



# CND3D

## Comment informer les usagers sur les utilisations possibles de vos données au Conservatoire National des Données 3D SHS - Déclarations de droits et licences

Les données que vous déposez au Conservatoire peuvent potentiellement être réutilisées par des tiers. De manière générale, vous déposez des données 3D d'un patrimoine culturel, matériel dans un cadre de recherche selon l'une des 3 conditions suivantes :

1. Acquisition 3D (par exemple un site / un artefact)
2. Restitution 3D (par exemple un état disparu ou partiellement disparu d'un site/artefact)
3. Modélisation 3D (par exemple un environnement virtuel)

### 1. Acquisition 3D (site / artefact)

#### Présence de droits d'auteur

Les droits d'auteur peuvent être présent dans les cas suivants :

Soit le site/objet physique numérisé est une création originale et toujours soumis au **droit d'auteur / copyright** (étranger)

Soit le site/objet est libre de droit mais le déposant estime que son acquisition 3D est considérée comme une œuvre originale soumise à un droit d'auteur.

Lorsqu'il y a des droits d'auteurs inhérents à son modèle 3D, avant de le déposer dans un entrepôt tel que le Conservatoire, il est important de statuer sur la manière dont l'utilisateur souhaiterait ou autoriserait sa diffusion

- (a) Si l'utilisateur a obtenu l'autorisation des auteurs pour lever les droits attenants / ou s'il souhaite modifier le caractère original de son acquisition 3D, le conservatoire des données vous offre la possibilité de choisir de les lever soit **partiellement** soit totalement. Les droits peuvent être levés partiellement, seulement pour une utilisation dans un cadre scolaire/recherche ( education en anglais ) => **Copyright Educational Use permitted**

- (b) Les droits peuvent être levés **totalemment** : on met dans le domaine public son acquisition 3D (**CCO, PDM** public domain mark)

Si l'utilisateur ne dispose pas de la permission de lever ces droits ou s'il ne souhaite pas lever ces droits inhérents à sa création :

- (c) l'utilisateur peut poser une licence de type Creative Commons : "**CC BY**", - "**CC BY SA**" - , "**CC BY ND**" - , "**CC BY NC**" - , "**CC BY NC SA**" - , "**CC BY NC ND**" en fonction de comment il peut/souhaite autoriser la réutilisation de son acquisition 3D.

- (c) Si les restrictions ne sont pas couvertes par les Creative Commons, l'utilisateur peut dans ce cas signaler que l'objet est protégé par le droit d'auteur en indiquant '**In Copyright**'. Cela donnera accès à l'objet sans qu'une licence CC ne soit nécessaire.

### Absence de droits d'auteur

Il peut arriver que les droits d'auteur soient absents dans certaines situations.

Si le site/objet est dans le domaine public et que l'utilisateur estime que son acquisition 3D ne constitue pas une œuvre originale, il faudrait cependant s'interroger sur les possibles préoccupations d'ordre moral qui pourraient interdire ou limiter la diffusion/l'utilisation du contenu.

Si c'est le cas :

- (d) Evaluer les risques avant publication (No Copyright Public Domain)

Dans le cas contraire s'interroger sur :

- (e) les éventuelles restrictions légales => **No Copyright – Other Legal Restrictions**

- (f) La présence d'un partenariat public/privé lors de l'acquisition 3D qui empêche une diffusion commerciale => **NoCopyright – Non Commercial Use Only**

## 2. Restitution 3D (état disparu ou partiellement disparu d'un site/artefact)

C'est le cas de la création d'un objet original, au sens de la création intellectuelle avec un droit d'auteur sur l'objet numérique.

Si l'utilisateur souhaite conserver le droit d'auteur sur cet objet, que le site/objet physique d'origine soit ou non soumis au droit d'auteur => cas (c)

Si l'utilisateur souhaite lever les droits partiellement ou complètement (et donc renoncer au droit d'auteur sur la création de l'objet)

- Si le site/objet physique d'origine est soumis au droit d'auteur => (a), (b) ou (c)

- Si le site/objet est libre de droits => (d)

### 3. Modélisation 3D (environnement virtuel)

C'est le cas de création d'un objet original, au sens de la création intellectuelle avec un droit d'auteur sur l'objet numérique.

Si l'utilisateur souhaite garder le droit d'auteur sur cet objet numérique => cas (c)

Si l'utilisateur souhaite lever les droits avec ou sans restrictions => (a) ou (b) ou (f)

### Conclusions

Ce document a été conçu en se rapprochant de ce qui est proposé par Europeana sur le partage des données consultable sur leur site ( <https://pro.europeana.eu/share-your-data/process> ) et en tenant compte des recommandations du consortium RightsStatements qui propose une déclaration de droits standardisés **pour le patrimoine culturel disponible en ligne** : <https://rightsstatements.org/fr/>

N'hésitez pas à lire la documentation disponible (en anglais) sur le site d'Europeana pour une meilleure connaissance des enjeux liés aux droits des objets du patrimoine culturel en ligne.

Vous pouvez également consulter le site des CreativeCommons pour une meilleure compréhension de leurs licences ici : <https://creativecommons.org/licenses/list.fr>

Le Conservatoire propose les options suivantes :

- Soit une des licences mises en avant par le gouvernement français : La licence Etalab 2.0
- Soit une des licences CreativeCommons suivantes :

CC0

CC BY

CC BY-SA

CC BY-ND

**CC BY-NC**

CC BY-NC-SA

CC BY-NC-ND

Pour une des déclarations de droit suivantes, nous consulter :

NoC-NC (NoCopyright Non Commercial use only)

NoC-OKLR (NoCopyright Other Legal Restriction)

InC (In Copyright)

InC-EDU (In Copyright Educational use permitted)

InC-EU-WO (In Copyright European Orphan Work)

Par défaut, les modèles 3D visibles au Conservatoire auront la licence **CC BY-NC** afin de pouvoir être réutilisés dans des conditions satisfaisantes.

