

Pour en finir avec les mythes prégnants du copyright et de l'argent

« Il est temps de déboulonner le mythe qui voudrait que le droit d'auteur soit nécessaire pour gagner de l'argent, ou même qu'il en rapporte », tel est le titre frappant d'un récent article de Rick Falkvinge (désormais habitué du Framablog).

Puisque ce mythe ne résiste pas aux faits, il est grand temps désormais pour ces messieurs du copyright d'adopter un discours honnête, sérieux et mature si on veut réellement avancer...

Remarque : Nous avons conservé le terme anglo-saxon « copyright », que l'on traduit souvent en français par « droit d'auteur », car l'acception et le périmètre du mot ne sont pas tout à fait similaires ici.



Il est temps de déboulonner le mythe qui voudrait que le droit d'auteur soit nécessaire pour gagner de l'argent, ou même qu'il en rapporte

It's Time To Debunk The Myth That Copyright Is Needed To Make Money - Or That It Even Makes Money

Rick Falkvinge - 7 octobre 2012 - TorrentFreak.com

(Traduction : fcharton, Gatitac, janfi, Pymouss, bituur esztreym, Jeff_, Mnyo, ti_tux, goofy_seamonkey)

Un des mythes les plus tenaces au sujet du monopole du copyright est qu'il est nécessaire afin de rapporter de l'argent. Il s'avère que cette affirmation est fautive dans un grand nombre de cas observés, mais le pluriel « d'anecdote » n'est jamais « statistiques ». Dès lors, penchons-nous sur des preuves statistiques solides pour l'élaboration de notre réflexion politique à ce sujet.

Puisque le monopole du copyright est principalement une activité économique, on constate un gouffre parmi le public, entre ceux qui soutiennent son abolition uniquement dans un cadre non commercial, et ceux qui soutiennent son abolition complète.

Il y a parmi la population une forte majorité qui se prononce en faveur d'une réduction de ce monopole, afin de favoriser les échanges non marchands entre proches, amis et inconnus. Et si on observe la plus jeune moitié de la population, cette majorité passe de forte à écrasante. Est-il besoin de préciser que cette jeune moitié de la population (qui s'étend jusqu'aux adultes d'une quarantaine d'année) ne changera pas ses habitudes ou ses valeurs sur le sujet, n'en déplaît aux doux rêves avancés par l'industrie du copyright actuellement en exercice. D'ici vingt ou trente ans du reste, ce sont eux qui tireront les ficelles de la politique, et les dinosaures actuels morts et enterrés.

Quand on aborde les questions commerciales de ce monopole, on découvre en revanche un certain nombre de mythes florissants qui ont tendance à freiner l'adhésion du public à une abolition complète du copyright jugée improbable et irréaliste. Voyons quels sont ces mythes, et confrontons-les à la réalité.

Mythe : Si nous abolissons le monopole du copyright, les artistes ne pourront plus gagner de l'argent.

Réalité : C'est un mythe tenace et bizarre, étant donné qu'il y eut des périodes historiques où les artistes n'étaient pas rémunérés. Le système actuel revient à « signer un contrat ou rester pauvre ». Or 99% des artistes ne signent pas de contrats avec l'industrie du disque, et parmi ceux qui le font 99,5% n'ont jamais vu la couleur de leurs droits d'auteur. Il s'agit donc de se dégager d'un système qui laisse délibérément **99,995% des artistes** sans aucune forme de revenu pour la pratique de leur art.

Ceci étant donc dit, il est absurde de prétendre que toute évolution vers un système dégraissé de ses intermédiaires « ôterait la possibilité aux artistes de gagner de l'argent », d'autant que ces intermédiaires, devenus aujourd'hui obsolètes, s'octroient en moyenne 93% des revenus des 0,005% des artistes qui gagnent encore de l'argent. Éliminons-les et tout (ou partie) de ces 93% reviendra aux artistes.

Mythe : Le monopole du copyright est une source essentielle de revenus pour les artistes aujourd'hui.

Réalité : De tout l'argent dépensé dans la culture, à **peine 2%** (oui, deux pour cent !) arrive jusqu'à l'artiste à cause des mécaniques complexes de redistribution du monopoly du copyright. Cela a été étudié en profondeur par le suédois Ulf Pettersson en 2006 ([lien vers l'article](#), [lien direct vers l'étude](#), les deux sont en suédois), qui conclut que la majeure partie des artistes gagnent leur vie autrement (travail intérimaire, prêts étudiants...).

Mythe : L'industrie du copyright est vitale pour l'économie dans son ensemble.

Réalité : « L'industrie du copyright » est délibérément évaluée par des moyens complètement trompeurs qui confinent au ridicule. Dans les consignes de l'OMPI concernant ce qui doit être compris dans « l'industrie du copyright », nous trouvons de tout, de la création de pâte à papier, à la vente d'électroménager, en passant par la fabrication de chaussures (OMPI 2003, d'après l'article de Pettersson cité plus haut). Si vous mettez pratiquement tous les pans de l'économie dans un ensemble X, et que vous affirmez ensuite que cet ensemble X est vital pour l'économie, alors vous pourriez sembler avoir raison. Il suffit de ne

pas vous faire prendre quand on s'intéresse de près à la manière avec laquelle vous avez sélectionné ce gros X fourre-tout, et qu'il n'y a aucun lien avec ce dont vous parlez réellement. Les industries tirant profit du monopole du copyright ne représentent qu'un dixième de celles qui en sont **désavantagées**. Vous voulez créer des emplois ? Détruisez le monopole !

Mythe : Avec le partage gratuit, personne ne va dépenser d'argent pour le divertissement.

Réalité : Les dépenses des foyers pour la culture ont augmenté, année après année, depuis l'apparition du partage de fichiers à grande échelle avec Napster en 1999 (d'autres rapports disent que cela stagne mais aucun ne parle de chute). Il est cependant vrai que les ventes d'enregistrements sur support physique s'effondrent. Ce qui est une excellente nouvelle pour les musiciens, qui n'ont plus besoin de dépendre des intermédiaires qui récupèrent 93% des parts, et qui ont vu au contraire leurs propres revenus augmenter de 114% dans le même laps de temps.

Mythe : Sans la motivation d'un éventuel gain d'argent, personne n'ira plus faire carrière dans l'art et créer.

Réalité : Les gens créent malgré le monopole du copyright, pas grâce à lui. YouTube absorbe 72 heures de vidéos téléversées chaque minute. On peut soutenir que la plupart ne seront sans doute pas visionnées, mais il y a certainement des perles là dedans. La discussion est absurde en fait à partir de la simple observation qu'il y a évidente surabondance d'artistes par rapport à ce que le marché peut contenir : on peut facilement trouver un comptable professionnel qui prend une guitare électrique pendant la pause pour se relaxer un peu, mais montrez-moi ne serait-ce qu'un seul guitariste professionnel qui se détend avec un peu de comptabilité pendant son temps libre.

GNU/Linux et Wikipédia sont deux excellents contrepoints qui font voler en éclat ce mythe étrange. Le système d'exploitation dominant et l'encyclopédie dominante ont été créés par des bénévoles non rémunérés (et quand je dis que GNU/Linux est « dominant », je mets aussi dedans le dérivé Android, juste pour mémoire).

Nous créons depuis que nous avons appris à mettre de la peinture rouge sur des parois de grottes, pas à cause de la possibilité de gagner de l'argent, mais à cause

de ce que nous sommes et de ce qui nous fondent. Du reste, les gens qui cherchent de l'argent ne s'engagent pas d'emblée dans les arts. Ils vont en faculté de droit ou de médecine. C'est pourquoi les parents ont l'air si désespéré quand leur rejeton leur dit qu'il a décidé de devenir poète pour gagner sa vie.

Le mythe selon lequel le monopole du copyright serait nécessaire pour que n'importe quelle sorte d'art rapporte de l'argent, ou tout simplement pour que cet art existe, est un mythe obscène perpétué par ceux qui ont quelque chose à gagner en écrémant les 90% de l'argent des artistes, les privant du même coup de l'accès à un public par un racket à l'ancienne.

Pouvons-nous, s'il vous plaît, passer à autre chose maintenant ?

Crédit photo : Stephen Downes (Creative Commons By-Nc)