

SSH5501 - Éthique appliquée à l'ingénierie

# Travail Personnel

La protection de la copie numérique de musique et de vidéo

Par

**Samuel Audet 1049949**

Présenté à

**Bernard Lapierre**



*Le génie  
sans frontières*

École Polytechnique de Montréal

1 avril 2003

# Table des matières

Introduction.....	1
Thèse.....	2
Nouveaux enjeux du numérique.....	2
Aspects économiques.....	3
Protections contre la copie.....	4
Antithèse.....	5
Technologies DRM et entrave à « l'usage loyal ».....	5
Alternatives au modèle économique actuelle.....	7
Conséquences négatives sur la société.....	8
Position personnelle.....	9
Conclusion.....	12
Références bibliographiques.....	14

# Introduction

La musique et le cinéma sont aujourd'hui une partie importante de la culture moderne. Depuis l'avènement du disque et de la cassette vidéo, chacun peut maintenant écouter de la musique et des films dans le confort de sa maison. Puis, depuis l'avènement de l'ère du numérique, du CD et du DVD, une nouvelle problématique a fait surface, la copie illégale parfaite.

Ce travail a été réalisé dans le cadre du cours d'éthique appliquée à l'ingénierie à l'École Polytechnique de Montréal et a été remis le 1 avril 2003. Le mandat était de se familiariser avec la réflexion éthique en étudiant un cas de litige et en y apportant notre position personnelle.

Il a toujours été possible de copier des cassettes et des disques en vinyle, mais la qualité des images et du son se dégradait à chaque copie. Avec le numérique, il est aujourd'hui possible de faire une copie parfaite d'un CD ou d'un DVD. L'autre nouveauté est la vitesse à laquelle il est depuis peu possible de copier de la musique ou de la vidéo grâce à Internet. En considérant ces nouvelles possibilités, est-il éthiquement défendable pour les compagnies de l'industrie du divertissement, de vouloir protéger à tout prix la copie de supports numériques contenant de la musique ou de la vidéo protégées par la loi sur le droit d'auteur? Je limite cette étude à la musique et à la vidéo, car je veux amener sur la table une problématique à la fois culturelle, économique et reliée aux droits fondamentaux. Par exemple, il n'est pas question de culture avec les problèmes du logiciel et les livres ne possèdent pas une industrie aussi imposante que celle du cinéma et de la musique.

Pour ce travail, une recherche des faits a d'abord été entreprise à l'aide de diverses références. Autant les points soulevés par les parties pour la protection de la copie que ceux contre la protection de la copie ont été rassemblés. Puis, à la suite et à l'aide de ces éléments, j'ai formulé ma position personnelle sur la question.

On retrouve en premier lieu la thèse, c'est à dire les idées pour la protection de la copie. Dans cette section, il est question des nouveaux enjeux du numérique, des aspects économiques et des méthodes employées pour protéger la copie. En second lieu, l'antithèse, les arguments contre la protection de la copie se divisent aussi en trois sous-sections: les technologies DRM et l'entrave à « l'usage loyal », les alternatives aux modèles économiques actuels et les conséquences négatives sur la société.

# Thèse

Les entités pour la protection de la copie numérique sont en majorité composées de compagnies américaines de l'industrie du divertissement. Elles sont en majorité représentées par la MPAA (Motion Picture Association of America) et la RIAA (Record Industry Association of America). Cette section présente les principaux points amenés sur la table, soit les nouveaux enjeux du numérique et les aspects économiques des compagnies et du pays. En dernier lieu, les façons avec lesquelles on essaie de contrôler la copie illégale sont aussi décrites.

## ***Nouveaux enjeux du numérique***

Ce que le numérique a de très particulier, comparativement aux technologies analogues précédentes, est qu'il est possible de faire une copie parfaite d'un support numérique, que celui-ci contienne un programme informatique, de la musique ou de la vidéo. Avec les technologies analogues, il y a toujours un peu de perte de qualité lors de chaque copie. Pour obtenir une copie de qualité acceptable, il faut être le plus près possible de l'original dans la hiérarchie de reproduction. C'est en grande partie la raison pour laquelle les grandes maisons de disques et de films prétendaient garder le monopole sur les copies de qualité. Lors de l'achat d'une telle copie, le pirate non seulement fraude la compagnie, mais aussi le consommateur, car la qualité est inférieure. Toutefois, ce n'est plus le cas avec la copie numérique.

De plus, l'équipement pour faire la copie de médias numériques est devenu beaucoup moins coûteux et imposant que l'équivalent analogique. Par exemple, selon la MPAA, une installation moyenne de copie de cassettes vidéo avec 100 magnétoscopes peut copier environ 400 cassettes en 10 heures [1]. Par opposition, avec la presse à CD requise, on peut produire des milliers de VCD ou de DVD par jour.

Ensuite, examinons le cas d'Internet. Une fois les données disponibles sous format numérique, il devient très facile d'échanger cette information à travers Internet. Ceci est d'autant plus vrai depuis l'arrivée d'Internet à haute vitesse et maintenant disponible aux consommateurs à prix abordable. Les compagnies et les associations comme la RIAA et la MPAA ne peuvent évaluer le dommage causé par Internet, mais ils soutiennent quand même qu'il est important. Les outils ayant le plus encouragé la copie par Internet sont les utilitaires de partage de fichiers « poste à poste », tels que Napster, Gnutella et Kazaa. Avec ces outils, il est facilement possible de faire une recherche pour les fichiers désirés sur

un grand nombre d'ordinateurs. Si trouvés, on peut alors les transférer sur notre ordinateur et pouvoir à notre tour servir de poste de transfert vers d'autres acquéreurs.

Ainsi, il s'agit bien d'un nouvel enjeu. Selon l'industrie, de grandes pertes sont encourues à cause de la facilité, la perfection et la vitesse avec lesquelles on peut aujourd'hui copier de la musique ou de la vidéo grâce aux nouvelles technologies numériques.

### **Aspects économiques**

Selon les grandes compagnies, les revenus perdus à cause du piratage sont très importants. La MPAA estime la perte de revenu potentiel à environ 3 milliards de dollars américains par année du fait du piratage de films sur disques et sur Internet [1]. La RIAA indique pour sa part une perte d'environ 4,2 milliard de dollars américains par année en n'incluant pas la copie sur Internet, car incalculable [7].

Selon la MPAA et la RIAA, très peu de films et d'enregistrements sont en réalité profitables. Seulement 15% des enregistrements le seraient, un profit utilisé pour soutenir d'autres enregistrements moins profitables et pour former de nouveaux artistes. Puis 60% des films seraient profitables, mais ceci est un faible ratio, conclut la MPAA. Celle-ci indique toutefois que pour être profitable, la sortie d'un film doit suivre un certain nombre d'étapes. En premier lieu, dans les cinémas, puis en DVD et en cassette vidéo, et finalement via les autres médias comme la télévision. Si des versions piratées d'un film arrivent au pays avant son entrée au cinéma, les revenus en sont de beaucoup affectés. Ceci est « confirmé » par une audience dans les cinémas asiatiques bien inférieure à celle attendue pour le film *Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace*, pour lequel des copies filmées en salle ont été distribuées en Asie, alors que le film n'était pas encore sorti dans les cinémas. Il en est de même pour l'Australie pour qui il s'agit d'un problème grandissant. Avec les profits ainsi accumulés, l'industrie de la musique et du film peuvent contribuer à la créativité des artistes, car il est alors possible de prendre des risques et d'investir.

Ensuite, selon Jack Valenti, l'industrie du droit d'auteur supporte une grande partie de l'économie américaine. C'est une industrie encore plus importante que celle de l'automobile, de l'avion et de l'agriculture [4]. Lors d'une crise économique aux États-Unis, l'industrie du droit d'auteur continue à faire des profits et soutient l'économie, ce qui n'est pas un aspect négligeable de l'équation.

Enfin, selon l'industrie, la distribution illégale de copies cause beaucoup de dommages, mais il ne s'agit que d'estimations, car il n'est pas possible d'évaluer, entre autres, le dommage causé par Internet. Celui-ci est supposé « incalculable ». De plus, l'industrie du divertissement est une portion importante de l'économie qui doit être défendue.

### ***Protections contre la copie***

Afin de réduire le plus possible le piratage de films et d'enregistrements, divers moyens sont mis en place par les grandes compagnies. Tout d'abord, il est question de contrôler l'importation, l'exportation, la vente et l'utilisation d'équipements permettant de copier à grande échelle des disques. Toutefois, les nouvelles technologies deviennent de plus en plus efficaces et difficiles à dépister, car de taille toujours plus réduite.

Ensuite, des enquêtes de grande envergure sont constamment en cours et permettent d'appréhender de nombreux pirates. On peut remarquer l'ampleur du problème à l'aide de statistiques impressionnantes: 655 000 cassettes et 170 000 CD-ROM de films ont été saisis en 2000 en Russie [1]. De plus, au mondial, 1,6 millions de CD musique en 2002 et 2,8 millions en 2001 ont été saisis [7].

Troisièmement, les compagnies développent de plus en plus de technologies permettant d'éviter à un usager de copier un disque numérique sur un autre support. Ces mesures sont nécessaires, car une part grandissante du problème n'est plus les grandes organisations pirates, mais l'utilisateur à la maison qui peut de plus en plus facilement copier des CD et des DVD. Il est impensable de surveiller la population au complet. C'est pour palier à ce problème que des technologies sont développées. On appelle ces technologies DRM pour « Digital Right Management », en français « gestion des droits numériques ». Par la suite, de nouvelles législations comme le DMCA [8] et le NET Act [9] ont permis de mieux protéger les oeuvres protégées qui sont distribuées à l'aide d'un support numérique. La première interdit entre autres le contournement des technologies DRM mises en place par les compagnies et la deuxième rectifie la loi pour rendre illégale la copie sans profit, maintenant qu'il ne coûte plus rien en temps et en argent pour faire une copie. Avec le DMCA par exemple, il est possible de traduire quelqu'un en justice pour avoir développé un outil qui contourne une technologie DRM.

Ces lois-là sont aussi mises en place pour faire peur aux gens comme on peut le voir d'après un paragraphe que l'on retrouve sur le site de la RIAA :

« Music pirates are the first to lose because the recording industry and law enforcement officials are cracking down around the world. Do the crime and you will pay the fine or do the time. » [7]

Toutes ces mesures ont pour but d'améliorer la qualité et de réduire le coût des nouveaux produits, selon les grandes compagnies. Si le profit diminue, la qualité va en souffrir ou le coût des produits va devoir augmenter.

En somme, la protection de la copie se manifeste sous forme d'enquêtes, de saisies, de contrôle de l'importation et de l'exportation, et plus récemment à l'aide de technologies DRM et de lois comme le DCMA pour contrer la copie numérique. Les compagnies prétendent agir ainsi dans l'intérêt du consommateur pour pouvoir garder les prix bas et la qualité élevée.

## **Antithèse**

Dans le camp de ceux qui sont contre la protection de la copie numérique, on retrouve en majorité les consommateurs et les organisations telles que le EFF (Electronic Frontier Foundation). La conviction de ce groupe repose sur l'entrave à l'usage loyal des technologies DRM, sur l'existence d'autres modèles économiques et sur les autres conséquences néfastes sur la société.

### ***Technologies DRM et entrave à « l'usage loyal »***

Tout d'abord il faut comprendre que le DMCA bannit le contournement d'une technologie DRM mis en place par quelqu'un d'autre. Si on lit bien le DMCA, on verra qu'il est permis de contourner une technologie DRM dans le but d'un usage loyal [8]. Toutefois, comme cela s'est produit au procès de Jon Lech Johansen accusé pour avoir développé DeCSS, cette clause ne fonctionne pas. DeCSS n'avait pour but que de permettre le visionnement de films sous format DVD dans des systèmes d'exploitation libre comme Linux. Pour pouvoir jouer un film DVD « légalement », il faut acheter de la technologie, ce qui revient en bout de ligne à acheter une application logicielle. Toutefois, la plupart des usagers de Linux, entre autres, ne veulent pas payer pour leurs applications. Ainsi, Jon Lech Johansen a développé

une solution légale et gratuite pour visionner les films DVD, DeCSS. Toutefois, cet outil permet aussi malheureusement de pirater un film.

Les grandes compagnies l'ont alors poursuivi en justice pour avoir enfreint le DMCA en développant un outil permettant la mise en oeuvre d'autres usages qu'un usage loyal. Il devient alors évident qu'il n'est pas possible de contourner légalement une technologie DRM, dans le cadre du DMCA, sans que l'outil ne devienne illégal à un moment donné ou à un autre, car justement celui-ci permettra à tout le monde de copier le contenu, rendant la technologie DRM inutile. Mais qu'est-ce que « l'usage loyal »?

Pour déterminer si une activité correspond à un usage loyal, la cour doit procéder à une évaluation de multiples facteurs. On doit entre autres tenir compte:

1. du but et du caractère de l'usage, par exemple s'il est commercial ou non,
2. de la nature de l'oeuvre, les oeuvres d'art étant plus sévèrement protégées,
3. de la quantité de la portion de l'oeuvre mise en jeu et
4. des effets potentiels sur le marché de l'usage. [6]

Ainsi, l'usage loyal n'est pas une loi bien définie et directement applicable. Elle évolue avec le temps et la technologie et de nouveaux usages loyaux font constamment surface. Par exemple, lorsque les magnétoscopes sont apparus, il était alors possible d'enregistrer une émission pour pouvoir la regarder plus tard. C'est un usage loyal auquel on n'avait pas du tout pensé avant l'arrivée des magnétoscopes. De même, avec l'arrivée des lecteurs de MP3 portables, il est maintenant possible de se promener avec un appareil de la dimension d'une calculatrice contenant une énorme quantité de musique équivalant à plus de 1000 CD. C'est un usage tout à fait loyal si les 1000 CD nous appartiennent bien. Toutefois, si les compagnies avaient dès le départ empêché les gens d'enregistrer leurs émissions et interdit aux gens d'utiliser leurs lecteurs de MP3, aurions nous découvert ces usages loyaux? C'est ce qui risque d'arriver dans le futur si on laisse aux compagnies le contrôle de l'utilisation des oeuvres à l'aide de technologies DRM et des lois comme le DMCA.

D'ailleurs, il n'y a aucune raison de croire qu'une industrie aux prises avec un problème de piratage ne puisse survivre. Il y a eu tout d'abord les cassettes audio, puis les cassettes vidéo. Ensuite, les applications logicielles ont elles aussi beaucoup souffert, mais elles existent toujours et Microsoft, par

exemple, s'en porte d'autant mieux. En aucun cas n'y a-t-il eu catastrophe à cause du manque de contrôle absolu de la part des compagnies.

Bref, les technologies DRM et les lois telles que le DMCA ne permettent pas à l'usage loyal de s'exprimer librement et enlève une part de liberté fondamentale au consommateur. Ces usages loyaux sont en constante évolution et un usage loyal peut ne jamais voir le jour à cause d'une technologie DRM qui nous empêcherait de le voir. Il n'y a de plus aucune preuve que la technologie numérique soit une menace pour l'industrie du divertissement.

### ***Alternatives au modèle économique actuelle***

Aurions nous besoin d'un nouveau modèle économique? Oui, les deux parties s'entendent. Les grandes compagnies veulent bien sûr conserver leurs profits, mais si on ne tient pas compte des considérations économiques, il existe déjà un modèle qui semble être prometteur. Dans le monde du logiciel, on appelle ce phénomène « open source » ou « free software ». En anglais, on pourrait être porté à croire que le « free » réfère au prix, mais il réfère en fait à la liberté, donc traduit en français comme « logiciel libre ». Dans la philosophie du logiciel libre, le programme développé doit être fourni avec le code source permettant à d'autres d'utiliser ce code pour faire des modifications ou de nouveaux programmes. De plus, comme il ne coûte rien à copier, le tout est distribué gratuitement, la plupart du temps, ou sinon quelqu'un d'autre peut le faire à notre place. Pour en revenir à la musique et au cinéma, il ne s'agit pas de distribuer la partition et le scénario, mais plutôt d'offrir gratuitement aux gens ce qui ne coûte plus rien à reproduire. On peut parler ici de « musique libre » [2] et sûrement un jour de « film libre ».

De plus, les gens, donc les artistes, ne sont pas intrinsèquement motivés par l'argent. D'après Alfie Kohn, les gens ne sont pas motivés de la meilleure façon par des stimuli externes. La motivation doit venir de l'intérieur [3]. D'ailleurs, il écrit:

« It is not the amount of motivation that matters, but the type. Hence we might agree (by a looser definition) that someone could be motivated by money, but then immediately add that this would probably signal a major problem, a motivational orientation that isn't associated with a high quality of work or quality of life. » [3]

Cependant, il faut bien que les artistes puissent vivre. Malgré la nature libre de l'oeuvre, il est toujours possible de faire de l'argent grâce à la vente de billets pour des concerts ou des représentations en cinéma, de marchandises ou de CD et DVD plus beaux, ou tout simplement grâce à l'encouragement d'admirateurs.

Il y a bien sûr quelques autres problèmes avec ce modèle. Les artistes moins populaires, qui ne sont pas nécessairement moins bons, auraient besoin d'avoir un deuxième emploi pour subvenir à leurs besoins, ce qui n'est toutefois pas bien différent de la condition actuelle. Ensuite, les coûts de la production de l'enregistrement ou du film seraient assumés par qui au départ? En fait, cela non plus ne serait pas bien différent. Un agent qui trouverait un grand artiste pourrait l'épauler pour s'épanouir et l'agent profiterait des revenus engendrés par la commercialisation de beaux CD et de marchandises reliées. Il y aurait toutefois un plus grand risque, car l'artiste garderait en sa possession le droit d'auteur et de plus la production commerciale ne serait contrôlée par personne.

La « musique libre » est un modèle plausible au remplacement du modèle économique actuel, mais ce n'est qu'un exemple parmi d'autres. Il doit exister d'autres modèles auxquels les compagnies peuvent s'adapter et avec lesquels les consommateurs seraient satisfaits.

### ***Conséquences négatives sur la société***

En plus du problème de l'usage loyal, il y a d'autres conséquences négatives qu'un contrôle par les grandes compagnies sur les oeuvres artistiques peut causer. Tout d'abord, si une technologie DRM peut permettre l'identification d'une personne, il y a de sérieux problèmes quant à la protection de la vie privée. Il n'est pas toujours évident qu'une de ces technologies soit une menace et c'est cela qui peut devenir dangereux.

Ensuite, en maintenant les prix sur les disques et les cassettes artificiellement élevés, on réduit injustement la base des acteurs potentiels pouvant écouter et regarder ces oeuvres. De plus, comme les compagnies ne veulent pas distribuer leurs oeuvres en ligne d'une façon qui satisfasse les consommateurs, et ce jusqu'au jour où l'on trouvera un modèle commercial viable compatible avec le modèle actuel, une autre portion de la population est privée de biens culturels auxquels ils pourraient avoir accès. Cela peut avoir des effets néfastes au niveau de la culture et de la société.

De plus, il y a lieu de s'inquiéter pour ce qui est de l'innovation des technologies qui peuvent interagir avec des oeuvres protégées. En limitant les comportements légaux en ce qui à trait à l'utilisation de ces oeuvres, les mesures incitatives qui encouragent les entreprises à développer de nouvelles technologies seront réduites entraînant de cette façon une baisse de l'innovation.

Enfin, en dehors de l'usage loyal, la protection de la vie privée, de la culture et de l'innovation technologique sont aussi mises en jeu dans ce débat.

## **Position personnelle**

Pour me permettre d'articuler ma position personnelle, il importe tout d'abord de faire une analyse éthique sur la principale normativité mise en jeu dans la situation présente, la loi sur le droit d'auteur. Cette loi a été initialement mise en place à titre de compromis entre les intérêts des titulaires de droits d'auteur et ceux du public. Elle permet à l'auteur de conserver les droits exclusifs de ses créations en ce qui à trait à la reproduction, à la présentation ou à l'exposition au public, à la distribution et à la création d'oeuvres connexes. Cette loi a pour but de rendre possible pour un artiste, entre autres, de vivre de ses oeuvres et, de suite, de créer une incitation pour continuer à en produire. De mon point de vue, cette loi protège très bien les artistes d'éventuelles injustices, comme la commercialisation à grande échelle d'oeuvres qui se ferait sans aucune compensation pour l'artiste concerné. La loi permet en grande partie d'éviter ce genre de scénarios, car il devient facile de trouver des preuves et de condamner l'individu ou la compagnie visés. Toutefois, lorsqu'il s'agit de particuliers qui copient des disques d'une façon « illégale », est-ce vraiment ce que la loi sur le droit d'auteur cherche à enrayer? Toute la question de « l'usage loyal » réside dans ce propos. Toutes les parties sont d'accord avec cet usage loyal, mais le problème est que toutes les technologies DRM qui ont été proposées jusqu'à présent mettent en jeu cet usage loyal. Ceci, tout simplement parce que la copie d'un disque par exemple, peut avoir été faite tout aussi bien pour un usage loyal que pour un usage déloyal. Les compagnies de l'industrie de la musique et du cinéma essaient bien sûr de conserver cet usage loyal, mais il n'a pas été prouvé possible qu'une technologie DRM peut en tout moment conserver ce droit du public, surtout lorsqu'on amende des lois comme le DMCA qui interdisent à quiconque de contourner une technologie DRM. Une des valeurs qui me tient à coeur est la liberté et je ne peux permettre l'utilisation de technologie DRM dans le contexte légal du DMCA.

Ensuite, il y a l'impact économique que cette prolifération potentielle de la copie illégale peut avoir. Cet impact économique se fait surtout sentir aux États-Unis, celui-ci étant un des seuls pays ayant une industrie de la musique et du cinéma aussi développée. Toutefois, est-ce que cet impact économique est vraiment réel? Pour une chose, les compagnies ne sont toujours pas capables d'évaluer les « dommages » qu'Internet inflige à leurs profits. Et si ce n'était pas des dommages, mais des bénéfices? Les statistiques montrent le nombre de copies illégales saisies de même que des estimations sur le nombre en circulation et la perte associée à ces copies. Toutefois, des personnes qui écoutent une chanson ou qui regardent un film et qui l'apprécient ne seront-elles pas tentées d'acheter le disque? De même, une personne qui ne connaît pas la musique ou le film ne serait peut-être pas tentée de dépenser la somme nécessaire pour acheter une copie légale. Les compagnies ne tiennent pas compte de ce facteur dans leurs analyses. Est-il possible d'en tenir compte? Cela dépasse le cadre de cette analyse. Toutefois, dans le passé, l'industrie s'est aussi opposée à bien d'autres technologies qui permettaient de faire la copie de divers supports d'informations. Quelques exemples: le magnétophone, le magnétoscope, la photocopieuse et les applications logicielles. Sauf pour le logiciel, ces technologies ne permettent peut-être pas de faire une copie parfaite, mais elles sont aujourd'hui réalité et les industries associées, incluant celles du logiciel, sont aussi fortes que jamais et existent toujours. Faut-il vraiment s'inquiéter des effets néfastes sur l'économie des copies numériques illégales perpétrées par les particuliers? Je crois que seul le temps pourra le dire et il ne faudrait pas que des technologies DRM et des lois telles que le DMCA empêchent le portrait de se dessiner. L'éthique de la responsabilité nous commande de mener à bien cette analyse de la problématique des nouveaux supports numériques.

Puis, de toute façon, est-ce que l'économie devrait entretenir un rapport avec la culture? Cette question de la copie illégale afflige presque exclusivement les États-Unis. Ce qui n'a rien d'étonnant, car une grande partie de l'économie américaine est soutenue par l'industrie du divertissement [4], ce qui n'est le cas de presque aucun autre pays. Dans la plupart des autres pays, comme le Canada, l'industrie du divertissement est déficitaire. Les gouvernements et différents organismes encouragent tant bien que mal les artistes à produire des oeuvres pour permettre à la culture du pays de continuer à évoluer. C'est dans cette optique que je préfère considérer la culture, c'est à dire indépendante de l'économie. Cela dit, je considère l'économie comme une partie importante du problème, mais je ne peux donner la priorité à l'intérêt économique d'un pays. Est-ce que les grandes compagnies du divertissement mettent en jeu la culture de leur pays et d'autres pays avec leurs pratiques? Lorsqu'on impose des technologies DRM et des lois comme le DMCA, on limite l'utilisation de l'oeuvre, certes, mais on limite surtout la portée de

l'oeuvre, tout spécialement pour les moins bien nantis. De cette façon, la culture souffre de ces mesures draconiennes qui portent atteinte au respect de l'individu tel que défini par Kant. Selon moi, la culture n'est pas quelque chose que l'on peut volontairement sacrifier au nom d'autres constructions sociales comme l'argent et l'économie. Les conséquences de ces actes sont prévisibles et d'après mes valeurs en ce qui concerne la culture, on agit d'une façon irresponsable en imposant ainsi des contraintes sur les oeuvres artistiques.

L'industrie du divertissement se défend en disant qu'avec les profits qu'elle réalise avec les artistes populaires, elle veille à l'éducation de nouveaux artistes et au soutien d'artistes moins populaires et non rentables. Toutefois, il y a conflit d'intérêt. Une compagnie doit faire du profit. On s'attend à ce qu'elle fasse du profit, en particulier ses actionnaires. Il est peu probable qu'une telle entreprise veuille garder à bord des artistes peu profitables. De plus, les nouveaux artistes sont sûrement eux aussi conditionnés à devenir le plus profitable possible. Selon l'éthique de la finitude, l'écart entre l'affiche d'une entité qui voudrait aider les artistes et la pratique d'une industrie qui veut faire du profit est assez grand.

On pourrait toutefois se poser la question utilitariste à savoir si cela profite au plus grand nombre de restreindre ainsi les oeuvres artistiques au nom de l'économie. Malheureusement, comme débattu auparavant, il n'est pas encore possible d'évaluer, d'une façon même approximative, les effets sur l'économie des nouvelles technologies numériques laissées à elles mêmes entre les mains du public. Si l'on en venait à confirmer les effets néfastes de la copie illégale et que l'imposition de technologies DRM devenait nécessaire au maintien de l'industrie du divertissement et si l'on prouvait que l'économie était maintenant dépendante de cette industrie, j'avoue en toute humilité que je ne saurais encore quelle position prendre. Nous n'en sommes cependant pas encore rendu là.

En somme, imposer au public des lois comme le DMCA et forcer les gens à se restreindre aux technologies DRM enfrennent sérieusement la liberté des individus selon moi. De plus, il n'est pas prouvé que la copie illégale de musique ou de vidéo inflige des dommages ou apporte des bénéfices aux compagnies concernées. Ensuite, je ne crois pas que la culture devrait fréquenter l'économie. Imposer des restrictions aussi sévères sur les supports numériques peut avoir des conséquences néfastes sur la culture et la société, conséquences qui ne peuvent être justifiées par des buts économiques à mon avis.

## Conclusion

Nous avons vu que la position pour la protection de la copie numérique évolue beaucoup autour des aspects économiques. Le plus gros « problème » du numérique est qu'il permet de faire des copies parfaites sans aucune perte de qualité. Pour contrer les pertes estimées par ce fléau, l'industrie du divertissement met en place diverses technologies DRM qui empêchent la copie et amende des lois comme le DMCA rendant illégal le contournement des technologies DRM.

La position opposée promeut l'usage loyal et pointe du doigt les technologies DRM et les lois telles le DCMA comme une atteinte à ce droit fondamental. De plus, il est possible selon eux de trouver des alternatives au modèle économique actuel, un d'entre eux étant la « musique libre ». L'imposition de technologie DRM sur la musique et la vidéo peut avoir d'autres conséquences néfastes sur la culture et la vie privée des gens, de même que sur l'innovation technologique.

Dans ma position personnelle, je me suis surtout attardé sur l'intention initiale de la loi sur le droit d'auteur qui était de protéger les détenteurs de droits d'auteur. Elle leur permet de garder un droit exclusif sur leurs oeuvres, leur permettant ainsi de vivre de leurs travaux. Je trouve cela moral comme loi dans le contexte où une menace flagrante, comme le piratage de masse, empêche la réalisation de l'artiste. Cependant, les technologies DRM et les lois telles que le DMCA viennent injustement faire entrave à l'usage loyal qui ne met pas en danger les revenus des détenteurs de droits d'auteur, jusqu'à preuve du contraire. Je défends aussi la position selon laquelle la culture prime sur l'économie et qu'on ne devrait pas mélanger les deux. Il en résulte des conséquences possiblement néfastes sur la culture et la société.

Si on prend comme valeurs la liberté et la culture, selon moi une loi telle que le DMCA est totalement injustifiable. Les compagnies peuvent toujours implanter des technologies DRM si cela leur dit, mais en aucun cas il ne devrait être illégal de contourner ces mesures protectrices pour un usage loyal. Il n'a jamais été question dans le passé législatif d'aucune loi aussi draconienne que le DMCA. Il handicape considérablement l'individu dans sa propre expression. Comme recommandation immédiate, il est évident pour moi que le DMCA devrait être révoqué.

Pour permettre de conclure plus précisément, la question économique demanderait à être étudiée avec plus de profondeur. Est-ce que la copie numérique illégale faite par des particuliers a vraiment un effet néfaste sur les profits? Est-ce que l'industrie du divertissement est, ou deviendra, une partie essentielle de l'économie? Ensuite, il faudrait étudier plus rigoureusement les effets qu'une industrie du divertissement axée sur l'économie peut avoir sur la culture et la société.

Enfin, on pourrait poursuivre le travail en étudiant le cas de plusieurs pays pour découvrir de nouveaux aspects au problème. Il y a de plus d'autres moyens avec lesquelles les compagnies peuvent compenser pour des pertes réelles ou imaginaires, par exemple à l'aide de taxes sur des produits qui ne sont même pas nécessairement utilisés pour la copie d'oeuvres protégées. Nous avons déjà ici au Canada une taxe de 21 cents sur chaque CD vierge vendu. Une problématique complémentaire à ce travail que je trouve intéressante: le modèle économique américain du divertissement met-il en jeu la culture étrangère?

## Références bibliographiques

1. MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA. *Anti-piracy*. Explications des raisons pour lesquelles l'industrie doit combattre le piratage de films. URL <http://www.mpaa.org/anti-piracy/>
2. SAMUDRALA, Ram. *The Free Music Philosophy*. v1.1. URL [http://www.eff.org/IP/free\\_music.article](http://www.eff.org/IP/free_music.article)
3. KOHN, Alfie. Mars/Avril 1998. « Challenging Behaviorist Dogma: Myths About Money and Motivation ». *Compensation & Benefits Review*. URL <http://www.alfiekohn.org/managing/cbdrmamam.htm>
4. VALENTI, Jack. 21 juin 2001. « There's No Free Hollywood ». *New York Times*. URL [http://www.eff.org/IP/Video/20000621\\_valenti\\_oped.html](http://www.eff.org/IP/Video/20000621_valenti_oped.html)
5. STEELE, Shari. Juin 2001. *EFF Executive Director Shari Steele's Reply to Jack Valenti NY Times Op-Ed - June 21, 2000*. URL [http://www.eff.org/IP/Video/20000621\\_steele\\_valenti\\_reply.html](http://www.eff.org/IP/Video/20000621_steele_valenti_reply.html)
6. VON LOHMANN, Fred. 16 avril 2002. « Fair Use and Digital Rights Management: Preliminary Thoughts on the (Irreconcilable?) Tension between Them ». *Computers, Freedom and Privacy 2002*. URL [http://www.eff.org/IP/DRM/fair\\_use\\_and\\_drm.html](http://www.eff.org/IP/DRM/fair_use_and_drm.html)
7. RECORD INDUSTRY ASSOCIATION OF AMERICA. *Anti-piracy*. Explications des raisons pour lesquelles l'industrie doit combattre le piratage de la musique. URL <http://www.riaa.org/Protect-Campaign-1.cfm>
8. UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE. *Digital Millenium Copyright Act Summary*. Washington, 1998. Lois et sanctions visant à réduire les violations de droit d'auteur faites à l'aide de nouvelles technologies. URL <http://www.loc.gov/copyright/legislation/dmca.pdf>
9. US DEPARTEMENT OF JUSTICE. *The No Electronic Theft ("NET") Act*. URL <http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/17-18red.htm>
10. ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION. San Francisco, 2002. Fichier informatique. Organisme pour défendre les droits des utilisateurs de nouvelles technologies. URL <http://www.eff.org/>