

Roberto Di Cosmo

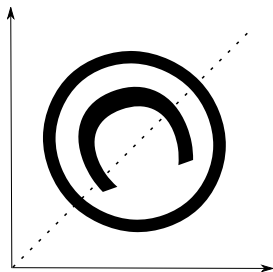
roberto@dicosmo.org

<http://www.dicosmo.org>

**Manifeste pour une**

CRÉATION ARTISTIQUE LIBRE  
DANS UN INTERNET LIBRE

**21 février 2011**



Version pour lecture en ligne, avec liens hypertextes,  
téléchargée sur :

[http://www.dicosmo.org/MyOpinions/index.php/2011/01/  
27/109-manifesto-creation-et-internet-libre](http://www.dicosmo.org/MyOpinions/index.php/2011/01/27/109-manifesto-creation-et-internet-libre)

*ne pas imprimer cette version (vous perdriez les liens !)*

Vous pouvez obtenir une version électronique imprimable, ou  
acheter des copies imprimées et reliées, sur  
[http://www.ilv-bibliotheca.net/librairie/manifeste\\_  
pour\\_une\\_creation\\_artistique\\_libre\\_dans\\_un\\_internet\\_  
libre.html](http://www.ilv-bibliotheca.net/librairie/manifeste_pour_une_creation_artistique_libre_dans_un_internet_libre.html).

© Roberto Di Cosmo, 2011

ISBN 978-2-3592-2077-3

Distribué sous licence Creative Commons  
CC-BY-NC-ND

# Table des matières

<b>Tout ça pour ça</b>	<b>3</b>
<b>1 Répartir</b>	<b>9</b>
1.1 De la peur aveugle du changement ...	11
1.2 ... à la répression aveugle ...	12
1.3 ... et la Licence Globale	13
1.4 Clarifions les objectifs ...	18
1.5 ... on veut tous plus de création artistique!	19
1.6 L'économie de la musique est perfectible, parole d'artiste	21
1.7 Une répartition concave pour plus de création	22
<b>2 Mesurer</b>	<b>27</b>
2.1 Plein de fausses bonnes idées	28
2.2 Le vote libre du public	31
<b>3 Agir</b>	<b>35</b>
3.1 Les parties en jeu	36
3.2 Agir ensemble	40
3.3 Remerciements	44

<b>A</b>	<b>Évaluation, exemples et pièges</b>	<b>47</b>
A.1	Vers un scénario réaliste . . . . .	48
A.2	Un peu de mathématiques . . . . .	51
A.3	Gare aux malins . . . . .	52
<b>B</b>	<b>M. Mitchell, soyons amis</b>	<b>57</b>
B.1	Le marché traditionnel de la musique en France : qui y gagne, et combien . . . . .	60
B.2	Ne vous trompez pas d'ami . . . . .	68
B.3	Post-scriptum du 20 février 2006 . . . . .	70
<b>C</b>	<b>Ri(DADVSI)cule</b>	<b>75</b>
	<b>Livres intéressants</b>	<b>87</b>

## TOUT ÇA POUR ÇA

**D**ÉPUIS les vacances de Noël, on ne compte plus les articles dans la presse, écrite et en ligne, qui parlent du téléchargement non autorisé de musique et de la crise du marché du disque. En les lisant, on a comme une sensation de déjà vu : cela fait quand même des années qu'on assiste à la même mise en scène médiatique autour du Marché International du Disque et de l'Édition Musicale qui se tient à Cannes tous les mois de janvier. Cela se termine toujours, sans surprise, sur la même conclusion : il faut sévir contre les méchants internautes adeptes du téléchargement illégal pour revitaliser la création française.

Il faut dire que, pour sévir, ils ont un peu tout essayé.

D'abord les procès individuels au cas par cas, approche vite abandonnée parce que chère, peu généralisable, et soumise à l'appréciation du juge, pas toujours prêt à faire l'impasse sur notre droit à la copie privée.

Ensuite les DRM (Digital Rights Management), instruments de protections numériques contre la copie, qui ont fait l'objet d'une farouche bataille juridique en 2005, gagnée avec la loi

DADVSI par l'industrie du disque, qui les a pourtant abandonnés tout de suite après, face aux déconvenues qu'ils causaient aux consommateurs qui n'arrivaient plus à transférer leur musique entre deux baladeurs différents.

Enfin, depuis peu, voici la *riposte graduée* et l'HADOPI, la *Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet*, une entité créée par la loi dite *Création et Internet*, et dont l'effet le plus visible pour l'instant est le reversement des centaines de milliers de courriers électroniques dans les boîtes à lettres d'internautes accusés, à tort ou à raison, d'avoir permis que des téléchargements illégaux s'opèrent à travers leur connexion Internet.

L'idée géniale de ce dernier jouet d'une industrie d'intermédiaires qui a toujours du mal à se mettre à Internet, c'est de couper massivement les abonnements Internet qui ont été identifiés comme ayant servi à télécharger de la musique sans autorisation. Pour être efficace, ce dispositif doit couper beaucoup, mais alors, vraiment beaucoup d'abonnements, donc, pas question de passer devant des juges : on émet des avertissements en masse, puis des lettres recommandées, toujours en masse, puis on passe nos connexions aux ciseaux.

Bien évidemment, toujours au nom de l'efficacité, on ne se soucie pas trop de vérifier le bien-fondé des accusations de téléchargement illégal, qui sont produites automatiquement et peuvent être erronées, ni d'identifier qui a été à l'origine du téléchargement, qui pourrait être aussi le fait d'un des multiples

virus qui infectent la plupart des ordinateurs de nos concitoyens, ou une tierce personne qui s'est branchée sur le réseau WiFi de l'abonné.

Cette violation des droits élémentaires des citoyens à l'ère d'Internet, perpétrée dans un pays qui pour beaucoup était le symbole des « droits de l'homme », nous a valu le triste honneur d'être mis dans le même panier que les régimes totalitaires, dans un bel article de Tim Berners Lee<sup>1</sup>, paru sur *Scientific American* en Novembre 2010<sup>2</sup>

L'argument juridique utilisé pour justifier cette horreur est fort amusant : formellement on ne punit pas l'abonné pour avoir téléchargé, mais pour « défaut de sécurisation de son accès Internet » ; on en est presque à la double peine : l'abonné moyen qui lutte déjà avec les services après-vente des fournisseurs d'accès, qui passe pas mal de temps à faire tourner des antivirus chers dans l'espoir de se débarrasser de tous les intrus qui se logent dans son ordinateur, et qui n'a aucune idée de ce que ça peut vouloir dire « sécuriser son réseau », va maintenant être puni s'il est victime d'un piratage informatique.

---

1. Inventeur du Web, avec Robert Cailliau.

2. Il écrit : « Les gouvernements totalitaires ne sont pas les seuls à violer les droits d'accès au réseau de leurs citoyens. En France, une loi de 2009, nommée Hadopi, a permis à une nouvelle agence du même nom de déconnecter un foyer d'Internet pendant un an si quelqu'un dans le foyer a été désigné par une société [privée représentant des ayant droit, ndr] comme ayant copié illégalement de la musique ou de la vidéo. »

Cette situation ubuesque a déjà créé un joli marché pour des pseudo-solutions pour se protéger de l'Hadopi : les internautes vont dépenser plusieurs euros par mois soit pour des logiciels qui réduisent les fonctionnalités de leurs ordinateurs dans l'espoir d'empêcher le téléchargement, comme le « logiciel de sécurisation » proposé par Orange à deux euros par mois en Juin 2010, qui ne garantit en rien contre Hadopi, soit en s'abonnant à de sites centralisés de partage de fichiers qui fleurissent sur la toile, et contre lesquels Hadopi est inopérant. Tout cet argent qui sortira des poches des internautes n'apportera le moindre centime ni aux artistes ni à l'industrie culturelle, qui est en train de rééditer ici, mais en pire, l'idiotie des DRM : compliquer la vie du public, en lui faisant perdre de l'argent et du temps, alors qu'une fraction de cet argent perdu, récolté sous forme de licence globale, suffirait à redonner le sourire à bien d'artistes, sans besoin de s'attaquer à cet accès Internet qui est devenu un besoin fondamental de tous les citoyens.

On parle de dizaines de milliers d'avertissements par jour, qui pour espérer être efficaces, vont devoir produire au moins des milliers de coupures d'Internet par jour, en semant la pagaille dans un grand nombre de foyers qui ont déjà pas mal d'autres problèmes à régler aujourd'hui ; en désorganisant nos fournisseurs d'accès Internet, qui vont perdre du temps d'abord à couper les accès, puis à répondre aux appels des clients furieux au service après-vente ; et en mettant un frein à l'économie Internet qui grandit à une vitesse spectaculaire et dépasse aujourd'hui en France *les 25 milliards d'euros*.



Tout ça pour espérer redonner du souffle à un marché de gros de la musique qui pèse, selon les chiffres du SNEP présentés à Cannes il y a quelques jours, 554,4 millions d'euros, et qui a commercialisé en 2010 moins de 1000 albums.

Tout ça, on nous explique, pour défendre la création artistique et protéger les artistes, compositeurs et autres créateurs... Ces artistes, compositeurs et créateurs ne touchent pourtant qu'une toute petite fraction de ces 554,4 millions d'euros, et gagneraient beaucoup plus si, plutôt que les obliger à recueillir les miettes d'un système dépassé, on nous permettait de les rémunérer directement, ce qu'Internet rend possible, comme nous allons expliquer dans la suite.

Tout ça pour ça ?



CHAPITRE

1

# RÉPARTIR POUR LA CRÉATION

Rien de plus aisé à concevoir, si c'est provisoirement cher à réaliser, qu'une distribution automatique des biens de consommation. Le commerçant fait bien de profiter de son reste ; quoi qu'il puisse apparaître aujourd'hui, c'est lui la branche du secteur économique qui est appelée, tôt ou tard, à être tranchée.

---

Boris Vian

*En avant la Zizique, 1958*

**A**L'ÈRE d'Internet, le partage et l'accès priment sur la possession : aucune collection physique de biens immatériels, aussi grande soit-elle, ne peut rivaliser avec l'ensemble des biens que l'on peut obtenir en échangeant avec tous les autres internautes ou en s'abonnant à un service qui met à jour régulièrement son catalogue [Rif01].

C'est une révolution majeure, dont beaucoup de secteurs économiques subissent l'impact, leurs modèles devenant vite inadaptes : les nouvelles technologies ont permis de réduire à presque zéro les coûts de diffusion des biens dématérialisés, en ouvrant la porte à la distribution de masse pour des acteurs qui n'y avaient pas accès avant et qui engrangent des bénéfices considérables ; mais elles ont aussi permis la création d'un grand nombre de groupes plus petits d'individus qui partagent des mêmes goûts ou intérêts, qui ne se satisfont pas de l'objet de masse, et qui n'attendent que d'être reconnus et satisfaits.

Dans bien de cas, on observe des nouveaux entrants qui profitent de ce changement pour restructurer l'offre et les services pour en tirer d'énormes bénéfices<sup>1</sup>.

Mais il y a des secteurs dont les acteurs traditionnels tardent singulièrement à voir les énormes opportunités qui leur sont offertes.

---

1. Ce qui n'est pas forcément toujours une bonne chose pour nous tous, comme le remarque très lucidement Bruce Schneier dans son article en ligne sur <http://www.schneier.com/crypto-gram-1101.html>

## 1.1 De la peur aveugle du changement ...

Un de ces secteurs est celui de la Musique, qui a eu depuis le début une attitude des plus méfiantes vis-à-vis des internautes qui échangent de la musique en ligne, en ignorant délibérément plusieurs études, dont celle réalisée par l'UFC il y a quelques années qui montraient qu'en réalité les plus gros échangeurs de musique en ligne étaient aussi les plus gros acheteurs de CD et DVD.

Ces études montraient pourtant clairement la voie : Internet est un fabuleux instrument de promotion des biens culturels, et si on sait offrir des services de qualité, avec des sites agréables à utiliser, des catalogues bien fournis, et des prix attractifs, il peut créer un nouvel espace économique agile et rentable, en se greffant sur des libres échanges non commerciaux entre particuliers, qui jouent le rôle d'annonceurs gratuits.

Certains artistes ont su comprendre ce changement, et en profiter, mais il s'est agi de cas isolés. Les représentants institutionnels du secteur de la Musique, par contre, ont été pris de panique, et ont tout fait pour essayer de retarder un changement pourtant inéluctable.

Les conséquences de cet aveuglement sont aujourd'hui sous les yeux de tous : des intermédiaires comme iTunes ont profité de la tétanisation des acteurs de la Musique pour se rendre indispensables, et empochent le plus gros des bénéfices de celle qu'on appelle *l'offre légale*, qui n'apporte aux artistes qu'une fraction infime des revenus qu'ils auraient pu espérer.

Pire, le secteur de la Musique a fini par servir d'excuse, pendant plus de 5 ans, à une déferlante de lois liberticides et anti-

économiques dans le monde entier, et en France plus qu'ailleurs, en creusant un abyme entre les artistes et leur public.

## 1.2 ... à la répression aveugle ...

Après une longue période d'incubation dans des cercles restreints, réunissant des lobbyistes internationaux dans des salons feutrés, des propositions concrètes de lois répressives sont arrivées en France en 2005.

Depuis s'est engagée une véritable bataille, législative et d'opinion, opposant les artistes à leur public, affublé de tous les noms (*pirate, voleur, ...*) simplement parce que, grâce aux nouvelles technologies, il est enfin possible de partager de la musique, à usage non commercial, sur Internet.

Les étapes marquantes de ces dernières années (voir plus dans le Chapitre C) s'appellent DADVSI, du nom d'une première loi qui introduit des peines lourdes contre le contournement des dispositifs visant à limiter l'échange d'oeuvres sur Internet, peu importe si à usage non commercial ; puis HADOPI, du nom de l'entité administrative à laquelle on a conféré le pouvoir de couper les accès Internet des internautes dénoncés par les *ayant droits*, terme derrière lequel se cachent ces intermédiaires entre artistes et public qui ont oublié qu'ils doivent tout aux artistes et au public, et qui essaient de préserver leurs anciens privilèges en les dressant les uns contre l'autre.

Dans cette bataille, on a vu des prises de positions courageuses d'associations de consommateurs ; on a vu aussi des défenseurs du logiciel libre en première ligne, parce que der-

rière ce qu'on pourrait croire une querelle mineure, se cache en réalité une lutte sans quartier pour le contrôle d'Internet, dont le logiciel libre est la première victime collatérale ; en prétextant traquer les *pirates*, les *ayants droit* ont voulu d'abord infester de verrous numériques nos données, en rendant difficile ou impossible la lecture de musique et vidéo sur des ordinateurs équipés de logiciels libres ; puis ils ont voulu mettre un terme aux échanges en pair à pair, et pour ce faire ils ont construit un arsenal juridique et technologique qui permet d'espionner allégrement les échanges privés des internautes, et de couper l'accès Internet sans aucun procès équitable.

### 1.3 ... et la Licence Globale

Déjà en 2005, plusieurs voix s'élevaient pour proposer à cette industrie culturelle qui refusait de s'engager résolument dans une économie Internet, une solution simple et efficace, qui aurait rapporté immédiatement énormément d'argent aux artistes, en échange de l'abandon de ces propositions liberticides : la licence globale. La proposition était simple : prélever quelques euros par mois sur les abonnements Internet, pour collecter une somme de plusieurs centaines de millions d'euros qu'on pouvait affecter aux artistes, en échange de l'autorisation pour le grand public de partager librement les oeuvres sur Internet, *à usage strictement non commercial*.

Cette licence globale n'enlève rien à l'ensemble des revenus traditionnels, tel la vente de supports physiques, la redevance pour télé ou radiodiffusion, l'exploitation dans les lieux pu-

blics, les revenus des concerts et du merchandising ; elle n'enlève rien non plus à l'exploitation commerciale de la vente d'albums numériques en ligne, comme le grand succès d'iTunes a bien montré, à une époque où ni DADVSI ni HADOPI n'étaient opérationnelles : grâce aux nouvelles technologies, on peut aujourd'hui facilement taguer avec son portable un morceau musical qu'on entend à la radio, et l'acheter en quelques clics pour moins d'un euro... si on l'aime vraiment, on l'achète sans hésiter, et l'on ne va pas perdre des heures à chercher la bonne copie sur un réseau en pair à pair.

Par contre, cette licence globale permet à qui n'a pas d'argent du tout de se former néanmoins une culture musicale<sup>2</sup>, et à qui a des goûts musicaux particuliers de puiser dans un énorme catalogue, issu des numérisations des tous les morceaux musicaux des particuliers sur cette planète, que les grandes maisons de disques n'ont pas envie de mettre en ligne.

Pourtant, malgré des efforts pédagogiques de plusieurs intellectuels et des prises de position publiques d'artistes favorables à cette solution, qui ont été vite réduits au silence, cette idée a été écartée du débat public, et un grand nombre de stars françaises ont été envoyées au charbon pour défendre l'approche liberticide.

---

2. Un businessman farouche disait il y a un certain temps parlant des logiciels « pirate » en Chine : « s'ils doivent pirater du logiciel, je préfère que cela soit le mien : ils vont en devenir dépendants, et on aura le temps de les faire payer plus tard ».



### Le silence d'Eddy Mitchell...

J'ai fait parti des personnes qui ont défendu la licence globale en 2005 et 2006, et j'ai eu occasion d'expliquer à Monsieur Eddy Mitchell (voir le Chapitre B) pourquoi, en prêtant son nom à la légitimation de la mise en place d'un flicage généralisé de l'Internet, il allait, comme beaucoup d'autres auteurs, compositeurs, artistes et interprètes, contre son propre intérêt, en transformant en ennemi son seul allié objectif, le public, et en servant aveuglement les intérêts de son ennemi objectif, l'organisation actuelle de l'industrie du disque, qui m'oblige aujourd'hui à dépenser 6 euros si je veux lui en donner 1 quand j'achète un support physique, et 33 euros quand j'achète de la musique en ligne<sup>3</sup>.

Dans la lettre ouverte que je lui avais envoyée en 2006, j'avais montré clairement comment une modeste licence globale de quelques euros par mois sur les abonnements Internet pouvait *plus que doubler* les revenus de tous les artistes, sans que les artistes aient à bouger le petit doigt, et sans violer un des droits essentiels de l'homme moderne, qu'est celui d'être connecté à Internet sans entraves, sans censures et dans le respect le plus absolu de sa sphère privée<sup>4</sup>.

---

3. La part des artistes, toutes catégories confondues, sur les 99 centimes d'un morceau musical numérique, est de 3 centimes seulement.

4. Le Conseil Constitutionnel, saisi au sujet des dispositions de la loi HADOPI, note à ce sujet que : *la libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'homme ; ... eu égard au développement généralisé des services de communication au public en ligne ainsi qu'à l'importance prise par ces services pour la participation à la vie démocratique et l'expression des idées et des opinions, ce droit implique la liberté d'accéder à ces services.*

Porteur de l'annonce d'une telle bonne nouvelle, je m'attendais à une réponse enthousiaste, à des demandes des précisions, et pourquoi pas, à voir arriver par La Poste quelques entrées gratuites, au carré VIP, des spectacles des plus grands artistes, en guise de remerciement.

Au lieu de cela, à ma grande surprise, non seulement ma lettre est restée sans réponse (il faut dire que j'avais envoyé une copie physique à la maison de disques d'Eddy Mitchell, qui ne s'est peut-être pas empressée de la lui transmettre), et malgré un succès absolument spectaculaire sur Internet (elle est encore aujourd'hui une des pages les plus populaires de mon blog, reprise sur maints sites indépendants), elle a été ignorée presque uniformément dans tous les médias traditionnels<sup>5</sup>.

### **... est peut-être de ma faute**

Il semble que cela vienne d'une lacune de ma proposition : j'ai bien démontré qu'une licence globale pourrait rapporter des centaines de millions d'euros, sans en faire dépenser aucun<sup>6</sup>, mais je n'avais pas expliqué comment, une fois ce pactole réuni, on pouvait le redistribuer équitablement.

Parce que c'est bien là le problème : personne est contre nous soutirer des centaines de millions d'euros par an via une

---

5. Une exception notable était la longue interview avec L'Internaute en Mars 2006.

6. À différence de DADVSI, HADOPI, LOPPSI et autre -I-ismes qui nécessitent au bas mot des dizaines de millions d'euros de dépenses *publiques* juste pour essayer de faire semblant de fonctionner.

taxe Internet ; mais personne n'est d'accord sur quoi nous donner en échange et comment partager le pactole.

D'un côté, on a les gros malins, adeptes du « plus c'est gros, plus ça passe », qui essayent depuis un peu de temps de faire accepter l'idée que ces centaines de millions seraient juste une compensation pour un 'manque à gagner' qui existerait quand même malgré la déferlante de lois liberticides qu'ils ont soutenues : autrement dit, on nous fait les poches, en échange de rien ; j'espère qu'on aura la dignité de clouer au pilori public tout politique qui se hasarderait à cotiser ce véritable vol.

Au milieu on a les malins habituels, qui tout en niant l'intérêt d'une licence globale<sup>7</sup>, ne font qu'en multiplier des sortes d'équivalents amoindris via les forfaits musique illimités : chaque *label* en propose une variante ou une autre, à un prix pas très différent de celui de la licence globale ; le problème pour l'utilisateur est que l'on lui donne bien un accès illimité, mais à un catalogue limité et choisi par chaque label, ce qui en réduit grandement l'intérêt ; le problème pour les artistes est que non seulement ils se voient imposer par les gros labels la rémunération forfaitaire qui leur avait fait rejeter la licence globale, mais en plus ils ne reçoivent qu'une fraction infime des bénéfices que je faisais miroiter à Eddy Mitchell, les intermédiaires empochant l'essentiel des revenus ; si on croit à Romain Germa, les nouveaux modèles d'offre légale comme Deezer ou Spotify ne son pas un espoir pour les artistes ou les labels indépendants non plus, avec 150 euros maximum payés par 100.000

---

7. Qui est pourtant juridiquement très similaire à la mise en place d'une gestion collective obligatoire prônée par le rapport Zelnick.

écoutes.<sup>8</sup>

De l'autre côté, on a diverses factions de partisans de la licence globale, de la première heure ou reconvertis, qui proposent des moyens de répartition basés sur des approches inefficaces ou même dangereuses, comme la mesure exacte des échanges de fichiers sur Internet<sup>9</sup>.

En marge de cette cacophonie de positions, on observe des pouvoirs publics qui ont l'air d'avoir perdu complètement le cap, hésitant entre un discours qui veut mettre en avant la création, et des actions législatives qui paraissent dictées par des lobbys d'outre-Atlantique et qui font tout sauf favoriser la création<sup>10</sup>.

## 1.4 Clarifions les objectifs ...

Ce spectacle est désolant : il est pourtant possible d'identifier quelques idées simples (mais pas simplistes), qui s'imposent d'elles-mêmes quand on cherche à distribuer les revenus d'une licence globale, en respectant quelques principes de base qu'on peut résumer comme suit :

---

8. Je ne parle même pas ici des initiatives folkloriques comme la carte musique jeune, une autre belle façon de subventionner la musique blockbuster avec de l'argent public ; énorme gaspillage qui donne plus à qui a déjà beaucoup.

9. C'est par exemple ce qui est prévu à l'article 6 d'une proposition de loi à l'étude au Brésil en ce moment, voir plus avant.

10. La lecture de quelques *cables* diplomatiques publiés récemment jette d'ailleurs un éclairage assez dévalorisant sur l'action de ces gouvernements.

### 1.5. ... ON VEUT TOUS PLUS DE CRÉATION ARTISTIQUE!<sup>19</sup>

1. on cherche à favoriser la *création* : c'est bien celle-là la finalité affichée par tous, l'excuse avancée, de bonne ou mauvaise fois, pour mettre à mal Internet avec des lois liberticides, et pour gaspiller des dizaines de millions d'euros par an d'argent public en dispositifs technico-juridiques douteux... on va donc la prendre vraiment au sérieux ici ;
2. on cherche à réduire l'impact des profiteurs du système : nous ne voulons pas que les centaines de millions prélevés sur nos abonnements se retrouvent captés par des intermédiaires, ou raflés par les labels ayant le plus fort pouvoir publicitaire ; on ne veut pas non plus que des petits malins profitent du système pour s'enrichir en le détournant ;
3. on veut respecter la *confidentialité* des internautes : tout système nécessitant une mesure précise des échanges de fichiers sur Internet est donc à proscrire à priori ;
4. on cherche un système simple à mettre en place, transparent, et facile à expliquer.

### 1.5 ... on veut tous plus de création artistique !

Dans notre monde moderne, la technologie nous a apporté l'abondance, en baissant le coût de duplication des biens au point que l'individu moyen a accès, pour un coût modique, à des ressources qui n'étaient disponibles, il y a quelques dizaines d'années, qu'aux dirigeants de la planète : c'est un accomplissement spectaculaire, qui a, parmi ses conséquences, le

fait que la beauté, le design, le plaisir esthétique et le goût artistique deviennent les vrais nouveaux objets du désir de notre époque. Et il s'agit d'un objet du désir pour des dizaines de millions de personnes, non plus seulement pour quelques élites privilégiées, n'en déplaise aux nostalgiques des temps passés.

Pour répondre aux attentes d'un tel public, de plus en plus cultivé, la vieille recette des quelques *tubes* qui raflent tout grâce à un marketing bien orchestré, produisant les recettes astronomiques que les lobbys du disque aimeraient bien conserver, n'est plus adaptée : nous voulons tous autre chose, nous voulons *plus* de variété dans l'offre musicale, pour répondre à des sensibilités musicales *diversifiées* ; autrement dit, nous voulons tous, nous aussi, *plus* d'artistes, et plus de *création*.

Cela tombe bien : l'objectif affiché des pouvoirs publics, et l'argument premier avancé par les représentants des *majors* de la musique est bien le même : il faut protéger et favoriser *la création*.

Comme on veut tous la même chose, le conflit entre artistes et public, entre Ministère de la Culture et génération Internet, entre la (toute petite) industrie culturelle et l'économie Internet en plein essor qui pèse déjà plus de 25 milliards d'euros, ne peut être que le fruit d'un énorme malentendu, qu'il est bien temps de lever.

## 1.6 L'économie de la musique est perfectible, parole d'artiste

David Byrne, fondateur du groupe Talking Heads, a publié en 2007 sur Wired, sous le titre « Survival Strategies for Emerging Artists and Megastars », un article très lucide sur l'économie de la musique, qui a été traduit en français.

Il commence en précisant les fonctions traditionnellement assurées par les maisons de disque : financer des sessions d'enregistrement, fabriquer, distribuer et commercialiser les supports de la musique, emprunter et avancer l'argent pour les tournées, les clips, la coiffure et le maquillage, conseiller et guider les artistes quant à leurs carrières et enregistrements, et gérer la comptabilité.

Il observe ensuite que la généralisation d'Internet et des ordinateurs ont réduit pratiquement à zéro les coûts d'enregistrement, fabrication, distribution et commercialisation, en posant les bases d'un divorce entre artistes et maisons de disque qui me rappelle le divorce annoncé entre les scientifiques et les éditeurs scientifiques traditionnels que j'ai eu occasion d'analyser en 2005.

Il passe enfin en revue six modèles économiques, qui tournent tous, à l'exception des deux derniers qui émergent avec Internet, autour d'une entité *indépendante des artistes* chargée d'assurer la promotion de la musique, et conclut en suggérant aux artistes de profiter d'Internet pour se libérer du carcan des anciens contrats d'auteur, et en observant comment, dans la musique, il y a la place pour des produits de masse, basiques, qui

peuvent bien se valoir les uns les autres, et pour des morceaux « d'auteur », réservés à des publics plus restreints.

Mais après la lecture de l'article de David Byrne, on ne peut s'empêcher d'observer que celui qui *assure* la promotion est aussi celui qui la *contrôle*, et que dans chacun des premiers quatre modèles décrits il y a le risque que cette entité applique un filtre, en investissant plus dans les artistes qu'elle considère, à tort ou à raison, susceptibles d'être les plus rentables.

Cela conduit naturellement à créer une spirale où la promotion amène mécaniquement un succès qui justifie plus d'efforts de promotion, et cela ne commence pas forcément par le succès, surtout pour les produits de masse, qui se valent plus ou moins tous.

Cela veut dire que les modèles économiques anciens des maisons de disques, qui sont mis à mal par Internet, sont des modèles très imparfaits : d'un côté, ils dépossèdent déjà les artistes du *contrôle* de la diffusion de leur oeuvre, et de l'autre ils répartissent entre les artistes l'argent que nous dépensons en musique en utilisant une clé de répartition qui est parfaitement *subjective* et donc injuste.

Cela veut dire aussi que toute autre technique de répartition un tant soit peu scientifique et basée sur le succès effectif ne peut qu'être meilleure.

## 1.7 Une répartition concave pour plus de création

Une licence globale à 1 euro par mois sur les abonnements haut débit, pour un peu plus de 20 millions de foyers connec-



tés à Internet, cela donne un peu plus de 240 millions d'euros par an ; c'est un pactole non négligeable, et comme je l'expliquais il y a 5 ans à Eddy Mitchell, il y a là de quoi plus que doubler les revenus des artistes, sans aucun besoin de recourir à un quelconque flicage de l'Internet.

Si on veut vraiment favoriser la création, et non pas simplement augmenter les rentes de positions, il faut cependant qu'on répartisse cette somme de telle sorte que l'ensemble des acteurs économiques soit plus motivé à faire émerger un nouvel album intéressant, qu'à dépenser de l'argent en matraquage publicitaire pour faire vendre plus de copies d'un album qui s'est déjà bien vendu.

Pour obtenir cet objectif, il y a un moyen simple : un morceau de musique écoutée et appréciée par le public doit produire une rémunération *décroissante* pour l'artiste : plus le morceau devient populaire, moins une nouvelle écoute doit rapporter ; en jargon économique, cela est lié aux coûts marginaux décroissants, et correspond à une *fonction de répartition concave*.<sup>11</sup>

Dans la figure qui suit, on peut voir l'effet des deux schémas de répartition : la ligne droite correspond à une répartition linéaire (un album vendu rapporte toujours la même chose), le trait courbe correspond aux deux autres classes de fonctions de

---

11. Un tel système pourrait surprendre ceux qui s'imaginent que tout morceau écouté rapporte pareil à l'artiste, mais aujourd'hui, en regardant les contrats type d'édition, on voit régulièrement un système par paliers, où le pourcentage des ventes rétrocédé aux artistes *augmente* avec le nombre d'albums vendus. L'industrie du disque n'a donc absolument rien contre la répartition non linéaire des revenus, simplement, elle en a mis en place une qui favorise la rente de situation et défavorise la création.

répartitions.

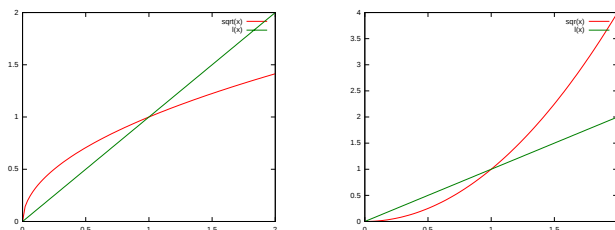


FIGURE 1.1: Fonctions de répartition concave (à gauche) et convexe (à droite)

Les fonctions *convexes*, actuellement utilisées par l'industrie du disque, donnent plus de poids aux albums qui se vendent beaucoup : cela rend économiquement intéressant le matraquage publicitaire sur les quelques tubes choisis pour la saison, et favorise les rentes de position <sup>12</sup>.

Les fonctions *concaves*, au contraire donnent plus de poids aux premiers albums, et pénalisent les albums qui se sont déjà beaucoup vendus : une maison de disque a alors bien plus d'intérêt à accompagner la sortie de plusieurs créations originales, plutôt que d'investir dans la publicité pour une même chanson ; en effet, le coût de la publicité étant, lui, linéaire, alors que

<sup>12</sup>. techniquement, cet effet se produit aussi avec une fonction linéaire, en raison de la dilution des coûts de production.

le gain diminue, l'investissement publicitaire devient assez rapidement non rentable.

Une discussion un poil plus mathématique de ces deux options est nécessaire, pour éviter les approches naïves, mais il vaut mieux la laisser pour la dernière partie de ce document, afin de ne pas perdre en si bon chemin une partie des lecteurs.

Observons juste que, pour comprendre qui sera pour et qui se dressera contre cette solution, il suffit de regarder qui sont les gagnants et qui sont les perdants dans chaque cas de figure :

**répartition convexe (prime aux tubes) :** les grands gagnants de ce système sont quelques rares artistes vedettes, et les maisons de disque traditionnelles, adeptes des gros budgets publicitaires ; grands perdants sont tous les autres artistes, victimes d'une sorte d'effet « Robin-Hood à la moins 1 »<sup>13</sup>, et le public, soumis à un matraquage publicitaire massif pour quelques tubes, au détriment de tout le reste ;

**répartition concave (prime à la création) :** les grands gagnants sont un large groupe d'artistes créatifs, qui peuvent espérer vivre de leur art, la diversité culturelle, le public, qui aura plus de choix, donc plus de personnalisation et de bonheur, et moins de pression publicitaire. Un autre gagnant de taille sera aussi l'économie numérique, qui pourra se développer sans entraves inutiles. Les perdants ne seront qu'une poignée de nostalgiques des vieux temps, qui après avoir crié au scandale, j'en suis sûr, ne tarderont

---

13. Une fonction de répartition convexe pourrait bien se lire comme « Prendre aux pauvres pour donner aux riches ».

pas beaucoup à s'adapter au nouveau système et à en tirer profit eux aussi.

Je crois que le Ministère de la Culture, le Ministère de l'Industrie, les artistes, les politiques et nous tous ne devrions pas avoir du mal à voir quelle solution est la meilleure.

CHAPITRE 2

MESURER, AVEC  
MODERATION

Peu importe de quel côté vous êtes, vous  
trouverez toujours quelqu'un de votre  
côté que vous préféreriez bien voir de  
l'autre

---

Jascha Heifetz (1901 - 1987)

**M**AIS comment mesurer la popularité d'un morceau musical ? C'est une donnée clef pour répartir les revenus de la licence globale, et il n'est pas si évident de trouver un moyen simple et efficace qui respecte la confidentialité des internautes, et ne pénalise pas les petits artistes.

## 2.1 Plein de fausses bonnes idées

Depuis que l'idée de la licence globale a été proposée, plusieurs propositions ont vu le jour sur comment répartir les revenus, et sur quoi utiliser comme clé de répartition. Ce qui suit est un petit florilège des fausses bonnes idées qui circulent depuis un moment, avec les raisons pour lesquelles je les trouve inadaptées, ou pire, dangereuses.

### Le comptage des téléchargements

L'article 6 d'une proposition de loi à l'étude au Brésil en ce moment prévoit que les fournisseurs d'accès mettent en place une infrastructure pour compter *précisément* le nombre de téléchargements de chaque fichier musical, et qu'on utilise ce nombre comme mesure de la popularité d'un fichier ; on trouve la même idée aussi ailleurs.

C'est une très mauvaise idée. D'abord, pour effectuer ce comptage il faut créer une infrastructure technologique pas très différente de l'usine à gaz nécessaire pour l'HADOPI en France, et une fois l'infrastructure mise en place, il suffirait d'un coup

de vent politique pour qu'elle soit utilisée à d'autres fins, bien moins sympathiques.

Ensuite, le comptage des téléchargements n'est pas une bonne mesure de popularité : qui utilise les réseaux pair-à-pair sait qu'on peut être amenés à télécharger des dizaines de variantes d'un même titre pour trouver la bonne version encodée correctement, et il sait aussi que les titres téléchargés ne sont pas tous écoutés le même nombre de fois.

Enfin, il faut une bonne dose de naïveté pour ne pas voir que, le jour où un tel système serait mis en place, plusieurs petits malins iront proposer discrètement des services assez spéciaux aux *majors* de la musique pour casser le système et les aider à rafler la mise : soit des fermes de serveurs qui téléchargent à tour de bras les gros tubes de leur choix, soit, plus facile, des virus informatiques qui feront de même en utilisant des armées d'ordinateurs personnels infectés.

### **La répartition uniquement selon les statistiques des sociétés d'auteurs**

C'est l'approche déjà utilisée presque partout pour répartir les droits d'auteurs forfaitaires issus de la radiodiffusion, et c'est ce qui est proposé par les gros malins qui veulent taxer les FAI<sup>1</sup> sans rien nous donner en échange.

---

1. Fournisseurs d'Accès à Internet

Mais les statistiques dont disposent les sociétés d'auteurs portent sur les *ventes* de musique, ou sur leur *diffusion à la radio* : il n'y a aucune raison de croire que ce soit une bonne mesure de la vraie popularité d'un morceau musical, comme le nombre grandissant de succès qui émergent via YouTube à l'insu des *majors* prouve clairement.

Pire, ces statistiques font l'impasse sur les morceaux musicaux à petite diffusion, invisibles sur leur radar, et qui sont pourtant ceux auxquels on veut donner un coup de pouce, parce qu'ils sont essentiels pour la *personnalisation massive* de l'offre artistique qui est à la base de la révolution économique à venir [And06, Pin06].

### **Le comptage des écoutes**

Pour contrer les limitations majeures du comptage des téléchargements, on pourrait imaginer de compter précisément les *écoutes* des morceaux musicaux, en équipant tout dispositif de reproduction des fonctionnalités nécessaires pour noter ce qu'on écoute, et combien de fois on l'écoute.

C'est la seule technique à même de donner une vraie mesure de la popularité d'un morceau, mais les implications de cette approche sur la vie privée sont telles, qu'il faut l'écarter sans hésiter un seul instant.



## 2.2 Le vote libre du public

On vient de le voir, ce n'est pas facile de concilier robustesse aux attaques, fidélité de la mesure et respect de la confidentialité des données des internautes : il serait particulièrement maladroit de la part des pouvoirs publics d'épouser les propositions de tel ou tel autre ayant droit sans examiner en détail les conséquences sur tous ces axes.

Il existe pourtant au moins un moyen simple pour mesurer la popularité des morceaux musicaux, et pour permettre aux internautes de s'exprimer sans être soumis à une surveillance orwellienne : le vote libre du public.

### Une méthode simple

Concrètement, en échange de la licence globale payée 1 euro par mois, chaque abonné reçoit le droit de télécharger des fichiers sans entraves, et un code qui lui donne accès à une tirelire contenant un certain nombre de *crédits musique*, disons 1000 pour fixer les idées, mais on pourrait changer ce nombre si on a besoin de plus de granularité.

Si il souhaite garder l'anonymat, ce qui ne devrait plus avoir beaucoup d'importance, vu qu'en général on est plutôt fiers d'afficher ses préférences musicales, il peut échanger son code avec d'autres internautes avant de l'utiliser.

Il peut ensuite donner ses crédits musique aux artistes, aux titres et aux groupes qu'il préfère, *indépendamment* des morceaux qu'il a véritablement écoutés : cela lui donne la liberté

d'indiquer, parmi toute la musique qu'il a écoutée, celle qu'il préfère soutenir.

À la fin de chaque période comptable choisie (par exemple, tous les trois mois), on répartira entre les différents artistes et groupes le pactole de la licence globale en fonction des crédits obtenus par chacun, en utilisant une fonction de répartition concave<sup>2</sup>.

### **Inciter à voter est facile ...**

Cette approche nécessite un peu d'initiative de la part de l'internaute, qui doit exprimer son appréciation activement, et on peut imaginer que la réaction ne sera pas la même selon les tranches d'âge ou le profil de chaque internaute.

Les adolescents vont adorer le système : il suffit de proposer un petit jeu concours<sup>3</sup> pour gagner des places de spectacle, ou des lecteurs de musique, réservé aux internautes qui ont donné tous leurs crédits, et leur adhésion sera massive. C'est aussi la cible privilégiée des *majors*, qui dépensent déjà des fortunes en publicité pour s'attirer leur faveurs, mais cette fois, grâce à la fonction de répartition concave, ce sera plus intéressant pour eux de promouvoir un grand nombre de nouveaux groupes plutôt que tout miser sur quelques blockbusters.

Les grands fans de petits groupes auront enfin leur mot à dire : leurs crédits musique, démultipliée par la fonction de ré-

---

2. La répartition entre les différents créateurs intervenant dans un groupe ou un morceau, allant des artistes, aux paroliers, aux musiciens et aux interprètes, est un problème indépendant, qu'on n'abordera pas ici.

3. Cela pourrait bien être organisé par la Française des jeux.

partition concave, pourront donner un vrai coup de pouce à leurs artistes préférés, en tenant pour une fois la promesse de *l'exception française* et de la *diversité culturelle*.

Il faut se poser enfin la question de quoi faire des crédits musique non utilisés : il se peut que les adolescents et les fans, très motivés, suffisent tout seuls à épuiser ces réserves (en demandant aux amis, aux parents et aux grands-parents de leur laisser distribuer les crédits à leur place), mais à tout hasard, on peut prévoir au moment de la mise en place du système la possibilité de configurer un schéma de répartition personnalisable qui est utilisé par défaut : on choisit de donner tant de crédits à la chanson pop française, tant au R&B américain, tant à telle ou telle autre catégorie, et à la fin de chaque période, tout crédit non utilisé explicitement sera affecté selon ce schéma.

**Un rôle pour les sociétés d'auteurs** Pour répartir les crédits de ceux qui ne voudraient pas faire même ce petit effort de configuration, on pourrait utiliser, en dernier recours, les statistiques des sociétés d'auteur, en s'assurant de prendre bien en compte *toutes* les activités des artistes, en particulier les spectacles, et pas simplement les ventes de supports traditionnels.

### **... et créera une nouvelle sphère d'activité**

Les gens ayant un minimum de vision n'auront pas de mal à comprendre la richesse et la vivacité culturelle et économique qui sera créée par la mise en place de ce système : il suffit de voir l'engouement provoqué par des précurseurs comme Ra-

dioHead, qui a lancé en 2007 des albums qu'on paye ce qu'on veut, ou l'expérience du Humble Indie Bundle, dans le domaine des jeux, qui propose un intéressant mécanisme de répartition des revenus choisi par l'acheteur, ou encore les système de micropaiement sociaux comme *flattr* qui s'inspirent de principes similaires à une partie de la proposition qui est faite ici.

CHAPITRE 3

LIBRE CRÉATION DANS  
UN INTERNET LIBRE

Divide et Impera

---

Philippe de Macédoine (4ème siècle  
avant Jésus Christ)

Nanos gigantium humeris insidentes  
*Nous sommes comme des nains juchés sur  
des épaules de géants*

---

Bernard de Chartres, 12ème siècle

### 3.1 Les parties en jeu

L'ACCÈS libre au patrimoine artistique est un élément essentiel de la formation de la culture, pour nous tous. Même les plus farouches partisans des lois draconienne et liberticides promulguées pour freiner l'échange de fichier, admettent l'importance de pouvoir se former une telle culture. C'est grâce à la connaissance des réalisations de ceux qui nous ont précédés que nous pouvons nous hisser plus haut, et voir plus loin.

C'est vrai dans le domaine de la science, et c'est la raison pour laquelle des scientifiques mènent depuis longtemps une bataille contre les éditeurs traditionnels avec lequel un vrai divorce s'est annoncé.

C'est tout aussi vrai dans le domaine de la musique, et il est absolument déraisonnable, dans une ère d'abondance comme celle dans laquelle nous vivons, de réduire la culture musicale de nos enfants aux tubes choisis par les médias, ou aux morceaux musicaux qu'on peut acheter avec les 65 euros dépensés en moyenne par an par un foyer Français.

Sous prétexte de préserver la création, les lois restrictives anti-partage mises en place aujourd'hui risquent bien, au contraire, de la tarir. Si vraiment tout échange, tout usage du moindre élément musical et artistique ne pouvait se faire que moyennant le paiement d'un montant fixé arbitrairement par des sociétés de gestion des droits, on en arriverait au point où il n'y

aurait plus de place pour la nouveauté : YouTube, Vimeo et DailyMotion fermés, ou rendus payants, tout échange de fichier non autorisé donnant lieu à une coupure de l'accès à Internet, connaître la musique deviendra plus difficile qu'à l'époque des 33 tours, et former un artiste deviendra un parcours de combattant, sans accès au patrimoine artistique préexistant.

Ce scénario catastrophe, qui n'est pas sans rappeler le bel article *The right to read* de Richard Stallman<sup>1</sup>, n'est dans l'intérêt de (presque) personne.

Le public a tout à perdre : privé de copie privée, il sera culturellement plus pauvre ; harcelé par un flicage généralisé d'Internet, il perdra sa sphère privée, et passera son temps à essayer de prouver son innocence face à des tribunaux express qui le condamneront sur simple demande d'entités abstraites et inhumaines portant le nom de *ayants droit*, et se verra obligé à jouer l'administrateur système dans le vain espoir de sécuriser son accès au réseau.

Les artistes n'ont rien à gagner non plus : le public, c'est l'âme d'un artiste, et il est très difficile de mener une relation schizophrène, tantôt cherchant l'approbation de son public, tantôt le dénonçant comme son pire ennemi.

Comme on verra bien dans le Chapitre A, les artistes ne sont pas tous égaux : pour quelques-uns qui percent et gagnent des

---

1. Fondateur du mouvement du Logiciel Libre.

sommes astronomiques, des milliers d'autres n'arrivent pas à vivre de leur art ; des grands malins ont réussi à embrigader tout ce beau monde derrière des propositions de lois liberticides, en faisant croire aux stars qu'elles risquent de perdre leurs paillettes, et en faisant miroiter aux petits la chance d'arriver à en avoir.

La triste réalité, comme on voit dans le Chapitre B, est que ces gros malins, maisons de disques, promoteurs et distributeurs, traditionnels comme la Fnac ou Internet comme iTunes, se sont arrangés pour pomper entre 70% et 95% de l'argent que les foyers dépensent pour la musique, faisant en même temps les poches des artistes et de leur public : nous sommes donc, nous et les artistes, doublement victimes de parasites d'un autre âge, qui devraient logiquement disparaître au profit de nouveaux schémas basés sur la mise en relation directe entre public et artistes, comme celui que je propose dans ce texte.

Ce n'est qu'en nous divisant, en dressant des artistes apeurés et désinformés contre un hypothétique public voyou, et un public ignoré par les pouvoirs publics contre des artistes liberticides, que ces gros malins continuent de régner sur la Musique, en appauvrissant tout le monde.

La baisse des coûts de distribution, due aux nouvelles technologies, et à Internet en particulier, fait qu'on dispose de sommes colossales qui permettent, comme on montre dans le chapitre A, non seulement de préserver une bonne partie des paillettes des stars, mais aussi de faire enfin vivre de leur art des



milliers de nouveaux groupes, et de réaliser ainsi le rêve de la diversité culturelle ; mais cette baisse de coût est appropriée par des intermédiaires indéliçats qui, grâce à leurs entrées dans des gouvernements singulièrement aveuglés, arrivent à faire mettre à mal Internet pour préserver leur position dominante de décideurs des modes musicales à la place du public.

L'insuffisance de culture mathématique, économique et historique peut expliquer probablement l'incapacité, jusqu'ici, des artistes d'un côté, et du grand public de l'autre, à réagir à cette nouvelle application de la vieille stratégie du *divide et impera* bien connue depuis les Romains.

L'habitude au compromis du monde politique peut en partie expliquer la position un peu bancal d'un gouvernement qui pense avoir choisi le juste milieu entre les demandes extrêmes des *ayant droits* et les besoins des nouveaux modes d'accès à la culture ; ce monde politique ne doit pas s'étonner si cela énerve profondément les technophiles, qui seraient horrifiés de voir un juge, dans une querelle qui oppose une partie prétendant que  $2+2$  font 2500 et une autre soutenant qu'ils font 4, choisir un juste milieu à  $(2500+4)/2 = 1252$ .

Mais ce qui me surprend le plus est le silence et l'inaction généralisée des nouveaux acteurs de l'économie d'Internet, qui semblent tétanisés face au diktat liberticide habillé de protection culturelle : il s'agit d'une industrie qui pèse des dizaines de milliards d'euros (voir la figure 3.1), et pour laquelle l'accès sans entraves du public à Internet est *vital*.

Je ne m'explique pas qu'ils se taisent tous quand le Ministère de la culture annonce triomphalement que grâce à Hadopi on va pouvoir couper plusieurs milliers d'accès Internet par jour : ces acteurs économiques doivent pourtant bien connaître la multiplication, parmi les opérations élémentaires, et comme un an comptable est une notion importante, ils doivent aussi bien savoir que dans un an il y a 365 jours. Donc, quand on annonce qu'on va couper des millions d'accès Internet par an, pour préserver les petits arrangements des quelques intermédiaires de la culture, ils devaient savoir qu'on met en danger l'essor de l'économie numérique sur laquelle se base toute leur activité.

Ils devraient être donc les premiers à s'emparer des propositions contenues dans ce document, à les faire leurs, à proposer une mise en place rapide des sites web, des services, des jeux et des concours qui permettent de les mettre en musique, à contacter directement les artistes pour leur proposer de les accompagner le long du chemin de cette nouvelle économie numérique, avec tous ses avantages et opportunités.

### **3.2 Agir ensemble**

L'heure est venue de reconnaître que nous avons tous, public, artistes, créateurs et innovateurs de l'économie numérique, un intérêt commun à rentrer par la grande porte dans l'ère de la culture Internet.

Cela veut dire multiplier les occasions et les moyens de contact entre artistes et public, en réduisant les déperditions d'argent et d'énergie dues aux anciens intermédiaires ; ouvrir la porte à une jouissance plus personnalisée de l'art, et créer par là même des nouveaux espaces d'activité économique à faible coût, comme seulement Internet sait faire.

Si vous êtes un artiste ou un chanteur, prenez le temps de lire ce document, ne vous fiez pas simplement aux deux lignes parues dans une revue de presse, ou à l'opinion d'un proche : c'est de votre futur qu'ils s'agit, et vous avez intérêt à vous former une opinion propre.

Notez bien aussi que la proposition faite ici vise à répartir *uniquement* les revenus de la licence globale, une somme qui *s'ajoute* aux autres revenus traditionnels, et n'a pas vocation à les remplacer ; tout usage commercial de vos oeuvres continuera d'être soumis à votre accord : comme l'AFP vient de découvrir à ses frais en ce fin de 2010, l'usage à fin commercial d'oeuvres disponibles sur Internet, même réalisées par des amateurs, n'est pas plus autorisé qu'avant , et les ventes de supports physiques, de musique en ligne, de spectacles, de droit de télé- et radiodiffusion continueront de vous revenir comme avant.

Si vous êtes partie du grand public, étudiez les idées contenues dans ce document, consultez les nombreuses ressources disponibles en ligne et discutez-en avec vos proches ; si vous

en êtes convaincus, écrivez à vos députés, à vos artistes et chanteurs préférés, à vos fournisseurs d'accès Internet.

Si vous êtes un entrepreneur dynamique de l'économie numérique, sentez-vous libre de reprendre à votre compte les propositions qui sont faites ici : n'hésitez pas à défendre vos intérêts face à la mise à mal de cet Internet qui est la base de votre activité, et surtout proposez, activement, des services qui aident les artistes à se rapprocher de leur public.

Enfin, pour les politiques qui auraient pris le temps de lire jusqu'ici, et qui commenceraient à se poser des questions sur le monstre juridique qu'ils ont laissé naître, sachez qu'il n'est jamais trop tard pour changer d'avis et défendre une cause juste dans l'intérêt commun.

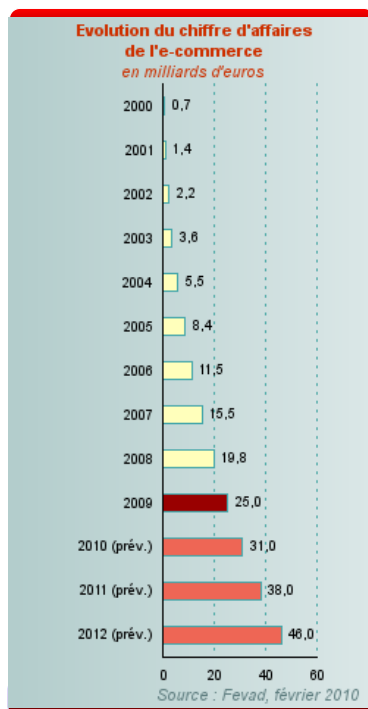


FIGURE 3.1: Évolution de l'Économie Internet (Données FE-VAD, février 2010)

### 3.3 Remerciements

Ce manuscrit n'aurait pas vu le jour sans les discussions très intéressantes avec beaucoup de collègues et amis, que je ne peux énumérer dans leur totalité, mais une mention spéciale va à Jérôme Vouillon, pour l'analyse des fonctions concaves, à Gilles Pagès pour des échanges rapides, mais utiles sur les fonctions d'utilité, à Vincenzo Vespri, pour les idées sur les motivations à voter, à Philippe Allart pour le pointeur sur David Byrne, à Pierre Jarillon pour sa relecture, à Philippe Aigrain [Aig05] et Vincent Padovani, Fabrice Lefessant, Bernard Lang, Alain Frisch et David Monniaux pour leur action à l'époque de DADVSI, ainsi qu'à différents artistes qui m'ont fait avoir leur point de vue, et qui ont souhaité rester anonymes.

Bien évidemment, les propos recueillis ici, et toute erreur qui pourrait s'y trouver, restent de ma seule et entière responsabilité.

Je tiens aussi à remercier les journalistes qui font honneur à leur métier, et qui sauront se reconnaître, pour leur couverture courageuse des travers des différentes lois liberticides proposées ces cinq dernières années, et pour leur vigilance sur les nouvelles lois liberticides qui nous attendent au tournant, et qu'il nous faudra contrer si nous voulons que le chemin devant nous nous mène vers un cybermonde meilleur.

## Post Scriptum : et les autres biens immatériels ?

Dans ce document nous avons traité essentiellement de la Musique, et on peut se poser la question de savoir si on ne devrait élargir ce mécanisme à d'autres biens immatériels, comme le Cinéma ou l'édition.

La réponse n'est pas aussi simple qu'elle pourrait paraître : l'économie du Cinéma, par exemple, est très différente de l'économie de la Musique, avec des investissements initiaux bien plus lourds, et avec un mode de consommation qui s'assimile beaucoup plus à celui du spectacle vivant qu'à celui de la musique enregistrée ; la *sortie au cinéma* est un élément central de la vie culturelle moderne, et elle est loin d'être menacée par la copie non autorisée, parce qu'elle ne se réduit pas au simple fait de visionner un film. La mise à disposition de larges extraits sur Internet est utilisée régulièrement pour créer autour d'un nouveau film le *buzz* qui attire le public dans les salles.

D'ailleurs, l'économie du Cinéma se porte exceptionnellement bien, avec des entrées record en 2010 : l'industrie du Cinéma a compris mieux que celle de la Musique l'énorme potentiel qui représente Internet.

Pour ce qui concerne l'édition, là aussi la situation est très différente de celle de la Musique : contrairement à un morceau musical, la lecture d'un texte est très liée à son support ; malgré ma passion immodérée pour la technologie, je trouve les multiples tablettes et lecteurs électroniques (j'ai bien essayé aussi

les e-readers) trop rudimentaires et plutôt désagréables à utiliser ; le fait de pouvoir faire une recherche dans le texte, grand avantage de ces gadgets, ne compense pas vraiment leurs limitations. Le livre aussi a encore des très beaux jours devant lui.

On peut se dire donc qu'il n'y a aucune urgence d'intervenir pour changer ce qui marche déjà très bien comme ça.

On peut aussi se dire qu'une expérience grandeur nature sur le domaine de la Musique est suffisamment novatrice et intéressante pour expérimenter des nouvelles méthodes de répartition non linéaires ; elles deviennent nécessaires aujourd'hui, parce que la réplique de masse à prix négligeable des biens immatériels rend leur vente à prix fixe une véritable source de distorsions explosives de l'économie culturelle. Si le résultat est probant, on pourra l'étendre à d'autres domaines.



ANNEXE

A

# ÉVALUATION, EXEMPLES ET PIÈGES

L'expérience, c'est le nom que chacun  
donne à ses erreurs

---

Oscar Wilde (1854 - 1900)

**A**VANT de passer à l'acte, il est important d'évaluer concrètement la proposition d'utilisation des fonctions de répartition concave.

Dans cette annexe, on va d'abord établir les bases pour un scénario réaliste, et puis montrer l'effet de l'utilisation d'une fonction concave particulière, la racine carrée, dans ce scénario.

Cela nous permettra de valider l'effet « coup de pouce » sur la création, mais aussi d'exposer quelques pièges dans lesquels il ne faudrait pas tomber en appliquant trop naïvement ce schéma.

### **A.1 Vers un scénario réaliste**

On connaît bien le montant à répartir, qui est d'environ 240 millions d'euros si on part sur une base d'une licence globale à 1 euro par mois par connexion haut débit, et on peut aussi imaginer de donner à chaque internaute 1000 crédits musique, pour lui laisser assez de marge dans son choix de répartition.

Par contre, on connaît bien moins le paysage des destinataires de la répartition, et leur popularité relative ; en l'absence de données publiques complètes, on travaillera en extrapolant les quelques informations disponibles : les pouvoirs publics ou les sociétés d'auteurs, qui disposent des données réelles, pourront refaire le calcul de leur côté pour prévoir plus finement l'applicabilité de ce schéma de répartition.

Si on mélange l'ensemble des artistes, interprètes, compositeurs, créateurs et autres détenteurs de droits individuels, on peut l'estimer à environ 250.000 personnes (100.000 affiliés à l'Adami, 130.000 sociétaires de la Sacem, et on arrondit un peu pour prendre en compte la Spedidam, dont je n'ai pas eu le temps d'extraire le nombre d'adhérents du très joli site en flash animé).

Seulement un tiers de ces personnes reçoivent des revenus

Rang	Artiste	Mill. euros
1	Johnny Hallyday	9,7
2	Mylène Farmer	3,6
3	David Guetta	2,6
4	Grégoire	2,3
5	Francis Cabrel	1,7
6	Calogero	1,6
7	M	1,5
8	Renaud	1,4
9	Jean Ferrat	1,3
10	Florent Pagny	1,2

FIGURE A.1: Classement Challenges/Weave 2009 : revenus des chanteurs français vivants

au titre du droit d'auteur<sup>1</sup>, donc on parle ici de 80.000 personnes tout au plus qui reçoivent *quelque chose*.

Mais la répartition des votes des internautes (et des droits

---

1. Voir les déclarations du président de l'Adami, « Sur les 23 000 adhérents de la société de répartition, 7000 n'ont touché aucun droit en 2008. Tous les mois, quatre à cinq anciens artistes sollicitent la solidarité de l'Adami pour continuer à exister. » Aussi, les chiffres de la SACEM en 2008 font état de peu plus de 43.000 sociétaires recevant des droits sur les 130.000 inscrits,

actuels) n'est pas du tout uniforme : l'essentiel des droits partent dans les poches de quelques élus, comme on peut voir sur le palmarès des artistes les mieux payés de 2010, reproduit dans la figure A.1 ; on voit bien comme entre le premier et le dixième dans la liste il y a déjà un facteur dix.

Je n'ai pas réussi à trouver des données statistiques fiables et complètes, mais si les revenus dégringolent si vite, dès qu'on s'éloigne des premières places du classement, le *quelque chose* dont on parle peut devenir très vite tout à fait négligeable : on lit d'ailleurs couramment dans la presse que les personnes pouvant vivre de leur art en France, dans le domaine de la musique, ne seraient pas plus que quelques milliers.

À cela il faudrait ajouter les titulaires de droits étrangers, mais si on se base sur la SACEM, qui compte 128000 sociétaires, dont 15500 sociétaires étrangers, on peut penser que cela ne devrait pas trop changer la donne, à part pour quelques groupes très populaires.

On peut donc penser de ne pas être trop éloignés de la réalité si on part sur une hypothèse de travail qui répartit les destinataires de la licence globale Française comme suit :

Taille du groupe	Nature du groupe
20	Groupes à gros budget
1000	Groupes professionnels, budget moyen
5000	Groupes ne vivant pas de leur art
50000	Groupes amateurs et occasionnels

## A.2 Un peu de mathématiques

Fixons quelques données ; le nombre de *crédits musique* disponibles est  $C$ , et nous voulons nous en servir pour répartir une somme totalisant  $S$  euros entre  $n$  artistes : en sachant que l'artiste  $i$  a obtenu  $c_i$  crédits, on cherche à déterminer la somme  $s_i$  perçue par l'artiste  $i$ .

Naturellement, on a

$$S = \sum_{i \in I} s_i \quad \text{et} \quad C = \sum_{i \in I} c_i$$

Si nous préons une fonction de répartition  $f$ , on peut poser

$$s_i = \alpha f(c_i)$$

où  $\alpha$  dépend de la distribution des crédits entre les artistes.

La valeur de  $\alpha$  doit être fixée de telle sorte que les contraintes sur  $S$  et  $C$  soient satisfaites :

$$S = \sum_{i \in I} s_i = \sum_{i \in I} \alpha f(c_i) = \alpha \sum_{i \in I} f(c_i)$$

On trouve donc que  $\alpha$  vaut

$$\alpha = \frac{S}{\sum_{i \in I} f(c_i)}$$

Si on prend comme fonction de répartition  $f$  l'identité, on retrouve sans surprise  $\alpha = \frac{S}{C}$ , et on ne voit plus aucune différence entre crédits et euros : si un artiste a obtenu  $c_i$  crédit, il reçoit  $c_i \frac{S}{C}$  euros.

Aussi, si tous les artistes reçoivent exactement le même nombre de votes  $C/n$ , on retrouve  $\alpha = \frac{S}{nf(C/n)}$  et chaque artiste reçoit le même revenu,  $f(C/n) \frac{S}{nf(C/n)} = \frac{S}{n}$  euros.

Cela devient plus intéressant, évidemment, quand la fonction de répartition n'est pas l'identité, et quand les artistes n'ont pas tous la même cote.

### A.3 Gare aux malins

En évaluant notre proposition, cependant, il faut aussi faire attention à ne pas trop laisser la porte ouverte à des gros ou petits malins qui essaieraient d'abuser le système.

D'un côté, on a les gros malins qui pensent pouvoir contrôler nos choix par le matraquage publicitaire : en choisissant une fonction de répartition concave, on les incite à répartir leur budget publicitaire sur plusieurs groupes moyens plutôt que sur quelques stars.

Mais en déplaçant trop le curseur de la répartition vers les petits groupes, on pourrait finir pour attirer dans le jeu des petits malins : s'il suffit d'avoir une dizaine de fans pour empocher des centaines d'euros par an, la tentation serait forte pour des petits voyous de créer de groupes amateurs factices ; cela rapporterait peu d'argent aux membres du groupe, s'ils décident de se répartir les gains, mais pas si peu si du racket s'installe.

Paramètres		Foyers	20000000								
		Total euros	240000000								
		Credits	2000000000								
		Clapet	0								
		$\alpha = S/\text{sum}(f(c_i))$	12,65								
Groupes	Individus	Credits	Total classe	f(c <sub>i</sub> )	concave	traditionnel	Cheater's ticket	Fan group			
	20	400000000	8000000000	20000	253032	4800000	0,63	400000			
	1000	60000000	6000000000	2449	30990	72000	5,16	6000			
	5000	600000	3000000000	775	9800	7200	16,33	600			
	50000	60000	3000000000	245	3099	720	51,65	60			

FIGURE A.2:

### Exemple d'impact d'une fonction de répartition concave : la racine carrée

Ma petite fonction fétiche, que j'ai utilisé pour expliquer cette idée à bon nombre de personnes ces 5 dernières années<sup>2</sup> est la *racine carrée*, un archétype des fonctions concaves, qui apparemment est assez populaire aussi comme modèle de fonction d'utilité en économie, et dont le graphique est celui qui se trouve à gauche dans la Figure 1.1.

On peut voir ce que cela donne sur le modèle que nous nous sommes fixés. Le tableau reporté dans la figure A.2 fait l'hypothèse que les 20 groupes à fort budget arrivent quand même à rafler 40% des crédits musique, et que le reste des crédits se répartit par moitié pour les 1000 groupes professionnels, et par moitié entre les 5000 groupes qui essayent sans succès de vivre de leur art et les 50000 amateurs et occasionnels.

2. Parmi les nombreuses victimes, on peut compter un conseiller d'un responsable politique progressiste, un haut fonctionnaire régional, un entrepreneur de l'économie numérique, un intellectuel respecté... qui vont certainement se souvenir de nos conversations.

On voit bien l'effet de transfert escompté des gros revenus vers les petits, mais on voit aussi que l'essentiel de l'argent se retrouve absorbé par un effort d'élévation des revenus des 50000 occasionnels, qui peuvent arriver à toucher des sommes importantes ; or, c'est sur cette tranche basse que les petits malins peuvent intervenir.

La colonne *cheater's ticket* du tableau indique combien une association de malins de la taille du groupe des fans peut espérer faire empocher à chaque membre du groupe grâce au système : si on utilisait le tableau tel quel, il pourrait valoir la peine de former des associations de 60 personnes qui donnent tous leurs crédits à des groupes musicaux factices... en échange des 12 euros par an de la licence globale, chaque membre en retirerait plus de 50 euros.

Pour éviter ce genre de comportements, il convient de modifier légèrement la fonction de répartition afin de s'assurer que la tranche basse ne se retrouve pas mieux lotie que dans le système traditionnel. On peut par exemple l'équiper d'un *clapet* qui retranche du calcul un certain nombre de crédits  $k$ , ce qui donnerait pour nous  $f(x) = \sqrt{x - k}$ .

Dans le tableau de la figure A.3 on a fixé le clapet à une valeur qui laisse inchangée la répartition de la tranche basse par rapport à la méthode linéaire traditionnelle, et qui rend en même temps vraiment inintéressant pour les petits malins toute tentative d'attaquer le système.

Cette deuxième tentative paraît satisfaisante sous tout point de vue : pour les groupes à fort budget, le gain ne se chiffre plus en millions, mais avec plus de 600000 euros, cela reste quand



Paramètres	Foyers	20000000						
	Total euros	240000000						
	Credits	2000000000						
	Clapet	59472						
	$\alpha = S / \text{sum}(f(c, i))$	31,32						
	Individus	Credits	Total classe	f(c, i)	concave	traditionnel	Cheater's ticket	Fan group
Groupes	20	400000000	8000000000	19999	626403	4800000	1,57	400000
	1000	60000000	6000000000	2437	76343	72000	12,72	6000
	5000	600000	3000000000	735	23028	7200	38,38	600
	50000	60000	3000000000	23	720	720	12,00	60

FIGURE A.3:

même tout à fait correct et compatible avec la dimension de rêve et les paillettes qui entoure les stars<sup>3</sup>. Pour les professionnels, cela apporte un petit coup de pouce, en passant de 72000 euros à 76000 ; et enfin, pour les 5000 groupes qui essayent tant bien que mal de vivre de leur art, le revenu grimpe très significativement de 7000 à 23000 euros par an, ce qui rend leur rêve possible, et la satisfaction d'un plus large public réalisable.

### Autres fonctions de répartition concave

On peut bien sûr débattre sur ce choix et argumenter pour une autre fonction concave, mais il serait bien qu'on reste dans le domaine des fonctions croissantes et non bornées, qui ont l'importante propriété psychologique d'être, comme disait jadis un de mes interlocuteurs, *sarko-compatibles* : elles ne mettent pas de limite *théorique* au gain des 'meilleurs'. Par exemple, une fonction comme l'arc tangent est concave et croissante aussi,

3. Encore une fois, n'oublions pas que ces sommes viennent en *complément* des revenus traditionnels, des concerts, etc.

mais bornée, donc peu importe l'effort, on ne pourra pas gagner plus qu'une somme limite prédéfinie ; ce choix est symboliquement plus attrayant pour les penseurs qui se placent plus à gauche dans le spectre politique, mais j'aimerais leur faire observer qu'en choisissant bien les paramètres, la différence sera difficile à observer en pratique (voir la Figure A.4), et qu'il ne faut pas jeter les bébés avec l'eau du bain.

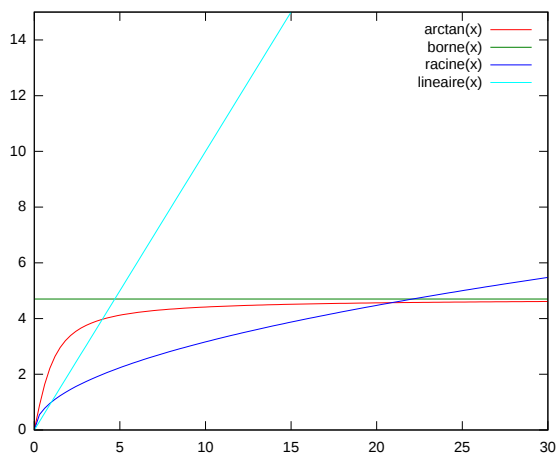


FIGURE A.4: Fonctions de répartition concave bornée (arc tangent) et non bornée (racine carrée)

ANNEXE

B

# LETTRE OUVERTE À MONSIEUR EDDY MITCHELL

Mise en ligne le 2 janvier 2006

---

<http://www.dicosmo.org/MyOpinions>

En décembre 2005, les députés avaient voté un amendement à la loi DADVSI qui introduisait la licence globale, montrant une intelligence et une autonomie dont beaucoup ne les considèrent plus capables.

Quelques jours après, dans *Le Monde*, j'ai lu une prise de position violente et radicale de ce chanteur et acteur, qui m'a tou-

jours été très sympathique, contre la licence globale et contre ces députés.

Cela montrait pour moi très clairement à quel point certains de nos artistes vedette ont du mal à comprendre où se trouve vraiment leur intérêt, et à quel point ils étaient soumis au diktat intellectuel de leurs maisons de disque, qui ont encore plus du mal à comprendre l'évolution de leur métier à l'époque du numérique.

Après des mois entiers, épuisants, passés avec beaucoup d'autres bénévoles à essayer d'expliquer à différentes personnalités politiques pourquoi et comment les propositions de la loi DADVSI étaient inutilement rétrogrades et néfastes pour Internet et le Logiciel Libre, le moment était venu de parler ouvertement aux artistes.

Je m'adressais donc à Eddy Mitchell, et à travers lui, à tous les artistes, pour leur expliquer où se trouve vraiment leur intérêt : il a fallu pas mal de recherche documentaire pour arriver à faire les comptes dans leurs poches, le système étant géré par des intermédiaires très occupés à leur faire les poches.

Ce qui suit est le texte originel du 2 janvier 2006 : les chiffres ont évidemment changé depuis, mais l'essentiel de l'analyse reste intact.

**C**HER Eddy Mitchell, vous faites partie, avec les autres artistes signataires d'un document qui réagit à deux amendements au projet de loi DADVSI votés il y a quelques jours par nos députés, d'un univers français de la musique et du cinéma qui m'ont accompagné pendant des longues années, et que j'aime.

Comme, je le crois, la presque totalité des Français, je ne ferais rien qui puisse mettre en danger l'existence d'une culture cinématographique, musicale, et artistique en général, qui nous donne, à tous, cette nourriture de l'esprit qui nous est si indispensable. Et pour cela, je crois fermement que l'on doit permettre aux artistes d'être rémunérés convenablement.

Et pourtant, je fais partie des 130.000 personnes qui ont signé la pétition lancée par EUCD.INFO contre le projet de loi DADVSI.

Je fais partie de ce 75% de Français qui sont favorables à la mise en place d'une licence globale sur Internet<sup>1</sup>.

Je fais partie de ceux qui ont applaudi le courage et l'indépendance des députés qui ont dépassé les clivages partisans pour voter, la nuit de ce 21 décembre, les amendements 153 et 154 au projet de loi DADVSI qui ouvrent la porte au libre échange des oeuvres numériques, moyennant une juste compensation des ayants droit.

Oui, ces mêmes amendements qui vous ont fait parler d'« appropriation des droits d'auteur sur Internet ».

---

1. Il y a une certaine confusion dans l'usage de termes comme "licence légale" et "licence globale" : pour plus de détails, voir le site de l'APA ; cela ne change pas l'analyse économique que vous trouvez ici, mais le moment venu, il faudra prendre en compte ces aspects.

Y a-t-il là une contradiction profonde dans ma position, une schizophrénie latente qui me pousserait à exproprier les biens de quelqu'un que j'aime ?

Comme les 13500 artistes signataires d'un appel paru il y a quelques jours, je ne le pense pas.

Je crois au contraire que, avec les autres signataires de votre texte, vous êtes en train, sans le savoir, de faire le jeu de sociétés qui, prétextant défendre vos intérêts, s'occupent surtout des leurs, aux dépens des vôtres.

Concédez moi quelques minutes de votre temps, et je vais essayer de vous expliquer pourquoi vous devriez remercier votre vaste public qui vous aime, et soutient la licence globale, et vous méfier des puissants lobbys qui vous enrégimentent dans une campagne à base de police informatique contre vos propres concitoyens.

Rassurez vous, je ne vais surtout pas vous faire encore un grand discours creux, comme on en voit beaucoup trop en ce moment, sur les deux philosophies qui s'affrontent face à la révolution numérique : je serai beaucoup plus concret, en vous montrant avec les chiffres fournis par vos propres maisons d'édition où se trouve votre intérêt, et celui de vos collègues.

## **B.1 Le marché traditionnel de la musique en France : qui y gagne, et combien**

Monsieur Mitchell, les maisons de disques vous ont convaincu que la mise en place du projet de loi DADVSI faite dans les termes actuels, qui permettent aux géants du logiciel d'avoir

une mainmise totale sur les échanges d'information sur Internet, va préserver vos droits, alors qu'une idée qui vous a été présentée comme complètement farfelue, la "licence légale sur internet", vous réduirait à la misère.

Rien n'est moins sûr, et j'imagine que sur un sujet d'une telle importance vous êtes prêt à investir quelques minutes pour vérifier ce que l'on vous dit.

Pour comprendre les enjeux actuels, et savoir où se trouve votre intérêt économique, il faut que vous découvriez, vraiment, pour chaque euro dépensé par un de vos fans, combien vous touchez à la fin du mois.

Ce n'est pas si facile que cela, vu la complexité des contrats et l'opacité du système, mais dans votre cas, il vous suffit d'éplucher patiemment les contrats vous liant avec votre maison d'édition : dans ces quelques dizaines de pages, perdu dans le charabia juridique, vous devriez trouver une sorte de tableau indiquant vos droits sur les CD ou DVD vendus. Cela ressemble à peu près à ceci : jusqu'à 100.000 copies, vous touchez  $x\%$  du prix de vente net hors taxe, entre 100.001 et 500.000 copies, vous touchez  $y\%$  (avec  $y$  un peu plus grand que  $x$ ), et au-delà de 500.000 copies, vous touchez  $z\%$  (avec  $z$  un peu plus grand que  $y$ ).

Comme  $x$ ,  $y$  et  $z$  varient d'un chanteur à l'autre et d'un disque à l'autre, mieux vaut regarder la situation moyenne des artistes en France dans ce qui suit.

## La répartition du prix des CD ...

En se basant sur des chiffres qui ont circulé dans différents dossiers parus dans la presse grand public, et confortée par le rapport du CSPLA (quoique ce rapport ne parle que des données de 2002, largement obsolètes), il semble que les auteurs, compositeurs, éditeurs, artistes, musiciens et interprètes reçoivent à peu près 14% du prix de vente ttc<sup>2</sup>, la grande distribution empocherait 18%, l'État 16.4% alors que les maisons de disques gardent un peu plus de 50%.

Donc, quand un musicophile dépense 31 euros pour votre dernier coffret, vous touchez, avec les autres ayant droit, à peu près 4,34 euros, les restants 26,66 euros étant perdus pour vous.

## ... limite les revenus des artistes ...

Autrement dit, avec ce mode de fonctionnement de l'industrie du disque, vous êtes condamné, avec vos collègues, à faire dépenser à vos fans qui veulent vous faire vivre en vous payant des droits d'auteur, *six fois plus de ce que vous touchez*.

C'est dommage, parce que cela vous pose un gros problème, et je ne parle pas d'un problème éthique, juste d'un problème financier : à ces prix-là, votre public qui vous aime ne risque pas d'acheter beaucoup de coffrets dans l'année !

---

2. Il s'agit d'une moyenne qu'on peut déduire du rapport, mais qui cache une réalité bien plus triste pour la plupart des auteurs, artistes et interprètes, dont la rémunération peut se voir réduite à quelques pour cent, voire à un maigre cachet forfaitaire.



B.1. LE MARCHÉ TRADITIONNEL DE LA MUSIQUE EN FRANCE : QUI Y GAGNE, ET COMBIEN 63

En effet, le budget des ménages dédié aux loisirs et à la culture est déjà le plus gros poste de dépenses après le logement et la nourriture, et selon une étude récente publiée aux États-Unis les dépenses des ménages dans ces activités n'ont cessé d'augmenter depuis 1968, en progressant plus vite que les salaires : il est fort raisonnable de se demander si l'on n'a pas simplement réussi à vider les poches des citoyens au point qu'ils soient obligés de faire des choix entre aller au cinéma et télécharger la dernière sonnerie branchée.

Si ce seuil est atteint, et on peut bien commencer à y croire, cela veut dire que les revenus pour les artistes sont condamnés à plafonner (comme indiqué par une statistique publiée par le SNEP ) aux revenus tirés par la vente, en moyenne, de 6 albums, 6 singles et 4 DVD par an à chaque acheteur, ce qui revient à 14% de 1,4 milliard d'euros (le chiffre prévisionnel pour 2005), c.-à-d. *196 millions d'euros*.

Rappelez-vous bien ce chiffre, parce qu'avec le mode de distribution traditionnel vous (je veux dire l'ensemble des artistes, et pas seulement français) ne toucherez *pas un centime de plus* de votre public.

Laissez-moi dire cela encore plus clairement : criminaliser la copie peut certainement changer la répartition du budget loisir des ménages entre les différents biens culturels, mais cela ne fera pas augmenter l'enveloppe globale dépensée par les ménages.

Le public, privé de copie privée, se retrouvera alors culturellement plus pauvre, mais les artistes ne seront pas plus riches pour autant.

### **... DADVSI peut faire perdre *au moins* 43 millions d'euros par an aux artistes**

Or, les mauvais conseillers qui vous entourent vous poussent à soutenir de votre poids le projet de loi DADVSI : ce projet de loi punit plus sévèrement celui qui utilise un logiciel libre pour lire un CD de musique rendu incompatible avec son lecteur par des astuces techniques douteuses que l'on appelle DRM, que ceux qui diffusent des vidéos pédophiles. Cela est fait dans le but de rendre impossible ou très risqué le contournement des instruments de contrôle de l'information mis en place par les géants du logiciel d'outre-Atlantique, mais on vous fait croire que c'est en réalité pour protéger vos droits d'auteur.

Je suis certain qu'on s'est bien gardé de vous expliquer que ce projet de loi pose les bases de la destruction de la liberté individuelle dans la société de l'information, le contrôle de masse des usages culturels, la concentration monopolistique des multinationales du logiciel et du contenu, la criminalisation des individus, et l'entrave à cette recherche en informatique qui est primordiale pour que la France garde sa place dans le peloton de tête de l'économie numérique, pour ne pas parler de certains amendements scélérats arrivant même à proposer de détruire les logiciels libres qui sont au coeur de l'Internet.

J'imagine qu'on n'a pas jugé intéressant de vous signaler que ces DRM ne sont pas un cadeau du ciel, mais des outils techniques qui ont un coût (et les géants des logiciels s'en frottent déjà les mains), et ce coût viendra forcément en diminution de vos revenus : le public n'accepterait pas facilement d'acheter

des CDs bridés à un prix plus élevé que celui des CDs d'antan.

Je crois qu'on a oublié aussi de vous signaler qu'une partie importante de vos revenus (à peu près un cinquième) vient aujourd'hui d'une redevance sur les supports vierges au titre de la copie privée (privée, cela inclut le droit de donner une copie de mon album préféré à qui bon me semble, tant que ce n'est pas à usage commercial). Savez-vous que si ces DRM venaient à être imposés par la loi DADVSI, votre public serait bien fondé à en demander la suppression ? En effet, si un DRM empêche la copie, il n'y a plus copie privée, et sans copie privée, il ne peut y avoir de redevance sur la copie privée, quoi que puissent en dire les lobbyistes dans les couloirs du palais.

Savez vous que cette redevance a rapporté en 2004 plus de *87 millions d'euros* ? Savez-vous que, sur cette redevance, la part des auteurs, artistes et interprètes est d'un peu plus de 50% ?<sup>3</sup>. Cela veut dire que, si le DADVSI passe, vous pouvez rester assuré de perdre *au moins 43 millions d'euros* par an<sup>4</sup>, (un

---

3. Les règles précises de ce calcul sont énoncées dans le CPI, et reprises dans le rapport de la SORECOP. On peut estimer à 37,5% la part de auteurs, 18,75% la part des artistes-interprètes, 18,75% la part des producteurs et 25% les actions en faveur de la culture. Dans le reste de l'argumentaire, j'ai gardé donc à peu près 50% pour la "création", tous acteurs confondus.

4. Pour être précis, il existe aussi une deuxième société, COPIE FRANCE, qui récolte un autre pactole, de 77 millions d'euros en 2004, mais au titre de la copie privée audiovisuelle, et non pas de la copie sonore comme la SORECOP. Les règles de répartition sont légèrement différentes, vu qu'auteurs, artistes-interprètes et producteurs partagent ce montant en parts égales, avec toujours à la clé un prélèvement de 25% pour les actions en faveur de la culture. Si on rajoute ces 77 millions aux 87 de la SORECOP, la perte provisionnelle due à DADVSI pour les créateurs serait non pas de 43 mais de *plus de 80 millions*. Cependant, j'ai préféré ici me limiter strictement au volet audio.

cinquième des revenus des auteurs, artistes et interprètes), du simple fait de la mise en place des DRM.

Donc, au fait, ce texte DADVSI que vous soutenez ne fera rien d'autre que maintenir l'ancien système de distribution, avec les artistes réduits à voir seulement 14% de ce que leur public débourse, et de plus, condamnés à perdre sûrement 43 millions d'euros par an contre la vague promesse de meilleurs revenus<sup>5</sup> Grâce à l'empêchement des copies privées.

### **... alors que la licence globale leur en rapporte presque 200 ! ...**

Par contre, la licence globale sur Internet permettrait au public de réaliser son souhait d'entendre pendant l'année bien plus de 6 albums, 6 singles et 4 DVD musicaux, sans vous obliger à trouver un moyen d'augmenter le salaire moyen des ménages. Avec 9 millions de foyers connectés à Internet, et avec un prix de 4 euros par mois, que les internautes sont prêts à payer *si on arrête de les criminaliser et on leur laisse la liberté culturelle* qui vient avec les échanges de pair à pair, cela rapporterait 432 millions d'euros, dont 216 millions directement aux artistes. Et cela ne ferait qu'augmenter avec la multiplication des abonnements internet haut-débit<sup>6</sup>.

---

5. Une étude Médiamétrie récente estime que 35,5% des foyers sont connectés à Internet, et la croissance est très rapide : je vous laisse faire vos calculs, vous verrez que des beaux jours vous attendent, si vous soutenez la Licence Globale.

6. Selon des chiffres publiés en janvier, sur les 99 centimes qui sont le prix moyen payé par le musicophile pour un titre de l'"offre commerciale" en ligne,

B.1. LE MARCHÉ TRADITIONNEL DE LA MUSIQUE EN FRANCE : QUI Y GAGNE, ET COMBIEN 67

Si vous ajoutez la redevance pour copie privée, cela fait  $216+43 = 259$  millions reversés aux artistes, donc *bien plus* de tout ce que les artistes gagnent avec le système traditionnel.

Est-ce que vous voyez ce que ce chiffre signifie ?

Cela signifie que, loin de mettre les artistes au chômage, la licence globale sur Internet est capable de leur garantir un revenu de substitution *plus important* que celui obtenu aujourd'hui au bout de longues et exténuantes négociations avec les maisons d'édition.

En d'autres termes, même si tous les internautes qui payent la licence globale arrêtaient complètement d'acheter des CDs et des DVDs, les artistes *non seulement ne perdraient rien, mais auraient un bénéfice financier supplémentaire significatif*.

Cependant, toutes les études, dont la plus récente date d'il y a seulement quelques semaines, montrent qu'en réalité les plus gros copieurs de musique en ligne sont aussi ... les plus gros acheteurs de CD et DVD !

Donc il se peut bien que la licence globale ne vienne pas en substitution, mais *en complément* des revenus traditionnels des artistes.

Ça veut dire que, au contraire des DRM qui risquent fort de vous faire perdre au moins 43 millions par an de redevance pour la copie privée, la licence globale sur internet pourrait carrément *doubler vos revenus* dans les prochaines années, mon-

---

seulement 3 centimes reviennent à l'ensemble des auteurs, artistes et interprètes. Donc vos fans sont obligés de payer, en ligne, *33 fois* plus de ce que vous touchez. En suivant les conseils des teneurs de l'"offre commerciale" qui monopolisent la presse française en ce moment, vous courez à la catastrophe financière !

sieur Mitchell...

## B.2 Ne vous trompez pas d'ami

Alors pourquoi la conspirer ? Pourquoi insulter les députés qui, en un sublime instant de lucidité, ont su dépasser les clivages partisans pour proposer un système qui va dans l'intérêt de tous ?

Vous avez maintenant la possibilité de cueillir le fruit de la révolution numérique, en respectant un public qui risque de ne pas aimer qu'on le criminalise injustement, et en préservant les libertés individuelles qui seraient mises à mal par les DRM<sup>7</sup>

Bien sûr, les maisons d'édition, qui vous ont fait croire pendant longtemps être vos amies, vont perdre de l'argent au passage, mais vous, les artistes, vous allez en gagner beaucoup.

Or, je sais bien qu'en ce bas monde il y a plein de gens à l'esprit borné qui sont prêts à piétiner les droits des autres si cela leur rapporte, mais dans votre cas, et celui des autres artistes signataires de ce texte qui s'oppose à la licence globale, cela serait une des rares occasions où j'aurais vu quelqu'un qui en fait des mains et des pieds pour y être de sa poche.

Alors, s'il vous plaît, Monsieur Mitchell, prenez le temps de réfléchir à vos intérêts, et vous verrez que le public est votre

---

7. Avez-vous vu le film "Viva Zapatero" ? Savez-vous que l'émission censurée qui est au coeur de ce film a pu être diffusée aux Italiens essentiellement par Internet ? Savez-vous que les DRM pourraient permettre d'interdire cette diffusion ? Êtes-vous à faveur de la censure, Monsieur Mitchell ?

ami, et que la licence globale est le plus beau cadeau qu'il pourrait vous faire.

### **B.3 Post-scriptum du 20 février 2006**

Cher Eddy Mitchell,

suite à la lettre ouverte que je vous ai envoyée le 2 janvier passé, j'ai reçu un abondant courrier, dont un bon nombre de messages provenant d'artistes, compositeurs, interprètes, et de leurs associations ; cela m'a permis de vérifier par moi même le fait que beaucoup de vos collègues sont contraires à la criminalisation de nos concitoyens, et favorables à des solutions comme la licence globale.

Si je vous écris à nouveau aujourd'hui, c'est parce qu'un de ces messages m'a fourni des documents qui montrent clairement comment, en soutenant le projet DADVSI originaire avec sa criminalisation des internautes et le refus de la licence globale, non seulement vous renoncez à des gains conséquents, dont je vous ai déjà parlé en détail, mais vous courez à une véritable catastrophe financière.

Je promets d'être bref, et concret, cette fois aussi.

#### **Chronique d'un désastre annoncé**

Je n'ai malheureusement pas obtenu le droit de publier ces documents, mais ce qui en ressort est désormais résumé dans la presse grand public, par exemple, tout au fond de cet article contraire à la licence globale, repris aussi sur des blogs.

Voilà la mauvaise nouvelle. Contrairement à ce que laisserait croire le charabia juridique qui étoffe les contrats que vous et vos collègues avez signés avec vos maisons de disque, la vente en ligne à l'unité de votre musique est une très mauvaise



affaire pour vous : sur le 99 centimes d'euro, qui est le prix de vente fixé par toutes les plate-formes de téléchargement commercial, la part des auteurs n'est que de 3 centimes, le 96 restants se partageant entre les autres intervenants, qui n'ont aucune justification pour ce véritable vol caractérisé sur le dos de vos créations. !

Vous avez bien lu : grâce aux nouvelles technologies à la sauce DRM (qui coûtent 1 centime par titre) que le lobby des majors vous demande de soutenir, *pour que vous touchiez un euro*, je serais désormais obligé, avec mes amis musicophiles, à *en dépenser en ligne plus de 33*, alors qu'il *suffisait* de 6 quand on se limitait à acheter des CDs.

Autrement dit, pour vous assurer les mêmes revenus qu'avant, il nous faudra déboursier 5 (cinq) fois plus. Malheureusement, notre salaire n'ayant guère de chance de se multiplier par 5, cela veut dire que ce sont vos revenus qui seront divisés par 5.

Cela prendra probablement quelques années : au début, le marché de la musique sur Internet restera limité (on évoque 8% du marché global, aujourd'hui), mais il ira en grandissant... vous verrez vos revenus fondre sous vos yeux, vous irez protester auprès de vos maisons de disques, elles vous répondront que c'est toujours la faute au téléchargement non commercial, vous soutiendrez alors d'autres campagnes à faveur du téléchargement commercial. Cela fera grandir un peu plus la part du marché Internet et fondre d'autant vos revenus.

Cher Monsieur Mitchell, je ne peux pas permettre que cela vous arrive, et il est donc de mon devoir tout d'abord de vous prévenir, ce que je viens de faire, mais aussi de vous proposer

une solution.

### **Toute la musique que j'aime pour moins d'un café par mois**

Des nombreux artistes soutiennent la licence globale : dans ma lettre du 2 janvier, je vous avais déjà montré comment une redevance de 4 euros par mois sur l'abonnement pourrait plus que remplacer vos revenus actuels, même si les CDs et DVDs disparaissaient comme par magie le jour après la promulgation de la loi amendée en ce sens.

Cependant, une fois découvert que vous acceptez sans broncher que les plate-formes de vente commerciale en ligne divisent par 5 vos revenus, et que vous vouliez peser de toute votre force médiatique sur la balance républicaine pour appuyer les DRM, j'ai été obligé de reprendre ma calculatrice et de vérifier combien cela nous coûterait vraiment de vous faire une offre un peu meilleure que celle des majors.

En effet, la finalité de la licence globale est de *compenser* les pertes des créateurs, pas de garantir des rentes injustifiables aux intermédiaires.

Voilà les résultats : avec une répartition comme la redevance sur la copie privée, vu le 3% qui tombe dans l'escarcelle des créateurs, pour obtenir un revenu équivalent via la licence globale, il suffit, avec 9 millions d'abonnements à Internet, de :

- 7 centimes par mois avec une part internet du marché musical de 8%,
- 44 centimes par mois avec une part internet du marché

- musical de 50%,
- 85 centimes par mois avec une part internet du marché musical de 100%.

Autrement dit, nos concitoyens peuvent avoir *toute la musique qu'ils aiment* pour moins d'un café par mois, sans vous priver d'un seul centime.

Je doute de trouver un seul Français qui refuserait de payer sept centimes par mois en 2006 (moins d'un café par an!), et un peu plus chaque année (le montant de la redevance étant réévalué par un collège chaque année), mais sans dépasser en aucun cas 85 centimes. À ce prix là, je crois qu'on pourrait bien même rendre la redevance obligatoire.

Mais attendez, je vous ai dit que nous allons vous faire une proposition meilleure de celle des majors, et jusque-là je ne vous ai donné qu'une proposition équivalente.

Or, il y a deux considérations importantes :

- le nombre d'abonnements internet croît rapidement, et donc en quelques années on vous donnera nettement plus que les major
- l'argent que vous touchez de votre public n'est pas réduit à néant par les intermédiaires : ce qui me reste après le « café par mois » je pourrais l'utiliser pour acheter un CD ou DVD collector, ou, encore mieux, venir à vos spectacles, alors qu'avec les titres à 99 centimes à l'unité, il ne me restera rien ; si je veux remplir le nouvel iPod avec 60Go de disques, il me faudrait 15000 euros, je doute de pouvoir venir vous applaudir après

**Le temps d'agir**

J'espère vous avoir convaincu qu'il est urgent de vous ressaisir et de courir soutenir l'action de ces députés que vous avez maladroitement conspués en décembre : je suis certain qu'il ne vous tiendront pas rigueur de vos propos hâtifs, et qu'ils sauront vous accueillir avec bienveillance.

ANNEXE

C

# RI(DADVSI)CULE

Mise en ligne le 16 décembre 2005

---

<http://www.dicosmo.org/MyOpinions>

En décembre 2005, juste avant que les députés votent un amendement à la loi DADVSI qui introduisait la licence globale, le texte qui suit, reproduit sans changements, proposait une analyse de certains articles de ce texte de loi, mettant en évidence des enjeux sociaux et économiques qui n'ont pas changé beaucoup depuis.

**D**ANS quelques jours, le 20 et 21 décembre très précisément, nos députés vont débattre le projet de loi sur les Droits d'Auteur et les Droits Voisins dans la Société de l'Information (DADVSI, voir le compte rendu des débats sur le site de l'Assemblée Nationale).

Sous couvert de transposer en droit français la directive européenne sur le droit d'auteur (EUCD), ce projet de loi pose les bases pour la destruction de la liberté individuelle dans la société de l'information, le contrôle de masse des usages culturels, la concentration monopolistique des multinationales du logiciel et du contenu, la criminalisation des individus, et l'entrave à cette recherche en informatique qui est primordiale pour que la France garde sa place dans le peloton de tête de l'économie numérique. Certains amendements scélérats arrivant même à proposer de détruire les logiciels libres qui sont au coeur de l'Internet.

### **Des critiques concrètes ...**

On peut sérieusement attaquer ce projet de loi sous tous ces angles :

#### **Contrôle de masse des usages culturels.**

Le chapitre III, article 7 et suivants de ce texte introduisent une protection juridique ferme et terrifiante (le contrevenant est puni avec une peine pouvant aller à 3 ans d'emprisonnement et 300.000 euros d'amende) pour toute mesure technique

qui permet aux "titulaires d'un droit d'auteur" (euphémisme bien choisi pour cacher les majors de la musique et du cinéma) d'"empêcher ou limiter les utilisations . . . d'une oeuvre, d'une interprétation, d'un phonogramme, d'un vidéogramme ou d'un programme". Si l'on sort du jargon juridique abstrait, cela veut dire qu'on pourra demain nous empêcher d'enregistrer une émission vidéo pour la regarder plus tard ou l'étudier calmement ; ce n'est pas une hypothèse : les mêmes lobbys qui soutiennent ce projet bataillent dur en ce moment aux Etats Unis pour imposer le "Broadcast Flag", un dispositif qui a exactement cette finalité.

### **Liberté individuelle.**

Les articles 13 et 14 font interdiction à tous sans restriction de communiquer la moindre information permettant de contourner, complètement ou en partie, une mesure technique de protection, sous peine de 3 ans d'emprisonnement et 300.000 euros d'amende. Concrètement, les chercheurs qui ont découvert et décrit le spyware de chez Sony qui infecte les ordinateurs de la planète en ce moment, ainsi que ceux qui vous expliquent comment vous en débarrasser, seraient coupables de contrefaçon.

Dans le monde du DADVSI, si une entreprise pirate votre ordinateur pour vous empêcher de faire une copie privée d'un de vos CD sur votre baladeur MP3, la réponse de la loi est dans l'article 8 :

"Les titulaires de droits mentionnés à l'article L. 331-5 prennent dans un délai raisonnable, le cas échéant après accord avec

les autres parties intéressées, les mesures qui permettent le bénéfice effectif des exceptions définies aux 2<sup>ř</sup> et 7<sup>ř</sup> de l'article L. 122-5 et au 2<sup>ř</sup> et 6<sup>ř</sup> de l'article L. 211-3 dès lors que les personnes bénéficiaires d'une exception ont un accès licite à l'oeuvre ou à un phonogramme, vidéogramme ou programme, que l'exception ne porte pas atteinte à l'exploitation normale de l'oeuvre ou d'un autre objet protégé et qu'il n'est pas causé un préjudice injustifié aux intérêts légitimes du titulaire de droits sur cette oeuvre ou cet objet protégé."

Autrement dit, "circulez, il n'y a rien à voir".

Dans ces conditions, pirater votre ordinateur devient un jeu d'enfant : vous êtes obligés d'accepter les "mesures techniques de protection", personne n'a le droit de vous dire comment elles fonctionnent et ce qu'elles font, ni comment les enlever, et si vous avez des doutes, considérez que, aujourd'hui, avant le DADVSI, Sony a mis plus de deux semaines pour fournir un correctif dont la validité n'est pas encore éprouvée, et l'a fait seulement sous la pression d'une opinion publique qui ne pourra plus exister après le DADVSI, parce que M. Russinovich (qui a découvert le piratage de Sony), serait déjà en prison, et son site web, fermé.

Je ne sais pas pour vous, mais pour moi, le fait de voir l'Etat français obliger tous les citoyens à permettre à une multinationale étrangère d'installer des mouchards espions qui peuvent servir à tout, du contrôle des usages culturels à l'espionnage de masse, et tout cela, "parce que cela protège la création artistique", ça ne me fait pas rire.



### **Criminalisation des individus.**

Un simple usage non autorisé suffit pour devenir coupable de contrefaçon. Le simple fait de "bidouiller" le DVD acheté en magasin pour arriver à le lire sur un ordinateur un peu moderne, avec un système GNU/Linux ou FreeBSD, ou le fait de le convertir en format DivX pour mettre 10 films sur un DVD plutôt qu'un seul, nous transforme en criminels passibles de prison, de saisie, d'amendes monstrueuses, et cela, sans distinction : le bandit de grand chemin qui presse de milliers de CD pour les écouler sur le marché de Ventimiglia et l'instituteur qui en a marre de Windows et utilise le logiciel VLC ou mplayer pour lire un DVD acheté largement trop cher en magasin sont logés à la même enseigne dans ce texte inacceptable.

### **Entrave à la recherche en informatique.**

Les "mesures techniques de protection" sont des objets technologiques complexes qui essayent de résoudre la question insoluble de permettre la lecture d'une oeuvre sans en permettre la copie. On retrouve dans ces technologies de la cryptographie, de la théorie du signal, des techniques de programmation, des protocoles de communication, bref, à bien y regarder, un peu toute l'informatique. Interdire la communication libre de toute information qui peut servir "en partie" à contourner des mesures techniques est équivalent à mettre à mal toute la recherche en cryptologie française, pourtant au meilleur niveau mondial, qui s'occupe des "attaques" aux systèmes cryptographiques. Derrière ces propositions, l'idée des lobbys est que, si

l'on assure le secret sur les systèmes de protection, personne ne pourra copier les oeuvres. Or, des siècles d'expérience nous ont montré comment cette idée est fautive : un système dont la sécurité se base sur le secret de son fonctionnement est extrêmement vulnérable à la trahison (un ingénieur qui vend les informations à une mafia des CD pirates), et bien moins fiable que ceux mis à l'épreuve librement par la communauté scientifique.

Ici encore, je n'agite pas des idées pour le plaisir ; le Professeur E. Felten a été effectivement empêché de présenter le résultat de ses recherches sur les limites des systèmes de "watermarking" par la puissante RIAA il y a déjà quatre ans. On trouve un appel à la communauté des chercheurs pour se lever contre le DMCA, la version déjà en vigueur aux États-Unis du DADVSI, depuis 2001 pour le droit d'auteur.

### **... une critique fondamentale de l'approche économique retenue**

Mais, à mon avis, il y a un autre angle d'attaque du problème qu'on a déjà trop négligé : plutôt que de s'embourber dans des discussions juridiques de détail, il est fondamental de prendre le recul nécessaire pour comprendre les véritables enjeux *patrimoniaux* du droit d'auteur dans la société de l'information. Parce que c'est bien de cela qu'il s'agit, de gros sous, et de rien d'autre : derrière les belles paroles sur l'exception culturelle et la promotion de la culture, ce sont bien les "pertes importantes de chiffre d'affaires" pour certains secteurs de l'in-

dustrie du loisir qui figurent parmi les motivations principales avancées dans le rapport du DADVSI pour appuyer ce projet.

Le rapporteur se fait un plaisir de nous montrer un tableau comparatif entre le nombre annuel de fichiers téléchargés dans le monde, qui grimpe en flèche entre 1999 et 2003, et le marché mondial des phonogrammes, qui fléchit entre-temps de 25%.

Cependant, ces données ne nous disent rien : entre 1999 et 2003, il y a eu aussi l'explosion de la télé-réalité, des téléphones portables, des DVD, des SMS, et de plein d'autres sangsues financières qui se sont greffées sur le budget des ménages en pleine période de crise économique. Si l'on veut vraiment avoir un aperçu de ce qui se passe, il suffit de regarder quelques statistiques officielles de l'Insee : la structure des dépenses des ménages (voir Figure C.1) montre, et c'est normal que l'on dépense plus pour les loisirs et la culture quand on a plus d'argent : un ménage dans la tranche basse de l'étude dédie 6,8% de ses ressources aux "Loisirs et culture", contre 8,5% pour la tranche la plus élevée, et 10% l'avant-dernière tranche (eh oui, même si l'on est richissime, les journées continuent d'avoir seulement 24h, et l'on ne peut pas regarder beaucoup plus de 6 films par jour, parole d'un ancien adepte de la fête du Cinéma).

La variation de la consommation des ménages par fonction montre, elle, que la part des loisirs et de la culture dans la dépense des ménages est en réalité en train de remonter depuis deux ans.

Où est alors, cette "perte de chiffre d'affaires" qui fait hurler les majors ? Est-ce qu'elle existe vraiment ? Ne s'agirait-il pas plutôt d'un *transfert de chiffre d'affaires* entre des formes différentes de consommation de culture et loisirs ?

Année	% du budget dédié aux loisirs
2002	6,3%
2003	3,7%
2004	4,8%

FIGURE C.1: Loisirs et culture comme % des dépenses des ménages, par année

## La vraie question

En effet, la vraie question est de savoir combien d'argent les ménages peuvent vraiment dédier à des activités culturelles ou de loisir.

Comme le montre une étude récente pour les États-Unis, les dépenses des ménages dans ces activités n'ont cessé d'augmenter depuis 1968, en progressant plus vite que les salaires, et il est fort raisonnable de se demander si l'on n'a pas simplement réussi à vider les poches des citoyens au point qu'ils soient obligés de faire des choix entre aller au cinéma et télécharger la dernière sonnerie branchée.

Tout ceci mériterait certainement une enquête statistique sérieuse, et il est fort dommage que nos pouvoirs publics, qui ont pourtant eu plus de deux ans pour réfléchir à la question, se soient privés de demander, ou aient oublié de communiquer au public, une étude statistique précise sur la question.

Soyons concrets, prenons le cas des enfants de 10 ans, que je

peux observer à travers ma fille : depuis les Star Académies, je subis des demandes systématiques de voter pour les candidats favoris, parfois à plusieurs reprises dans une même soirée, à 50 centimes, voire un euro le coup de fil. Cela commence à faire une belle somme par mois. Ajoutez à cela les téléchargements de sonneries sur les portables, à 3 euros le coup, et tous les autres gadgets virtuels vendus par les malins de la dernière génération, comme les points pour jouer à des jeux pour ados facturés directement sur l'abonnement internet des parents, à 2 ou 3 euros le coup.

Cette ponction massive du budget loisir familial est bien réelle, et peut atteindre des sommes très significatives (dans mon cas, si je cédaï à toutes les demandes, je pourrais arriver facilement à une trentaine d'euros par mois), qui viennent bien évidemment en déduction des autres dépenses de loisir : l'argent qui passait dans l'achat de CDs est maintenant siphonné par d'autres centres d'intérêt, et l'introduction de mesures techniques protégées par des lois draconiennes n'y changera rien. Le public, privé de copie privée, se retrouvera culturellement plus pauvre, mais les majors ne seront pas plus riches pour autant.

## **Ridicule**

L'obnubilation des multinationales du loisir est telle qu'elles n'arrivent pas à voir cette réalité élémentaire, pourtant bien simple à percevoir si l'on prend le temps de parler avec les gens : on en est enfin arrivés au point où les différents acteurs

de l'industrie culturelle et des loisirs se retrouvent soumis aux dures règles de la concurrence imposées par la raréfaction des fonds des ménages, et du temps du public.

On pourrait simplement reconnaître cette réalité, et instituer, comme proposé par certaines sociétés d'auteurs plus perspicaces que les autres, une taxe fixe sur les connexions Internet, en échange de l'autorisation pure et simple d'échanger tout type de contenu, porteur ou pas de droits patrimoniaux. Le montant proposé, de 5 euros par mois, paraît extrêmement raisonnable, en considération du fait que les auteurs percevraient cette taxe sans dépenser un seul centime de frais d'infrastructure, à la différence des systèmes de vente de musique en ligne. Cela n'empêcherait en rien le développement de la vidéo payante à la demande, si elle était fournie avec une qualité de service professionnelle que les réseaux P2P ne peuvent aucunement égaler aujourd'hui.

Malheureusement, la plupart des sociétés d'auteurs, et des grandes multinationales de l'industrie du loisir, préfèrent s'attaquer aux libertés individuelles, à la diffusion de la culture, aux logiciels libres, à la recherche en informatique et à la tradition judiciaire, en proposant des peines allant jusqu'à trois ans de prison et à 300.000 euros d'amende contre quiconque décide de lire son DVD sur son portable qui tourne sous GNU/Linux, alors que le délit de diffusion de vidéos pédophiles n'est puni que de trois ans d'emprisonnement et 45.000 euros d'amende (Article 227-23 du code pénal).

Et tout cela, pour quels enjeux ? Pour essayer de piocher dans les poches des gens quelques euros par an en plus.

Tout cela n'est pas sérieux, messieurs les défenseurs de ce

projet *ridicule*, et de tout le travail préparatoire qui a été mené dans l'ombre feutrée de l'OMPI et de l'OMC ces dernières années : vos arguments, vos propositions sont une insulte à l'intelligence humaine, une insulte à la tradition de liberté de ce pays, une insulte aux victimes de vrais délits qui, abusées, violées, blessées, doivent en plus maintenant voir leurs souffrances assimilées à l'acte de copier une chanson d'un CD sur un lecteur MP3.

J'espère sincèrement que les députés sauront comprendre ce qui se cache derrière ce texte, malgré le fait qu'il soit rédigé comme un DA DVSI CODE, et l'amender pour éloigner de nous la honte, et le *ridicule* d'avoir laissé mettre à mal les principes fondateurs de notre République pour moins des bibliques trente deniers.

---

Liens utiles :

- la pétition en ligne contre le projet de loi DADVSI
- les propositions de vote de Philippe Aigrain
- l'opinion de Renzo Davoli sur la question en Italie





# Livres intéressants

- [Aig05] Philippe Aigrain. *Cause commune : l'information entre bien commun et propriété*. Fayard, Paris, 2005.
- [Aig08] Philippe Aigrain. *Internet & Création : comment reconnaître les échanges sur internet en finançant la création*. InLibroVeritas, Cergy-Pontoise, France, 2008.
- [Aig11] Philippe Aigrain. *Sharing : Culture and the Economy in the Internet Age*. 2011. à paraître.
- [And06] Chris Anderson. *The Long Tail, Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion, New York, 2006.
- [Axe07] Philippe Axel. *La révolution musicale : liberté, égalité, gratuité*. Pearson Education France, 2007.
- [Les04] Lawrence Lessig. *Free Culture : How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. The Penguin Press, 2004. ISBN : 1594200068.
- [Pin06] Daniel H. Pink. *A Whole New Mind : Why Right-brainers Will Rule the Future*. Riverhead Books, 2006. ISBN : 1-59448-171-7.

- [Rif01] Jeremy Rifkin. *The Age of Access : The New Culture of Hypercapitalism, Where all of Life is a Paid-For Experience*. Tarcher, 2001.