

Le piratage, fossoyeur de la culture ?

Non

■ On ne peut pas affirmer que le piratage des médias numériques entraîne une perte de chiffre d'affaires ou un manque à gagner pour les industries concernées. Au contraire, le piratage des jeux vidéo stimule leurs ventes.

h16

Auteur du blog "Hastable", informaticien tenant à son anonymat.

Quelles conclusions tirez-vous de l'étude de la Commission européenne sur le piratage, que vous avez récemment évoquée sur votre blog ?

Cette étude, réalisée de façon statistiquement solide, démontre qu'on ne peut pas affirmer que le piratage des médias numériques entraîne une perte de chiffre d'affaires ou un manque à gagner pour les industries concernées. La réalité est bien plus complexe. En pratique, on note plusieurs cas diamétralement opposés. Le piratage des œuvres cinématographiques, par exemple, se concentre surtout sur les œuvres récentes et plus particulièrement les grosses productions hollywoodiennes, et l'on observe que le piratage est d'autant plus pratiqué que le film réalise un parcours médiocre en salle. Economiquement, cela semble logique dans la mesure où la place de cinéma est chère et le piratage très bon marché. Si l'on va au cinéma, on préférera donc payer pour une réalisation dont on sait qu'elle en vaudra le prix. A contrario, le piratage des jeux vidéo semble accompagner une augmentation de leurs ventes. Là encore, cela s'explique économiquement. L'acheteur potentiel peut se faire une idée d'un jeu en le piratant. Puis, si l'expérience lui plaît, il passera à la caisse afin de pouvoir profiter de l'aspect "multijoueur" sur Internet et participer pleinement au succès du titre. En somme, cette étude montre qu'on trouve différents cas de figure, depuis une réduction des ventes directement due au piratage jusqu'à l'accroissement de ces ventes dans le même contexte, en passant par un effet neutre. Du reste, les réseaux de partage sont actuellement florissants sur Internet, et pourtant, les industries des jeux vidéo, du cinéma, de la musique et du livre ne sont pas en

pleine déconfiture, loin s'en faut. L'audiovisuel mondial représentait 360 milliards de dollars en 2009 et plus de 424 en 2013 (+17 % en 4 ans). L'année 2016 marque aussi la meilleure fréquentation des cinémas de l'Union européenne depuis 2004... On est loin de la catastrophe annoncée.

Pourquoi entendons-nous parler seulement maintenant de cette étude commandée en 2013 et livrée en 2015 ?

L'étude n'a été révélée qu'à la demande expresse de Julia Reda, députée européenne et membre du Parti Pirate allemand, qui a elle-même appris son existence en épiluchant les appels d'offres de la Commission. Julia Reda en a parlé sur son blog en juillet. Il faut ajouter que la question du droit de copie, des droits d'auteurs et droits voisins au niveau européen est complexe et ne passionne pas les foules. En tout cas, les conclusions de l'étude étant diamétralement opposées aux attentes de la Commission et de pas mal des acteurs du domaine, elle a été soigneusement oubliée. Pourtant, elle permet d'éclairer le débat sur le renforcement des lois encadrant la propriété intellectuelle.

Pourquoi, selon vous, les institutions sont-elles aussi timides concernant le droit de copie et d'auteur ?

Probablement pour plein de bonnes et de mauvaises raisons. Dans les mauvaises raisons, il y a d'abord la prime au conservatisme : en substance, on a fonctionné ainsi depuis longtemps, pourquoi changer (même si les faits ne sont pas en accord avec les dogmes professés, même si les politiques finissent par faire plus de mal que de bien) ? On peut aussi imaginer que les intérêts économiques des acteurs en place, ceux qui bénéficient directement des rentes que ces droits leur procurent, n'incitent guère à toucher quoi que ce soit. On parle d'industries qui représentent des centaines de milliers d'emplois en Europe et des douzaines de milliards d'euros. Remettre en cause, même en principe, leurs modèles économiques, c'est prendre de gros risques politiques sans aucune assurance d'un quelconque retour électoral. Inutile de dire que pour les politiciens, ça se vend mal.

Comment pourrions-nous, au contraire, révolutionner notre politique à cet égard ?

Plutôt que combattre stérilement l'échange de biens culturels, la politique devrait s'employer à le faciliter et développer les industries autour. A ce titre, le monde de la musique commence déjà à évoluer dans le bon sens, puisque les artistes orientent maintenant beaucoup plus leurs sources de revenus vers les concerts et les performances "live" plutôt que les ventes d'albums.

Propos recueillis par Baptiste Ericpicum

L'avis d'un partisan du Web libre

Une question de mots. Lionel Dricot, entrepreneur et blogueur, nous propose de ne plus parler de "piratage", mais de "réseaux de promotion et de diffusion".

Changer de paradigme. "On est en train de passer d'une économie de biens rivaux à une économie de biens non rivaux, poursuit le jeune homme. Quand on achète une pomme et qu'on la mange, personne d'autre ne peut en profiter. Ce n'est pas le cas des médias numériques : on peut les partager à l'infini. Reste à changer notre économie (et nos certitudes) compte tenu de cette (r)évolution."

"Entre 2008 et 2011, le poids des industries créatives dans l'économie européenne a reculé faute de réglementation efficace contre le piratage."

Etude Tera Consultants publiée fin 2014

Elle montre l'industrie culturelle à la peine en termes de croissance, d'emploi et d'importance dans le PIB.

Oui

■ En quinze ans, le poids de l'industrie de la musique a baissé de 60 %. L'étude n'a étudié l'effet du piratage en ligne que sur les ventes physiques. Or on sait que le téléchargement légal est une part très importante du business. Et là, il y a des pertes incontestables.

Olivier Maeterlinck

Directeur général de la BEA (Belgian Entertainment Association).

Pour vous, quelle est la conclusion de l'étude "Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU" (2015) récemment exhumée par une députée européenne allemande ?

Les auteurs nous disent qu'il n'y a pas assez de faits ou de données statistiques pour dire qu'il y a un lien automatique entre le piratage et une baisse de croissance de l'industrie culturelle. Cela ne veut évidemment pas dire qu'à l'évidence, il n'y a aucun rapport entre les deux. De plus, pour moi, l'absence de preuves découle de la méthodologie de l'enquête. C'est probablement pourquoi la Commission européenne l'a oubliée au lieu de la diffuser largement : rien à voir avec le fait que les conclusions pourraient déranger les uns ou les autres !

Quel est le problème de méthodologie ?

D'abord, on n'a pas mesuré le comportement réel des usagers : on leur a posé des questions pour voir quel serait leur comportement éventuel. Et il y a évidemment un écart entre ce que les gens disent qu'ils feraient et ce qui se passe dans la réalité. En suite, on a étudié l'effet du piratage en ligne sur les ventes physiques. Ce qui veut dire qu'on n'a pas mesuré les conséquences sur le streaming ou le téléchargement légal. On oublie donc toute une partie de la réalité. Or on sait justement que, pour la musique et même les jeux vidéo, le streaming et le téléchargement légal (payant) sont une part très importante du business. On a communiqué récemment là-dessus : pour la musique, le streaming a justement pris le dessus sur les ventes de CD et ce pour la première fois. Un professeur américain a récemment analysé 25 études sur ce sujet. Et sa conclusion est que 22 des 25 concluent qu'il y a bel

et bien un effet de la piraterie sur les ventes légales.

Le streaming ou téléchargement légal est-il devenu la nouvelle façon de consommer la culture ?

Pour la musique et les jeux, sans aucun doute (pour les films et séries, on n'en est pas encore là). C'est la raison pour laquelle les producteurs de musique ont donné des licences à des plateformes qui permettent l'écoute dans un contexte légal et rémunérateur pour ceux qui la produisent, pour répondre à la demande des usagers. Car il est bien évident que quelqu'un qui a commencé à écouter de la musique en ligne ne va pas tout d'un coup se remettre à acheter des CD ! Et celui qui a pris l'habitude de consommer gratuitement (illégalement), que ce soit de la musique ou des jeux, n'ira pas s'abonner aux plateformes légales. Et là, il y a des pertes de revenus incontestables.

Que sait-on de ceux qui téléchargent illégalement ?

On sait qu'il y a en Belgique 1,8 million de pirates actifs (chiffres de juin 2017). La seule chose qui revient chaque fois quand on aborde le pourquoi, c'est "parce que c'est gratuit". Même si ce n'est que dix euros par mois, il y a des gens qui ne veulent rien payer.

Quel effet cette perte a-t-elle sur la production culturelle, en quantité et en qualité ?

Un exemple pour l'industrie de la musique : en quinze ans, son poids a diminué de 60 %. Si plus personne ne paie pour la musique, les jeux vidéo ou les films, on n'en produira plus. Et il y aura évidemment beaucoup moins de gens qui pourront vivre de leurs créations. Heureusement, grâce au dynamisme des plateformes légales, on est loin de là. Mais si on veut que ces plateformes survivent, il va falloir qu'elles attirent plus d'adhérents qui acceptent de payer pour consommer (encore cet été, Spotify a quand même annoncé 539 millions d'euros de pertes pour 2016). On oublie aussi que tout un marché pirate s'est développé : des personnes mal intentionnées ont trouvé le filon pour gagner de l'argent, proposant du contenu aux consommateurs qui n'est jamais mis à leur disposition. Entretemps, l'intéressé s'est enregistré en fournissant une série de coordonnées, le vrai objectif étant d'extorquer des données qu'elles peuvent revendre ou des informations bancaires dont ils peuvent se servir pour aller faire des achats ailleurs sur le Web. Il est bien évident que ce marché noir n'est propice ni au marché, ni aux plateformes qui essaient de se développer de manière légale, ni aux consommateurs.

Entretien : Monique Baus