

Petit précis de lutte contre le copyright par Cory Doctorow

En ces temps troublés où fait rage le débat (ou plutôt la lutte en ce qui nous concerne) sur l'adoption du projet de loi Hadopi, où l'engagement et l'indignation des uns se heurte à l'indifférence, à la mauvaise foi ou à l'entêtement forcené des autres, il est bon d'avoir l'avis d'un artiste, un écrivain en l'occurrence, qui sait de quoi il parle.



Il s'agit de [Cory Doctorow](#), dont nous avons déjà traduit ses [difficultés existentielles d'écrivain à l'ère d'Internet](#).

Petit rappel : Cory Doctorow^[1] est un [auteur de science-fiction](#) d'origine canadienne, journaliste et blogueur, animateur du site [BoingBoing](#), militant à l'[EFF](#), partisan de la free-culture et, comme il se définit lui-même, « activiste du numérique ».

En plus d'écrire des romans de qualité (*Dans la dèche au royaume enchanté*, Folio SF ; et son dernier, *Little Brother*, doit bientôt paraître chez Pocket, et ça les amis, c'est un scoop, de *l'insider information*.) publiés de façon classique, Cory Doctorow met à disposition toutes ses œuvres sous licence Creative Commons, à télécharger gratuitement (en anglais, les traductions françaises sont quant à elles soumises au régime des droits d'auteur).

Dans la préface à ses romans proposés au format pdf, il explique que cette démarche est pour lui la meilleure façon de ne pas vivre dans l'ombre et de voir son art diffusé, citant l'aphorisme de Tim O'Reilly : « Pour la majorité des

écrivains, le gros problème ce n'est pas d'être piraté, c'est de rester inconnu ».

Dans cet article publié sur LocusMag.com (site d'un magazine de SF), Cory Doctorow expose de façon claire et pédagogique son point de vue sur le copyright (on pourrait dire droit d'auteur mais la notion n'est pas exactement la même), et explique en substance qu'à trop vouloir verrouiller le partage, on va finir par tuer la culture.

J'adapterai sa conclusion à la situation que nous vivons en ce moment en France et qui est en plein dans l'actualité, le projet de loi « Création et Internet » devant être examiné aujourd'hui, et ajouterai qu'en cherchant à préserver un modèle obsolète de diffusion du contenu culturel, les soi-disant défenseurs de la culture ne font que scier la branche sur laquelle ils sont assis.

Why I Copyfight : pourquoi je suis contre le copyright

[Why I Copyfight](#)

*Cory Doctorow – novembre 2008 – LocusMag
(Traduction Framalang : Don Rico)*

Pourquoi accorder tant d'importance à la question de la réforme du copyright ? Qu'est-ce qui est en jeu ?

Tout.

Jusqu'à une époque récente, le copyright était une réglementation industrielle. Si l'on tombait dans le domaine du copyright, cela signifiait que l'on utilisait quelque prodigieuse machine industrielle – une presse d'imprimerie, une caméra de cinéma, une presse à disques vinyles. Le coût d'un tel équipement étant conséquent, y ajouter deux cents billets pour s'offrir les services d'un bon avocat du droit de la propriété intellectuelle n'avait rien d'un sacrifice. Ces

frais n'ajoutaient que quelques points de pourcentage au coût de production.

Lorsque des entités n'appartenant pas une industrie (individus, écoles, congrégations religieuses, etc.) interagissaient avec des œuvres soumises au copyright, l'utilisation qu'elles en avaient n'était pas régie par le droit de la propriété intellectuelle : elles lisaient des livres, écoutaient de la musique, chantaient autour du piano ou allaient au cinéma. Elles discutaient de ces œuvres. Elles les chantaient sous la douche. Les racontaient (avec des variations) aux enfants à l'heure du coucher. Les citaient. Peignaient des fresques inspirées de ces œuvres sur le mur de la chambre des enfants.

Puis vinrent les débuts du copyfight (*NdT : lutte contre le copyright, abrégé ici en « anti-copyright »*) : ce fut l'ère analogique, lorsque magnétoscopes, double lecteurs de cassettes, photocopieuses et outils de copie apparurent. Il était alors possible de se livrer à des activités relevant du droit de la propriété intellectuelle (copie, interprétation, projection, adaptation) avec des objets de tous les jours. On trouvait parfois sur les stands de vente des conventions SF des « romans » [fanfics](#) grossièrement reliés, les ados se draguaient à coups de compils, on pouvait apporter un film enregistré sur cassette chez les voisins pour se faire une soirée vidéo.

Pourtant, en comparaison, on risquait alors beaucoup moins gros. Même si l'on pouvait douter du caractère légal de certaines de ces activités (nul doute que les gros détenteurs de droits d'auteur les considéraient comme des valises nucléaires technologiques, comparaient les magnétoscopes à Jack l'Éventreur et affirmaient que « copier un disque sur une cassette allait tuer la musique »), faire appliquer la loi coûtait très cher. Éditeurs, maisons de disques et studios de cinéma ne pouvaient surveiller les activités auxquelles vous vous livriez chez vous, au travail, dans les fêtes ou aux

conventions ; en tout cas pas sans recourir à un réseau ruineux de cafteurs rémunérés dont les salaires auraient dépassé les éventuelles pertes subies.

Arrive alors l'Internet et l'ordinateur personnel. Voici deux technologies qui forment une combinaison parfaite pour précipiter les activités ordinaires des gens ordinaires dans le monde du copyright : chaque foyer possède l'équipement nécessaire pour commettre des infractions en masse (le PC), lesquelles infractions se déroulent par le biais d'un vecteur public ('l'Internet) que surveiller ne coûte rien, permettant ainsi une mise en application du copyright à faible coût dirigée contre des milliers d'Internautes comme vous et moi.

Qui plus est, les échanges effectués par Internet sont davantage susceptibles de représenter une violation du copyright que leur équivalent hors-ligne, car chaque échange sur Internet implique une copie. L'Internet est un système conçu pour produire de façon efficace des copies entre ordinateurs. Alors qu'il suffit de simples vibrations de l'air pour rendre possible une discussion dans votre cuisine, la même discussion passant par Internet génère des milliers de copies. Chaque fois que vous pressez une touche, cette action est copiée plusieurs fois sur votre ordinateur, copiée vers votre modem, puis copiée sur toute une série de routeurs, et ensuite (souvent) sur un serveur, processus qui aboutit à des centaines de copies, éphémères ou durables, pour enfin parvenir aux autres participants à la discussion, chez qui seront sans doute produites des dizaines de copies supplémentaires.

Dans le droit de la propriété intellectuelle, on considère la copie comme un événement rare et non négligeable. Sur Internet, la copie est automatique, instantanée, et produite en masse. Punaisez une vignette de Dilbert sur la porte de votre bureau, vous n'enfreignez pas le copyright. Prenez une photo de la porte de votre bureau et publiez-la sur votre site perso de sorte que vos mêmes collègues la voient, vous avez

enfreint le copyright. Et puisque le droit de la propriété intellectuelle considère la copie comme une activité très réglementée, il impose des amendes pouvant atteindre des centaines de milliers de dollars pour chaque infraction.

Il existe un mot pour désigner tout ce que nous faisons à partir de créations intellectuelles – discuter, raconter, chanter, jouer, dessiner et réfléchir : ça s'appelle la *culture*.

La culture est ancienne. Elle existait bien avant le copyright.

L'existence de la culture, *voilà qui rend le copyright rentable*. Notre soif infinie de chansons à chanter ensemble, d'histoires à partager, d'art à admirer et à ajouter à notre vocabulaire visuel, telle est la raison qui nous pousse à dépenser de l'argent pour satisfaire ces désirs.

J'insiste sur ce point : si le copyright existe, c'est parce que la culture génère un marché pour les œuvres de l'esprit. Sans marché pour ces œuvres, il n'existerait aucune raison de se soucier du copyright.

Le contenu n'est pas roi : c'est la culture qui est reine. Si nous allons au cinéma, c'est pour discuter du film. Si je vous expédiais sur une île déserte et vous sommait de choisir entre vos disques et vos amis, vous seriez un sociopathe si vous choisissiez la musique.

Pour qu'il y ait culture, il faut partager l'information : la culture, c'est le partage de l'information. Les lecteurs de science-fiction le savent : dans le métro, le gars assis en face de vous qui est en train de bouquiner un roman de SF à couverture tapageuse fait partie de votre clan. Il y a de fortes chances que vous partagiez certains goûts de lecture, les mêmes références culturelles, et des sujets de discussion.

Si vous adorez une chanson, vous la faites écouter aux autres

membres de votre tribu. Quand vous adorez un livre, vous le fourrez dans les mains de vos amis pour les encourager à le lire à leur tour. Quand vous voyez une émission géniale à la télé, vous incitez vos amis à la regarder aussi, ou bien vous cherchez ceux qui l'ont déjà regardée et entamez la conversation.

La réflexe naturel de quiconque s'entiche d'une œuvre de création, c'est de la partager. Et puisque sur Internet « partager » équivaut à « copier », voilà qui vous met directement dans le colimateur du copyright. Tout le monde copie. Dan Glickman, ancien membre du Congrès à présent à la tête de la Motion Picture Association of America (*NdT : équivalent pour le cinéma de la tristement célèbre RIAA*), défenseur on ne peut plus zélé du copyright, a reconnu avoir copié le documentaire de Kirby Dick **This Film is Not Yet Rated** (*NdT : ce film n'a pas encore été classé*), une critique au vitriol du processus de classement des films par la MPAA, mais a pris comme prétexte que la copie se trouvait « dans (son) coffre-fort ». Prétendre qu'on ne pratique pas la copie, c'est être aussi crispé et hypocrite que les anglais de l'époque victorienne qui juraient ne jamais, au grand jamais, se masturber. Chacun sait qu'il nous arrive à tous de mentir, et un grand nombre d'entre nous sait que tous les autres mentent aussi.

Mais le problème auquel est confronté le copyright, c'est que la plupart de ceux qui copient le reconnaissent volontiers. La majorité des internautes américains pratiquent l'échange de fichiers, considéré comme illégal. Si demain l'échange de fichiers par réseau P2P était enrayé, ceux qui le pratiquent partageraient les mêmes fichiers, et plus encore, en échangeant des disques durs, des clés USB ou encore des cartes mémoire (et davantage de données changeraient de main, bien que plus lentement).

Ceux qui copient savent qu'ils enfreignent les lois du copyright mais ne s'en inquiètent pas, ou croient que la loi

ne peut criminaliser leurs pratiques, et pensent qu'elle lutte contre des formes de copie plus extrêmes telles que la vente de DVD pirates à la sauvette. En réalité, le droit du copyright réprime beaucoup moins lourdement ceux qui revendent des DVD que ceux qui téléchargent les mêmes films gratuitement sur Internet, et l'on risque beaucoup moins gros en achetant un de ces DVD (à cause des coûts très élevés de la lutte contre ceux qui font du commerce dans le monde réel) qu'en les téléchargeant sur le Net.

D'ailleurs, ceux qui pratiquent la copie s'attachent à établir une philosophie très élaborée à propos de ce qu'on a le droit ou pas de télécharger, avec qui et dans quelles circonstances. Ils intègrent des cercles privés de partage, décident entre eux de normes à respecter, et créent une multitude de para-copyrights qui constituent l'expression d'un accord culturel définissant la façon dont ils doivent se comporter.

Le gros problème, c'est que ces para-copyrights n'ont quasi rien en commun avec le véritable droit du copyright. Peu importe que vous en soyez partisan ou non, vous enfreignez sans doute la loi – alors si vous concevez des vidéo-clips d'animés (des clips de musique conçus en mettant bout à bout des séquences de films mangas – cherchez « vidéo-clips d'animés » dans Google pour en voir des exemples), vous aurez beau respecter les règles établies par votre groupe – par exemple l'interdiction de montrer vos créations à des personnes extérieures à votre groupe et l'obligation de n'utiliser que certaines sources de musique et de vidéos –, vous n'en commettrez pas moins pour *des millions de dollars* d'infractions à chaque fois que vous vous installerez devant votre PC.

Rien d'étonnant à ce que le para-copyright et le copyright ne puissent trouver de terrain d'entente. Car après tout, le copyright régleme les pratiques commerciales entre entreprises géantes. Le para-copyright ne régleme que les pratiques d'individus dans un cadre culturel donné. Normal que

ces ensembles de règles n'aient rien en commun.

Il est tout à fait possible qu'on parvienne un jour à une détente entre ceux qui pratiquent la copie et les détenteurs de copyright : par exemple avec un ensemble de règles qui ne s'appliqueraient qu'à la « culture » et non à « l'industrie ». Mais pour amener autour de la table ceux qui copient, il faut impérativement cesser d'insinuer que toute copie non autorisée équivaut à du vol, à un crime, à un acte condamnable. Face à de tels propos, ceux qui savent la copie facile, juste et bénéfique estiment que ses détracteurs racontent n'importe quoi ou que leurs arguments ne les concernent pas.

Si demain l'on mettait fin à la copie sur Internet, on mettrait également fin à la culture sur Internet. Sans sa mine de vidéos considérées en infraction, YouTube disparaîtrait ; sans ses petits avatars et ses passionnants extraits de livres, d'articles et de blogs, LiveJournal passerait l'arme à gauche ; sans toutes ses photos d'objets, d'œuvres et de scènes sous copyright, sous marque déposée ou protégées d'une façon ou d'une autre, Flickr se viderait de sa substance et crèverait.

C'est grâce à nos discussions que nous voulons acquérir les œuvres dont nous discutons. Les fanfics sont écrits par des fans de littérature. Les vidéos sur YouTube sont mises en ligne par ceux qui veulent vous donner envie de regarder les émissions dont elles sont extraites afin d'en discuter. Les avatars de LiveJournal permettent de montrer que l'on apprécie une œuvre.

Si la culture perd la guerre du copyright, ce que le copyright est censé défendre mourra avec lui.

Notes

[1] Crédit photo : [Joi Ito](#) (Creative Commons By)