



MOBILISATION SOCIALE

Le grand théâtre numérique Bruno Poncelet

Groupe & Société
Publication pédagogique d'éducation permanente



CDGAI

Centre de Dynamique des Groupes et d'Analyse Institutionnelle asbl

Publication pédagogique d'éducation permanente



C.D.G.A.I.

Le grand théâtre numérique

Auteur

Bruno Poncelet

Concept et coordination

Marie-Anne Muyshondt (CDGAI)

Collection Mobilisations sociales - 2016

Éditrice responsable : Chantal Faidherbe

Présidente du C.D.G.A.I.

Parc Scientifique du Sart Tilman

Rue Bois Saint-Jean, 9

B 4102 - Seraing - Belgique

Graphisme : Le Graphoscope

legraphoscope@gmail.com

MOBILISATIONS SOCIALES



Les publications pédagogiques d'éducation permanente du CDGAI

La finalité de ces publications est de contribuer à construire des échanges de regards et de savoirs de tout type qui nous permettront collectivement d'élaborer une société plus humaine, plus «reliante» que celle qui domine actuellement. Fondée sur un système économique capitaliste qui encourage la concurrence de tous avec tous et sur une morale de la responsabilité, notre société fragilise les humains, fragmente leur psychisme et mutile de nombreuses dimensions d'eux-mêmes, les rendant plus vulnérables à toutes les formes de domination et oppression sociétales, institutionnelles, organisationnelles, groupales et interpersonnelles.

La collection Mobilisations sociales (comme issues possibles aux injustices)

Elle propose des regards pluriels sur des pratiques de luttes et de mobilisations collectives portées par des citoyens en recherche d'une démocratie plus juste. Elle vise à nourrir notre réflexion et notre esprit critiques au sujet de fonctionnements qui nous paraissent aller de soi. Donner à voir des évidences dans la déconstruction de nos schémas de lecture et présenter des alternatives perçues comme plus pertinentes, telles sont les ambitions de cette collection.

INTENTIONS

- ◆ Situer la révolution numérique dans son contexte sociétal, économique, politique ;
- ◆ Tenter d'éclaircir le flou juridique suscité par les nouvelles pratiques émergeant des technologies numériques, notamment le droit d'auteur en ce compris les enjeux des divers groupes d'acteurs concernés tels que :
 - les multinationales numériques,
 - les militants du logiciel libre, mouvements collaboratifs et autres pirates ;
 - les États ;
 - les travailleurs et les services publics ;
 - les artistes ...
- ◆ Tenter d'éclairer la mutation numérique en tant que contrainte et/ou liberté potentielle(s).

PUBLIC VISÉ

Toute personne intéressée par le sujet, notamment celles impliquées dans l'associatif, le socioculturel, les bibliothèques, l'enseignement, le secteur public, l'économie sociale marchande et non marchande, l'open source, ...

MOBILISATIONS SOCIALES

SOMMAIRE

Introduction	7
Acte I Craintes et espoirs de la révolution numérique...	10
Acte II la scène politique du théâtre numérique	16
Acte III Qui joue la comédie, qui vivra une tragédie ?	25
Conclusion	37
Notes	39
Bibliographie Pour aller plus loin...	41

MOBILISATIONS SOCIALES

INTRODUCTION

HIER, INTERNET...

Je me souviens d'un livre. J'en ai oublié le titre et l'auteur, mais je me souviens d'un livre. Sa couverture était orangée, il était épais, assez large, et tourner ses pages donnait l'impression d'explorer un monde nouveau : Internet.

On était au début des années 1990 et Internet n'avait pas encore conquis le monde : peu d'entreprises possédaient alors un site personnel, on ne Snapchatait pas en tout sens, les mots *surfer*, *You Tube*, *Streaming*, *Tweet* ou *Facebook* ne faisaient pas encore le *buzz*... Pourtant, le livre orangé pressentait qu'Internet allait changer le monde. Bientôt, prédisait-il, nous allions pouvoir naviguer de pages *web* en pages *web* comme des explorateurs voguant d'île en île. Dans ce voyage vers l'inconnu, l'accès à l'information allait devenir plus rapide ; on bâtirait des univers virtuels ; de nouvelles formes de relations et des projets collaboratifs allaient naître, pour nous offrir de nouvelles libertés dans un univers technologique marqué par la bonté humaine et la gratuité des échanges...

Avec le recul, force est de constater qu'Internet a tenu nombre de ses promesses initiales... sans pour autant échapper à l'emprise du monde qui l'a vu naître. Ainsi, surfer sur le net donne souvent l'impression d'être au cœur d'une immense galerie marchande inondée de publicités envahissantes.

Internet est aussi le berceau de *start-up* numériques devenues, en moins de deux décennies, de redoutables empires marchands connus dans le monde entier (Amazon, Facebook, Google...). C'est qu'Internet est né dans un monde marchand, capitaliste, hiérarchisé, où la plupart des activités sont sous le contrôle de puissantes firmes multinationales. Une réalité à laquelle Internet a bien du mal à échapper.

AUJOURD'HUI, UNE NOUVELLE ÈRE NUMÉRIQUE...

Mais Internet n'était qu'un éclaircisseur. Derrière lui, de nouvelles technologies marchaient dans l'ombre, attendant leur heure pour sortir à la lumière. Une heure qui semble venue tant l'actualité s'enflamme autour des sujets suivants :

- ◆ la **robotique**, avec ses robots sociaux (pour tenir compagnie aux gens), musiciens, ménagers, travailleurs... ou encore robots tueurs pour l'armée ;
- ◆ le **Big Data**, soit la capacité d'enregistrer une masse de données exponentielles sur des serveurs de plus en plus puissants ;
- ◆ l'**Intelligence Artificielle**, qui consiste à créer des logiciels autonomes (pouvant faire des choix sans intervention humaine), capables de s'améliorer (en apprenant eux-mêmes de leurs erreurs) et dotés d'une puissance de calcul phénoménale (nécessaire pour analyser le *Big Data* et en extraire les informations jugées pertinentes) ;
- ◆ l'**Internet des Objets**, qui veut étendre Internet à tous les objets existants en les faisant communiquer par ondes radio via une puce numérique qui leur permet de recevoir des ordres et de transmettre des informations.

On pourrait poursuivre cette énumération (en parlant des drones, des imprimantes 3D, des casques de réalité virtuelle...), mais l'essentiel est dit : Internet était une technologie pionnière. La voie qu'elle a ouverte hier est aujourd'hui empruntée par d'autres technologies numériques qui s'apprêtent à bouleverser profondément le monde que nous connaissons. Pour quel avenir ?

DANS QUEL SENS SE LÈVERA LE BROUILLARD ?

À court terme, de nombreuses pratiques permises par le secteur numérique créent un flou juridique. Une sorte de brouillard où la frontière n'est pas toujours claire entre le légal (ce qu'on est autorisé à faire) et le possible (ce qu'on est capable de faire). Pour n'en donner qu'un exemple, il a fallu attendre le mois d'avril 2016 pour qu'un arrêté royal rende légale, sous certaines conditions, l'utilisation de drones en Belgique. Mais, face à un objet aussi mobile et insaisissable que les drones, l'État aura-t-il seulement les moyens de faire appliquer sa législation ?

Souffler sur ce brouillard pour l'éclaircir, là où c'est possible, est un des enjeux de cet outil de réflexion. On s'intéressera particulièrement aux bouleversements que le secteur numérique provoque sur la rémunération des artistes (dont les droits d'auteur sont mis à mal par le *streaming* et la fonction copier-coller). Sur cette échéance de court terme, l'enjeu sera de mesurer l'écart existant (ou non) entre la vitesse de transformation des pratiques numériques et celle des évolutions législatives.

Pendant, le vrai dilemme est à long terme : dans quels sens se lèvera le brouillard actuel ? L'Internet des Objets, la robotique, l'Intelligence Artificielle, le Big Data et l'ensemble du secteur numérique vont-ils nous emmener vers un monde aux rapports humains plus égalitaires (comme le prédisent d'aucuns) ou bien, au contraire, accentuer les inégalités et rapports de force existants aujourd'hui ? Comment gagnerons-nous notre vie dans un monde numérique ? Quelle place y auront les artistes ? Telles sont les questions centrales de cette publication, destinée à toutes celles et tous ceux que le sujet interpelle.

ACTE I

CRAINTES ET ESPOIRS

DE LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE...

LIENS ENTRE TECHNOLOGIES ET ORGANISATION SOCIALE

Dans son livre *La nouvelle société du coût marginal zéro*, Jeremy Rifkin affirme qu'on peut comprendre certains traits fondamentaux d'une civilisation en s'intéressant à l'**énergie qu'elle utilise** et aux **moyens de communication** dont elle dispose. Par exemple, l'époque médiévale s'est longtemps caractérisée par de faibles moyens de communication et une énergie tirée du travail humain ou animal. Durant des siècles, cela a donné une vie essentiellement autarcique dans des hameaux campagnards.

Ce monde clos à la production limitée changea avec l'apparition de l'imprimerie (XV^e siècle) qui offrit aux idées un moyen de communication inédit, ainsi qu'avec l'utilisation de nouvelles sources d'énergie (l'eau, le vent) faisant tourner les roues des moulins. Cela rendit le travail plus efficace, augmenta la production et favorisa l'essor du commerce, de la bourgeoisie et des villes. Mais ce n'était qu'un début. Au XVIII^e siècle, l'ère du charbon commence. La vapeur qu'il dégage en étant brûlé dans une chaudière fournit une énergie mécanique constante (non dépendante des aléas du temps). Cette vapeur est utilisée pour actionner toutes sortes de machines et construire une foule d'objets jadis inconnus, à commencer par le train (qui bat tous les records de vitesse de l'époque). Couplé au télégraphe, le train va accélérer la circulation des idées, des personnes et des marchandises, contribuant ainsi à faire naître la révolution industrielle...

C'est ici qu'intervient un point crucial dans le raisonnement de Jeremy Rifkin : pour construire voies ferrées, locomotives et wagons, la masse de capitaux requise est gigantesque. Un simple individu (fut-il très riche) ne peut s'y risquer seul. C'est pourquoi un nouveau modèle d'entreprise a vu le jour : l'entreprise capitaliste.

Détenue par plusieurs propriétaires (qui s'unissent pour réunir les fonds nécessaires), l'entreprise capitaliste est gérée par un personnel spécialisé (les cadres et dirigeants) qui donne ses ordres à des travailleurs réduits au rôle de simples exécutants. Motivées par le profit, ces entreprises gigantesques créent de fortes inégalités entre le haut et le bas de la hiérarchie.

Voilà pourquoi, selon Jeremy Rifkin, le duo **énergie à vapeur / transports ferroviaires** a accouché d'un monde capitaliste, inégalitaire et hiérarchisé¹. Une tendance que vont renforcer, au XX^e siècle, l'exploitation pétrolière et la production automobile. Tout comme la sidérurgie et le rail, ces activités nécessitent des moyens financiers colossaux et favorisent l'épanouissement de grandes entreprises capitalistes, hiérarchisées, promouvant une distribution inégalitaire des revenus et le maintien d'une grande partie de la population dans un rôle passif d'exécutant (au travail) et de consommateur.

Mais tout cela pourrait changer, selon Jeremy Rifkin, avec la révolution numérique.

L'INTERNET DES OBJETS : LE FOSSEUR DU CAPITALISME ?

On le sait, Internet offre à chacun la capacité de communiquer avec tout autre Internaute connecté. Cette libre communication a commencé avec les mots, les images et les sons, mais elle va de plus en plus s'étendre aux objets, aux biens, aux services, à l'énergie. Ce qui va révolutionner notre manière de vivre.

Prenons l'exemple des imprimantes 3D : peu à peu, leur prix va se démocratiser. En entrant dans les maisons, elles vont permettre à chacun de façonner et personnaliser des objets. L'acte passif d'acheter un produit en magasin va laisser place à un comportement plus actif : on pourra être l'artisan des produits dont on a l'usage... ou faire appel à la coopération en ligne et télécharger une application gratuite (façonnant un objet) conçue par un Internaute. Quelle que soit la solution privilégiée, le commerce marchand et les marges de profit nécessaires aux entreprises capitalistes vont décliner.

En lieu et place, vont s'imposer des autoproductions locales et des échanges coopératifs ne se limitant pas à la seule fonction copier/coller. Par exemple, des gens atteints d'une maladie rare (trop rare pour intéresser la recherche pharmaceutique privée) pourront constituer un groupe de recherche coopératif, faisant appel aux compétences et savoir-faire d'autres Internauts (notamment des médecins et des scientifiques) ainsi qu'à la générosité financière de tout un chacun... via des plateformes de financement participatif.

Voilà pourquoi, d'après Jeremy Rifkin, la révolution numérique va nous conduire vers un monde meilleur. Là où la société capitaliste promouvait hiérarchies et inégalités, la révolution numérique va connecter de façon latérale (égalitaire) le monde entier - objets, services, énergie, transports, lieux, robots, personnes - dans un immense réseau d'échanges où il sera possible :

- 1) **de créer des groupes sur une base coopérative**
- 2) **pour multiplier les échanges directs entre individus**
- 3) **afin de produire des biens ou services pratiquement gratuits.**

Plus la connexion numérique de la planète va avancer, plus les nouvelles technologies (robotique, imprimantes 3D, objets connectés...) vont foisonner et fusionner, plus les marges de profit du secteur privé vont s'étioler. Par conséquent, de nombreuses entreprises capitalistes hiérarchisées vont décliner ou s'effondrer. Elles ne laisseront pas place au vide, mais seront remplacées par des «communaux collaboratifs»: groupes de coopération en ligne et autres réseaux pair à pair animés par l'entraide, l'échange égalitaire et un mode de fonctionnement plus démocratique. Dans ce monde à venir, ce qui comptera le plus n'est pas ce que l'on possède, mais le réseau des gens avec lesquels on partage objets, services, énergie, savoir-faire...

APRÈS L'OPTIMISME, PLACE AU DOUTE...

Premier point d'accroche laissant place au doute : la réalité numérique - telle qu'elle se déploie sous nos yeux - nous prouve que des échanges pair à pair peuvent parfaitement coexister avec une logique d'empire marchand ultra-hiérarchisé.

Prenons l'exemple de Facebook : lancée en 2004, cette société compte aujourd'hui plus d'un milliard d'utilisateurs quotidiens. Elle est également cotée en Bourse et affiche (pour le 1^{er} trimestre 2016) un bilan financier impressionnant : 4,7 milliards d'euros de chiffres d'affaires, 4,5 milliards d'euros de recettes publicitaires et 1,3 milliard d'euros de bénéfice net... De même, sur les vingt milliardaires les plus riches au monde en 2016, six d'entre eux doivent leur fortune aux activités numériques : Bill Gates (Microsoft), Jeff Bezos (Amazon), Mark Zuckerberg (Facebook), Larry Ellison (Oracle Corporation, qui gère des bases de données), Larry Page (Google) et Sergey Brin (Google), dont les fortunes oscillent entre 75 milliards de dollars (Bill Gates) et 34,4 milliards de dollars (Sergey Brin)³. Les activités pair à pair sont donc parfaitement compatibles avec des plateformes numériques centralisant l'activité de millions d'Internautes... qui constituent une source prodigieuse de profits.

Second point d'accroche : même si l'hypothèse de coûts marginaux proches de zéro devait se confirmer, cela ne rime pas spécialement avec zéro profit. En effet, même avec des marges bénéficiaires très réduites, on peut gagner beaucoup d'argent si le nombre de transactions journalières se compte par milliers ou par millions. Prenons la plateforme française de téléchargement musical Deezer : lancée en 2007 avec des services gratuits accompagnés de revenus publicitaires, elle a attendu 2009 pour proposer des services payants (avec une meilleure qualité sonore). En 2012, Deezer comptait déjà 26 millions d'utilisateurs et 2 millions d'abonnés. Bien entendu, l'entreprise a poursuivi sa stratégie de développement en rendant ses services accessibles dans 9 langues différentes et plus de 220 pays. Pour s'étendre, Deezer a conclu des partenariats stratégiques avec différentes entreprises comme Orange (partage de clientèle), McDonald's (certaines enseignes utilisent Deezer pour diffuser un fond sonore) ou encore la plateforme de commerce en ligne Amazon (si l'on veut acheter une chanson ou un album après l'avoir écouté sur Deezer). Même si Deezer a dû attendre jusqu'en 2011 pour devenir bénéficiaire, elle affichait en 2014 un chiffre d'affaires de 141,9 millions € et un bénéfice net de 27,2 millions €⁴. Avec quelle part de revenu pour les artistes ?

Selon Alexis De Gemini (directeur de Deezer France), 72% du chiffre d'affaires est redistribué aux maisons de disques, qui doivent ensuite rémunérer leurs artistes. D'après Pascal Nègre (ex-président d'Universal Music France), un artiste touche entre 60 et 80 centimes lorsque sa chanson est écoutée mille fois sur Deezer, et entre 10 et 15 centimes lorsque son clip est visionné mille fois sur You Tube. Si la musique en ligne est assurément avantageuse pour les Internautes (You Tube est gratuit, et l'écoute illimitée sur Deezer coûte 10 €/mois), elle l'est nettement moins pour les artistes. Ce qui fait dire au compositeur Jean-Michel Jarre, également Président de la Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs (CISAC) : «La musique n'a jamais été autant diffusée et n'a jamais été aussi accessible. Et en même temps, elle n'a jamais généré autant d'argent. Et paradoxalement, les auteurs et les créateurs n'en ont jamais eu aussi peu. Aujourd'hui, on ne peut plus vivre en écrivant des chansons.»⁵ Manifestement, l'échange musical pair à pair peut avoir un impact négatif (plus inégalitaire) sur la répartition des richesses.

UN CAPITALISME EN EXTENSION ?

Troisième point d'accroche : si les nouvelles technologies réduisent les profits dans certains secteurs d'activités, elles sont également susceptibles de faire décoller de nouveaux secteurs marchands. Parmi ceux-ci : l'exploitation publicitaire de nos données personnelles. Lorsque nous naviguons sur la toile (moteurs de recherche, sites web, réseaux sociaux, etc.), de nombreux espions informatiques enregistrent nos thèmes de recherche, nos déplacements, nos clics, nos coups de cœur, etc. Leur but est de cibler au plus juste notre personnalité (personnes en qui l'on a confiance, goûts du moment, produits pour lesquels on «craque» facilement) afin de valoriser ces informations via des écrans publicitaires personnalisés (évidemment payants pour les firmes qui diffusent les annonces). Cette valorisation publicitaire de nos données personnelles est la source des profits d'une entreprise comme Facebook, dont les services sont gratuits, mais qui est capable d'estimer le revenu moyen que lui procure un utilisateur selon sa nationalité ou son lieu de connexion.

Or, la révolution numérique se propose de transformer bientôt chaque chose qui nous entoure en «objet intelligent» capable de communiquer, pratiquement partout et à tout instant, ce que nous faisons, quand nous le faisons et avec qui nous le faisons. Couplé au développement de l'Intelligence Artificielle - capable d'analyser de plus en plus subtilement une masse de données exponentielles -, ce stockage massif des moindres instants de notre vie laisse entrevoir un monde où nos données personnelles constitueront, pour les empires marchands numériques, le nouvel or noir du XXI^e siècle.

Même si personne n'a de boule de cristal pour lire l'avenir et prédire vers où penchera la révolution numérique, deux points de basculement vont probablement s'avérer déterminants. Le premier point de basculement est l'évolution des lois qui s'adaptent, préparent ou encadrent les activités numériques (pour dire ce qui est autorisé ou non, ce qui peut faire l'objet d'un profit ou pas, quels sont les droits des uns et des autres, etc.). Le second point de basculement est de savoir qui aura de l'influence (et qui n'en aura pas) dans le monde numérique de demain.

ACTE II

LA SCÈNE POLITIQUE DU THÉÂTRE NUMÉRIQUE

La scène s'ouvre sur la Région Wallonne. Une ancienne région industrielle, florissante à la grande époque du charbon et de l'acier, moribonde ensuite, qui tente aujourd'hui de se refaire une santé économique. Pour y parvenir, le gouvernement wallon mise gros - environ 500 millions € de budget sur quatre ans - pour parer la Wallonie des plus beaux atours numériques.

STRATÉGIE NUMÉRIQUE WALLONNE... ET EUROPÉENNE

Pour permettre les nouveaux usages numériques (accès rapide aux données stockées sur des serveurs extérieurs, vidéoconférence, connexion des objets...) dans un maximum de lieux possibles, le gouvernement régional veut couvrir tout son territoire d'infrastructures et réseaux numériques à Très Haut Débit. Le gouvernement régional veut également «assurer l'acquisition de compétences numériques chez tous les Wallons, à chaque étape de leur vie et de leurs parcours»⁶. L'idée est de former tous les publics (enfants, adolescents, adultes actifs, demandeurs d'emplois...) à une meilleure maîtrise des nouvelles technologies. Il est notamment prévu d'intégrer les outils numériques dans les pratiques pédagogiques des enseignants, d'apprendre aux fonctionnaires à gérer les plateformes où interagissent les internautes-usagers, d'inclure les compétences numériques et l'e-learning dans les cycles de formations pour adultes, etc.

Pour transformer la main-d'œuvre et les investisseurs wallons en leaders des nouvelles technologies, le gouvernement wallon se dit prêt à actionner de multiples leviers : modifier des lois, aménager les politiques fiscales, intégrer des critères d'innovation dans les marchés publics, mettre à la disposition des entreprises des coachs spécialisés en conversion numérique...

Autant de leviers destinés à faire de la Wallonie une pépinière de talents et d'entreprises numériques, capables de rivaliser avec la concurrence internationale, pour produire des richesses et créer de nouveaux emplois.

Mais la Région Wallonne n'est pas seule à œuvrer en ce sens. Tous les ans, la Commission européenne évalue la progression des pays membres par rapport à une grille d'objectifs numériques européens⁷. Ces objectifs (connectivité du territoire, compétences numériques de la population, recours effectif aux outils numériques par les particuliers, les entreprises et les services publics) recourent largement les priorités du plan numérique wallon. Cela ne doit rien au hasard : tout simplement, la politique numérique wallonne s'inscrit dans un cadre politique plus large, européen.

Concrètement, l'Union européenne veut mettre en place un marché numérique européen où services en ligne et fichiers numériques voyagent d'un pays à l'autre sans la moindre entrave. Cela réclame de nombreuses décisions politiques, à commencer par la définition d'objectifs communs afin que tous les pays membres avancent dans la même direction. Mais cela suppose également d'harmoniser de nombreuses lois nationales pour converger vers un cadre réglementaire européen, de manière à ce que chaque citoyen - où qu'il soit en Europe - puisse utiliser les services en ligne européens... quelle que soit leur origine géographique. Pour comprendre cet enjeu, intéressons-nous d'un peu plus près au droit d'auteur.

LE DROIT D'AUTEUR EN QUELQUES MOTS

Le droit d'auteur appartient à une large famille (les droits de propriété intellectuelle) qui tissent des liens juridiques entre un travail intellectuel et une personne (physique ou morale⁸). Dans l'idéal, les droits de propriété intellectuelle sont là pour éviter qu'une création intellectuelle ne soit volée par quelqu'un qui n'en est pas l'auteur, mais voudrait se faire de l'argent en la commercialisant. Ainsi, certaines lois protègent les noms de produits commerciaux (marques), les inventions scientifiques (brevets) ou les procédés industriels (secrets de fabrication) ; quant au travail de création culturelle (écriture, dessin, peinture, musique, sculpture, architecture, etc.), il est protégé par le droit d'auteur.

Une partie des droits d'auteur sont des droits moraux : ils donnent à l'auteur un contrôle sur la «personnalité» de son œuvre. Par exemple, ils autorisent un artiste à signer (ou non) son œuvre, à divulguer (ou non) son existence au public, à refuser des amputations ou des transformations de son œuvre, etc. Une autre partie des droits d'auteurs sont des droits économiques : ils renvoient à la manière dont une œuvre peut générer de l'argent, et dire à qui cet argent doit revenir. Car, pour être diffusée et vendue, une œuvre nécessite souvent la coopération de différents protagonistes (artistes, producteurs, diffuseurs...) qui veulent tous toucher une part du gâteau. Le droit d'auteur définit donc les règles du jeu entre eux - y compris des règles de transfert - lorsque, par exemple, un jeune artiste accepte de céder ses droits économiques d'auteur à une maison de disques ou à un éditeur.

Pour rendre les choses un brin plus complexe, des limites et exceptions sont également fixées au droit d'auteur. Certaines limites concernent la durée durant laquelle le droit d'auteur continue à protéger une œuvre après la mort de son créateur, tandis que les exceptions autorisent tantôt un libre accès à l'œuvre, tantôt sa reproduction sans autorisation préalable dans certains cas spécifiques (recherche scientifique, enseignement, journalisme, droit à effectuer une copie pour l'utiliser dans le cercle privé, etc.).

Le droit d'auteur est donc complexe, et les nombreuses règles qui l'animent (droits moraux, droits patrimoniaux, règles de transfert, limites et exceptions) varient considérablement d'un pays à l'autre. Il en découle deux conséquences :

1. les règles en vigueur peuvent s'avérer plus ou moins justes - ou injustes - selon le pays dans lequel on se situe... et le groupe social auquel on appartient ;
2. avec des traditions nationales différentes en matière de droit d'auteur, savoir qui peut diffuser quoi, et comment, de façon légale, à une échelle internationale, n'est pas simple... A fortiori lorsqu'on veut créer un marché numérique européen.

C'est pourquoi l'Union européenne s'évertue, depuis des années, à rapprocher les politiques nationales dans leur manière de protéger les programmes d'ordinateurs (Directive de 1991), la distribution par câble et les retransmissions par satellite (1993), la protection des bases de données (1996), la location et le prêt public d'œuvres (2006) et... le droit d'auteur.

DROIT D'AUTEUR : LE CADRE EUROPÉEN

En 2001, l'Union européenne adopte la Directive 2001/29/CE qui veut harmoniser «certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information». Concrètement, la Directive ne va pas jusqu'à créer un droit d'auteur unifié à l'échelle européenne. Elle prévoit plutôt la mise en place d'un cadre juridique commun... à l'intérieur duquel les États membres conservent beaucoup de libertés. Ainsi, le cadre commun prévoit notamment l'obligation pour les États de :

- reconnaître l'existence des **droits moraux (non financiers)** des auteurs ;
- protéger le **droit de communication au public** (le titulaire du droit d'auteur est le seul à pouvoir décider quand son œuvre peut être présentée, pour la première fois, en dehors de son cercle familial et de ses proches) ;
- protéger le **droit de reproduction** (le titulaire du droit d'auteur est le seul à pouvoir autoriser ou interdire la fabrication d'exemplaires de l'œuvre), y compris pour les copies numériques ;
- protéger le **droit de distribution** (le titulaire du droit d'auteur décide quand et où les premiers exemplaires de son œuvre peuvent être mis en circulation), y compris via des «services à la demande» sur Internet – lesquels commencent à fleurir au moment où la Directive est adoptée.

Ce cadre général s'applique à tous les États membres, y compris pour les activités numériques. Ainsi, l'*upload*, le *download* ou le *streaming* sont normalement interdits (et illégaux) sans autorisation préalable de reproduction ; de même, il est normalement interdit de poster sur Internet des films, musiques, dessins ou encore des photos d'objets protégés par le droit d'auteur ; quant à mixer des vidéos et des sons (protégés par le droit d'auteur) pour en faire des vidéos comiques diffusées à large échelle, l'activité est, là encore, normalement illégale.

Mais le normal ou l'anormal, le légal ou l'illégal, sont en réalité plus flous qu'il n'y paraît. Car le cadre européen de protection des droits d'auteur autorise de nombreuses exceptions que chaque État peut choisir d'adopter ou pas. Prenons en exemple la liberté de panorama : cette exception (autorisée par l'Union européenne) permet de diffuser des photos personnelles de bâtiments, de sculptures et d'œuvres d'art même lorsqu'ils sont protégés par le droit d'auteur. De nombreux pays européens l'ont adoptée sans réserve (Allemagne, Autriche, Espagne, Pologne, Portugal, République Tchèque, Suède...). D'autres pays européens lui appliquent des restrictions : la liberté de panorama ne s'applique qu'aux bâtiments (mais pas aux sculptures et aux œuvres d'art) en Norvège et au Danemark, tandis qu'elle peut être utilisée à des fins exclusivement non commerciales en Bulgarie, Estonie, Lettonie, Lituanie, Roumanie ou Slovaquie. Enfin, des pays comme l'Italie ou la Belgique n'ont pas intégré la liberté de panorama dans leur droit national, et continuent d'interdire la mise en ligne (sans accord des ayants droits) de photos d'œuvres d'art, de sculptures ou de bâtiments protégés par le droit d'auteur (Pezet, 2015).

Droit d'auteur : quelles sont les grandes exceptions retenues en Belgique ?

Exceptions en faveur de l'enseignement et/ou de la recherche scientifique (diffusion d'œuvres dans les écoles, copie d'articles à des fins pédagogiques...).

Exceptions en faveur des bibliothèques, musées et archives.

Exceptions pour utilisation privée (droit à faire des copies d'une œuvre).

Exceptions en faveur de l'information (citation d'une œuvre pour illustrer une information à son propos, droit pour une radio d'effectuer une copie de ses propres émissions...).

Exceptions en faveur des handicapés (adaptation d'un livre en format braille).

Exceptions en faveur des établissements hospitaliers, pénitentiaires ou d'aide à la jeunesse (qui peuvent copier des œuvres au bénéfice de leurs pensionnaires).

Exceptions de prêt public dans un but éducatif et culturel moyennant certaines conditions (les ayants droits doivent toucher une rémunération).

Exceptions pour des annonces d'expositions publiques ou de vente d'œuvres plastiques).

La directive européenne sur le droit d'auteur autorise une vingtaine d'exceptions différentes pour des raisons très variées (recherche scientifique, enseignement, journalisme, accès à la culture, soutien à des personnes défavorisées...) : cela donne une idée du patchwork bigarré que constitue le territoire de l'Union européenne. Et l'on pourrait flouter davantage la perspective en ajoutant les hésitations nationales à propos de la légalité ou de l'illégalité de certaines pratiques numériques. Alors que la plupart des pays européens ont classé les échanges pairs à pairs de fichiers musicaux ou audiovisuels (sans autorisation des ayants droit) dans la sphère des activités illégales, la Belgique continue de s'interroger : si on se contente de télécharger un film pour le regarder en famille, n'est-on pas dans l'exception légale pour copie privée ? À ce jour, la Belgique n'a toujours pas tranché. En cas de procès, c'est au juge à décider si l'Internaute est un pirate bafouant les lois ou un honnête citoyen effectuant une banale copie privée.

On le constate : le droit d'auteur est loin d'être harmonisé à l'échelle européenne. Qui plus est, la Directive remonte à une époque (2001) où le streaming, les réseaux sociaux, les banques d'images et de sons, les achats en ligne, les services administratifs connectés ou encore les plateformes d'échanges de services n'existaient pas... ou à peine à l'état d'embryon pour certains d'entre eux.

Or, l'Union européenne veut créer un grand marché numérique où fichiers et services en ligne traversent sans entraves les frontières des pays membres. D'où un besoin urgent de revoir l'actuelle législation sur le droit d'auteur...

POURQUOI LES INSTITUTIONS EUROPÉENNES VOUDRAIENT HARMONISER D'AVANTAGE

Le jeu vidéo constitue un parfait exemple des enjeux numériques à venir. Du point de vue artistique, le jeu vidéo fait appel à de nombreuses formes d'art différentes : l'écriture (scénario), la composition musicale, le dessin, le jeu d'acteur (motion capture), la mise en scène, etc. Au rayon technique, le jeu vidéo fonctionne avec des logiciels et des bases de données intégrant sans cesse de nouvelles innovations (la dernière en date étant la réalité virtuelle). Enfin, du point de vue économique, le jeu vidéo est devenu la plus grande industrie culturelle mondiale (loin devant le cinéma) avec des chiffres de vente se comptant en milliards de dollars...

Autant dire que les enjeux liés à la propriété d'un jeu vidéo (et ses multiples composants) sont importants... Importants mais pas simples à résoudre. Pour prendre le cas de la France, le jeu vidéo y a, tour à tour, été considéré comme une œuvre logicielle (1997), une œuvre multimédia (2000) et (depuis 2009) une œuvre complexe. Concrètement, un jeu vidéo produit en France inclut trois types de droits d'auteur, protégeant respectivement l'œuvre logicielle, l'œuvre cinématique et l'œuvre musicale. Avec de fortes différences en termes de bénéficiaires potentiels :

- si une œuvre logicielle est faite en France par un salarié d'une société privée, l'œuvre logicielle est supposée appartenir de plein droit à la société privée... sauf mention contraire dans un contrat ;
- la réalité inverse prévaut avec l'œuvre audiovisuelle : dans ce cas de figure, le salarié est supposé être propriétaire de l'œuvre qu'il a créée... sauf mention contraire dans un contrat (Casanova, 2015, pp, 135-150).

Pour être pleinement propriétaire d'un jeu vidéo produit en France, un studio de développement doit donc gérer parallèlement trois types de droits d'auteurs... et ne jamais oublier de faire signer des cessions de droits à ses employés ou à ses sous-traitants lorsque ceux-ci interviennent sur une création audiovisuelle.

On l'imagine : ce genre de casse-tête juridique n'est pas fait pour ravir l'industrie du jeu vidéo. Et comme l'Union européenne rêve de bâtir un marché numérique compétitif à l'échelle mondiale - c'est-à-dire attractif aux yeux des investisseurs du secteur numérique -, le besoin se fait sentir de réformer (pour l'uniformiser davantage) le droit d'auteur à l'échelle européenne. Mais modifier des règles politiques n'est jamais neutre, et certains acteurs locaux rechignent à suivre la Commission européenne les yeux fermés.

REVOIR LES RÈGLES, OUI MAIS... AU PROFIT DE QUI ?

En octobre 2014, le *Conseil français supérieur de la propriété littéraire et artistique*⁹ a rendu un rapport circonstancié à propos d'une révision éventuelle de la Directive européenne sur le droit d'auteur. Dans cet avis, le Conseil rappelle que cette Directive européenne a une sorte de sœur jumelle (la Directive 2000/31/CE qui porte sur le commerce électronique). Pour booster le développement des échanges via Internet, la Directive sur le commerce électronique s'est montrée généreuse avec les «prestataires de services en ligne» (qui ne s'appelaient pas encore Google, YouTube ou Facebook) en les exonérant de toute responsabilité en matière de droit d'auteur dans les cas suivants :

- transport (sans autorisation des ayants droits) sous format numérique d'œuvres fournies par des tiers ;
- fourniture d'accès à des réseaux ne respectant pas le droit d'auteur ;
- stockage temporaire (sous forme de cache) de données ne respectant pas le droit d'auteur ;
- hébergement de données ne respectant pas le droit d'auteur.

Pour être immunisés contre toute responsabilité dans ces cas précis, les «prestataires de services» ne devaient respecter que deux conditions :

1. ignorer le caractère illicite des données qu'ils aident à faire circuler de façon passive ;
2. s'engager à supprimer promptement (ou empêcher l'accès à) tout fichier ou toute information illicite... dès qu'ils apprennent que cette information ou ce fichier sont illégaux.

C'est donc une sorte d'impunité (un droit au recel, en quelque sorte) qui est offerte aux «prestataires de services en ligne» : ils n'ont pas l'obligation de vérifier a priori le caractère légal ou illégal des données qu'ils font circuler ; en cas de plainte, ils n'ont qu'à retirer les données incriminées pour régler le problème sans avoir à dédommager qui que ce soit. Pour le Conseil français supérieur de la propriété littéraire et artistique, «ce régime d'irresponsabilité» lèse les titulaires les plus vulnérables car, «hormis les plus puissants d'entre eux, les ayants droits ne disposent pas des ressources leur permettant de repérer à tout instant les contenus illicites figurant sur Internet» pour en obtenir le retrait (Sirinelli, 2014, p, 10). Une situation d'autant plus injuste que l'émergence d'Internet, le copier-coller, le streaming et les échanges de données entre ordinateurs ont «redéfini la chaîne de valeur dans l'économie de la culture, au détriment des auteurs, interprètes ou producteurs d'œuvres protégées et en faveur des prestataires de services de communication en ligne» tels que Google, Facebook et consorts. Lesquels sont aujourd'hui en position de force pour faire valoir leurs vues.

Faute de mieux contrôler les prestataires de services en ligne (via une révision de la Directive européenne sur le commerce électronique), le Conseil français supérieur de la propriété littéraire et artistique s'oppose à la révision de la seule Directive de 2001 portant sur le droit d'auteur (comme le souhaiterait la Commission européenne).

On le constate : réaménager notre théâtre de vie pour y installer un décor high-tech, numérique, n'est pas neutre.

Le cadre législatif peut faire basculer la balance (des revenus, du pouvoir, de l'influence) au profit d'acteurs très différents. Il est temps que ceux-ci entrent en scène, pour voir comment ils jouent avec les règles du jeu définies par le monde politique. Règles qui sont au moins claires sur un point : de la Wallonie à l'Union européenne, tout le monde rêve d'être plus compétitif que son voisin pour voir fleurir sur son sol des activités liées aux nouvelles technologies...

ACTE III

QUI JOUE LA COMÉDIE, QUI VIVRA UNE TRAGÉDIE ?

Le décor politique étant planté, voyons comment certains acteurs clés évoluent sur scène. Quelles sont leurs attentes ? Quelles contradictions les traversent ? Qui sont leurs alliés ? Qui doivent-ils craindre ? Sont-ils plutôt actifs ou passifs face à la révolution numérique ?

1^{ER} GROUPE D'ACTEURS : LES MULTINATIONALES NUMÉRIQUES

Lorsque la pièce débute, les multinationales monopolisent l'avant de la scène : celles-ci occupent une place hégémonique dans le monde actuel, et désirent maintenir cette situation aussi longtemps que possible. Cependant, le nouveau décor mis en place ne les satisfait pas toutes, car l'émergence de plateformes d'échanges en ligne (comme Uber ou Airbnb) menace directement certaines activités marchandes (comme les taxis et l'hôtellerie). À l'inverse, les multinationales actives dans les nouvelles technologies ont tout lieu de se réjouir car le nouveau décor politique leur accorde un rôle de premier plan. Ainsi, le Plan Numérique Wallon (adaptation locale du Plan Numérique Européen) insiste sur le fait que «Le dynamisme numérique de la Wallonie et de ses écosystèmes de startups est [...] très dépendant de leur capacité à **attirer des leaders mondiaux du secteur.**

La Wallonie doit donc augmenter sa visibilité et son attractivité internationale en tant que territoire numérique, pour les talents, entreprises ou centres de recherche internationaux qui pourraient s'y implanter» (Plateforme pour la Wallonie numérique, 2016). La logique politique est claire : il faut séduire les multinationales numériques, seules à même d'apporter un savoir-faire et une expertise technique profitables à l'écosystème wallon.

Ajoutons que les multinationales numériques sont pleines d'optimisme sur l'avenir qui les attend. Prenons Google : depuis une dizaine d'années, cette société a massivement investi son argent pour racheter des dizaines d'entreprises spécialisées dans la robotique, les objets connectés, les logiciels, la téléphonie mobile, la fibre optique, l'Intelligence Artificielle... Les acquisitions de Google sont telles que l'entreprise s'est même rebaptisée Alphabet (dont Google n'est désormais plus qu'une filiale). La stratégie de l'entreprise américaine tombe sous le sens : Alphabet veut contrôler les secteurs technologiques-clés de demain, de manière à attirer un maximum de consommateurs. Bien entendu, Alphabet n'est pas la seule entreprise numérique à suivre cette stratégie (Apple le fait depuis longtemps, Amazon s'est aussi lancé dans cette bataille) : des luttes d'influence auront lieu et pourront faire perdre des plumes à certains empires marchands, mais ces luttes laisseront vraisemblablement quelques gagnants dans une position hégémonique.

Évidemment, aucun acteur, aucun groupe social n'est puissant à lui tout seul. Pour continuer à exister et à s'épanouir, les multinationales high-tech auront besoin (au minimum) de deux autres groupes d'acteurs pour leur donner la réplique :

1. les pouvoirs politiques (nationaux ou internationaux) qui ont le dernier mot en matière de propriété intellectuelle et peuvent décider - même dans une société de copier-coller numérique - qui doit être rémunéré pour son travail et qui ne doit éventuellement pas l'être ;
2. les consommateurs : toute firme privée dépend de ses clients pour exister. Sans eux, c'est forcément la faillite assurée.

Précisons que les multinationales sont conscientes de leur double dépendance. D'une part, les multinationales veillent scrupuleusement à leur réputation (cet aiguillon supposé des consommateurs). D'autre part, les multinationales investissent énormément d'argent pour influencer le monde politique. Google, notamment, dépenserait plus de 3 millions d'euros par an pour se faire entendre auprès de l'Union européenne¹⁰. Cependant, le lobbying d'une seule entreprise reste anecdotique comparé aux pressions politiques de multinationales travaillant de concert. Tel est le rôle dévolu à Digital Europe, un *lobby* qui défend les intérêts d'une soixantaine de multinationales numériques (citons Amazon, Apple, Cisco, Google, HP, IBM, Intel, Microsoft, Oracle, Samsung, Siemens, Sony) et compte aussi parmi ses membres des fédérations patronales - liées au secteur des nouvelles technologies - issues d'une vingtaine de pays différents (comme la fédération belge Agoria). Autant dire que les multinationales ont bien compris qu'elles n'ont pas intérêt à désertir le terrain politique... qui met en place le décor juridique dans lequel nous devons tous évoluer.

2^E GROUPE D'ACTEURS : MILITANTS DU LOGICIEL LIBRE, MOUVEMENTS COLLABORATIFS ET AUTRES PIRATES

Le second groupe d'acteurs à rentrer sur scène est inventif, énergique et généreux. Apparus dans les années 1980, les militants du logiciel libre ont vu dans l'informatique un moyen de changer les règles du jeu. En lieu et place de produits finis, fabriqués par des sociétés privées, ils ont voulu créer un système différent : un système reposant sur quatre valeurs fondamentales :

1. la liberté d'utiliser un programme sans avoir à le payer ;
2. la liberté d'étudier le fonctionnement de ce programme pour l'adapter aux usages qu'on veut en faire ;
3. la liberté de copier le programme et de le distribuer à volonté (gratuitement ou en demandant une rémunération) ;
4. la liberté d'accéder au code source du programme pour le modifier, l'améliorer, et ensuite le distribuer dans la communauté des Internauts intéressés.

Bien sûr, il faut de bonnes connaissances informatiques pour pouvoir modifier des programmes, mais l'idéal de partage va au-delà des seuls « experts » car l'idée consiste à mettre le fruit du travail (individuel ou collectif) à la disposition de tous. Et loin d'être une chimère, le logiciel libre existe vraiment : système d'exploitation Linux, navigateur Mozilla, lecteur multimédia VLC Media Player, logiciel de modélisation 3D Blender, etc. En tout, plus de 1.600 logiciels libres sont répertoriés par Framasoft (<https://framasoftware.org>), le réseau francophone dédié à la promotion des logiciels conçus dans un esprit de partage et de collaboration. Wikileaks s'est également constitué sur un idéal de partage et de transparence : fini les secrets d'États et les arrangements entre amis... Grâce aux nouvelles technologies faisant circuler l'information sans filtre médiatique, les Internauts peuvent s'informer mutuellement. Mieux : les réseaux numériques leur permettent de quitter le rôle passif que leur assignent les démocraties représentatives, pour devenir des acteurs à part entière de la société. Ils peuvent tisser des liens entre eux, agir ensemble et créer de nouvelles dynamiques sociales – lesquelles incarnent les mouvements collaboratifs que Jeremy Rifkin (cfr. Acte I) voit, dans un proche avenir, prendre le dessus sur le monde capitaliste.

Les militants du logiciel libre sont donc des opposants au système qui utilisent les nouvelles technologies pour contrer la logique marchande de propriété. Ainsi, Framasoft mène campagne pour « dégoogliser Internet » et exproprier les empires marchands du web. De même, l'État est souvent perçu par les partisans du libre comme une entité omnipotente, opaque et hiérarchique, empêchant les gens de nouer des contacts directs et spontanés entre eux (lesquels sont alors vus, un peu naïvement, comme une solution à la crise démocratique que nous traversons¹¹). Les plus actifs dans leur rébellion n'hésitent pas à défier les lois, jouant au chat et à la souris avec la police, en constituant des communautés de hackers à l'instar du mouvement Anonymous. En fait, notre deuxième acteur n'est pas un personnage uniforme, mais plutôt un opposant aux multiples visages : les « communaux collaboratifs » portent des projets variés - légaux ou non - en utilisant les nouvelles technologies.

Évidemment, cela ne leur vaut pas que des amis : les multinationales et certains pouvoirs politiques voient d'un mauvais œil les militants du libre les plus subversifs. Et la répression étatique peut aussi bien toucher des mouvements illégaux que viser des lanceurs d'alerte comme Edward Snowden. Pour rappel, cet ancien employé de la *National Security Agency* (NSA) a révélé les pratiques illégales d'espionnage généralisé des États-Unis à l'encontre de citoyens du monde entier. Edward Snowden aurait pu être porté en triomphe pour avoir protégé un droit humain fondamental (la vie privée) mais il a dû fuir en Russie pour échapper à la justice de son pays. Les «communaux collaboratifs» et autres militants des logiciels libres doivent donc faire face à un ordre établi, pas toujours prêt à accepter la manière radicale dont ils portent leurs valeurs de liberté, de transparence et de partage.

Des compromis sont néanmoins possibles. À l'origine, les logiciels libres sont nés pour contrer les empires marchands et leurs logiciels propriétaires (Giraud, 2016). En 2001, craignant cette concurrence, le PDG de Microsoft (Steve Ballmer) compara le logiciel libre Linux à un «cancer de la propriété intellectuelle» qu'il fallait éradiquer au plus vite ... L'eau a depuis coulé sous les ponts, et les multinationales ont appris à composer avec les logiciels libres qu'elles-mêmes utilisent parfois, pour s'épargner du temps de recherche et de développement informatiques. Surtout, l'existence des logiciels libres n'a pas remis en cause l'hégémonie marchande dans le monde informatique : la plupart des ordinateurs continuent à être équipés de logiciels propriétaires Apple ou Microsoft. C'est sans doute la raison pour laquelle Steve Ballmer (qui a quitté son poste de PDG de Microsoft) est récemment revenu sur ses déclarations incendiaires de 2001 en affirmant que Linux n'était plus un cancer de la propriété intellectuelle, ni même un concurrent sérieux pour Microsoft (Giraud, 2016) .

Si les rapports avec l'État s'avèrent plus compliqués (la répression politique pouvant frapper des lanceurs d'alerte), les partisans du libre ont néanmoins une carte importante dans leur jeu : en tant que citoyens, ils peuvent participer aux élections pour défendre leurs idées. Ainsi sont nés les partis pirates...

Dans la plupart des pays, leurs poids électoral reste limité. En Allemagne, ils remportent cependant un certain succès électoral et ont même une députée européenne : Julia Reda. C'est elle qui est à l'origine des récentes demandes du Parlement européen pour effectuer une refonte générale du droit d'auteur.

Le programme des partis pirates n'est pas unifié à l'échelle internationale, mais on y retrouve quand même quelques grands principes communs : lutte contre le fichage abusif de la population, exigence d'une plus grande transparence dans la vie politique, demande de légalisation des pratiques de partage hors marché¹². Concrètement, de nombreux pirates s'opposent à la logique marchande des logiciels propriétaires (et aux droits de propriété intellectuelle) qu'ils aimeraient réviser de fond en comble. Nombreux sont les pirates à considérer le droit d'auteur comme un système inégalitaire qui avantage surtout les intermédiaires (éditeurs, producteurs, maisons de disques...) et les artistes renommés. Des pirates réclament également la création d'un délit de plagiat indépendant du droit d'auteur, l'autorisation de copier et diffuser à volonté des œuvres artistiques à des fins non commerciales, l'interdiction des outils techniques empêchant l'enregistrement d'œuvres diffusées en *streaming* ou encore – tant que les lois actuelles seront maintenues - une limitation dans le temps beaucoup plus stricte des droits d'auteur.

Ces revendications pour le libre usage et le partage gratuit d'œuvres artistiques ne soufflent mot quant à la manière dont les artistes et créateurs pourront vivre si, d'aventure, le droit d'auteur devait être raboté ou aboli. Certains militants du logiciel libre créent ou utilisent des outils informatiques (comme Flattr ou Tipeee) qui leur permettent de rémunérer, sur base volontaire, les artistes qu'ils apprécient – et même parfois celles et ceux qui les leur font découvrir. Sans rentrer dans les détails techniques de ces nouveaux outils, la question qui se pose est de savoir si un système de rémunération volontaire des artistes (avec d'éventuels systèmes complémentaires de mécénat) pourrait suffire à faire vivre des artistes dans un monde où le libre accès, le partage et la diffusion gratuite de leurs œuvres auraient été légalisés ?

La question reste ouverte... tandis que la réponse qui y sera apportée dépendra (comme beaucoup d'autres) de notre groupe d'acteurs suivant : les pouvoirs politiques.

3^e GROUPE D'ACTEURS : LES ETATS

Pour la plupart des gouvernements nationaux, la technologie numérique s'inscrit dans une longue histoire de progrès technologiques, où celui qui prend de l'avance sur les autres a toutes les chances de devenir une puissance dominante. Ce fut le cas du continent européen (Angleterre en tête) lors de la révolution industrielle du XIX^e siècle ; les États-Unis ont ensuite dominé l'ère de l'automobile et du pétrole (XX^e siècle), et voilà qu'aujourd'hui la course est lancée pour maîtriser les technologies numériques. Cette frénésie politique en faveur d'un monde connecté - où l'on invoque pêle-mêle la création d'emplois, la croissance, la production de richesses - cache mal le fait suivant : sur scène, l'acteur politique ne sait pas sur quel pied danser face aux conséquences de la révolution numérique (qu'il porte pourtant à bout de bras, comme on l'a vu dans l'Acte II).

Prenons les plateformes numériques d'échanges de services entre particuliers comme Uber (transport en voiture) ou Airbnb (mise à disposition d'un logement). Celles-ci provoquent la colère des salariés (chauffeurs de taxis) et de leurs employeurs (sociétés de taxis, secteur hôtelier) qui se plaignent - à raison - d'une concurrence déloyale. Les uns paient des cotisations sociales et des impôts dans un système encadré par la loi ; les autres exploitent une main-d'œuvre « indépendante » aux missions planifiées par logiciel et sans aucune protection sociale, alors que l'essentiel des bénéficiaires est expatrié dans un paradis fiscal. Pour les États, le manque à gagner induit par ces plateformes numériques se joue au moins à trois niveaux :

- perte de cotisations sociales sur les salaires, et donc moindre financement de la sécurité sociale qui protège les citoyens les moins aisés ;
- perte de recettes fiscales, qui servent à financer de nombreux services publics (hôpitaux, écoles, bibliothèques...) ;

- hausse des dépenses publiques, pour payer les allocations de chômage de salariés licenciés par les sociétés de taxis ou l'hôtellerie.

Ainsi, les pouvoirs publics se retrouvent pris au piège de leur propre enthousiasme numérique. Face à ce dilemme schizophrénique, les réactions politiques sont diversifiées : la Belgique envisage une taxation progressive des revenus individuels générés par les activités collaboratives allant de 10% (jusqu'à 5.000 euros de gains annuels) à 50% (taux maximum) mais en exemptant les revenus gagnés par la location d'appartements ou de maisons ; la France envisage de taxer toutes les activités collaboratives à partir de revenus individuels de 5.000 euros par an ; la ville d'Amsterdam exonère d'impôts les habitants louant leur logement en ligne pourvu que la durée totale n'excède pas deux mois par an ; quant à Berlin, depuis mai 2016, elle a choisi d'interdire la location d'un logement entier via des plateformes en ligne (les amendes pouvant aller jusqu'à... 100.000 euros !).

Aucun cap politique clair ne semble se dégager pour gérer le phénomène des plateformes en ligne. Celui-ci est sans doute trop récent ; il va falloir un temps d'adaptation au monde politique pour encadrer (mais de quelle manière?) ces activités. On peut néanmoins remarquer une première tendance : ce sont les utilisateurs de services en ligne (donc les simples citoyens) qui sont prioritairement visés par les politiques fiscales et répressives citées plus haut. Les États se montrent nettement plus timorés lorsqu'il s'agit d'affronter les sociétés gérant les plateformes d'échanges en ligne, notamment par rapport au problème de l'évasion fiscale. Dans certains États, on négocie au mieux des paiements forfaitaires d'impôts avec les plateformes numériques, mais sans jamais s'attaquer au cœur du problème : l'évasion fiscale d'empires marchands pourtant richissimes.

RÉGLONS LA MIRE SUR LES POSITIONS RESPECTIVES DES MULTINATIONALES ET DES GOUVERNEMENTS NATIONAUX

Pour comprendre cette soumission du monde politique à l'égard des multinationales, il faut s'arrêter un instant sur les politiques de «libre-échange». Jadis, les règles du jeu économique et politique étaient claires :

1. une firme privée active dans un pays (la Belgique par exemple) devait respecter les lois dudit pays (en payant ses impôts, en se conformant aux législations sociales, etc.) ;
2. si la firme n'aimait pas les lois dudit pays, elle pouvait partir ailleurs mais... elle perdait alors le libre accès aux consommateurs du territoire qu'elle venait de quitter (ses produits pouvant être taxés aux frontières, voire même être interdits de circulation si les normes légales de production divergeaient trop fortement d'un pays à l'autre).

Avec le «libre-échange» européen (instauré en 1993), on a aboli toutes les taxes aux frontières et harmonisé les normes (techniques, sanitaires, etc.) qui perturbaient la libre-circulation des produits entre différents pays. Depuis lors, les règles du jeu ont changé :

1. une entreprise peut choisir de se localiser dans n'importe quel pays membre du marché unique, ses marchandises auront le droit de circuler librement pour être vendues dans n'importe quel pays membre du marché européen ;
2. mais au sein de ce marché européen, les règles nationales restent très différentes en matière sociale et fiscale, ce qui autorise une multinationale à faire du «shopping législatif» en localisant ses activités dans les pays les moins exigeants socialement ou fiscalement (pas de salaire minimum, pas de sécurité sociale à financer, pas d'impôt à payer sur les bénéfices...).

Faute d'harmonisation environnementale, fiscale et sociale entre les pays membres, un espace de «libre-échange» affaiblit clairement l'autonomie du pouvoir politique vis-à-vis des multinationales. Libres de faire du «shopping législatif», ces multinationales mettent en concurrence des gouvernements nationaux qui ont tout intérêt à se «faire sexy» en adoptant des lois plaisant aux investisseurs : peu ou pas d'impôts à payer,

pas de remontrances vis-à-vis de l'évasion fiscale, affaiblissement des protections sociales... Autant de mesures favorables aux investisseurs, mais qui s'effectuent souvent au détriment des finances publiques et des travailleurs.

4^E GROUPE D'ACTEURS : LES TRAVAILLEURS ET LES SERVICES PUBLICS

Ainsi, le «shopping législatif» précarise une large partie de la population et prive les finances publiques d'une partie de leurs ressources financières. Pour résorber ce manque à gagner, deux choix sont possibles : soit prélever davantage d'impôts chez Monsieur et Madame Tout Le Monde, soit réduire les services publics (politiques de solidarité incluses). Dans les deux cas, le «shopping législatif» a tendance à renforcer les inégalités.

Or, il existe un lien très fort entre le théâtre numérique et les politiques de «libre-échange». Ainsi, c'est l'Union européenne qui joue le chef d'orchestre pour créer un marché numérique européen. Mais l'Union européenne négocie également, avec le Canada ou les États-Unis, des accords de «libre-échange» incluant la création de services numériques transfrontaliers. Soit dit en passant, ces négociations politiques - visant à tendre vers un marché numérique mondialisé - s'effectuent sous la pression et la surveillance constante de nombreux lobbies privés¹³ pour une raison fort simple : qu'on s'appelle Alphabet (Google), Sony, Apple, Microsoft ou Amazon, aucune multinationale numérique ne veut voir ses activités être morcelées en fonction de contingences politiques «locales», alors que les technologies numériques permettent de connecter le monde entier de façon quasi instantanée...

Voilà pourquoi le basculement vers un monde connecté risque d'être synonyme d'une mise en concurrence, de plus en plus forte de la part des multinationales, des systèmes législatifs «locaux» sur le plan social, fiscal et environnemental¹⁴.

Dans un tel contexte, il y a fort à parier que les travailleurs dépendants d'un salaire pour vivre vont être acculés, au fil du temps, vers des formes de travail de plus en plus flexibles et précaires – a fortiori lorsque ces travailleurs sont rémunérés

(directement ou indirectement) par des subsides publics ne pouvant que pâtir de la logique du «shopping législatif». Peut-être ces travailleurs chercheront-ils à compenser leur manque à gagner en proposant leurs services sur des plateformes en ligne mais, à défaut de législation contraignante, le niveau des rémunérations risque, là encore, d'être soumis à une logique de concurrence généralisée tirant les salaires vers le bas.

Face à cette prédiction peu réjouissante pour les travailleurs appelés à vivre une tragédie sur la scène du théâtre numérique, d'aucuns proposent d'instaurer une allocation universelle. Le principe est simple : il s'agit d'allouer à chacun, tous les mois, une certaine somme d'argent devant servir de (petit) matelas financier... pouvant compenser des rémunérations plus basses. La logique n'en restera pas moins inégalitaire : dans un monde de shopping législatif où l'austérité domine, l'allocation universelle ne sera guère élevée... et pourrait même être financée au détriment d'autres politiques de solidarité (comme la sécurité sociale). Moins présent dans les médias, le débat autour de la réduction collective du temps de travail pourrait aussi faire son retour. Car la robotisation de la société va probablement entraîner la suppression de nombreux postes de travail. Or, l'histoire du XX^e siècle montre que c'est en diminuant collectivement le temps de travail qu'on peut partager les emplois restants et éviter le creusement d'un fossé entre travailleurs actifs et inactifs.

5^e GROUPE D'ACTEURS : LES ARTISTES

Pour clôturer ce tour d'horizon des mutations en cours, comment ne pas dire un mot des artistes ? Avant l'apparition d'Internet, ceux qui voulaient vivre de leur art passaient souvent par le filtre d'intermédiaires (agents, maison d'éditions, maison de disques, galeries d'art, salles de théâtres...). Ceux-ci constituaient alors un maillon indispensable pour diffuser une œuvre auprès d'un large public. Au passage, l'artiste débutant abandonnait souvent à ces intermédiaires l'essentiel de ses droits économiques, pour ensuite revoir à la hausse son contrat s'il avait la chance de gagner en popularité.

Dans le grand théâtre numérique, ce modèle à l'ancienne est bousculé sur deux points essentiels :

- de nouveaux intermédiaires pour accéder au public sont apparus (ils se nomment YouTube, Facebook, Tweeter...)
- la fonction copier/coller permet de reproduire, à un coût quasiment nul, toutes les œuvres d'art numérisées.

Aujourd'hui, on peut donc démarrer une carrière (musicale, one man show...) grâce à YouTube, mais ce n'est pas gratuit : contrairement aux intermédiaires «à l'ancienne» pour qui la renommée de l'artiste avait de l'importance, les Géants du web se soucient peu de promouvoir un artiste en particulier (même s'il existe des exceptions). Ce qui leur rapporte de l'argent (via la publicité), c'est essentiellement le flux des données qu'ils font circuler et le nombre de vues ou de clics occasionnés. Bref, les Géants du web se fichent comme d'une guigne de la rémunération des artistes et voient plutôt, dans le droit d'auteur, une entrave à la libre circulation des flux de données qui les font vivre.

Fort du soutien d'Internauts désireux de tout télécharger gratuitement, les Géants du web vont probablement tenter, dans les années qui viennent, de rogner progressivement l'étendue des droits d'auteur. Ce débat a déjà commencé au nom du «libre accès numérique» à la culture. À titre d'exemple, un professeur d'économie de Strasbourg proposait récemment de : (1) réduire la durée des droits d'auteur à 20 ans après la première diffusion publique de l'œuvre, (2) obliger les créateurs à s'enregistrer pour bénéficier d'un droit d'auteur (en Belgique comme dans de nombreux pays, créer une œuvre originale ouvre automatiquement les droits d'auteur qui y sont associés), (3) rendre payante chaque demande de droit d'auteur liée à une œuvre, (4) instaurer une distinction entre utilisateurs passifs (devant payer une rémunération à l'auteur) et utilisateurs actifs (qui pourraient utiliser gratuitement une œuvre pour la transformer «à des fins créatives») (Périn, 2015, pp, 135-150). Certains rêvent aussi de mettre fin au géoblocage - c'est-à-dire à l'impossibilité de télécharger une œuvre d'un pays A depuis un pays B faute d'accord transfrontalier sur les droits d'auteur - ou de renforcer considérablement toutes les exceptions au droit d'auteur.

Pour compenser le manque à gagner des artistes, la principale alternative consisterait alors à prévoir des soutiens financiers reposant sur la bonne volonté des Internautes (micro paiement au clic), le mécénat ou encore la publicité...

CONCLUSION

NOUS VOICI ARRIVÉS AU BOUT DU VOYAGE.

Après avoir brièvement décrit l'ampleur de la révolution numérique (qui combine objets connectés, robotique, Big Data et Intelligence Artificielle), nous avons survolé deux points de vue contrastés à son propos : l'un, optimiste, prévoyait une réduction des inégalités suite à l'émergence de «communaux collaboratifs» ; l'autre, plus sombre, laissait entrevoir des technologies mises au service de pouvoirs déjà dominants.

Nous avons ensuite vu que la révolution numérique n'était pas naturelle : dans le grand théâtre qui nous sert de vie, ce sont les pouvoirs politiques nationaux et européen qui mettent en place le décor numérique et décident des règles du jeu. Plus étonnant: ces mêmes pouvoirs politiques ne semblent pas savoir sur quel pied danser face aux conséquences concrètes des décors qu'ils installent. Ainsi en est-il des plateformes d'échanges en ligne à la popularité croissante, mais aux conséquences sociales et fiscales notamment, encore mal gérées par le monde politique.

De même, le droit d'auteur est à la croisée des chemins. Inventé à une époque où le téléphone n'existait pas encore, il fait face à une profonde mutation technologique aux multiples impacts :

- le copier-coller permet de reproduire une œuvre numérique pour un coût quasi nul ;
- le développement d'Internet (et bientôt de l'Internet des Objets) permet des échanges internationaux de fichiers numériques alors que le droit d'auteur reste en grande partie défini à l'échelle nationale ;
- les nouvelles technologies fusionnent différentes formes d'art (ainsi qu'on l'a vu avec le jeu vidéo) et permettent aussi de modifier des œuvres existantes.

Tout cela crée un flou autour du droit d'auteur et suscite de nombreuses questions :

- faut-il autoriser le libre accès et le partage des œuvres artistiques ? Si oui, comment rémunérer les artistes ? La bonne volonté des Internautes (micropaiement) est-elle suffisante ?
- doit-on encourager le mécénat et la publicité pour faire vivre les artistes ? Si oui, comment éviter les risques de fusion entre création artistique et propagande publicitaire ? Et comment soutenir des artistes n'intéressant pas (ou refusant) des sponsors ou des mécènes privés ?
- lorsqu'une œuvre d'art est transformée par un Internaute avec des outils numériques, ou lorsqu'un studio de développement travaille avec de multiples créateurs (par exemple pour créer un jeu vidéo), qui doit gagner quoi pour son travail d'artiste ?
- les technologies doivent-elles imposer leur cadre de référence mondial au monde politique ? Doit-on débattre du droit d'auteur dans des instances internationales (capables d'adopter des normes mondiales) ou à une échelle locale (où le choix et le contrôle démocratique du citoyen sont plus aisés) ?

L'avenir des artistes dépend des réponses politiques que nos sociétés trouveront à ces questions. À l'heure de refermer cet outil pédagogique, une chose importante reste à dire. Pour exister, les nouvelles technologies réclament de nombreuses ressources naturelles et les efforts de milliers de travailleurs. Or, la fabrication des objets numériques a d'ordinaire lieu dans des pays lointains - là où polluer, exploiter des enfants au travail ou mettre en danger la santé (voire même la vie) des travailleurs n'est pas considéré comme un problème. Ces travailleurs de l'ombre et ces pollutions méconnues constituent les acteurs invisibles de la révolution technologique en cours. Ce qui pose une dernière question : ces invisibles, doit-on les abandonner à leur sort comme s'ils n'existaient pas, ou bien devrait-on les inclure dans nos débats politiques afin que nos richesses - à l'avenir - ne soient plus bâties sur tant de misère ?

Car il est une constante que le monde numérique ne changera pas : chacun a besoin de boire, manger, s'abriter, et d'un minimum de considération - affective, mais aussi matérielle - pour grandir et évoluer.

NOTES

1 Précisons que Jeremy Rifkin n'adresse pas que des griefs au capitalisme, il lui reconnaît également de bons côtés (notamment au point de vue de l'innovation).

2 L'expression « communaux collaboratifs » est utilisée par Jeremy Rifkin en référence aux formes de propriété et d'usage collectif des terres par les paysans, à l'époque médiévale, avant la grande vague des enclosures en Angleterre qui privatisèrent les champs au profit de quelques éleveurs de moutons. Notons que la propriété collective des ressources naturelles fut une norme très répandue dans de nombreuses sociétés humaines, où elle coexistait souvent avec des usages à des fins plus individuelles. Aujourd'hui encore, on peut observer cette coexistence de droits individuels et collectifs avec la répartition du salaire entre un salaire net (ce qu'on gagne directement pour vivre) et un salaire collectivisé (via les versements d'une partie des salaires à la sécurité sociale).

3 Source : www.forbes.com

4 Source : page Wikipédia consacrée à Deezer.

5 Toutes ces informations sont tirées de l'émission Envoyé Spécial (*Peut-on encore vivre de sa musique ?*) réalisée par Guillaume Cahour, Émilie Denis, Antonin Fanjon et Édouard Piquereau, diffusée le 3 mars 2016 sur France 2.

6 Source : plateforme www.digitalwallonia.be mise en place dans le cadre du Plan Numérique Wallon.

7 Il est possible de consulter l'ensemble des rapports nationaux sur le site de la Commission européenne dédié aux politiques numériques : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/european-digital-progress-report-edpr-country-profiles>

8 Pour rappel, une personne morale n'est pas un être vivant, mais une organisation (une entreprise, par exemple) dotée d'une personnalité juridique.

9 Il s'agit d'une instance consultative conseillant le Ministre de la Culture en matière de droit d'auteur.

10 <https://europe-liberte-securite-justice.org/2015/07/29/influence-des-entreprises-et-des-lobbies-en-europe/>

11 Jeremy Rifkin insiste notamment sur la beauté des liens latéraux (pair à pair) qu'autorise Internet. Cette vision du monde, qui prend l'individu comme centre de référence, occulte le fait qu'un individu appartient toujours à un groupe social et qu'il transporte avec lui un vécu, une histoire, des valeurs, des faiblesses et des comportements... qui peuvent être généreux et solidaires, mais aussi agressifs et conflictuels. Or, dans une société démocratique, les conflits et solidarités doivent pouvoir s'exprimer et être gérés (au moins en partie) de façon collective, dans une agora politique.

12 Le lecteur intéressé pourra consulter les programmes nationaux des partis pirates sur leurs sites officiels : www.lepartipirate.be (Belgique), www.partipirate.org (France)...

13 Le lecteur désireux d'approfondir la question pourra visiter les sites officiels de certains lobbies tels que le *Transatlantic Policy Network* (<http://www.tponline.org/>), le *TransAtlantic Business Council* (<http://www.transatlanticbusiness.org/>), GS1, *The Global Language of Business* (<http://www.gs1.org/>), ou bien s'intéresser aux travaux de l'ONG *Corporate Europe Observatory* (<http://corporateeurope.org>) qui étudie et analyse ces pratiques de lobbying.

14 Les systèmes législatifs susceptibles d'être mis en concurrence par les multinationales répondent à deux critères : 1) ils ne sont pas harmonisés à une échelle internationale ; 2) ils « pèsent » sur les coûts de production des entreprises qui cherchent donc à les diminuer.

BIBLIOGRAPHIE

POUR ALLER PLUS LOIN...

SUR LE SECTEUR NUMÉRIQUE

Biagini Cédric, (2012), *L'emprise numérique. Comment Internet et les nouvelles technologies ont colonisé nos vies*, Montreuil, L'Échappée.

Dugain Marc, Labbé Christophe, (2016), *L'homme nu - La dictature du numérique*, Paris, Plon et Robert Laffont.

Filipo F., Dobré M., Michot, M., (2013), *La face cachée du numérique. L'impact environnemental des nouvelles technologies*, Montreuil, L'Échappée.

Giraud, François, (2016), *Steve Ballmer devient plus modéré à l'égard de Linux*, article publié le 14 mars 2016 sur le site www.zonenumerique.com

Rifkin Jeremy, (1^{ère} édition originale anglaise : 2014), *La nouvelle société du coût marginal zéro – L'Internet des objets, l'émergence des communaux collaboratifs² et l'éclipse du capitalisme*, Arles, Actes Sud/ Babel.

Supiot Alain, (2015), *La Gouvernance par les nombres – Cours du Collège de France (2012-2014)*, Fayard/Institut d'études avancées de Nantes (ce livre, fort conceptuel, est réservé aux lecteurs friands de lectures académiques).

De nombreuses infos sur les politiques numériques sont disponibles sur les sites www.digitalwallonia.be (pour la Région wallonne) et <https://ec.europa.eu/digital-single-market/> (pour l'Union européenne).

Animée par Élise Lucet, l'émission Cash Investigation (France 2) a réalisé un excellent documentaire sur Les secrets inavouables de nos téléphones portables.

<https://www.youtube.com/watch?v=w2PZQ-XprQU>

SUR LES DROITS D'AUTEUR

Cahour, Guillaume, Denis, Émilie, Fanjon, Antonin, Piquereau, Édouard (réalisateurs), (2016), émission *Envoyé Spécial : Peut-on encore vivre de sa musique ?*, diffusée le 3 mars 2016 sur France 2.

Institut national français de la propriété intellectuelle, (2015), *La propriété intellectuelle & la transformation numérique de l'économie (Regards d'experts)*, ouvrage collectif (au langage très juridique) Disponible sur leur site <https://www.inpi.fr/fr/services-et-prestations/etude-pi-et-economie-numerique>

Articles utilisés ici :

- Casanova, Antoine, (2015), «Droit d'auteur et jeu vidéo - Paysage économique et juridique du jeu vidéo en France et à l'étranger», dans l'ouvrage collectif *La propriété intellectuelle & la transformation numérique de l'économie (Regards d'experts)* publié par l'INPI, pages 135-150
- Pénin Julien, (2015), «L'économie du droit d'auteur face aux défis de la numérisation», dans l'ouvrage collectif *La propriété intellectuelle & la transformation numérique de l'économie (Regards d'experts)* publié par l'INPI, pages 135-150.

Pezet, Jacques, (30 juin 2015), «*La liberté de panorama, à peine évoquée en France, déjà menacée*», www.rue89.nouvelobs.com.

Sirinelli, Pierre, (supervisé par), (octobre 2014), *Rapport de la mission sur la révision de la directive 2001/29/CE sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information*,

Le site du SPF Économie reprend l'intégralité de la législation belge consacrée au droit d'auteur (http://economie.fgov.be/fr/entreprises/propriete_intellectuelle/droit_d_auteur/).

Le réseau Framasoft (<https://framasoftware.org>) permet de découvrir l'univers des logiciels libres et la philosophie qui l'anime.

UNESCO (2010), L'ABC du droit d'auteur (téléchargeable ici : <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187677f.pdf>).

MOBILISATIONS SOCIALES

De nombreuses pratiques courantes dans le secteur numérique créent un flou juridique. La frontière n'est pas toujours claire entre le légal (ce qu'on est autorisé à faire) et le possible (ce qu'on est capable de faire). Souffler sur ce brouillard pour le dissiper, là où c'est possible, est l'un des enjeux de cet outil de réflexion. On s'intéressera particulièrement aux bouleversements que le secteur numérique provoque sur la rémunération des artistes (dont les droits d'auteur sont mis à mal par le streaming et la fonction copier-coller).

Dans quels sens se lèvera la brume ? L'Internet des Objets, la robotique, l'Intelligence Artificielle, le Big Data et l'ensemble du secteur numérique vont-ils nous emmener vers un monde aux rapports humains plus égalitaires (comme le prédisent d'aucuns) ou bien, au contraire, accentuer les inégalités et rapports de force existants aujourd'hui ? Comment gagnerons-nous notre vie dans un monde numérique ? Quelle place y auront les artistes ? Telles sont les questions centrales de cette publication.



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

ISBN 978-2-39024-088-4



9 782390 240884