

GureKultura

Application web de gestion
événementielle au Pays Basque



AUDIT JURIDIQUE

S3.01 (C5_droit)

GROUPE 7

CAMPISTRON Julian TP4-TD2

DUFAU Lilou TP4-TD2

DUMAI Etienne TP3-TD2 (*Alternant*)

ETCHECOPAR Maxime TP3-TD2

GENTIL Rémi TP3-TD2 (*Alternant*)

LAGUE Théo TP4-TD2

MARTIN Edgar TP4-TD2

MORANCE Kyllian TP3-TD2

Présentation de l'application	4
1. Droits d'auteurs	4
1.1. Originalité de l'œuvre	4
1.1.1. Définition d'une œuvre originale.....	4
1.1.2. Démonstration de l'originalité de l'œuvre	4
1.2. Une personne physique / personne morale	6
1.2.1. Définition d'une personne physique	6
1.2.2. Création par des personnes physiques	6
2. Les droits sur le projet	6
2.1. Projet collaboratif ou collectif	6
2.2. Quels droits sur le projet.....	6
2.3. Droit patrimonial	7
2.4. Droit moral	7
3. Protection du contenu du site	7
3.1. Droit des bases de données	7
3.1.1. Architecture	7
3.1.2. Contexte	10
4. Protection de la marque	11
4.1. Quelles conditions pour pouvoir déposer une marque	11
4.2. Vérification du respect des conditions pour notre marque	11
5. Dénomination sociale	12
6. Protection du nom de domaine	12
6.1. Règle d'attribution.....	12
6.2. Disponibilité du nom de domaine	12
7. NewsLetter	14
7.1. Les principes du RGPD	14
7.2. Application de ces principes	15
8. Listing des licences utilisés.....	16
8.1. Licence propriétaire avec EULA (End-User License Agreement)	16

9. Hébergeur et éditeur	16
9.1. Définition d'hébergeur	16
9.2. Définition d'éditeur	17
9.3. Mise en application	17
Figure 1 : Charte graphique de GureKultura	5
Figure 2 : Diagramme de classes UML de GureKultura	8
Figure 3 : Commentaires sur le diagramme des classes UML	9
Figure 4 : Schéma relationnel de GureKultura	10
Figure 5 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site de l'INPI	11
Figure 6 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site WHOIS	13
Figure 7 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site Infogreffe.....	13
Figure 8 : Page des paramètres du compte de GureKultura	15

Présentation de l'application

GureKultura est une application web responsive de divertissement culturel dont l'objectif principal est de promouvoir divers événements au sein de la région Basque.

Elle met en avant la richesse de la culture basque à travers une variété d'activités, qu'elles soient natives ou non, telles que des matchs sportifs, concerts, fêtes, corridas et autres événements régionaux.

I. Droits d'auteurs

Dans le cadre de notre projet, nous devons créer une application cela est donc une œuvre numérique cela signifie donc que c'est une œuvre de l'esprit et donc notre application est protégeable par le droit d'auteur.

1.1. Originalité de l'œuvre

I.1.1. Définition d'une œuvre originale

Une œuvre originale est généralement définie comme une création qui exprime la personnalité de son auteur. C'est une entité qui émane directement de la source, c'est-à-dire l'œuvre façonnée directement par l'auteur. Elle s'oppose à la copie, à la reproduction ou à l'imitation. Les œuvres absolument originales, c'est-à-dire celles qui n'empruntent aucun élément à une œuvre préexistante, se font de plus en plus rares. La plupart des œuvres de l'esprit sont composées d'un ou plusieurs éléments provenant de créations préexistantes.

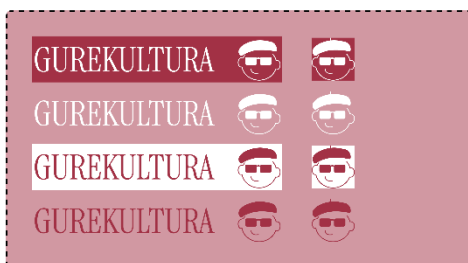
I.1.2. Démonstration de l'originalité de l'œuvre

Du fait que nous sommes responsables de la création de notre charte graphique, de la conception de notre base de données, ainsi que de l'initiative de créer le site, nous pouvons déclarer que notre œuvre est originale car nous avons imaginé tout cela.

1. FORMATS DU LOGO

Le format du logo de **GureKultura** est décliné en plusieurs formats pour s'adapter à différents supports:

- **Format classique** : utilisé sur les supports officiels de communication ainsi que sur le site
- **Forma bannière** : utilisé pour les bannières ou signatures de documents officiels.



2. COULEURS

Couleurs principales		
Raspberry Red	#A23145	162,49,69
Mint Cream	#FEFFFA	254,255,250
Couleurs secondaires		
Black	#000000	0,0,0
Light Gray	#A3A3A3	163,163,163
Rose Pastel	#DFB7B7	223,183,183

Il y a également des nuances de rouge créées à la suite de modifications sur l'opacité de la couleur **#A23145**.

Contextes d'utilisation de chaque couleur :

#A23145 : Utilisé pour les éléments clés de l'interface, notamment les boutons, certains titres et les encadrements.

#FEFFFA : Le blanc servira pour la couleur de fond principale pour les sections de contenu ou pour du texte si le fond est rouge ainsi que pour certains éléments graphiques et icônes.

#000000 : Le noir sera utilisé pour le texte si le fond est blanc.

#A3A3A3 : Couleur d'écriture d'exemple de la zone de saisie.

#DFB7B7 : Grand fond de zone d'écriture pour différencier du blanc.

3. POLICE D'ECRITURE

League Spartan : Police sans-serif utilisée pour tous les textes, avec différentes tailles et styles en fonction de l'utilisation (titres, texte courant, boutons).

Inter : Utilisée exclusivement pour les commentaires des utilisateurs sur la plateforme.

Les titres doivent être en League Spartan, avec une taille de 36px et un style gras.

Les sous-titres seront également en League Spartan, avec une taille de 24px et un style régulier. Le texte courant doit utiliser la taille 16px pour une lisibilité optimale.

Les commentaires des utilisateurs seront en Inter, taille 14px, pour se démarquer visuellement du contenu principal. Les boutons et liens doivent être en 18px, avec un style gras pour assurer leur visibilité.

4. ICONOGRAPHIE

Les icônes de **GureKultura** doivent être minimalistes et linéaires, suivant un style cohérent avec la palette de couleurs définie. Elles doivent être simples et illustratives des actions qu'elles représentent.

5. PHOTOGRAPHIES ET ILLUSTRATIONS

Les **photographies** utilisées sur GureKultura doivent refléter la richesse culturelle du Pays Basque. Elles doivent être lumineuses, colorées, et de haute qualité. Les images seront soit libres de droits, soit fournies par les utilisateurs (avec leur consentement) ou les municipalités partenaires. Très peu d'images en noir et blanc seront utilisées afin de garder une harmonie avec le style visuel coloré du site.

Les **illustrations** doivent être en accord avec les couleurs et le style général du site. Elles seront utilisées avec parcimonie pour éviter de surcharger visuellement la plateforme.

Figure 1 : Charte graphique de GureKultura

1.2. Une personne physique / personne morale

1.2.1. Définition d'une personne physique

Selon l'INSEE, une personne physique est un être humain doté, en tant que telle, de la personnalité juridique. Pour que le droit d'auteur soit accordé, il faut que ce soit une personne ou un groupe de personnes physiques qui créent.

1.2.2. Création par des personnes physiques

Nous, les membres du groupe 7, ainsi que les anciens membres du projet, sommes responsables de la création du site et de son avancement, et nous entrons dans le critère d'un groupe de personnes physiques.

2. Les droits sur le projet

2.1. Projet collaboratif ou collectif

Nous avons choisi de faire un projet collaboratif, signifiant donc que celui-ci appartient à tous les membres du groupe, car cela nous permet de combiner nos compétences et de partager nos idées pour l'avancement du projet. De plus, il s'agit d'un projet universitaire à but non lucratif, qui est donc réalisé avec pour objectif de s'entraîner et de mettre en œuvre nos acquis académiques.

2.2. Quels droits sur le projet

Comme la contribution au projet est équitablement répartie entre tous les membres, les droits sont donc également divisés entre tous. De plus, nous nous engageons à n'utiliser que les images fournies par les utilisateurs ou que nous avons produit nous-mêmes.

Les droits sur les données des utilisateurs de GureKultura appartiennent aux propriétaires des données, c'est-à-dire aux utilisateurs de GureKultura. Ils autorisent le stockage de leurs données dans la base et il leur est possible à tout moment de les supprimer du site. Pour le droit sur les images nous n'avons que le droit de les afficher, les droits d'auteur de celles-ci appartiennent à l'utilisateur qui l'a publié. En tant que créateurs de la base de données, nous détenons les droits sur l'architecture de celle-ci.

2.3. Droit patrimonial

Le droit d'auteur est divisé en deux types de droits : le droit patrimonial et le droit moral.

Le droit patrimonial est limité dans le temps (valable 70 ans après le décès de l'auteur), cessible (le droit peut être cédé) et évaluable en argent.

Ce droit nous donne un droit de reproduction, qui permet à l'auteur de s'opposer à toute reproduction non autorisée de son œuvre ou, au contraire, d'autoriser cette reproduction en contrepartie d'une rémunération. Et un droit de représentation de l'œuvre, c'est le droit exclusif pour l'auteur d'autoriser ou d'interdire la communication directe de son œuvre au public.

2.4. Droit moral

Le droit moral est, quant à lui, illimité dans le temps, pas cessible et non évaluable en argent.

Ce droit nous donne un droit au respect de l'œuvre qui est la possibilité de veiller à ce que son œuvre ne soit pas dénaturée et un droit à la paternité de l'œuvre qui permet à l'auteur d'exiger et de revendiquer à tout moment la mention de son nom et de ses qualités sur tout mode de publication de son œuvre.

3. Protection du contenu du site

3.1. Droit des bases de données

3.1.1. Architecture

L'architecture de la base de données de GureKultura peut être protégée par le droit d'auteur si elle est considérée comme une œuvre originale. Ici, l'organisation et la structure des données ont été conçues pour répondre aux besoins de l'application, comme la gestion des événements et la possibilité pour les utilisateurs d'en proposer. Cette structure reflète les choix et l'effort de tous les membres de l'équipe, ce qui rend la base unique par rapport à d'autres projets similaires.

La protection par le droit d'auteur ne concerne pas les données elles-mêmes, mais plutôt la manière dont elles sont organisées et structurées, ce qui, dans le cas de GureKultura, a été conçu pour offrir une navigation simple et efficace aux utilisateurs.

Dans le contexte de l'architecture de la base de données, la durée de vie du droit d'auteur est de 70 ans après la mort de l'auteur.

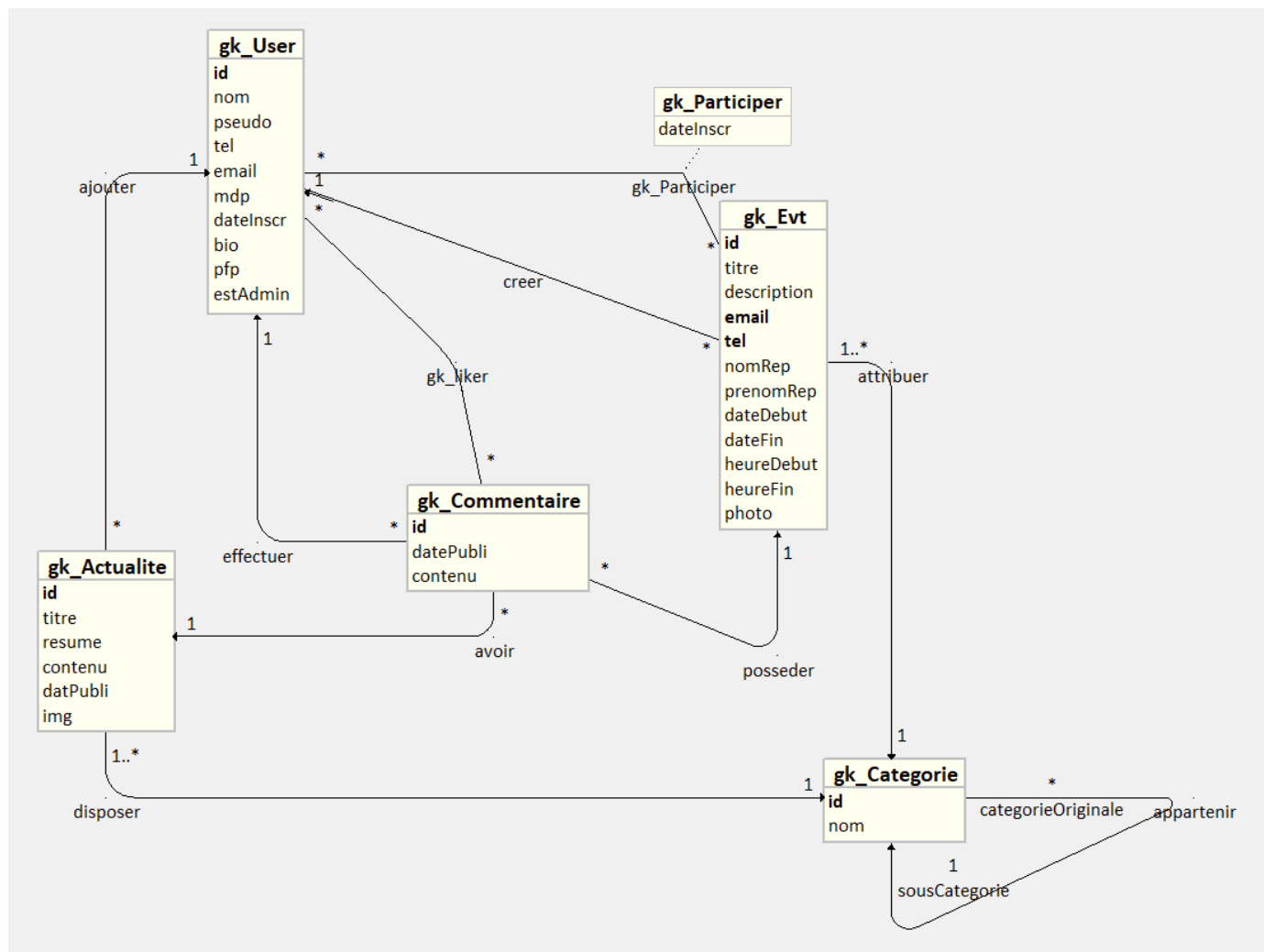


Figure 2 : Diagramme de classes UML de GureKultura

Ici, ce diagramme de classes UML représente notre base de données, on peut voir qu'elle est assez simple mais très complet.

Nous avons un document qui concerne uniquement tous les commentaires sur ce diagramme :

Commentaires sur le diagramme de classes UML :

- Un utilisateur peut poster une actualité uniquement s'il est administrateur.
- Chaque table possède le préfixe 'gk_', ce qui permet de bien les différencier dans la base de données, notamment si d'autres tables avec des noms similaires sont ajoutées sur Lakartxela.
- Les risques de redondance ont été abordés avec M. Richa :

Séparation des entités :

Chaque classe représente une entité unique avec des responsabilités bien définies :

- gk_User pour les utilisateurs.
- gk_Evt pour les événements.
- gk_Actu pour les actualités.
- gk_Cate pour les catégories.
- gk_Interaction pour les interactions.
- gk_Participer pour la participation des utilisateurs.

Cette séparation évite de mélanger des informations non liées dans une même classe.

Utilisation des relations d'association :

Les relations entre les entités sont modélisées avec des associations (par exemple, un utilisateur peut "ajouter" une actualité ou "créer" un événement). Cela permet de référencer les informations nécessaires sans dupliquer les données.

Clés uniques :

Chaque classe possède un identifiant unique (id) qui sert de référence dans les relations. Cela permet de ne pas répéter les données liées, en utilisant des clés étrangères dans les associations.

Relations entre les entités :

La relation "1.." (un à plusieurs) ou "0.." (zéro à plusieurs) permet d'éviter la duplication des données en modélisant les relations logiques.

Par exemple, un événement peut avoir plusieurs interactions (gk_Interaction), mais une interaction appartient à un seul événement.

Autres risques évités :

Les informations sur les utilisateurs (nom, email, etc.) ne sont présentes que dans gk_User.

Les événements ne stockent pas directement les informations de participation des utilisateurs (ce qui serait redondant) mais utilisent la classe gk_Participer.

Figure 3 : Commentaires sur le diagramme des classes UML

GK_USER(userId, nom, pseudo, tel, email, mdp, dateInscr, bio, pfp, estAdmin)

GK_EVENEMENT(evtId, titre, autorisation, description, email, tel, nomRep, prenomRep, dateDebut, dateFin, heureDebut, heureFin, lieu, photo, #userId, #catId)

GK_PARTICIPER(#userId, #evtId, dateInscr)

GK_COMMENTAIRE(commentaireId, datePubli, contenu, #actId, #userId, #evtId)

GK_ACTUALITE(actId, titre, resume, contenu, datePubli, img, #userId, #catId)

GK_CATE(catId, nom, img, #categorieOriginale)

Figure 4 : Schéma relationnel de GureKultura

Comme dit dans les commentaires, chaque table possède un préfixe 'gk_', ce qui permet de bien les différencier dans la base de données, notamment si d'autres tables avec des noms similaires sont ajoutées sur Lakartxela.

3.1.2. Contexte

La base de données de GureKultura renvoie à l'utilisation, la collecte, et l'exploitation des données dans un cadre pratique (accéder à des informations précises et actualisées sur les événements culturels et sportifs dans la région du Pays Basque). En plus de l'architecture, le droit sui generis peut aussi protéger la base de données elle-même lorsqu'un effort significatif a été investi pour la créer, la vérifier ou l'organiser, ce qui est le cas dans notre cas puisqu'on y a passé beaucoup de temps afin qu'elle soit la meilleur possible.

Dans le contexte du droit sui generis, la durée de cette protection est de 15 ans à compter la date de création ou de la première mise à disposition publique de la base de données. Cependant, si des investissements physiques, financiers et humains sont faits alors ce délai de 15 ans peuvent être renouvelés.

4. Protection de la marque

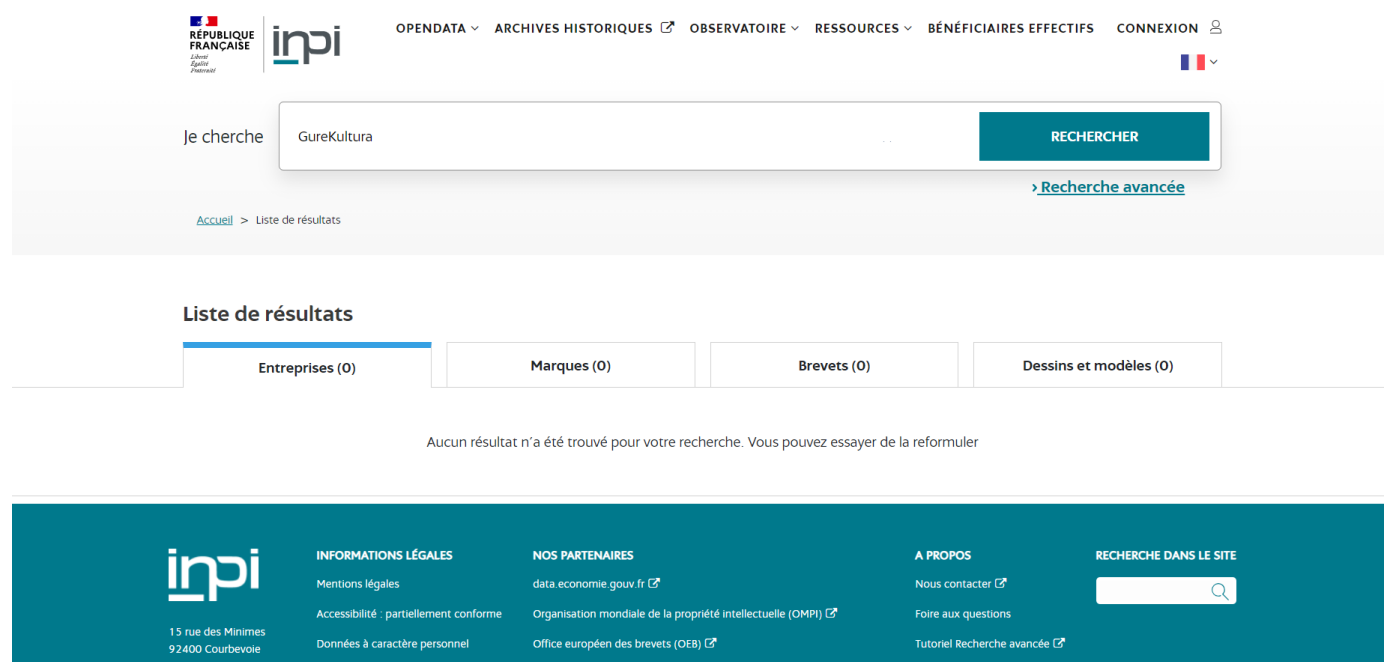
4.1. Quelles conditions pour pouvoir déposer une marque

Les conditions essentielles pour qu'une marque soit légalement protégée incluent sa licéité (en conformité avec la loi, sans contrevenir à l'ordre public), son caractère non déceptif (évitant de tromper le public), son caractère distinctif (ne pas être trop descriptif ou générique), et sa disponibilité (sans enfreindre des droits antérieurs, à moins que cela ne concerne une activité totalement différente).

4.2. Vérification du respect des conditions pour notre marque

Nous avons choisi comme nom d'application "GureKultura". Ce nom ne semble pas être contraire à l'ordre public, ne trompe pas le public puisque le contexte de l'application est la culture basque (similaire à "Kultura" en basque) sans être trop descriptif sur son objectif.

Enfin, lorsque l'on cherche ce nom sur le site web de l'INPI (<https://data.inpi.fr/>), le résultat affiche ceci :



The screenshot shows the INPI (Institut National de la Propriété Industrielle) website search interface. At the top, there is a navigation bar with links to 'OPENDATA', 'ARCHIVES HISTORIQUES', 'OBSERVATOIRE', 'RESSOURCES', 'BÉNÉFICIAIRES EFFECTIFS', and 'CONNEXION'. Below this, a search bar contains the text 'GureKultura' and a 'RECHERCHER' button. To the right of the search bar is a link to 'Recherche avancée'. Below the search bar, there is a section titled 'Liste de résultats' with four tabs: 'Entreprises (0)', 'Marques (0)', 'Brevets (0)', and 'Dessins et modèles (0)'. Below the tabs, a message states: 'Aucun résultat n'a été trouvé pour votre recherche. Vous pouvez essayer de la reformuler'. At the bottom of the page, there is a footer with the INPI logo, contact information, and links to 'INFORMATIONS LÉGALES', 'NOS PARTENAIRES', 'A PROPOS', and 'RECHERCHE DANS LE SITE'.

Figure 5 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site de l'INPI

Comme on peut le voir sur la capture d'écran ci-dessus, aucune entreprise n'a utilisé comme nom "GureKultura", ni de marque et ni de brevet ce qui nous permet de déposer la marque sans faire de contrefaçon ou de concurrence déloyale.

5. Dénomination sociale

La dénomination sociale peut désigner l'activité de la société. Toutefois, la dénomination sociale doit être licite ce qui est notre cas. Aucune entreprise n'a utilisé "GureKultura" comme dénomination sociale. On peut donc librement choisir cette domination sociale.

6. Protection du nom de domaine

6.1. Règle d'attribution

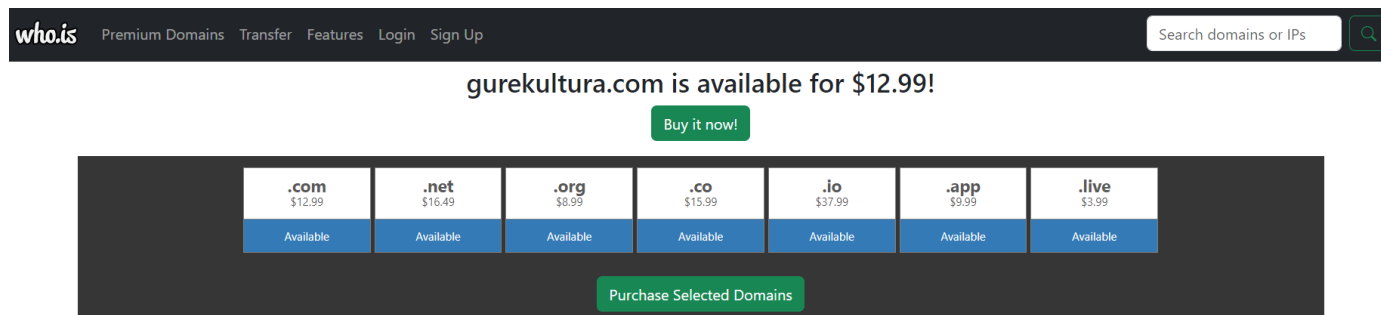
Les règles d'attribution du nom de domaine suivent généralement le principe du "premier arrivé, premier servi" (le nom de domaine est attribué à la première personne physique ou morale demandant l'enregistrement), bien que cette règle ne soit pas absolue (en cas de manque de légitimité).

Il est primordial de vérifier la disponibilité du nom de domaine pour garantir sa légitimité, étape non vérifiée par les bureaux d'enregistrement, via des plateformes telles que [WHOIS](#) (pour les noms de domaines), RCS ou [Infogreffe](#) (pour les noms d'entreprises), ainsi que l'[INPI](#) (pour la marque). De plus, conserver un nom de domaine exige le paiement d'une redevance annuelle au bureau d'enregistrement.

6.2. Disponibilité du nom de domaine

Comme nous l'avons montré pour le droit des marques, le nom "GureKultura" est disponible car personne ne l'a utilisé. De plus, en vérifiant sur tous les sites nécessaires, cela nous confirme bien que personne n'a utilisé le nom.

Nous avons donc vérifié la disponibilité de notre nom de domaine :



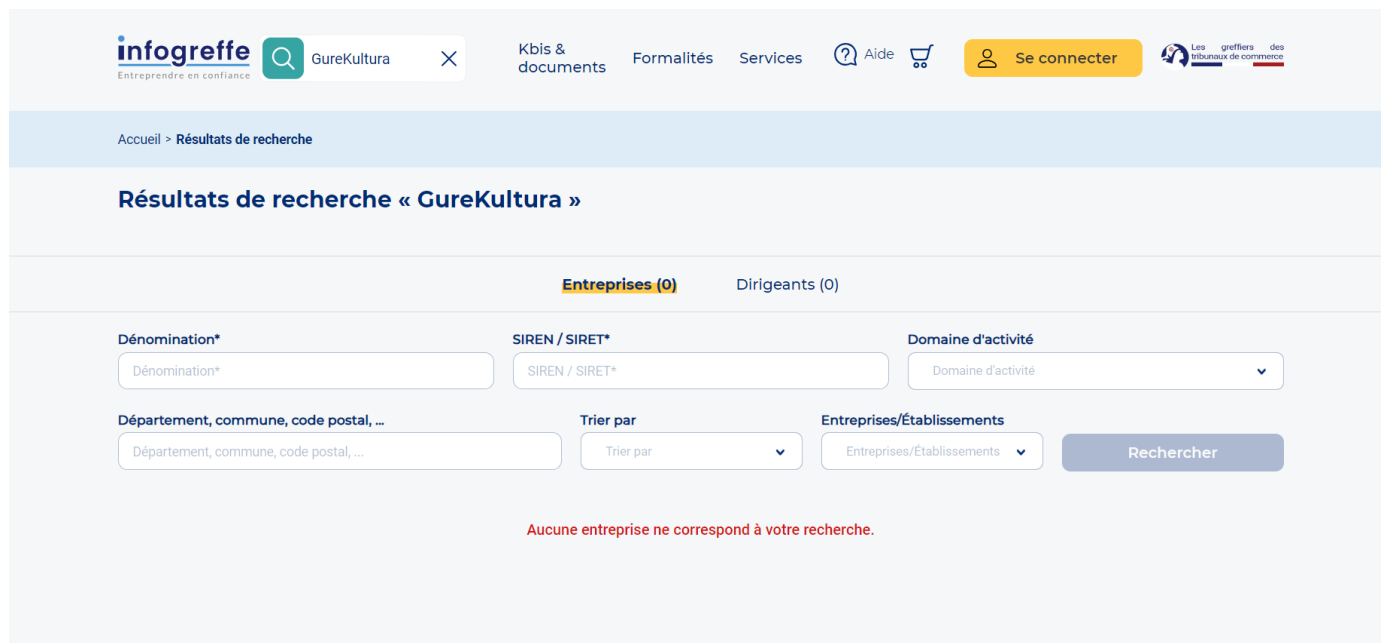
The screenshot shows the who.is website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Premium Domains', 'Transfer', 'Features', 'Login', and 'Sign Up'. A search bar on the right contains the text 'Search domains or IPs'. Below the navigation bar, a message states 'gurekultura.com is available for \$12.99!' with a green 'Buy it now!' button. Underneath, a table lists various domain extensions and their prices:

Extension	Price	Status
.com	\$12.99	Available
.net	\$16.49	Available
.org	\$8.99	Available
.co	\$15.99	Available
.io	\$37.99	Available
.app	\$9.99	Available
.live	\$3.99	Available

At the bottom of the table, there is a green button labeled 'Purchase Selected Domains'.

Figure 6 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site WHOIS

Ici, sur le site WHOIS (<https://who.is/>), nous voyons bien qu'aucune entreprise n'a de nom de domaine avec GureKultura. On peut donc en acheter un à 12.99 \$ sur ce site.



The screenshot shows the Infogreffe website search results for 'GureKultura'. The header includes the Infogreffe logo and navigation links like 'Kbis & documents', 'Formalités', 'Services', 'Aide', and 'Se connecter'. Below the header, the search results are displayed under the heading 'Résultats de recherche « GureKultura »'. There are two tabs: 'Entreprises (0)' and 'Dirigeants (0)'. The search filters include 'Dénomination*', 'SIREN / SIRET*', 'Domaine d'activité', 'Département, commune, code postal, ...', 'Trier par', and 'Entreprises/Établissements'. A red message at the bottom states: 'Aucune entreprise ne correspond à votre recherche.'

Figure 7 : Capture d'écran d'une recherche du terme "GureKultura" sur le site Infogreffe

Sur le site Infogreffe (<https://www.infogreffe.fr/>), notre recherche ne correspond à aucun nom d'entreprise.

7. NewsLetter

7.1. Les principes du RGPD

Le Règlement Général sur la Protection des Données encadre le traitement des données sur le territoire de l'Union Européenne. Ce règlement, apparu le 25 mai 2018, a pour but d'harmoniser et moderniser les législations en se basant sur deux principes : le principe de transparence et le principe de consentement. Chaque principe a des exigences particulières à respecter.

Pour le principe de transparence, le but est d'informer la personne concernée sur l'utilisation de ses données et les personnes qui en sont responsables. Un court texte expliquant l'objet de l'inscription des données est nécessaire et doit contenir un lien vers la page de politique de confidentialité des données. Cette page doit détailler la finalité de la récolte de données et expliquer l'utilisation qui sera faite de celles-ci.

Elle doit également présenter l'identité du responsable de traitement et les coordonnées du DPO (Data Protection Officer), qui est, pour le premier, celui qui décide "comment" et "pourquoi" traiter des données à caractère personnel et pour le second, le chargé de la protection des données personnelles au sein d'une organisation.

Enfin, la durée de conservation des données et les droits que possède la personne sur ses données (droit d'accès, droit de retrait, droit de modification ...) doivent aussi figurer sur cette page.

Pour le principe de consentement, qui comme son nom l'indique consiste à demander l'accord de l'utilisateur, les obligations légales sont un peu moins nombreuses. La présence de cases à cocher est nécessaire, plus précisément une pour chaque finalité de récolte de données, tout comme un bouton de validation clairement visible et identifiable.

7.2. Application de ces principes

“**Transparence**” implique de fournir une information complète et compréhensible à l'utilisateur sur la collecte et l'utilisation de ses données dès l'inscription à la newsletter. Cela comprend la finalité de la collecte, la durée de conservation des données, et les éventuels partages avec des tiers.

“**Consentement**” signifie obtenir une autorisation explicite de l'abonné avant toute utilisation de ses données. Cette autorisation doit être active, libre et éclairée. Les abonnés doivent avoir la possibilité de retirer facilement leur consentement à tout moment, sans complications.



Figure 8 : Page des paramètres du compte de GureKultura

8. Listing des licences utilisés

8.1. Licence propriétaire avec EULA (End-User License Agreement)

Description : La licence propriétaire permet de garder tous les droits sur l'application par le propriétaire ou le détenteur, le code source est fermé aux utilisateurs ce qui permet de garder le contrôle sur l'application. Cette licence propriétaire va être associée à une EULA (End-User License Agreement), il s'agit d'un contrat légal entre le développeur de logiciels et l'utilisateur final. L'EULA définit comment le logiciel peut être utilisé et limite souvent les droits de modification et de distribution.

Exemples : Logiciels commerciaux propriétaires (Microsoft Windows, Adobe Photoshop, AutoCAD, Spotify, Oracle Database).

Caractéristiques :

- Cette licence donne un contrôle total sur la manière dont le logiciel est utilisé.
- L'utilisation est généralement restreinte à un certain nombre d'installations ou à des usages spécifiques.
- Le code source reste fermé.
- L'utilisateur doit accepter les conditions d'utilisation avant d'installer ou d'utiliser le logiciel.

9. Hébergeur et éditeur

9.1. Définition d'hébergeur

L'hébergeur est un prestataire technique qui met des ressources à disposition des utilisateurs pour héberger des contenus, mais il n'est pas responsable des contenus.

Il peut cependant être jugé responsable :

- En cas de contenu manifestement illicite,
- s'il a été dûment informé d'un contenu illicite (identité, localisation et raisons) et qu'il ne l'ait pas promptement retiré,
- en cas de contenu sensible (haine raciale, pédopornographie ou apologie de crimes de guerre).

9.2. Définition d'éditeur

Responsabilité éditoriale : L'éditeur a un contrôle direct sur les contenus qu'il publie et en assume la pleine responsabilité légale. Cela inclut les textes, images, vidéos, logiciels ou tout autre type de contenu qu'il met en ligne. En cas de diffusion de contenus illégaux, comme de la diffamation, de la contrefaçon ou des propos haineux, l'éditeur peut être poursuivi en justice.

Obligations légales : L'éditeur est soumis à diverses obligations, notamment l'obligation de fournir des informations légales claires sur l'identité de l'éditeur (mentions légales), de respecter les lois sur les droits d'auteur, et de ne pas publier de contenus illicites (diffamation, incitation à la haine, etc.).

Différence avec l'hébergeur : Tandis que l'hébergeur offre un service technique, l'éditeur est le créateur ou sélectionneur du contenu. Si un contenu publié par un utilisateur tiers est hébergé par une plateforme mais géré par l'éditeur de la plateforme, c'est cet éditeur qui peut être responsable en cas de litiges liés à ce contenu.

9.3. Mise en application

La mise en application informatique dans un contexte juridique est un processus visant à s'assurer que toutes les obligations légales sont respectées avant le déploiement et l'utilisation du projet. Cela englobe la conformité aux régulations sur la protection des données, la cybersécurité, les droits d'auteur et les licences, ainsi que les obligations contractuelles et les responsabilités légales de l'éditeur ou du propriétaire du projet.

Nous partons du principe que nous allons héberger notre application web chez [OVH](#), un fournisseur réputé dans le domaine offrant une gamme de services assez larges en matière de performances. OVH jouera donc un rôle d'hébergeur.

En tant que propriétaire de l'application web, nous sommes alors considérés comme éditeurs du contenu que nous publierons sur notre site et aurons le statut d'éditeur.

Les utilisateurs qui interagiront avec notre application, ajouteront du contenu et alimenteront le site seront considérés comme des contributeurs mais nous resterons les éditeurs du site dans le cadre juridique. Nous devons faire en sorte de surveiller le contenu puisque nous possédons la responsabilité du contenu publié.