

Hackathon

Rencontre professionnelle du Livre - Toulouse - 5 et 6 décembre 2022

Université Toulouse Capitole - amphi Maury
(org. Centre de droit des affaires - EPITOUL)



Le Hackathon : de quoi s'agit-il ?

Pourquoi ?

Pour dépasser les dangers de l'hyperspécialisation et apprendre à travailler ensemble

Notre éducation et nos modes de pensées nous ont appris à séparer et cloisonner les savoirs, non à les relier. Pour permettre à la posture transdisciplinaire de devenir plus éthique, nous devons nous pencher sur la division du travail scientifique et sur les moyens et opportunités de les connecter et les reconnecter.

En somme, il faut apprendre à travailler ensemble !

Les hackathons de la Ligue nous offrent un mode innovant de recherche transdisciplinaire. Edgar Morin expliquait récemment que l'hyperspécialisation empêche de voir le global, parce qu'elle fragmente et parcellise, parce qu'elle empêche de voir l'essentiel. Or les problèmes sont par nature essentiels et globaux !

Commençons par apprendre à parler le même langage...

Les concepts et notions des différentes disciplines ont souvent été façonnés de manière isolée et sans chercher de convergence. L'économiste parle des emplois artistiques, le sociologue parle du travail artistique et les deux concepts ne renvoient pas à la même chose... Quant au juriste, il ne s'intéresse ni à l'emploi, ni au travail, il concentre son attention sur le fruit de l'activité de création : l'œuvre de l'esprit.

Ce sont ces constats qui amènent aujourd'hui notre organisation syndicale à proposer ces nouvelles formes de rencontre. Ces manifestations originales sont l'occasion de réfléchir ensemble et collectivement aux statuts et droits des auteurs.

Le Hackathon : de quoi s'agit-il ?

Présentation de l'évènement

Contraction de « Hack » et de « Marathon », un « Hackathon » est un rassemblement de plusieurs professions qui, dans un laps de temps limité, élaborent des propositions et des applications innovantes sur un sujet précis. Un Hackathon est à l'origine une compétition de développement informatique, qui se décline depuis sous tous types de domaines. Ce type d'évènement permet de mettre en avant la créativité et les compétences des participants qui construisent un projet en équipe.

Pourquoi organiser un Hackathon ?

L'intérêt tout particulier de cette organisation est le rapprochement des idées et des acteurs de l'écosystème de la création.

Bien qu'ils sont tout aussi indispensables, nous avons pu observer que les événements habituellement organisés pour réunir des acteurs du milieu tels que les colloques, tables rondes ou conférences ont le désavantage de ne pas assez favoriser la synergie des pensées. Les sujets y sont exposés, mais rarement discutés ne favorisant alors pas une construction fondamentalement commune à l'ensemble des participants.

Les Hackathons sont un outil très intéressant qui permet aux acteurs de réfléchir ensemble sur un sujet et d'aboutir à une solution concertée et pratique. Il est fondamental pour l'aboutissement de solutions concrètes de convier aux différents ateliers des professionnels de l'écosystème de la création, qui souvent ont perdu l'habitude de travailler ensemble.

En outre, en s'invitant partout en régions, ces événements permettent de favoriser une dynamique nationale indispensable à l'écosystème de la création. Les Hackathons nous offrent une expérience intellectuelle et humaine inédite à l'origine de résultats concrets pour tous les acteurs de l'écosystème de la création.

Présentation des ateliers

Atelier 1.

Développement d'un outil de facturation numérique

Lors du précédent hackathon organisé à Rennes en février 2022, les participants ont entamé un travail de recherche autour de la mise en place d'un outil de facturation.

Ce projet a pour ambition d'apporter une réponse pratique à la problématique quotidienne vécue par les auteurs et autrices : il faut mettre en place un site internet très simple d'utilisation permettant aux auteurs et autrices de réaliser une facture pour leurs activités artistiques.

D'une part, il n'existe aucun outil de facturation adapté aux règles spécifiques des auteurs et autrices. D'autre part, la numérisation des factures sera bientôt obligatoire, nous devons anticiper et accompagner au mieux les auteurs et autrices qui seront bientôt tenus de se mettre à jour des obligations légales.

La valeur ajoutée de cet outil est qu'il sera construit par des professionnels pour des professionnels, il sera donc au plus près des réalités des métiers artistiques.

En plus de leur problématique de facturation, le site serait l'occasion d'expliquer aux auteurs et de leur fournir toutes les ressources pédagogiques nécessaires sur leur régime fiscal et social. Le site aura aussi vocation à informer les diffuseurs et à terme leur permettre de l'utiliser.

L'hackathon permettra de réunir une quarantaine de participants (informaticiens, auteurs et autrices, juristes, experts comptables) pendant 24 heures pour travailler sur la mise en place d'un prototype en vue de le présenter aux institutions publiques.

Présentation des ateliers

Atelier 2.

Faciliter la mise en œuvre d'une reddition semestrielle des comptes

Le Code de la propriété intellectuelle prévoit que l'éditeur est tenu de rendre compte à l'auteur une fois par an en lui adressant un état mentionnant :

- le nombre d'exemplaires fabriqués en cours d'exercice,
- la date et l'importance des tirages,
- le nombre des exemplaires en stock,
- le nombre des exemplaires vendus par l'éditeur,
- le nombre des exemplaires inutilisables ou détruits par cas fortuit ou force majeure,
- ainsi que le montant des redevances dues ou versées à l'auteur.

Les parties peuvent tout à fait convenir que la reddition des comptes intervienne de manière plus régulière. Actuellement des discussions sont en cours entre les organisations d'auteurs et d'éditeurs pour mettre en œuvre une obligation légale de reddition semestrielle. Celle-ci devra bientôt intégrer le Code de la propriété intellectuelle.

Cette réforme doit être anticipée afin d'en garantir la meilleure réalisation possible, car bon nombre de petites structures éditoriales craignent de ne pas disposer des moyens suffisants pour se tenir à deux redditions par an.

Certains éditeurs, ayant déjà mis en place cette reddition semestrielle, seront présents à l'hackathon pour expliquer les difficultés rencontrées par leur structure au moment de cette mise en œuvre. L'atelier permettra donc de réfléchir à la manière de faciliter la mise en œuvre de cette future obligation dans l'intérêt de tous les acteurs de l'écosystème du livre.

Présentation des ateliers

Atelier 3.

Qu'est-ce qu'un livre ?

Le livre est une notion simple en apparence qui relève pourtant de nombreuses définitions en fonction du prisme par lequel nous la saisissons. On parle de livre papier, livre audio, livre numérique, livre mixte... Et à titre d'exemple, certains jeux de société ont reçu fiscalement la qualification juridique de livre, tandis que d'autres ne l'ont pas obtenu.

En droit d'auteur, en droit fiscal, en droit de la sécurité sociale, la notion de livre renvoie pourtant à de nombreuses acceptions, parfois divergentes, impliquant alors des régimes juridiques spécifiques.

Or, en l'absence de cadre clair, les risques d'insécurité juridique sont nombreux : à titre d'illustration, les règles de TVA, le régime du droit de prêt en bibliothèque, la prise en charge des certaines cotisations IRCEC par la SOFIA sont corrélées à la qualification de "livre" et selon qu'on la retient ou non, ces règles doivent s'appliquer ou au contraire être écartées.

Cet atelier réunira des spécialistes issus d'horizons divers afin de faire un recensement de toutes les définitions existantes de la notion de livre et faire le point sur l'ensemble des règles qui découlent de la ou des notions de "livre".

Les participants à l'atelier seront également guidés par un objectif de clarifier le cadre en étant force de propositions.

Planning de l'évènement

05/12 : Accueil des participants et premier jour de travail

12h : Déjeuner de bienvenue des participants

13h30 : Propos introductifs et présentation de l'évènement

14h-20h : Répartition en groupes de travail

20h : Cocktail dinatoire

06/12 : Deuxième jour de travail et restitution des travaux

9h : Accueil des participants

9h30-13h00 : Répartition en groupes de travail

13h-14h : Déjeuner

14h-16h : Restitution et synthèse des travaux

Lieu : Université Capitole 1 Toulouse

À la suite du Hackathon, les résultats font l'objet d'une rédaction complète par les équipes de la Ligue et autres volontaires avant d'être soumis à l'approbation de tous les participants. Une fois un accord général trouvé sur le contenu des ateliers, les documents finaux sont rédigés et signés par les organisateurs en vue d'une publication sur les sites partenaires.

Les organisateurs



La Ligue des auteurs professionnels

La Ligue des Auteurs Professionnels est un syndicat d'auteurs et d'autrices du livre issu d'un rassemblement inédit d'un collectif d'auteurs et d'une fédération d'organisations. Tous se liguent pour sauvegarder leur métier et améliorer les conditions de création de tous les créateurs et créatrices.



Occitanie Livre & Lecture

À la croisée des politiques publiques nationales et régionales, depuis les sites de Toulouse et de Montpellier, Occitanie Livre & Lecture a pour objectif de rassembler tous les professionnels pour un développement harmonieux et pérenne de la filière du livre sur notre territoire.

Occitanie Livre & Lecture a été créée au 1er janvier 2018 par l'Etat (DRAC Occitanie) et la Région Occitanie Pyrénées Méditerranée.



Les JUSPI

Les Jeunes Universitaires Spécialisés en Propriété Intellectuelle (JUSPI) réunissent de jeunes docteurs, maîtres de conférences et professeurs spécialisés dans la matière. Les JUSPI sont nés en 2012 d'une rencontre de jeunes docteurs spécialisés en droit de la propriété intellectuelle, fraîchement qualifiés par le CNU.

Le DDAME

Le département Documentation, Archives, Médiathèque et Édition (DDAME), composante de l'UFR Histoire, Arts et Archéologie de l'Université Toulouse - Jean Jaurès, prépare depuis 1993 aux métiers du livre, des archives et de la documentation. Il propose notamment une licence Documentation spécialisation Bibliothèque, une licence professionnelle Librairie : enjeux et nouvelles pratiques professionnelles, une licence professionnelle Édition : techniques éditoriales et développements numériques et un master Édition imprimée et numérique.



Les organisateurs



Master II Propriété Intellectuelle
Université Toulouse 1 Capitole



EPITOU
Équipe de recherche en propriété intellectuelle de Toulouse



CDA
Centre de droit des affaires, Université Toulouse 1 Capitole

Les partenaires



Le CFC

Le Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) est l'organisme qui gère collectivement les droits d'auteur du livre et de la presse pour les copies de leurs contenus par les secteurs professionnel et pédagogique.

Il autorise contractuellement les organisations à rediffuser des contenus de presse et de livres dans le respect du droit d'auteur et redistribue les redevances, perçues auprès de ces organisations, aux auteurs et aux éditeurs des œuvres copiées.



La Sofia

La Sofia, Société Française des Intérêts des Auteurs de l'écrit, est un organisme de gestion collective, administré à parité par les auteurs et les éditeurs, dans le domaine exclusif du livre



L'ADAGP- Actions Culturelles

Créée en 1953, l'ADAGP est la société française de perception et de répartition des droits d'auteur dans le domaine des arts graphiques et plastiques. Forte d'un réseau mondial de près de 50 sociétés sœurs, elle représente aujourd'hui près de 200 000 auteurs dans toutes les disciplines des arts visuels : peinture, sculpture, photographie, architecture, design, bande dessinée, manga, illustration, graffiti, création numérique, art vidéo...



Informations : Stéphanie Le Cam, direction@ligue.auteur.pro