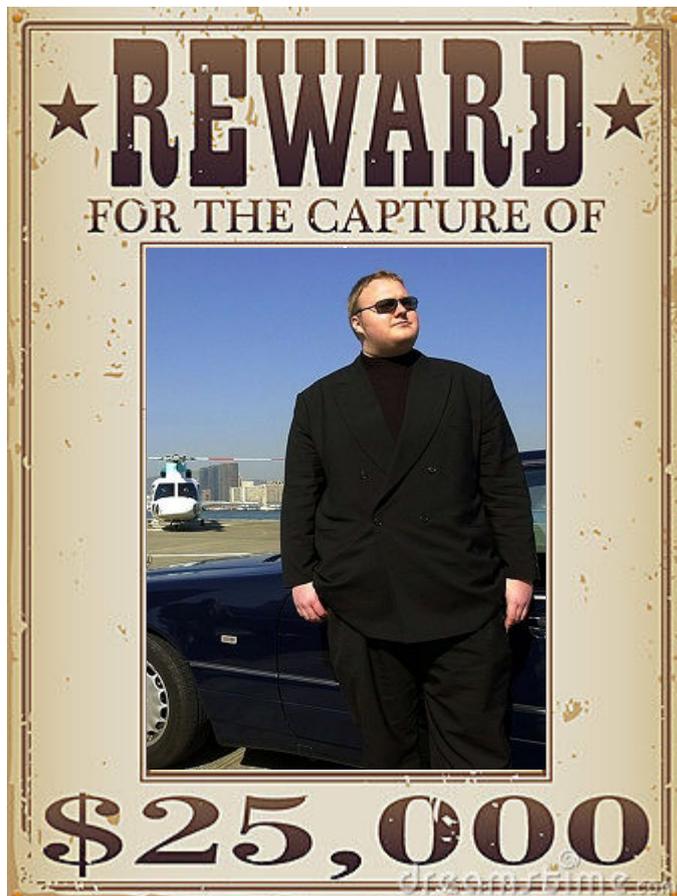
- prélever des informations dans un document vidéo ;
- restituer à l'oral des informations (formuler, écouter, confronter) ;
- rechercher des informations (recherche documentaire papier, numérique) ;
- restituer par écrit des informations (reformuler par écrit sans recopier) ;
- débattre (argumenter à l'oral) ;
- prendre des notes (formuler à l'écrit une compréhension orale) ;
- structurer une note écrite (argumenter, organiser une rédaction) ;
- exposer des arguments à l'oral ;
- synthétiser un propos (par des écrits courts sur un support diaporama).

Les compétences sont présentées dans l'ordre de leur convocation dans les activités-élèves.

Partie 1 : Mission impossible

Temps estimé : 1h de travail en classe.

Les services secrets ont besoin de vous pour résoudre une enquête délicate. Plusieurs équipes d'agents spéciaux sont sur l'affaire. L'investigation semble difficile. Relèverez-vous le défi ?



Les indices :

- Il a été condamné en 1998 pour la revente au détail de numéros de cartes bancaires.
- Il a créé son affaire en 2005

Vos missions prioritaires :

1. Trouver l'identité (ou les identités) de cet homme (nous l'appellerons Monsieur X dans la suite du document).

Kim Schmitz (né le 21 janvier 1974, Kiel, en Allemagne) alias Kim Dotcom, Kimble ou Kim Tim Jim Vestor est un autoproclamé « hacker » allemand — qui a aussi la nationalité finlandaise — et un homme d'affaires. Il est connu pour avoir été le PDG et propriétaire de Megaupload.

Le fondateur et patron de Megaupload, Kim Dotcom, a été arrêté en janvier 2012 par la police néo-zélandaise dans sa très luxueuse villa de la banlieue d'Auckland. Inculpé pour «conspiration de racket», «conspiration de violation de copyright» et «conspiration de blanchiment d'argent», il encourt vingt ans de prison et pourrait être bientôt extradé aux Etats-Unis, d'où le FBI a demandé son interpellation.

2. Reconstituer sa biographie depuis 2005

Enregistre "Vestor Limited", une société d'investissement, à l'aide de faux documents au nom d'un proche parent.
Création de MegaUpload.

Google envoie une lettre au MegaUpload afin de rompre le partenariat AdSense en raison de la présence de matériel protégé par le droit d'auteur sur MegaUpload.com
Juin - Les services de MegaUpload sont bloqués par le gouvernement malaisien en raison des violations de copyright.

5 janvier - actes d'accusation déposés aux États-Unis contre Schmitz et six de ses associés présumés sur des accusations criminelles d'infraction du droit d'auteur

2005

2005

Loue un bureau à Hong Kong pour la modique somme de 12 800 \$ par jour.

2007

2010

Kim se déplace avec sa famille en Nouvelle-Zélande. Il acquiert une demeure de 24 millions de dollars en dehors d'Auckland.
Investit 10 millions de dollars dans des obligations gouvernementales.

2010

2010

Juillet - Megaupload et plusieurs autres sites de partage de fichiers sont bloqués en Inde après que des copies illégales de 2011 Singham film sont découvertes sur les sites.

2011

Décembre - MegaUpload publie "The Mega Song" une vidéo de promotion réalisée par Kanye West, Will.i.am, P. Diddy, Alicia Keys, Kim Kardashian, Jamie Foxx et d'autres.
Rapidement retirée.

2012

2012

19 janvier - Le département américain de la Justice coupe le site MegaUpload, Les autorités néo-zélandaises arrêtent Dotcom et trois autres personnes à Auckland.

Partie 2 : D'une vraie opportunité à l'illégalité : les raisons du conflit

Temps estimé : 2h de travail en classe, avec un temps de travail hors-classe.

L'arrestation de notre homme a conduit à un véritable déferlement d'articles de presse, de discussions sur les forums et réseaux sociaux, d'actions de protestation diverses (cf. les Anonymous). Pro-téléchargement et anti-téléchargement s'opposent violemment.

Vous décidez de comprendre comment on en est arrivé à des prises de position si radicales.

Pour ce faire, vous vous rendez à une conférence de Benjamin Bayart sur l'économie numérique :

- http://www.youtube.com/watch?v=9GrPSt16WIE&feature=player_embedded#!

Le visionnage des vidéos peut être réalisé en laboratoire informatique de façon individuelle (avec casque) ou de façon collective à partir d'une vidéo-projection. Ce travail s'accompagne d'une prise de notes. Le professeur pourra, selon le niveau de compétence en termes d'autonomie d'écriture, laisser le groupe-élèves prendre "librement" ses notes dans un cahier de travail (ou feuillet de brouillon prévu à cet effet), ou alors préparer un "guide d'accompagnement" avec quelques questions ou mention de quelques points clés pour attirer l'attention des élèves sur des éléments essentiels de l'extrait vidéo. Il est important que l'élève relève les informations importantes pour qu'il soit acteur lors de la synthèse menant à la construction d'un schéma récapitulatif.

Un temps d'échange en groupe est ensuite nécessaire afin de mutualiser toutes les compréhensions et ainsi de compiler l'ensemble des éléments nécessaires aux réponses des questions (1, 2, 3, 4 et 5).

Après ce temps d'échange, l'enseignant réalise une synthèse orale en s'appuyant sur les éléments rapportés par les élèves (7), lors de la séance suivante.

1. Qui est Benjamin Bayart ?

Benjamin Bayart, né le 24 octobre 1973, est expert en télécommunications et président de French Data Network, le plus ancien fournisseur d'accès à Internet en France encore en exercice.

Militant pour les libertés fondamentales dans la société de l'information par la neutralité du net et le logiciel libre, ses prises de positions en ont fait une personnalité remarquée de l'Internet français. (Source Wikipedia.org)

2. Résumez ses propos.

La question du droit d'auteur commence à partir du moment où il y a une œuvre de l'esprit. Jusqu'à il y a peu de temps, les œuvres de l'esprit étaient fixées sur un support dont on faisait commerce (livre, dvd, ...). Le fabricant fait commerce de l'objet moyennant un pourcentage pour l'auteur. Il s'agit donc d'une protection de l'artiste contre les personnes qui font commerce de sa création.

L'industrie du droit d'auteur est ennuyée car les modes de diffusion des œuvres ont évolué. On est passé d'une économie de rareté (la cession d'un bien me prive de ce

bien : économie des biens matériels) à une économie d'abondance (je peux céder un bien en le répliquant gratuitement et sans m'en départir moi-même : économie de l'abondance). Sur Internet, le coût de production marginal est nul : le coût de production d'un exemplaire supplémentaire est nul. L'offre est illimitée, la demande est limitée. De ce fait, le prix devrait être nul. Mais quid du pourcentage prévu pour l'auteur ?

Ce problème existe pour de nombreuses activités : production musicale, cinématographique, presse, ...

3. En quoi Monsieur X a-t-il su saisir les opportunités que lui offrait l'économie numérique ?

Kim Dotcom a exploité les ressources de l'économie de l'abondance pour développer sa propre activité. Il a professionnalisé une activité de duplication et de partage de fichiers en ligne pour lesquels il n'avait besoin que de très peu de ressources (quelques serveurs informatiques, quelques achats de films ou musique éventuels, etc ...).

4. Déterminer les principales sources de revenus de Monsieur X.

Les revenus de Megaupload provenaient de la publicité, ainsi que d'abonnements payants vendus aux internautes souhaitant télécharger plus rapidement.

Fréquenté par 50 millions de personnes par jour, le site de téléchargement gratuit Megaupload était un des sites les plus fréquentés de la planète. Tout un chacun pouvait avoir accès à ses séries télévisées préférées, des films, jeux et autres, soit gratuitement soit en payant avec un compte dit « premium » pour avoir accès à un plus grand nombre de fichiers.

Megaupload générait des revenus conséquents grâce à l'abonnement premium (150 millions en 7 ans), mais aussi par des publicités qui s'affichent à chaque fois que l'internaute clique sur un lien (estimés à 25 millions de dollars).

Vous vous êtes ensuite procuré l'interview d'artistes qui s'expriment sur les évolutions de leur métier induites par l'économie numérique :

- <http://www.europeenimages.net/action-afficherAccueil-film-1154.html>

5. Résumez les propos des artistes interrogés

La guerre des droits d'auteur est déclarée. Deux artistes sont interrogés sur cette question : Benoît Peeters, scénariste de bandes dessinées, et Jonathan Worth, photographe.

Benoît Peeters a constaté que ses créations étaient en ligne sur certains sites de partage de fichiers. Il pense que les jeunes qui téléchargent confondent l'abus que font certaines entreprises (les « Majors » par exemple) du droit d'auteur et l'absolue nécessité pour l'artiste de vivre de son œuvre. Cet acte de « piratage » qui se défendrait en se justifiant comme un acte contestataire, met à mal la création artistique. Tout artiste a le droit d'être payé de son travail.

Benoît Peeters ne pense pas qu'il soit nécessaire de prévoir une solution répressive, mais qu'il est en revanche nécessaire de prévoir un cadre légal. Il propose le

développement d'une offre légale associée à paiement à l'acte sur la circulation des œuvres (paiement sur les flux).

Jonathan Worth, photographe, utilise beaucoup Internet pour promouvoir son travail. Il détruit ses créations originales pour garantir la rareté des œuvres ce qui en fait la valeur. Il combine toutefois les créations originales avec une diffusion massive et légale des images sur Internet (à condition que son nom soit toujours mentionné).

6. Trouvez ce que reproche la justice américaine à Monsieur X.

Le manque à gagner pour l'industrie du cinéma est estimé par la justice américaine à environ 500 millions de dollars. Les revenus générés par Megaupload sont jugés illégaux car le site ne reversait rien aux ayants droits. Ainsi, le FBI et le "ministère" de la Justice américain estiment qu'il s'agit de l'une des plus « grandes affaires de violation de droits d'auteur jamais traitées aux Etats-Unis ».

7. Pour la séance suivante, recherchez des définitions pour les termes suivants :

Le professeur pourra, s'il trouve cela nécessaire et toujours en fonction des capacités de son groupe d'élève, cadrer la recherche d'information. Puisqu'il s'agit d'une recherche personnelle hors temps scolaire, il peut être utile de signaler aux élèves des sites internet pertinents pour éviter qu'ils ne se perdent dans l'immensité de l'Internet. Autre possibilité : la recherche peut être exclusivement "hors-internet". Le professeur peut imposer la recherche dans un dictionnaire, ou une encyclopédie, en recommandant l'utilisation du CDI. Cette dernière option est aussi une façon de travailler sur l'économie numérique, en rappelant que d'autres média existent...

- **Droit d'auteur**

Le droit d'auteur est l'ensemble des prérogatives exclusives dont dispose un auteur (ou un groupe de co-auteurs) sur ses œuvres de l'esprit originales.

Il se divise en deux branches :

- le droit moral, qui reconnaît à l'auteur la paternité de l'œuvre et qui vise aussi le respect de l'intégrité de l'œuvre ;
- les droits patrimoniaux, qui confèrent un monopole d'exploitation économique sur l'œuvre, pour une durée variable (selon les pays ou cas) au terme de laquelle l'œuvre entre dans le « domaine public ».

- **Economie de l'abondance**

L'économie de l'abondance est un modèle économique hypothétique dans lequel tout ou partie des biens, services et informations sont gratuits ou pratiquement gratuits. Le développement des TIC favorise, dans une certaine mesure, le développement de cette économie puisque certains produits numériques peuvent être répliqués et diffusés gratuitement sans que celui qui transmet le produit ne soit dépossédé lui-même du produit.

- **Economie de la rareté**

L'économie peut être présentée comme la lutte contre la rareté. Cette présentation renvoie au premier thème de l'année. La rareté des ressources veut dire que les ressources sont limitées, qu'elles imposent des choix de production mais également d'affectation des ressources.

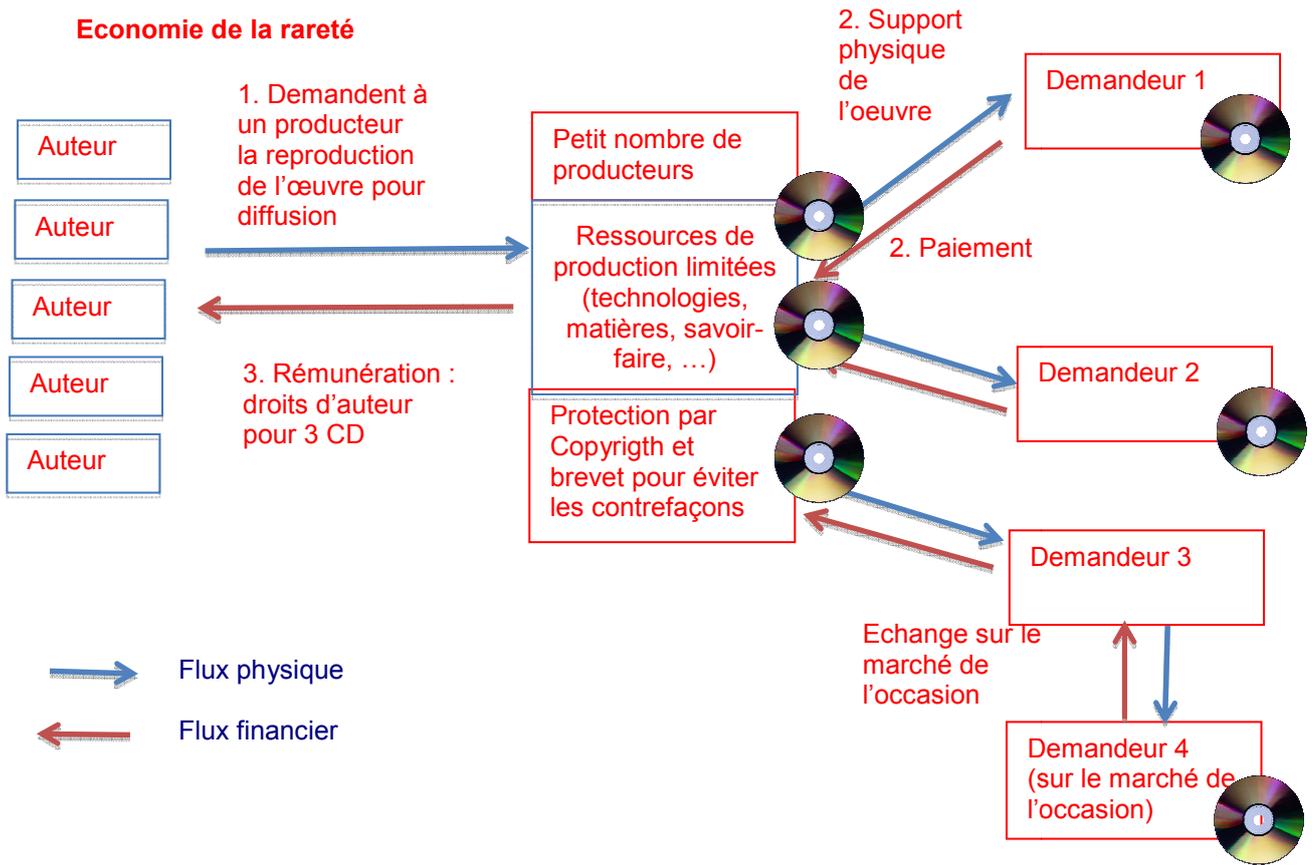
- **Economie numérique**

Le terme « économie numérique » tente de conceptualiser le secteur des activités économiques liées au numérique. L'économie du numérique renvoie à l'ensemble des activités économiques de production, d'intermédiation et de consommation de biens et de services de nature informationnelles, numérisées et donc reproductibles ou transmissibles à des coûts souvent presque nuls. Les principales caractéristiques de ces biens et services sont identifiées à partir des spécificités de la demande (effets de réseau analysés comme des effets externes positifs rendant l'usage d'un réseau d'autant plus attractif que les utilisateurs sont nombreux, par exemple réseaux sociaux) et des spécificités de l'offre (par l'existence d'économies d'échelle importantes, coût de reproduction d'un logiciel, d'un DVD ou tout autre production sous un format numérique). Pour l'industrie du numérique, ces biens et services en réseau ajoutent la caractéristique d'être numérisables. Par ailleurs, l'économie numérique est l'objet d'enjeux particuliers liés au choix de standardisation et/ou de mise en compatibilité des réseaux en services. Ces chapitres permettent non seulement de poser les caractéristiques des biens et services numériques, ils posent également les clés de compréhension des chapitres suivants qui vont s'attacher à décrypter les principaux enjeux et mutations sur les marchés des biens et services en réseaux. En effet, l'essor des technologies numériques et de l'internet constitue pour certains acteurs des menaces et pour d'autres de nouvelles opportunités, autorise la mise en place de modèles de fixation de prix nouveaux, voire gratuits ou encore favorise le développement de services de nature informationnelle où l'activité principale consiste à produire, traiter, diffuser l'information.

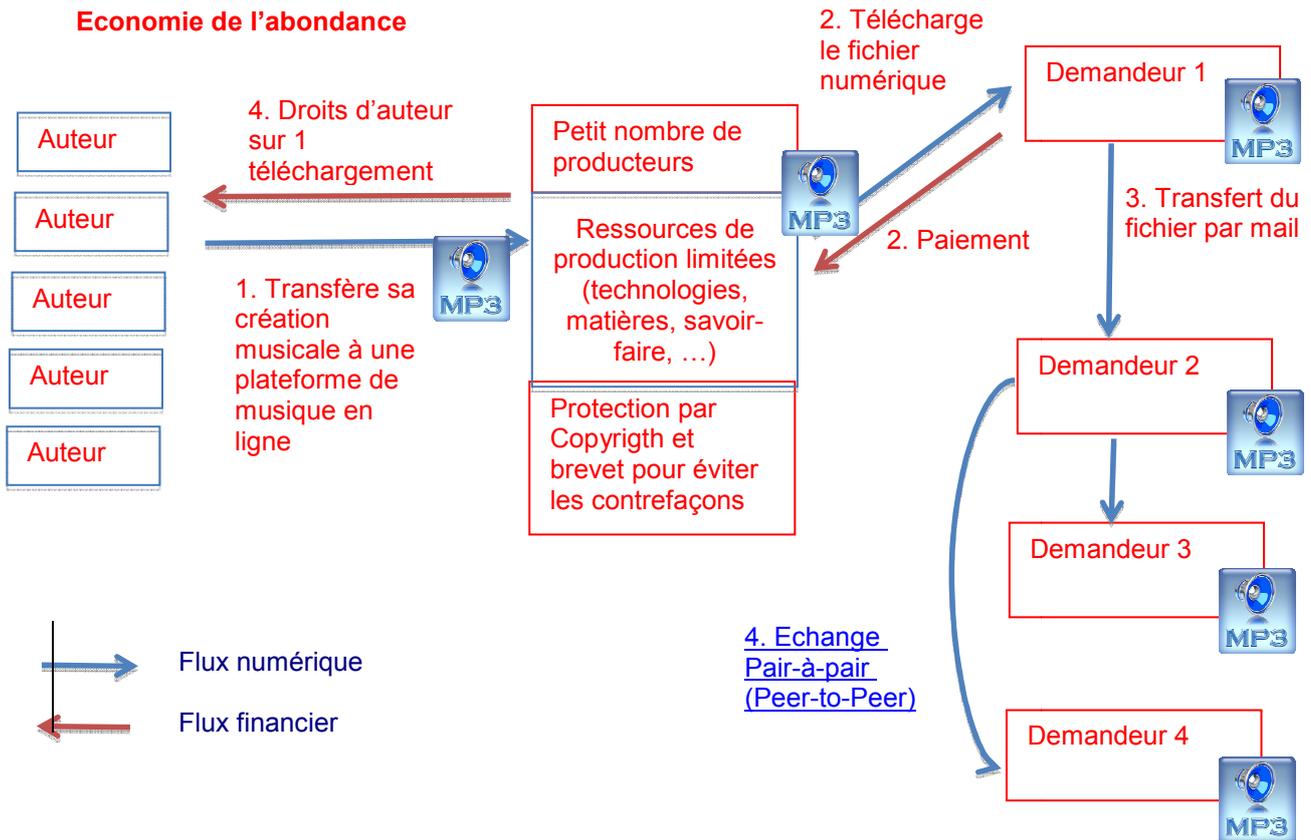
8. A partir des deux vidéos et de votre réflexion personnelle, proposez un schéma destiné à montrer comment l'économie numérique, en remplaçant l'économie de la rareté par l'économie de l'abondance, pose problème pour l'application des droits d'auteur.

Il est souhaitable de donner quelques consignes quant au vocabulaire à réinvestir dans le schéma. Les élèves sont associés à cette phase de réflexion. Le professeur animera la séance en suscitant chez ses élèves la "remontée" des éléments de réponses déjà exposés lors de la séance précédente et, normalement, inscrits dans le cahier-élève.

Economie de la rareté



Economie de l'abondance



Partie 3 : L'affaire se complique...

Temps estimé : 2h de travail en classe (préparation + restitution) ; ou préparation hors temps scolaire + 1h en classe

Notre homme envisage d'engager les meilleurs avocats de la planète... C'est-à-dire vous ! (vous savez décidément tout faire !!!).

Il vous demande de préparer sa défense en réunissant des éléments à décharge et en anticipant les éléments à charge qui risquent d'être développés par l'accusation.

Il est envisageable de demander une préparation d'arguments à partir des seules recherches des élèves. Les documents proposés ci-dessus ne seraient alors destinés qu'à un dépannage ou un élargissement de la réflexion en cas de difficulté, pour les élèves, de trouver des arguments contradictoires.

Le scénario présent comporte de nombreuses phases de travail sur poste informatique (le professeur peut choisir de laisser les documents du corpus à disposition sur l'espace partagé du réseau pédagogique). Le travail sur documents permet ici d'éviter une certaine monotonie. En outre, il est important que des compétences d'analyse de texte soient sollicitées, d'où la proposition du corpus de documents textuels.

Un travail préparatoire sur les différents types d'arguments peut être envisagé (cf. annexe 1). Ce document fait toutefois écho au programme de français de la classe de seconde (dans le cadre de l'étude de textes argumentatifs). Un travail en transversalité peut donc être envisagé.

La restitution pourra être organisée sous forme d'un jeu de rôle mettant en opposition deux équipes d'élève : l'accusation et la défense.

Une première recherche rapide vous a conduit aux documents suivants :

Document 1 : Radiohead : L'industrie du disque est responsable du piratage

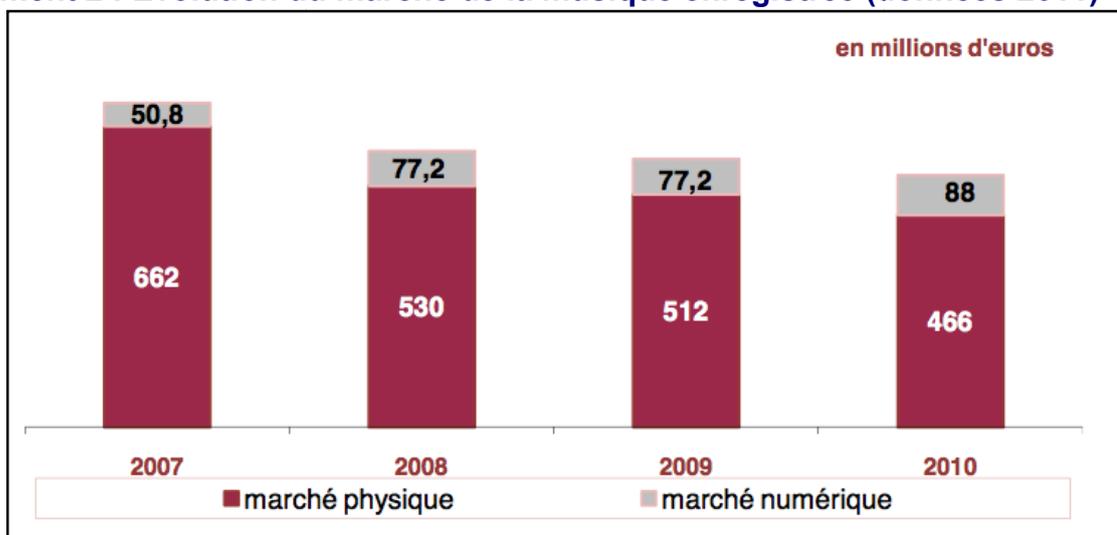
- Publié le : dimanche 24 janvier 2010

Radiohead n'a pas de problème avec le piratage de musique, et prétend que l'industrie du disque est responsable. Le guitariste, Ed O'Brien, accuse l'industrie de ne pas s'être adaptée au digital plus rapidement, et enfonce le clou, en disant que l'industrie du disque est seule responsable de la situation actuelle de la musique. 'J'ai un problème quand j'entends ' le piratage tue l'industrie, ça nous écartèle'. Je n'y crois pas du tout ... Les pirates n'achètent peut être pas les albums mais ils vont aux concerts, achètent des t-shirts etc... Le business a changé, il faut plus de sites vendeurs de musique, il faut baisser les prix pour être compétitifs avec le peer-to-peer. « C'est le problème des 10 dernières années, nous en sommes là car rien n'a été fait avant. »



Source : <http://musique.skytopic.org>

Document 2 : Evolution du marché de la musique enregistrée (données 2011)



- le marché numérique : 88.1 millions d'euros, en hausse de 14.1 %.
- le marché physique : 466.3 millions d'euros, en baisse de 8.9 %.

Document 3 : Bono contre le téléchargement illégal (Publié le 3 janvier 2010).

Le chanteur du groupe de rock irlandais U2 Bono a appelé dimanche à renforcer la lutte contre le téléchargement illégal sur internet de films et de musique, estimant que cette pratique nuit aux artistes.

«La seule chose qui protège les industries du cinéma et de la télévision du destin qu'ont connu la musique et les journaux est la taille des fichiers», écrit le chanteur dans une tribune publiée dans le New York Times.

«Vivre de la vente des places de concert et des ventes de T-shirts»

Or, souligne-t-il, le développement continu des bandes passantes laisse penser que dans «à peine quelques années on pourra télécharger une entière saison de (la série télévisée) «24 heures chrono» en 24 secondes».

«Une décennie de partage et de vol de fichiers musicaux a montré à l'évidence que ceux qui en souffrent sont les artistes (...), précisément les jeunes auteurs compositeurs de chansons qui ne peuvent pas vivre de la vente de places de concerts et des ventes de T-shirts», poursuit Bono.

«L'industrie la plus créative du monde»

Selon lui, les efforts mis en oeuvre par les Etats-Unis pour lutter contre la pornographie infantile sur Internet et ceux déployés par Pékin pour traquer les cyberdissidents démontrent qu'il est «parfaitement possible de suivre» le contenu circulant sur le web.

Peut-être les magnats du cinéma réussiront-ils là où les musiciens ont échoué et «mobiliser les Etats-Unis pour la défense de l'industrie la plus créative du monde», ajoute le rockeur irlandais.

Source : <http://www.france24.com>

Document 4 : MegaUpload : Elie Semoun contre le téléchargement illégal (Publié le 30 janvier 2012)

Elie Semoun n'est pas du genre à faire dans la langue de bois, alors quand on lui demande ce qu'il pense de la fermeture de MegaUpload, sa réponse ne se fait pas attendre : « Je trouve ça très bien », lance-t-il. « Les gens ne se rendent pas compte que c'est une manière de voler les artistes », explique-t-il avant de parler des dérives d'Internet.

Il revient alors sur un événement qui l'a particulièrement troublé la semaine dernière alors qu'il se produisait sur la scène du Trianon avec son nouveau spectacle Tranches de vie. « Une femme s'est mise à filmer mon spectacle. Je lui ai demandé d'arrêter. Le lendemain, elle a posté un commentaire désobligeant sur Twitter, ce qui a suscité une vive polémique. Les gens ne se rendent pas compte que c'est perturbant pour un artiste de voir quelqu'un vous filmer ou vous prendre en photo alors que vous êtes en train de jouer. »

« Ce n'est rien d'autre que du vol »

Elie Semoun, qui a toujours milité contre le téléchargement illégal, précise que ce n'est pas la première fois que ça lui arrive. « L'autre soir, Muriel Robin (sa metteur en scène, ndlr) est venue assister à mon spectacle. Elle s'est assise en plein milieu de la salle pour voir la réaction des spectateurs. Elle a été scandalisée de voir que les flashes crépitaient dans tous les sens. Ce n'est rien d'autre que du vol Et lorsque l'on dit des vérités, on passe pour des enfoirés. C'est le monde à l'envers », affirme-t-il scandalisé. « C'est comme si l'on venait manger dans leur frigo ».

Source : <http://www.francesoir.fr>

Document 5 : Jacques Attali répond aux artistes (extraits)

- Publié le 16 mars 2009 (pendant le débat à l'Assemblée sur le projet de loi Hadopi)

La loi Hadopi ne protège pas la culture mais les revenus de quelques entreprises. La gratuité des échanges sur le Net ouvre de formidables opportunités.

Bien des artistes ne semblent pas admettre que l'Internet leur ouvre de formidables potentialités créatrices, que le projet de loi dite Hadopi, qui vise à interdire le téléchargement gratuit, ne vise pas à les protéger, mais à réserver l'essentiel de la valeur produite à quelques entreprises, et qu'un autre système de rémunération, fondé sur la nature profonde de l'Internet, leur assurerait un meilleur revenu et une bien meilleure reconnaissance sociale, s'ils s'en emparent avant que ne s'y rallient les entreprises qui la combattent aujourd'hui.

1. Le commerce de la musique et du cinéma sur l'Internet obéit au même modèle économique qu'à la radio ou à la télévision.

Quand la radio est apparue, bien des artistes refusèrent d'y parler, ou de laisser leurs disques y passer, de peur de perdre des spectateurs pour leurs concerts. Puis ils comprirent que la gratuité de la radio créait de la demande pour leur musique. De même, la télévision, longtemps vue comme un ennemi du cinéma, en est aujourd'hui le premier agent de promotion. Et, comme la radio est une des premières sources de financement de la musique, la télévision est en France la première source de financement du cinéma. Radio et télévision ont même profondément influencé la nature du geste créateur.

La gratuité des échanges est aussi dans la nature de l'Internet, comme elle est dans celle de la radio et de la télévision. Plus rien n'empêchera les consommateurs d'échanger entre eux par email les millions, les milliards même, de fichiers musicaux ou de films dont ils disposent déjà. Rien ne les poussera à acheter davantage de CD, ni à payer le téléchargement de fichiers qui ne leur apportent aucune valeur ajoutée, artistique ou économique, par rapport au téléchargement gratuit. Pourtant, cette gratuité, légale ou non, n'empêchera pas la croissance économique planétaire, de la musique, du cinéma, des jeux vidéo et de tous les autres secteurs associés. Elle leur ouvrira même, au contraire, de formidables perspectives, artistiques et financières, comme la gratuité des livres, offerte par les bibliothèques, offre un formidable potentiel de développement à l'industrie du livre.

Cela ne signifie pas qu'il faille laisser ce domaine sans contrôle, en particulier sur la nature de ce qui y est diffusé: la gratuité ne supprime pas la nécessité de la règle, comme on le voit pour les services publics.

2. La gratuité d'un service pour le consommateur n'entraîne pas nécessairement celle du travail de celui qui le fournit.

Le fait qu'un produit ou un service soit gratuit pour les consommateurs ne signifie évidemment pas que celui qui le fabrique doit travailler gratuitement: par exemple, même si les soins des médecins à l'hôpital public sont gratuits, les médecins y sont payés. Les cours des professeurs de l'Education nationale sont gratuits, et les professeurs sont payés. L'écoute de la radio est gratuite, et ceux qui y travaillent sont payés, par la publicité et la redevance, c'est-à-dire par des recettes collectives.

Et comme les auteurs de livres (et les libraires) sont évidemment rémunérés, et doivent continuer de l'être, les auteurs et interprètes de musiques ou de films doivent évidemment l'être, même quand la technologie impose la gratuité. En particulier, ils doivent être rémunérés pour l'usage de leur œuvre sur le Net, comme ils le sont à la radio, par des droits d'auteurs répartis à partir d'une ressource globale, collectée auprès des principaux bénéficiaires du téléchargement, les fournisseurs d'accès à Internet, et distribuée ensuite par des sociétés dont les artistes doivent être les maîtres.

3. Le projet de loi actuel ne vise qu'à freiner le développement d'Internet pour préserver le profit des majors.

Contrairement à ce que beaucoup soutiennent, les consommateurs n'ont rien à gagner à ce texte: les peines de prison pour contrefaçon numérique prévues par les textes antérieurement en vigueur continueront de s'appliquer au pénal, en plus des sanctions nouvelles prévues par la loi Hadopi; la Cnil précise même, dans son avis sur ce projet de loi, que «sur la base de procès-verbaux constatant un même fait, la mise à disposition sur internet d'œuvres protégées par les droits d'auteur, les SPRD et les organismes de défense professionnelle pourront librement choisir de saisir l'Hadopi (...), le juge civil (...), le juge pénal». (...)

De même, les artistes, sans cesse mis en avant dans les débats, ne bénéficieront pas non plus de cette loi et les débats l'ont bien montré: tous les amendements proposés, même ceux venus de l'UMP, ont été refusés quand ils prévoyaient d'améliorer la rémunération des auteurs et interprètes (1). Comme si les artistes étaient des mineurs; comme si seuls leurs producteurs savaient utiliser l'argent public, si généreusement laissé dans leurs caisses par des crédits d'impôts ou par d'autres mécanismes. (...)

Jacques Attali, Source : www.slate.fr

Jacques Attali est un des fondateurs de Slate.fr. Il en préside le conseil de surveillance. Economiste, écrivain, éditorialiste à l'Express, Président de PlaNet Finance. Il est l'auteur de nombreux essais, biographies, pièces de théâtre et romans.

A partir des idées trouvées dans les documents précédents et de recherches complémentaires, il vous est demandé de préparer des arguments. Vous vous efforcerez de faire varier la nature de ces arguments pour donner davantage de force à votre argumentation (cf. annexe méthodologique n°1).

Annexe 1 : Quelques repères sur les arguments (à destination des professeurs)

Une argumentation est composée d'une conclusion et d'un ou plusieurs "éléments de preuve", que l'on appelle des prémisses ou des arguments, et qui constituent des raisons d'accepter cette conclusion. L'argumentation désigne également l'échange discursif effectif par lequel des interlocuteurs tentent de défendre une position ou de faire accepter un point de vue. Plus largement, l'argumentation est un champ d'études à la fois descriptif et critique qui s'intéresse à la mise en forme des arguments (oralement ou par écrit) en vue, notamment, de la persuasion d'un auditoire

Les familles d'arguments :

Le terme d'argument désigne à la fois le contenu de l'argument (opinions elles-mêmes) et le contenant (moule argumentatif qui donne sa forme à la thèse proposée).

- Les arguments qui s'appuient sur une autorité :

Nous sommes en général convaincus par des arguments avancés par des personnes que nous estimons fiables (nous ne pouvons pas tout contrôler). Cette autorité inspire confiance parce qu'elle « sait », ou qu'elle est « compétente » ou a « l'expérience ».

- Ceux qui font appel à des présupposés communs : arguments de communauté :

La famille des arguments de communauté fait appel à des croyances ou à des valeurs partagées par l'auditoire. Par exemple, « voler, c'est mal ».

- Ceux qui consistent à présenter, à cadrer le réel d'une certaine façon :

Les arguments de cadrage consistent à présenter le réel d'un certain point de vue, en amplifiant par exemple certains aspects et en minorant d'autres, afin de faire ressortir la légitimité d'une opinion.

- Ceux qui convoquent à une analogie :

Les arguments d'analogie mettent en œuvre des figures classiques ou la métaphore en les dotant d'une portée argumentative. L'argument d'analogie consiste à établir entre deux zones du réel jusque-là disjointes une correspondance qui va permettre de transférer à l'une les qualités reconnues à l'autre.

D'après « L'argumentation dans la communication »,
Philippe BRETON, Ed. La découverte, janvier 2006

Partie 4: Pour la musique, point de salut ?

Temps estimé : deux fois 1h de travail en classe ; ou 1h de travail en classe suivi d'une préparation hors-classe.

Désormais, c'est décidé, votre équipe d'agents spéciaux n'écouterà plus de musique qu'en toute légalité. Pour autant, vos salaires sont bien maigres. **N'y a-t-il donc aucun moyen de continuer à égayer gratuitement votre quotidien ?**

Le travail suivant s'apparente à une « découverte dialoguée ». Il s'agit pour le professeur d'animer la séance et de susciter la réflexion des élèves, au besoin en leur glissant des pistes (cf. annexe 2).

La trace écrite pourra être le fruit d'une « prise de note assistée », c'est à dire une reformulation multiple des idées importantes par le professeur... jusqu'à ce que l'élève ait une trace écrite de la parole dans son cahier. La prise de note est loin d'être une compétence acquise en seconde. C'est à travailler avec les élèves tout au long des années lycéennes, et à commencer avec précaution et aide dès la seconde.

1. Est-il possible d'écouter de la musique gratuitement sur Internet ?

Les élèves peuvent proposer des réponses diverses. Quelques exemples tirés de l'annexe 2 peuvent au besoin leur être proposés pour des recherches complémentaires en termes de fonctionnalités : Deezer, Spotify, MusicMe, Jamendo, Groveshark, Radionomy, Youtube, etc.

A partir des propositions, il convient d'attirer l'attention des élèves sur les services légaux ou illégaux.

2. Quelle est la valeur créée par chacun des sites ci-dessus ?

- Retrouver tous les morceaux musicaux que l'on souhaite (banque de données) ;
- Echanger avec d'autres auditeurs sur les musiques préférées ;
- Créer sa playlist ;
- Partager sa playlist ;
- Découvrir de nouveaux morceaux ou artistes à partir de suggestions ;
- Etc...

3. Comment gagnent-ils de l'argent ?

- Publicité ;
- Dons ;
- Licences d'utilisation commerciale ;
- Abonnement.

4. Le droit d'auteur est-il respecté dans toutes les solutions proposées sur Internet ?

Il est important de montrer que certaines solutions se réfugient derrière une absence de responsabilité quant aux contenus proposées. Ainsi Grooveshark ou Youtube sont des services légaux, mais le contenu, ajouté par les internautes, relève de la responsabilité de ceux qui le publient.

Annexe 2 : Document à destination des professeurs

05 février 2012 |

ACTUALITÉ Tech & Net RSS

La plate-forme Spotify avait déjà réduit son accès gratuit en mai. © AFP

Les alternatives à Deezer et Spotify

Les deux plates-formes ont limité l'accès à leurs titres sans abonnement. Le Point.fr dresse uneliste de quelques sites encore gratuits.

Le Point.fr - Publié le 08/06/2011 à 18:36 - Modifié le 09/06/2011 à 11:05



Depuis le 6 juin, Deezer propose un nouveau concept. Si l'internaute possède un compte gratuit, il peut écouter cinq heures de musique par mois au maximum, entrecoupées de publicités intempestives. S'il n'en a pas, son accès est limité à cinq titres. Au-delà de ces quotas, il ne reste plus qu'une solution

pour écouter de la musique de façon illimitée sur le site : payer cinq à dix euros par mois. Spotify avait déjà réduit son offre gratuite à dix heures par mois et cinq écoutes du même titre le 1er mai, afin de privilégier les comptes premium.

Est-il encore possible d'écouter légalement de la musique sans frais et sans limitation sur le Web ? La réponse est oui. Voici une liste, non exhaustive, de quelques sites d'écoute de musique gratuite en ligne.

MusicMe fonctionne sur le même principe que l'ancien modèle de Deezer. L'accès aux titres et aux radios est gratuit et illimité, mais le téléchargement est payant. Jiwa est un autre service de lecture en continu. L'internaute peut créer des playlists dont l'écoute est gratuite, sous réserve de posséder un compte. Pour les titres à la demande, il faut être membre premium.

Jamendo propose de la musique sous licence de libre diffusion de type Creative Commons. Les titres sont accessibles en streaming (écoute directe) ou en téléchargement. Les artistes, qui autorisent cette gratuité, peuvent être rémunérés grâce aux dons des utilisateurs ou à la vente de licences d'utilisation commerciale de leur musique.

Grooveshark permet également d'écouter des titres en ligne gratuitement et sans limitation. Son fonctionnement s'apparente à celui de YouTube : le service est légal, mais le contenu, ajouté par les internautes, relève de la responsabilité de ceux qui le publient.

Enfin, d'autres sites offrent des alternatives gratuites à l'écoute en ligne. Beezik, par exemple, permet de télécharger de la musique légalement et sans frais. Le site Radionomy propose par ailleurs d'écouter des radios en ligne mais aussi de créer sa propre webradio. Les utilisateurs choisissent des titres ainsi que des chroniques et émissions issues de radios déjà en ligne. Quant aux droits d'auteur et coûts de streaming, Radionomy les prend en charge.

Par SOPHIE PAMS

Partie 5 : Saurez-vous déjouer les pièges et saisir les opportunités de l'économie numérique ?

Temps estimé : trois fois 1h de travail en classe (1h pour le jeu + 1h pour l'évaluation + 1h pour les exposés) avec temps de préparation hors-classe en complément.

Une amie de votre équipe d'investigation vient d'écrire ce qui sera sans doute le tube de l'été prochain. Maintenant que vous êtes experts en la matière, elle vous demande de la conseiller pour éviter qu'elle ne soit privée de ses droits d'auteur.

Vous allez la conseiller directement sur le site suivant : <http://www.creatif-public.net/DEPN/>

Sur ce site, sélectionnez le module « Propriété littéraire et artistique : droits d'auteurs et droits voisins ».

Conseillez votre amie directement sur le site.

Le site proposé est un « jeu sérieux » en ligne. Les choix sont à réaliser directement sur le site. Le travail est progressif et guidé. Il faut compter 40 minutes pour mener l'intégralité du module.

La musique numérique, c'est mieux !?

Votre sens poussé du partage et du développement de l'économie de la connaissance vous pousse à conseiller à votre amie la mise en ligne, sur Internet, de son album.

Vous pouvez proposer les différents morceaux totalement gratuitement sur un site tel que [Jamendo](http://www.jamendo.com) ou sur une plateforme musicale avec paiement d'une somme modique (1,50 euros).

Rédigez un document dans lequel vous préciserez puis explicitez votre choix. Votre argumentation doit mobiliser les notions et idées qui ont été préalablement découvertes dans ce thème ou dans les autres thèmes de l'année (par exemple, rareté, création de valeur, opportunité...)

Ce travail demandé aux élèves peut constituer un support d'évaluation. Il permet au professeur de vérifier que les notions découvertes depuis le début du scénario, ont été comprises. Pour autant, l'activité n'est pas une "interrogation de connaissances".

Exemple de critères d'évaluation

FOND

Introduction

L'article comporte-t-il une bonne accroche ? L'introduction permet-elle de comprendre la problématique économique ?

Développement : présence des idées clés, par exemple :

Droit d'auteur, Libre circulation de la connaissance, Rétribution de l'auteur, Paternité de l'œuvre
Droits de suite, de repentir, ...

Conclusion

L'article présente-t-il une conclusion ? Pertinence de la conclusion

FORME

Effort de présentation, Illustrations pertinentes, Expression correcte, Orthographe

RESPECT DES CONSIGNES

Longueur de l'article (1 page), Absence de paraphrase, Réinvestissement des notions clés

Lassé de votre activité d'agent spécial, vous envisagez de vous tourner vers une nouvelle activité. Le marché des applications mobiles pour Smartphones a retenu votre attention.

1. Après une lecture du document 6, et en vous appuyant notamment sur les acquis du thème « Comment l'entreprise se lance-t-elle sur un nouveau marché ? », proposez, en équipe, un diaporama présentant votre projet d'entreprise, vos produits, les prix envisagés et leur justification, vos objectifs, les moyens qu'il faudra mobiliser pour les atteindre, ...

La demande adressée aux élèves doit être précisée à l'oral. L'objectif est une présentation orale de 5 minutes accompagnée d'un diaporama de 5 ou 6 diapositives par exemple.

Cette activité peut constituer la dernière évaluation du thème. Les critères d'évaluation peuvent porter sur l'oral (répartition du temps de parole entre les membres du groupe, conviction, qualité du vocabulaire, pertinence des propositions, originalité...) et sur le diaporama support (diapositives épurées, favorisant l'impact visuel, présence des idées clés, ...).

Des conseils méthodologiques sur la construction des diapositives devront, dans ce cas, être donnés au préalable.

FOCUS - Déjà près de 3 milliards de téléchargements ont été effectués sur la seule plateforme d'Apple. Avec 180 millions de smartphones vendus dans le monde, la demande ne fait qu'accroître. Et les sources de revenus sont estimées à 30 milliards de dollars d'ici 3 ans.

2009 aura indiscutablement été l'année des Smartphones. Environ 180 millions d'unités ont été vendues dans le monde en 2009. Une aubaine pour le marché des applications, censé équiper tous ces terminaux. D'après l'institut d'analyse Gartner, ce marché a engrangé l'an dernier, 4,2 milliards de dollars de chiffres d'affaires, aussi bien via les applications payantes que gratuites, qui génèrent des revenus publicitaires.

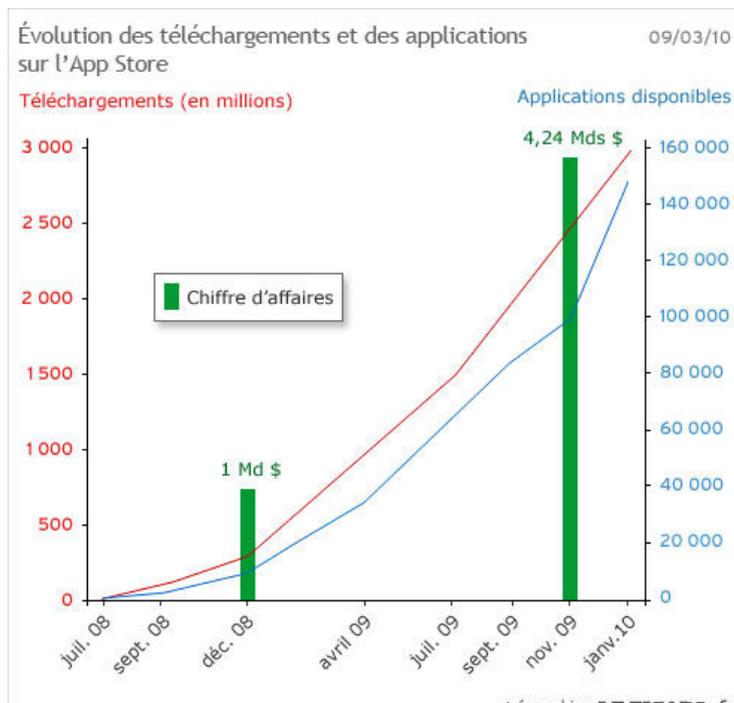
Pour le moment, cette industrie est littéralement dévorée par Apple à l'échelle mondiale. Sa plateforme, l'App Store, représente entre 97,5% et 99,4% du marché selon les études. Un succès qui fait écho à celui de l'iPhone, considéré comme le premier véritable smartphone à usage grand public, vendu à 25 millions d'exemplaires en 2009. L'iPod Touch, qui permet des téléchargements d'applications, est lui aussi un succès avec près de 20 millions d'unités écoulées depuis son lancement en 2007.

« Un coup de génie »

La firme à la pomme recense sur l'App Store plus de 28.000 développeurs qui ont fourni jusqu'ici 150.000 applications. Près de 3 milliards de téléchargements ont été effectués dans 77 pays. (...)

Chez Apple, le paiement est facilité : avec l'App Store, il suffit de se créer un compte iTunes et en 2 clics, c'est fait», explique Renaud Ménérat, directeur de l'agence de marketing mobile UserADgents.

Couplées à une offre abondante, ces facilités de paiement font de l'App Store une affaire rentable pour Apple. «Apple a eu un coup de génie. C'est la première société qui fait la promotion et qui vend des produits qu'elle n'a pas fabriqués, en profitant de l'intelligence collective. Elle n'a rien investi mais récolte 30% des revenus par application payante vendue, les 70% restant allant au développeur. Apple », explique Gilles Blanc, directeur d'étude chez Benchmark. (...)



Source : Apple

Infographie : LE FIGARO.fr
Damien Hypolite

Pour l'instant, les bénéfices sont relatifs. En décembre 2009, la firme californienne a encaissé 75 millions de dollars d'après les estimations de l'étude de gigaom.com. Une goutte d'eau à comparer aux 15,68 milliards de chiffre d'affaires total du premier trimestre 2009-2010, soit 5,2 milliards mensuels. «Mais Apple se base sur un potentiel de 60 millions d'utilisateurs d'iPhone dans le monde», explique Renaud Ménérat. Et les prévisions de l'Américain ne laissent pas de doute: Apple table sur un gain de 1,6 milliard de dollars en 2012. (...)

Près de 50 millions d'euros pour le marché français

Du côté français, ce marché est comme ailleurs entre les mains d'Apple. D'après userADgents, qui a réalisé une étude approfondie sur le sujet en février dernier, la firme à la pomme contrôle entre 90% et 95% de l'offre. La version française de l'App Store recense 79.976 apps dont 40% gratuites, alimentée par 23.942 développeurs.

	Catégorie	Total apps disponible	Prix moyen (en euros)	Application la plus vendue dans la catégorie
1	Jeux	19 161	0,97	Angry Birds
2	Divertissement	7 780	0,57	Aging Booth
3	Utilitaires	5 275	1,07	Congrès Fêtes
4	Livres numériques	4 723	1,30	L'anglais pour les nuls
5	Musique	4 363	1,17	Shazam Encore
6	Enseignement	4 254	1,87	Dictionnaire l'Internaute
7	Voyages	3 765	1,86	RATP Premium : métro et bus Paris
8	Style de vie	3 414	0,74	2000 courriers types
9	Sport	2 752	1,36	l'Équipe.fr
10	Productivité	2 634	1,68	Trucs et Astuces : les secrets de l'iPhone

Source : userADgents

Infographie : **LE FIGARO**.fr
Damien Hypolite

Pour les fournisseurs d'applications payantes, le marché français est estimé dans une fourchette de 30 à 50 millions d'euros en 2010. Le revenu moyen par développeur s'établirait à 2040 euros par mois (2800 dollars). «L'écosystème est rentable car avant, il fallait passer par l'opérateur qui prenait 50% des revenus», confirme Nicolas Bensignor, directeur de Playsoft, une agence spécialisée dans le développement d'applications. (...)

Un marché exposé à la piraterie

Seul inconvénient auquel les acteurs du marché doivent se préparer : la piraterie sur les applications payantes. D'après le site américain 24/7 Wall Street, cette dernière représente déjà un manque à gagner direct de 135 millions de dollars pour Apple et de 315 millions de dollars pour les développeurs. «Cela concerne pour le moment principalement les jeux», tempère Renaud Ménéral. Le phénomène, encore minoritaire, ne serait d'ailleurs pas mauvais signe d'après les analystes. «La piraterie est le pendant de toute économie qui marche bien», souligne Gilles Blanc.