

**Mémoire sur  
l'examen réglementaire de la *Loi sur le droit d'auteur***

**Comité permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie  
43<sup>e</sup> législature, 1<sup>re</sup> session**

Présenté par Ryan Kells à titre de particulier  
Le 14 mai 2018

Je suis artiste, dessinateur et concepteur de logiciels. Au cours des 18 dernières années, j'ai conçu des logiciels, des jeux vidéo et des œuvres artistiques numériques pour Disney, des moyennes entreprises, des petites entreprises en démarrage et à mon compte. Pendant plusieurs années, j'ai travaillé en alternance dans l'industrie et sur mes propres projets artistiques, et la plupart du temps, mes travaux artistiques portaient sur le financement des arts et l'économie numérique. Je suis un artiste dont la recherche et les travaux consistent principalement à étudier la façon de transformer des technologies numériques en outils pour favoriser l'émancipation économique. Par conséquent, j'ai réfléchi au droit d'auteur et à la façon dont il s'applique depuis des années aux technologies numériques.

J'aimerais vous présenter les idées et les principes les plus importants que j'ai découverts. Il importe de garder à l'esprit que ces principes ne concernent que les biens numériques seulement; je laisse à d'autres le soin d'étudier le droit d'auteur s'appliquant aux biens physiques. Sur la base de cette prémisse, voyons pourquoi les biens physiques et les biens numériques sont fondamentalement différents, car c'est en raison de la nature même de ces différences qu'il faut modifier le droit d'auteur afin d'améliorer les résultats pour les publics et les créateurs.

Premièrement, il est relativement peu coûteux de transporter des biens physiques, mais il en coûte plus cher d'en faire des copies.

Il est très peu coûteux de faire des copies de biens numériques et, sur le plan technique, il est impossible de les transporter; vous devez plutôt en faire une copie dans un nouvel emplacement et supprimer ensuite celui de l'emplacement précédent.

Il est difficile de documenter le processus expliquant comment un bien physique a été créé ou qui l'a réalisé. Les biens numériques créés avec des outils numériques facilitent la consignation de l'attribution et du processus. Pratiquement toutes les touches d'un clavier sur lesquelles on appuie et tous les clics de souris peuvent être enregistrés et associés à une personne en particulier, et ces renseignements peuvent être conservés dans des registres publics incorruptibles. Il n'est pas nécessaire de consigner dans un manuel d'utilisation ou d'enregistrer dans une vidéo la façon dont quelque chose a été créé; vous pouvez consigner l'acte de la création touche par touche.

Les vols de biens numériques et de biens physiques sont également complètement différents. Quelqu'un peut voler votre objet en vous l'enlevant. Personne ne peut voler un bien numérique en le copiant; il faut plutôt le supprimer (ou le chiffrer) pour vous priver de l'utilisation de votre bien numérique. Par conséquent, le meilleur moyen d'empêcher quelqu'un de vous voler votre bien numérique consiste à en faire de nombreuses copies, ce que l'on appelle le partage ou la création de copies de sauvegarde, et à distribuer ensuite ces copies à la plus grande échelle possible de sorte que si une copie est détruite, il en existe de nombreuses autres auxquelles vous pouvez avoir accès pour récupérer votre propre copie.

En quoi tout cela concerne-t-il le droit d'auteur?

Le but du droit d'auteur est de créer un système permettant aux créateurs de tirer profit de leur travail et de compenser le tort que leur cause un monopole temporaire en permettant aux marchés de se développer autour de l'exploitation de ce monopole. Ce système fonctionne plutôt bien pour la création de biens physiques. La difficulté de reproduire un article physique constituait une bonne base sur laquelle pouvait reposer la législation. Effectivement, les idées comme telles ne sont pas assujetties au droit d'auteur, car tout le monde savait que ce serait de la pure folie de le faire, y compris Thomas Jefferson qui aurait dit : « Celui qui obtient une idée de moi obtient un savoir sans diminuer le mien, de même que celui qui allume sa bougie avec la mienne obtient la lumière sans m'assombrir ».

Les biens numériques ressemblent davantage à des idées qu'à des biens physiques. Puisque de plus en plus d'œuvres sont créées de façon numérique et à l'aide d'outils numériques, nous devons examiner ce pourcentage sans cesse croissant d'œuvres protégées par un droit d'auteur conçu pour des biens physiques et planifier en vue d'une époque où la très grande majorité des œuvres de création seront numériques.

À l'époque où l'Internet est devenu un concept courant, nous étions tellement habitués à l'ancien système de distribution physique des livres, des films et des œuvres musicales que lorsque des réseaux numériques ont été créés, les grandes entreprises du domaine du divertissement nous ont convaincus de traiter les biens numériques comme nous le faisons pour les biens physiques. Elles l'ont fait par réflexe, sans beaucoup y penser; c'était tout simplement l'approche la plus facile. Lorsque des programmeurs et des scientifiques ont mis au point des technologies qui reconnaissent la véritable nature des biens numériques, comme l'échange de fichiers de poste à poste, ces technologies allaient à l'encontre des principes des industries, qui préféraient faire appel à des lobbyistes plutôt que de modifier leurs modèles d'affaires.

C'est probablement le temps de mentionner que je crois aux bibliothèques. J'espère que vous y croyez, vous aussi. Les bibliothèques procurent un accès gratuit à la connaissance et au divertissement, un accès à notre culture et à celle d'autres pays. Les bibliothèques sont la preuve qu'un libre accès est fondamentalement important pour la richesse de notre culture et pour l'évolution des arts et des sciences. Fait étrange, malgré cela, nous limitons l'accès que peuvent offrir les bibliothèques à leur fonds de renseignements numériques. Ce n'est pas un problème technique; quatre Suédois ont créé le site Web Pirate Bay et un moteur de recherche pour l'échange de fichiers de poste à poste en disposant d'un budget dérisoire, et ce site fournit tout à fait gratuitement des biens numériques à des centaines de millions de personnes à travers le monde depuis des années. Si le droit d'auteur aidait les bibliothèques à réaliser leur mission essentielle, nous pourrions facilement nous permettre d'offrir gratuitement tous les biens numériques à tous les Canadiens.

Pour qu'une économie numérique réalise son plein potentiel, les biens numériques doivent assumer leur véritable nature : il doit être possible d'en faire des copies librement et à grande échelle. Ce n'est qu'en exploitant cette facilité de reproduction que nous pourrions débloquer toutes les retombées économiques des biens numériques.

Après avoir surmonté le choc causé par la nature étonnante des biens numériques, nous pouvons alors commencer à nous poser une question plus importante : comment allons-nous financer les créateurs? Il est évident qu'en limitant la reproduction et qu'en ayant à payer des frais pour l'accès, on permet aux créateurs de faire leurs frais en vendant des copies numériques qui ne leur coûtent presque rien à « fabriquer ». Il est vrai également qu'il est difficile d'apporter des modifications importantes à la loi, et qu'une bonne loi assure une transition harmonieuse entre un système et un autre. Mais à la fin, il n'y a qu'un seul résultat viable – l'économie numérique doit assumer sa véritable nature.

Laissez-moi vous expliquer à l'aide d'un exercice de réflexion. Imaginez qu'au lieu d'un livre numérique ou d'un jeu vidéo, nous avons inventé un pain numérique. Ce pain est aussi nutritif que le vrai, mais il est facile d'en faire des copies, comme tout autre article numérique. De plus, la recette du pain est intégrée au pain lui-même, ce qui constitue un excellent point de départ si vous désirez modifier le pain et y ajouter des raisins secs. Les boulangeries à travers le monde croient que le pain ne doit être copié qu'à la boulangerie; elles sont d'avis que la copie et certainement le partage de copies de pain maison doivent être illégaux. Vous êtes ici face à un choix difficile. Vous pouvez pratiquement résoudre sur-le-champ le problème de la famine dans le monde en encourageant tout le monde à faire des copies de pain, mais cela voudrait dire de

très grands changements pour une industrie importante. Vous serez presque certainement blâmé pour la perte d'emplois et vous vous sentirez peut-être, à juste titre, moralement responsable si une personne meurt de faim. Pendant combien de temps allez-vous laisser mourir les gens de faim juste pour préserver le modèle d'affaires actuel du boulanger?

Les œuvres de création numériques ne remplissent pas l'estomac; elles nourrissent l'esprit. Les gens ne mourront peut-être pas parce que leur cerveau est sous-alimenté, mais une économie reposant sur les biens numériques sera plus pauvre, plus maigre et moins novatrice si on en restreint l'accès; demandez à n'importe quel scientifique ou historien quelle est l'importance du libre-échange de connaissances. Au lieu de résoudre la famine dans le monde à l'aide d'un pain numérique, vous pouvez augmenter de façon spectaculaire la véritable richesse de tout le monde (en procurant un libre accès au contenu numérique) – une augmentation immédiate de leur niveau de vie, essentiellement en transformant les gens en « milliardaires numériques ». De plus, les idées ne naissent pas spontanément; elles sont le résultat de toutes les expériences vécues par une personne chaque jour. Plus ces expériences sont riches, plus les idées le sont également, et plus il sera facile d'échanger ces idées, plus elles pourront améliorer les idées des autres dans un cycle virtuel.

L'effet de ce type de libre accès est déjà évident, comme en témoigne la grande quantité de contenu gratuit actuellement accessible sur Internet, bien qu'en règle générale, le prix caché à payer soit la perte de votre vie privée et l'établissement d'un profil mental de plus en plus détaillé et précis de chaque personne en vue d'une exploitation par la meilleure intelligence artificielle du monde dans le but d'offrir un service rémunéré en fonction de la manipulation – une contre-utopie très bien décrite par Zeynep Tufekci<sup>1</sup>. Les bibliothèques représentent une façon beaucoup plus sécuritaire, saine et humaine de diffuser la culture et la connaissance du monde.

Par conséquent, la véritable question, c'est comment créer un système qui encourage la création de nouveaux biens numériques et qui soutient financièrement les créateurs, tout en permettant un libre accès aux biens qui ont déjà été créés. Le système doit soigneusement protéger les droits des publics et des créateurs afin de favoriser la transition du public vers le créateur. La réponse à cette véritable question est complexe et va beaucoup plus loin que la législation en matière de droit d'auteur et beaucoup plus loin aussi que la portée du présent mémoire. Je pense qu'il est fort probable que cela exige l'élaboration d'une législation et d'une infrastructure à l'appui de systèmes de sociofinancement comme Kickstarter<sup>2</sup> pour financer la création de projets particuliers, et de systèmes fondés sur le clientélisme comme Patreon<sup>3</sup> pour aider les publics à soutenir directement les créateurs.

Je vous exhorte à réfléchir à l'avenir et à commencer à apporter dès maintenant des modifications mineures, mais importantes. Cela pourrait consister à maintenir et à améliorer le soutien accordé aux bibliothèques, à diminuer les restrictions et les pénalités pour le partage de fichiers pédagogiques et personnels, à accroître la protection des copies personnelles aux fins de sauvegarde et de modification de format, à atténuer les difficultés à obtenir des droits pour les fusions d'œuvres et autres utilisations artistiques et transformatrices d'œuvres numériques protégées par des droits d'auteur, et à lancer un processus pour une refonte éventuelle des droits d'auteur pour des biens numériques. L'objectif à long terme doit inclure non seulement des mesures législatives, mais aussi l'élaboration de services exploités par le gouvernement pour les créateurs afin de réduire au minimum les frais et maximiser la durabilité des œuvres de création, notamment des systèmes de financement pour des projets, des systèmes fondés sur le

---

<sup>1</sup> [https://www.ted.com/talks/zeynep\\_tufekci\\_we\\_re\\_building\\_a\\_dystopia\\_just\\_to\\_make\\_people\\_click\\_on\\_ads](https://www.ted.com/talks/zeynep_tufekci_we_re_building_a_dystopia_just_to_make_people_click_on_ads)

<sup>2</sup> <https://www.kickstarter.com/>

<sup>3</sup> <https://www.patreon.com/>

clientélisme pour les créateurs, et un système de paiement volontaire (« payez ce que vous pouvez ») (avec ou sans frais minimums) comprenant un droit d'accès à un système de distribution numérique. Le gouvernement devrait diriger l'éventuelle transition vers un système où le libre accès et la transparence totale du processus de création sont pratique courante, car les créateurs ont besoin d'un soutien pendant la transition, et le marché a tendance à adopter des solutions qui exploitent les créateurs.

À court terme, lors des modifications apportées au droit d'auteur, je vous exhorte à tenir compte des questions fondamentales qui suivent concernant la structure d'une économie :

Qui décide de ce qui doit être accompli?

Qui doit l'accomplir?

Qui a accès à ce qui a été accompli?

Plus les réponses à ces questions sont limitatives, moins les marchés sont libres, démocratiques et inspirants. Il faut plutôt modifier les réponses à ces questions afin que « tout le monde » ait l'occasion de bénéficier d'une émancipation économique pour tous.

La réforme du droit d'auteur n'est peut-être pas une initiative aussi à la mode que la lutte aux changements climatiques, mais elle est tout aussi importante pour notre économie. Vous avez l'occasion de faire entrer le Canada dans une ère où notre économie numérique exploite totalement les aspects fondamentaux des biens numériques, notamment faciliter la reproduction, la modification, l'échange et la transparence. La première économie à faire cette transition attirera les meilleurs artistes et créateurs des quatre coins du globe et leur donnera la capacité de transformer le monde.