

DE LA GRATUITÉ DE BIENS CULTURELS À L'ÈRE NUMÉRIQUE : LEURRE OU VÉRITABLE ENJEU SOCIÉTAL

par Basile M'Poto



© CPCP asbl - décembre 2008

CPCP - Centre Permanent pour la Citoyenneté et la Participation asbl
Rue des Deux Eglises, 45 - 1000 Bruxelles - Tél.: 02/238 01 00 - info@cpcp.be - www.cpcp.be



TABLE DE MATIÈRES

Introduction

I. L'ère numérique au diapason de la Toile Vivante

1. Le Web, outil relationnel par excellence
2. Les « Wiki » et les effets pervers du réseau
3. Google veut détrôner Wikipédia

II. Droit d'auteur et piratage de biens culturels à l'aune de la Libre diffusion

1. L'essor du Libre : intelligence collective versus logiciel propriétaire
2. La Libre diffusion ou la décentralisation de la culture.
3. Copyleft ou copie privée : le droit d'auteur au secours de la rareté
4. La technologie digitale au secours de la rareté
5. Le piratage massif de biens culturels

Conclusion:

La « gratuité » du contenu comme « business model » de la révolution numérique



INTRODUCTION

Nous vivons une nouvelle ère, celle de l'après PC. Le Web est désormais une plateforme d'ouverture et de collaboration où la fluidité de la circulation d'information¹ s'accroît sans cesse. Près du quart de la population mondiale s'en sert. Internet est devenu si simple que chaque internaute peut l'utiliser à son gré au point d'en devenir acteur. Avec les blogs, par exemple, les internautes s'expriment directement sur leurs sites. Grâce à YouTube et Dailymotion, ils peuvent partager leurs vidéos. Sur MySpace ou Facebook, ils développent leurs réseaux sociaux.

Bref, le paradigme de la société de l'information en tant que modèle sociétal prend forme avec ses atouts et avatars. De nouvelles technologies numériques² révolutionnaires aux conséquences indescriptibles bouleversent nos modes de vie. Il s'agit, en l'occurrence, du fait de la convergence numérique ou digitale. En clair, l'information numérique, « dématérialisée », justifie ce saut qualitatif et permet au Web de jouer pleinement son rôle novateur de plateforme.

Photo, vidéo, musique et données se côtoient sur le même support³ et circulent par les mêmes canaux⁴. D'où une réplification infinie sans perte de qualité et un mélange extraordinaire des genres. Ainsi, par exemple, nous pouvons utiliser Internet pour passer des appels gratuits en VOIP⁵ ou encore se servir d'un téléphone, via Wifi, pour naviguer sur Internet.

Mais l'essor de ces logiciels de mise en relation, d'échange et de partage de contenus induit de profonds impacts organisationnels et économiques en chamboulant des industries bien installées. L'on peut dès lors s'interroger si ce passage obligé au numérique et ses effets de réseau n'augure-t-il pas une disparition programmée de l'ancienne économie de la culture⁶ ou, bien au contraire, un changement d'échelle dans la diffusion de la culture et des savoirs ?

D'un point de vue méthodologique, la Libre diffusion sert de fil conducteur à cet essai de vulgarisation, destiné à un public intéressé aux enjeux de la musique Libre et du Web 2.0. Nous évoquerons, chemin faisant, la nature de la révolution numérique ainsi que ses implications en termes de droit d'auteur et de piratage de biens culturels. Puis, une conclusion en esquissera les retombées économiques.

¹ Voir, par exemple, les flux RSS (« Real Simple Syndication » ou « système d'abonnement vraiment simple »), qui permettent de s'abonner très facilement à des flux d'informations. De plus, par information, il faut entendre toutes sortes de données numérisées ou numérisables à l'instar de vidéos, textes, photos, etc.

² Le terme numérique ou digital s'oppose à analogique. Il fait allusion au code binaire, 0 ou 1, et permet de formater n'importe quel son, image ou texte.

³ HD, baladeur, téléphones, PDA sont à ranger parmi les supports. La portabilité numérique en est la marque de fabrique.

⁴ Parmi ces technologies, nous pouvons citer les périphériques Réseau, Wifi, câbles, Bluetooth, etc.

⁵ Grâce à la technologie, à l'appliquatif, Skype, l'on peut ainsi téléphoner par Internet via le opérateur télécom Belgacom.

⁶ La culture, dans son acception générale, subit de plein fouet l'évolution digitale et ses effets de réseau. Les industries culturelles, plus particulièrement le secteur dédié à la commercialisation des oeuvres, sont, de ce fait, frappées par une évolution inéluctable de leur mode de production et de distribution.



I. L'ÈRE NUMÉRIQUE AU DIAPASON DE LA TOILE VIVANTE

• 1. Le Web, outil relationnel par excellence

Les évolutions actuelles du Web s'inscrivent dans un mouvement plus long. Et, l'on peut à juste titre parler d'une nouvelle ère, celle de l'après PC. Microsoft, par exemple, avait déjà montré avec succès l'importance stratégique de ne pas simplement concevoir des applications telles que Word, Excel, Internet Explorer, etc. Mais celles-ci étaient d'ores et déjà intégrées dans des suites logicielles, à l'instar de Windows, Office, Exchange, etc. En clair, la majorité des produits Microsoft constituait un écosystème dit propriétaire d'une fondation plus complète. C'est ce qui justifia son succès technologique et commercial ces trente dernières années.

Mais la révolution était inéluctable. Elle se précisa avec le glissement de standards propriétaires ou fermés vers des standards ouverts et ce, grâce à la mise en oeuvre de certains protocoles⁷. Bref, Internet est aujourd'hui « une plateforme globale, qui repose sur des standards établis, ouverts et partagés⁸ ». Et, le succès de sites de réseaux sociaux comme YouTube, MySpace, Flickr ou LinkedIn en dit long. Une publication sur un blog génère des commentaires et des réactions. L'inscription sur un site de réseau social permet, en quelques clics, d'entrer en relation avec des milliers de personnes, de s'échanger ou d'organiser des événements. L'appropriation du Web par ses utilisateurs est donc décisive.

Sur le plan technologique, l'architecture P2P⁹, par exemple, tomba à pic. Elle est popularisée, en 1999, avec la société d'échange de musique Napster. Le peer-to-peer permet désormais aux internautes d'aller chercher en toute liberté un fichier numérisé sur le disque dur d'un utilisateur connecté, ou encore d'exploiter sa connexion pour accéder à un service ou à un réseau plus grand, sans en supporter le coût. Les fichiers, sons, vidéos ou encore les flux multimédias continus (« streaming ») sont ainsi échangés sans le moindre coût. Les exemples les plus connus sont les sites d'échange gratuit de musique : Napster, Kazaa, Gnutella, eDonkey, BiTorrent. Le logiciel de téléphonie sur Internet, Skype, se sert, lui aussi, du même principe pour créer son réseau de téléphonie. En le téléchargeant, chaque internaute constitue un des maillons d'un vaste réseau gratuit de téléphonie, détournant ainsi les réseaux classiques.

• 2. Les « Wiki » et les effets pervers du réseau

« Wikipédia est un mot-valise conçu à partir de « Wiki », un système de gestion de contenu de site Web qui permet la modification du contenu par l'intermédiaire d'un navigateur Web, et de la racine « pedia » du mot anglais encyclopedia, pour « encyclopédie » ».¹⁰

⁷ Pour le standard dit propriétaire, ces protocoles sont notamment XML, TCP/IP ou HTTP. Mais il existe aussi, pour des logiciels Libres, des protocoles comme LAMP (Linux, Apache, MySQL et PHP).

⁸ Pisani, F., Piotet, D., « Comment le web change le monde. L'alchimie des multitudes », p. 54.

⁹ Le système Peer to Peer (« égal à égal ») est un réseau de deux ou plusieurs ordinateurs sans serveur, dont les ressources sont Libres de partage ou non.

¹⁰ Cf. <http://www.wikipedia.org>



Le succès de l'encyclopédie collaborative et gratuite en ligne Wikipédia a attiré l'attention sur les wikis. Le terme vient du Hawaïen wiki wiki et signifie rapide. En informatique, il désigne un système de gestion « sui generis », dont le contenu peut être apporté et modifié par les utilisateurs (« user-generated content »). Depuis le début des années 2000, les wiki ont permis de démocratiser la création et l'échange du contenu sur la toile et ériger une plateforme collaborative de réflexion et de publication. Selon Tim O'Reilly, qui a popularisé le terme Web 2.0, l'idée de base revient essentiellement à utiliser l'intelligence collective. Ainsi, chaque fois que l'on initie une recherche sur Google, par exemple, les serveurs de l'entreprise californienne analysent les résultats que les autres internautes ont jugé les plus pertinents par rapport au terme recherché. C'est comme si un sondage géant était réalisé. Et, ce qui rend la toile vivante (« Web 2.0 »), ce sont les internautes.

Sur le plan épistémologique, il s'agit d'un web sémantique¹¹. Le moteur de recherche donne la main à la foule pour décider de la popularité ou de l'intérêt d'un site. Le tout, en un temps réel.

Moralité: ces nouvelles formes de communication conduisent au règne de l'opinion et à la fin de la raison. Le savoir de profanes entre en concurrence avec celui des experts. Le mot-clé n'est donc pas démocratisation, mais « doxa ». Le plus fascinant est qu'une opinion diffuse et éparpillée rivalise avec le travail universitaire par un étonnant processus d'auto-organisation. Aussi est-il urgent de mettre en oeuvre un système de veille en vue d'équilibrer les influences entre l'individu et le collectif. A en croire, en effet, le philosophe allemand Karl Popper, une théorie n'est falsifiable que si elle est réfutable par l'expérience. En clair, l'opinion diffère de la vérité, la foule n'a toujours pas raison.

Autrement dit, quelque soit le succès de l'encyclopédie collaborative et gratuite en ligne Wikipédia, la problématique de la validation de l'information se pose avec acuité.

• 3. Google veut détrôner Wikipédia

Pour des raisons pratiques, le « réflexe Wikipédia » a fini par supplanter « le réflexe Google¹² ». En effet, pourquoi se lasser à utiliser un moteur de recherche qui vous oriente inlassablement vers Wikipédia¹³ ? Et ce, d'autant qu'il est plus aisé d'effectuer une recherche directement dans l'encyclopédie en ligne elle-même. Beaucoup d'internautes ont, bien entendu, succombé aux sirènes de la facilité. Ce qui n'est pas du tout du genre à plaire à Google, car il en va surtout de ses recettes publicitaires. Enfin, la multinationale à but lucratif décide d'apporter la riposte. Elle se mue elle-même en une productrice de contenu et lance Knol, son encyclopédie collaborative en ligne.

Wikipédia est directement visé. Google tient à le détrôner.

¹¹ Ainsi, par exemple, en proposant d'écrire le compte rendu d'un livre avec le système de classement à cinq étoiles, le système d'information, amazon.com, se sert aussi de filtrage en collaboration.

¹² Cf. www.google.be

¹³ On devra noter avec intérêt que 50 % des visiteurs de Wikipédia transitent par Google.



Knol¹⁴ se veut une encyclopédie collaborative d'experts qui publient des articles de fond. La notoriété des auteurs est l'un de ses arguments clés. Le site affiche la biographie de chaque auteur, à côté de son article. Lui seul peut éditer le knol en question et est le seul maître de son article. En clair, chaque auteur engage sa crédibilité. Il doit, par conséquent, produire un contenu de bonne qualité. De plus, il peut être rémunéré s'il affiche sur la page des publicités « Adsense¹⁵ ».

Bref, la stratégie commerciale de Google peut se résumer ainsi : nul n'a besoin de publier son texte sur une plateforme où n'importe qui peut le retoucher. Publiez, bien au contraire, sur Knol, une plateforme sous contrôle, qui vous rémunère en plus.

Deux approches, apparemment contradictoires, s'opposent donc : l'une est essentiellement populiste et l'autre, à vocation élitiste. D'un côté, Wikipédia, l'encyclopédie populaire, « anarchique », dont les articles généralistes sont d'intérêt général. De l'autre, Knol, l'encyclopédie d'experts, dont les articles pointus reflètent les considérations de leurs auteurs. Mais l'on peut parier, à terme, sur la complémentarité de deux approches. De ce fait, Wikipédia renverrait sur certains sujets à des exposés spécifiques des experts de Knol. Et, ce dernier pourrait, par contre, étayer certaines de leurs théories par les articles de Wikipédia.

Mais, quant à l'avenir de ce projet, deux interrogations d'ordre sémantiques demeurent. Primo, en cas de « concurrence des idées », i.e. si deux auteurs expriment des points de vue divergents sur le même sujet, qu'est-ce qui pourrait servir d'instance de validation ? Qu'est-ce qui pourrait servir de critère discriminant entre les deux auteurs ? Secundo, comment Google pourrait-il, à terme, se prémunir contre le spam, en particulier, si un auteur de Knol recopie un article d'autrui ?

Wikipédia se retrouve, donc, face à un challenger de taille. Mais qu'est-ce qui a pu justifier son « success story » ?

¹⁴ Knol est issu de la contraction de *knowledge*, « connaissance », et *mol*, abréviation de *mole*.

¹⁵ C'est la spécialité Google, qui consiste à publier de la pub contextuelle, en fonction de la page de navigation.



II. DROIT D'AUTEUR ET PIRATAGE DE BIENS CULTURELS À L'AUNE DE LA LIBRE DIFFUSION

• I. L'essor du Libre : intelligence collective versus logiciel propriétaire

L'encyclopédie collaborative en ligne Wikipédia et la plateforme e-learning wallonne, Caroline¹⁶, sont deux belles « success stories » du Web. Elles n'auront pas eu lieu sans le développement du logiciel Libre¹⁷.

Caroline est une plateforme open source sous licence GPL¹⁸. Elle fut initialement développée par l'UCL et s'appelait iCampus. Elle peut être téléchargée et utilisée gratuitement. On compte actuellement environ 150 téléchargements par jour. Elle est utilisée par 1196 organisations déclarées à travers 93 pays. En décembre 2007, elle fut récompensée par l'Unesco. Ses atouts majeurs sont ceux d'un logiciel Libre, à savoir : l'intuitivité¹⁹ et une stabilité²⁰ liée à la communauté de ses utilisateurs/développeurs.

Alfred Musset définit ainsi la philosophie²¹ du logiciel Libre : « rien n'appartient à rien, tout appartient à tous ». Il en est du théorème de Pythagore comme de beaucoup d'autres théorèmes mathématiques et de découvertes scientifiques. Il est disponible et utilisable librement. Cet accès Libre et ce partage du savoir sont à la base du développement et du progrès de l'humanité.

Par conséquent, les licences²² de la plupart des logiciels propriétaires interdisent de les échanger ou de les modifier. Les licences du logiciel Libre garantissent par contre quatre libertés²³, à savoir :

- la liberté d'utiliser le logiciel pour n'importe quel usage et par tout le monde ;
- la liberté d'étudier le logiciel, et de l'adapter à ses besoins ;
- la liberté de redistribuer des copies du logiciel comme son code source ;
- la liberté d'améliorer le programme et de publier ses modifications, pour en faire profiter toute la communauté.

La deuxième et la quatrième implique l'accès au code source du logiciel. Pour Richard Stallman, les quatre libertés sont analogues à la devise de la République française : l'utilisateur est Libre d'utiliser son logiciel de la manière qui lui plaît. Les utilisateurs sont égaux car ils peuvent tous utiliser le même logiciel. Enfin, l'esprit de fraternité est respecté et l'utilisateur doit aider les proches.

¹⁶ Cf. www.claroline.net

¹⁷ Le logiciel Libre se définit par opposition au logiciel propriétaire. Ce dernier est vendu sans son code source. Il est tout simplement impossible à un programmeur de le modifier ou de l'améliorer. Il est aussi interdit de le prêter à son voisin. Sa copie est le plus souvent illégale.

¹⁸ GPL est à traduire en français par licence publique générale.

¹⁹ La facilité d'utilisation est une nécessité. L'objectif est de s'en servir sans ou avec très peu de formation.

²⁰ Caroline jouit d'une grande stabilité. Celle-ci tient au fait que les développeurs sont également utilisateurs de la plateforme. En outre, la plateforme peut compter sur des apports ponctuels d'utilisateurs qui effectuent des développements en fonction de leurs besoins, mais également au bénéfice de toute la communauté.

²¹ Cf. www.livretduLibre.org

²² Une licence est un contrat décrivant les conditions d'utilisation d'un logiciel par ses utilisateurs.

²³ Cf. www.fsf.org



• 2. La Libre diffusion ou la décentralisation de la culture.

Depuis les années 80, l'œuvre musicale perd de sa rareté en tant que support physique. Elle s'est complètement dématérialisée. Le CD audio a supplanté le disque vinyle. L'information n'est plus codifiée de manière analogique. La numérisation de la musique est désormais acquise. Par la suite, la multiplication et l'optimisation des formats numériques se diversifieront davantage. Le changement est subtil, mais profond. Il confirme le caractère volatil de la musique²⁴.

Il est certes aisé de copier un disque vinyle vers un autre disque vinyle ou une cassette audio vers une autre. On perd, par contre, la qualité du signal d'origine.

La révolution technologique et informatique change durablement la donne. Avec un graveur CD, la copie s'opère en effet sans perte, elle est réalisée à l'identique. La musique ou toute autre œuvre culturelle devient alors un fichier stocké dans la mémoire de l'ordinateur. La contingence physique s'estompe. Et, un des piliers du marché du disque, sa rareté, s'effrite.

De plus, la numérisation se combine avec un autre facteur : la fluidité des flux d'informations sur Internet. Une très large diffusion des fichiers musicaux s'opère au prorata du très haut débit des connexions Internet. L'exemple le plus frappant est celui des réseaux peer-to-peer. Ceux-ci démontrent parfaitement que les œuvres musicales sont des biens non-rivaux : lorsque l'internaute X télécharge depuis l'ordinateur Y un fichier donné, à la fin du transfert, X et Y sont en possession du même fichier. Une telle transmission, reproductible à l'infini, fonctionne sur le mode de la copie. Je ne peux de surcroît ni « lobotomiser » l'interlocuteur, ni supprimer à distance les fichiers de son ordinateur. Or, il est indispensable, pour faire perdurer le marché des œuvres musicales, de préserver sa rareté. Il existe à cet effet deux moyens principaux, à savoir : le monopole de l'auteur et le support physique.

• 3. Copyleft ou copie privée : le droit d'auteur au secours de la rareté

Le copyleft²⁵ légitime le droit d'auteur. Son approche est symétrique. Il autorise, en effet, la copie, la modification et la diffusion d'une œuvre. Il impose, en revanche, que les versions modifiées fassent l'objet d'une diffusion et soient également disponibles sous une licence copyleft. De ce fait, grâce au copyleft, ce qui est Libre le demeure pour toujours. Le copyleft respecte le droit de l'auteur. Mais il garantit aussi les libertés du public. Il s'assure que les œuvres sous copyleft resteront Libres. Il permet de créer un fonds commun d'œuvres Libres, car la connaissance scientifique et artistique fait partie intégrante du patrimoine de l'humanité.

²⁴ Il en est de la musique, tout comme de toute œuvre culturelle.

²⁵ Cf. www.artLibre.org. Le concept de copyleft émane de la Free Software Foundation. Mais il est souvent galvaudé, par militantisme, pour revendiquer le Libre accès aux connaissances.



Autrement dit, la numération des œuvres culturelles n'annule pas pour autant la loi. On n'a pas le droit d'utiliser une œuvre sans l'autorisation de l'auteur en dehors des cas prévus par l'auteur. Ce dernier demeure propriétaire de son œuvre. Il en fait ce qu'il en veut. Ce faisant, le simple fait d'acheter un disque n'accorde aucun droit. La matérialité du disque est tout naturellement notre propriété, mais cela ne confère absolument aucun droit sur l'œuvre. Si ce n'est le droit de l'écouter sur l'appareil de son choix ou d'en faire une copie privée. Les usagers des réseaux d'échange en peer-to-peer sont donc les plus visés. Le téléchargement non autorisé d'œuvres protégées est légalement illicite.

Aux Etats-Unis, la loi sévit. La RIAA (« Recording Industry Association of America ») a déposé plusieurs milliers de plaintes. Mais en France, la situation est encore confuse. L'exception pour copie privée inscrite dans le code de la propriété intellectuelle²⁶ et la loi dite « Informatique et Libertés » protègent en partie les téléchargeurs français. Cela devrait cependant évoluer assez rapidement, avec l'adoption du texte définitif de la loi « Droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information », (« DADVSI »), qui désigne clairement le téléchargement non autorisé comme relevant d'un régime conventionnel.

Mais l'on peut par ailleurs considérer que le P2P sert de vitrine virtuelle et stimule à ce titre les ventes de disque. Ceux qui téléchargent beaucoup de musique sont en fait de gros acquéreurs de biens culturels. Le téléchargement de la musique leur permet de découvrir de nouveaux artistes dont ils s'empressent par la suite d'acheter les disques.

• 4. La technologie digitale au secours de la rareté

La deuxième riposte de l'industrie du disque est d'ordre technologique. Il s'agit de limiter les copies grâce à des procédés logiciels dits DRM, (« Digital Rights Management ») ou, en droit français, Mesures Techniques de Protection. Le principe est si simple. Le support physique est le seul garant de la rareté de l'œuvre. Or, les ressources numériques en suppriment la contrainte. On impose finalement des barrières artificielles, via des logiciels de verrouillage des données, afin de limiter ou interdire les copies. La double contrainte de la rareté est ainsi reproduite, à la fois, juridique et technique.

Seules les œuvres numérisées dotées de DRM peuvent être commercialisées. Elles ont en effet recouvert leur statut de bien « rare » par le biais d'une contrainte technologique. La copie est bridée, l'œuvre au format numérique « DRMisé » se rapproche des formats physiques, et perd toute volatilité.

²⁶ La copie privée est définie au 2 de l'article L.122-5 du code de la propriété intellectuelle comme une exception au monopole de l'auteur, qui ne peut interdire « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective ». La loi ne requiert pas explicitement que la source de la copie soit licite, ce qui a permis en France la mise en place d'une jurisprudence largement favorable aux « simples téléchargeurs ».



• 5. Le piratage massif de biens culturels

Selon la Fédération Internationale de l'Industrie Phonographique, le marché de la musique²⁷ numérique est en hausse permanente. Près de 5 millions de chansons sont téléchargés légalement. Parallèlement, les ventes physiques continuent de s'éroder. Elles tombent de 12% dans le monde. Mais le marché s'adapte. Les artistes multiplient les formats. Les vieilles gloires se retrouvent sur iPod. Les plateformes de téléchargement légal et payant se multiplient. On en compte plus de 500 dans le monde. Les pionniers iTunes ou Napster côtoient les grandes enseignes, comme FNAC, Extrazone, Virgin ou encore les magasins en ligne des majors.

Le récent accord conclu, en France, entre Dailymotion, un site de partage de vidéos, et la Sacem, société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique, prouve parfaitement que le droit d'auteur est soluble avec les nouveaux modes d'exploitation des œuvres sur Internet.

Malgré ces avancées significatives, en termes de téléchargement légal ou encore du respect du droit d'auteur, il n'y a pas de quoi pavoiser. Grâce, en effet, à la numérisation de fichiers des œuvres culturelles, aux connexions Internet à haut débit et aux réseaux peer-to-peer, le phénomène de piratage informatique se multiplie davantage.

A en croire, en effet, le journal *Le Soir*²⁸, plus rien ne peut entraver le téléchargement pirate de films. En Belgique et en France, des chiffres se passent de tous commentaires. L'étude réalisée par l'association de lutte contre la piraterie, en France, atteste que chaque jour, 450,000 téléchargements illégaux de films sont effectués. Quatre jours après sa sortie en salles, *Bienvenue chez les Ch'tis*, avait été téléchargé illégalement à 682,000 reprises.

En Belgique, le piratage informatique est tout aussi éloquent. En mai, le journal *Le Soir* rapportait les chiffres de la Belgian Antipiracy Federation (BAF) : en 2007, une moyenne de 68,000 fichiers par jour ont été illégalement téléchargés.

Tant mieux que la BAF entame des actions judiciaires contre les pirates. La contrefaçon et la piraterie informatique constituent certes des atteintes à la propriété intellectuelle. De plus, la copie d'une oeuvre sans payer d'indemnité aux ayants droit constitue tout naturellement un délit. Mais ces actions sont-elles si massives, efficaces et durablement dissuasives ? On ne doit pas, en effet, perdre, par ailleurs, de vue que des réseaux P2P peuvent ainsi être visités simultanément par plus de 17 millions d'utilisateurs dans le monde. En fait, le système n'est pas illégal en soi. Et, interdire, a posteriori, cette forme d'échange de fichiers équivaldrait tout simplement à bannir la photocopieuse ou la vente de graveurs DVD pour la bonne et simple raison que certains ne les utilisent pas à bon escient !

²⁷ Ce qui est dit de la musique peut être extrapolé, mutandis mutando, à toute œuvre culturelle.

²⁸ Cf. Actunet : www.lesoir.be, du 12 août 2008.



De plus, quand bien même la protection anti-copie ultime serait possible, il devra subsister la faille analogique. Les yeux et les oreilles ne perçoivent pas en effet le numérique. Or, toutes les mesures de protection²⁹ sont par essence de nature numérique. Elles tombent dès lors que le contenu est joué sur une carte son ou vidéo. Plus précisément, il existe, de ce fait, toute une panoplie d'applicatifs en accès Libre, qui captent le contenu joué en analogique pour le numériser par la suite sans la moindre protection. Il existe certes la nouvelle norme HDMI, qui cadre la diffusion des supports numériques sur des plateformes analogiques. Elle recèle une protection d'anti-activation de tout écran non-HDMI. Mais la généralisation de ces nouveaux écran est loin d'être la panacée.

Bref, par delà l'étude des évolutions en cours, il urge d'appréhender la révolution numérique actuelle et de cerner d'éventuelles retombées juridiques, sociologiques, économiques, stratégiques et politiques. En toute logique, c'est le piratage lui-même qu'il faut rendre moins attractif !

CONCLUSION

La « gratuité » du contenu comme « business model » de la révolution numérique.

Si les moyens de diffusion et de consommation de la musique ont bien changé, le modèle d'affaires, lui, est en péril. Les verrous appliqués sur les fichiers musicaux pour en interdire la diffusion sauvage freinent l'expansion de l'offre. De plus, l'absence d'uniformité internationale en matière de perception des droits d'auteur renforce le contexte d'incertitude extrême du secteur. Pour Jacques Attali, « la branche musicale doit prendre conscience qu'elle ne produit plus qu'un service, un flux. Elle doit s'adapter encore plus rapidement aux nouvelles technologies sous peine de mourir³⁰ ». Et, de faire le parallélisme avec la presse, touchée par le modèle de la gratuité. Bienvenue, donc, dans l'ère du consommateur-roi, générant lui-même du contenu via blogs et réseaux sociaux (MySpace, via blogs et réseaux sociaux (MySpace, YouTube, Second Life, etc.). Il s'agit de la révolution du Web 2.0, la seconde révolution Internet où l'artiste n'a plus besoin d'un label ou d'une maison de disques pour exister.

Et, Philippe Axel de renchérir : « parce que le fichier numérique musical est abondant, la gratuité ou la quasi-gratuité de la musique sur Internet est inéluctable ». A travers le téléchargement illégal, c'est toute la filière musicale qui est à réinventer. La révolution est aussi sociétale : « révolution aussi, parce que dans les nouveaux modes de partage de la musique, ce sont toutes les aspirations d'une génération de citoyens qui s'incarnent annonciatrices, qui sait, d'un nouvel âge de nos démocraties ». Au nom de l'exception culturelle, il propose des solutions concrètes suivantes : le CD musical interactif, la participation à la production de contenus sur Internet, le music ladder et les licences ouvertes .

²⁹ Clé de décryptage, empreinte digitale, etc.

³⁰ Cf. Olivier Horner, *Musique et Internet, le nouvel âge*, in www.lemonde.fr, mis à jour le 23.01.07



Enfin, on devra toujours se rappeler que le logiciel Libre n'est pas forcément gratuit. La philosophie du « tout gratuit » n'est pas de mise. En effet, on confond souvent à tort Libre et gratuit. Cela vient du fait qu'en Anglais, le logiciel Libre se traduit par Free Software. Or, Free signifie à la fois Libre ou gratuit. De plus, la plupart des logiciels Libres sont téléchargeables gratos. Aussi, pour éviter tout amalgame, certains préfèrent-ils le terme d'open source, en lieu et place du logiciel Libre.

Bref, un logiciel Libre n'est pas forcément gratuit, même s'il l'est la plupart du temps. Les logiciels Libres ne tombent pas bien opportunément dans le domaine public. Ils sont soumis au régime du droit d'auteur. Le logiciel Libre n'est pas non plus à confondre avec des logiciels propriétaires gratuits, autrement dits « graticiels » ou les « Freewares ».

Au final, les utilisateurs individuels bénéficient de la gratuité du logiciel Libre dans différents topos. Soit, le développement d'un logiciel s'opère de manière décentralisée, avec un grand renfort de bénévoles. Ce qui permet de bénéficier pour ainsi dire de l'économie d'échelle. Ou encore, une entreprise peut tirer profit de services autour de la distribution GNU/Linux. En gros, la gratuité a un coût.

BIBLIOGRAPHIE.

• I. Ouvrages

- Attali, J., Une brève histoire de l'avenir. Paris, Fayard, 2006.
- Lessig, L., Soufron, J.-B., Bony, A., L'avenir des idées. Le sort des biens communs à l'heure des réseaux numériques. Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2005.
- Maniez, D., Les dix plaies d'Internet. Les dangers d'un outil fabuleux. Paris, Dunod, 2008.
- Pierrat, E., La guerre des copyrights. Paris, Fayard, 2006.
- Pisani, F., Piotet, D., Comment le web change le monde. L'alchimie des multitudes. Paris, Pearson, 2008.

• 2. WEB

- www.wikipedia.org
- www.google.be
- www.jamendo.com
- www.claroline.net
- www.livretduLibre.org
- www.fsf.org
- www.artLibre.org
- www.lesoir.be
- www.lemonde.fr
- www.gnu.org

DÉSIREUX D'EN SAVOIR PLUS !

Animation, conférence, table ronde... n'hésitez pas à nous contacter,
Nous sommes à votre service pour organiser des activités sur cette thématique.