

Création, partage et droit d'auteur à l'ère d'Internet



Philippe Aigrain
numaparis, 22 janvier 2014



0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives
1. décentralisation et centralisation des productions de chacun
2. pratiques non marchandes et économie marchande
3. partage, économie culturelle et droit d'auteur
4. gestion du temps et de l'attention de chacun

0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives

1. décentralisation et centralisation des productions de chacun
2. pratiques non marchandes et économie marchande
3. partage, économie culturelle et droit d'auteur
4. gestion du temps et de l'attention de chacun

il était une fois l'informatique (personnelle)

Aujourd'hui en Europe

(contributeurs âgés de 16 ans ou plus)

Contributeurs 25% population (13 M en France)

Contributeurs « investis » > 2,5% (FR > 1.3 M)

percevant des revenus du copyright sur 5 ans 0,5% (FR environ
250000)

... des revenus significatifs du copyright chaque année 0,025% (FR <
15000)

percevant $\frac{1}{2}$ des revenus du copyright ~0,002% (FR~1500)

Alors que l'ère des industries culturelles (1920-1995) a vu un déclin des pratiques artistiques*, elles se développent de nouveau depuis la diffusion du Web

* jouer d'un instrument, chanter, écrire, dessiner, peindre, faire du théâtre, de la danse, etc.

Si à un niveau de « qualité » ou d'intérêt donné
il y a 5 fois plus d'œuvres

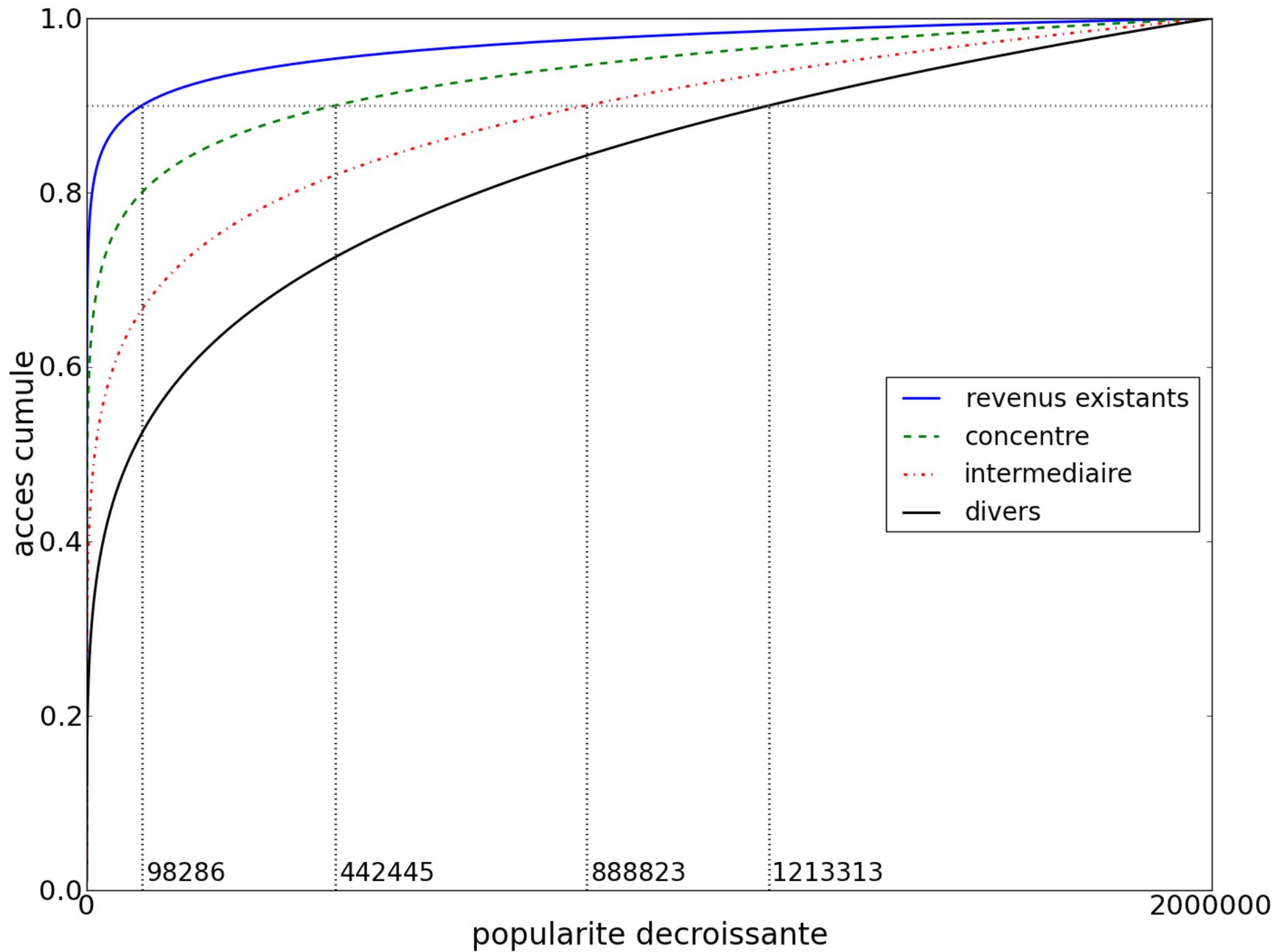
et que le temps de réception disponible est stable ou décroît

l'audience moyenne d'une œuvre sera divisée par au moins 5

<video>lisbonne-internet 40'46"-43'19"</video>

0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives
- 1. décentralisation et centralisation des productions de chacun**
2. pratiques non marchandes et économie marchande
3. partage, économie culturelle et droit d'auteur
4. gestion du temps et de l'attention de chacun

0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives
1. décentralisation et centralisation des productions de chacun
- 2. pratiques non marchandes et économie marchande**
3. partage, économie culturelle et droit d'auteur
4. gestion du temps et de l'attention de chacun



0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives
1. décentralisation et centralisation des productions de chacun
2. pratiques non marchandes et économie marchande
- 3. partage, économie culturelle et droit d'auteur**
4. gestion du temps et de l'attention de chacun

le partage non marchand :
une pratique reconnue comme légitime pour les
les livres, les disques, les DVD, ...

... qui change d'échelle à l'ère numérique

... faut-il supprimer un droit fondamental parce
qu'on l'exerce à plus grande échelle ?

« Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent »

Aujourd'hui en Europe

(contributeurs âgés de 16 ans ou plus)

Contributeurs 25% population (13 M en France)

Contributeurs « investis » > 2,5% (FR > 1.3 M)

percevant des revenus du copyright sur 5 ans 0,5% (FR environ
250000)

... des revenus significatifs du copyright chaque année 0,025% (FR <
15000)

percevant 1/2 des revenus du copyright ~0,002% (FR~1500)

*« Chacun a droit à la protection des intérêts moraux et matériels
découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont
il est l'auteur »*

une légalisation du partage non marchand
convenablement délimité comme droit culturel

Délimitation du partage non marchand entre individus

- non-marchand : pas de profit direct ou indirect (publicité) que ce soit pour la personne qui met à disposition ou celle qui reçoit
- entre individus : d'un espace de stockage appartenant à un individu à un autre espace de stockage appartenant à un individu (pas de centralisation de contenus sur un site)
- fourniture de moyens légale, mais sans interférer avec le partage entre pairs (indexeurs et trackers BitTorrent sans ratio légaux, trackers avec ratio ne peuvent avantager des usagers parce qu'ils leur « rapportent »)

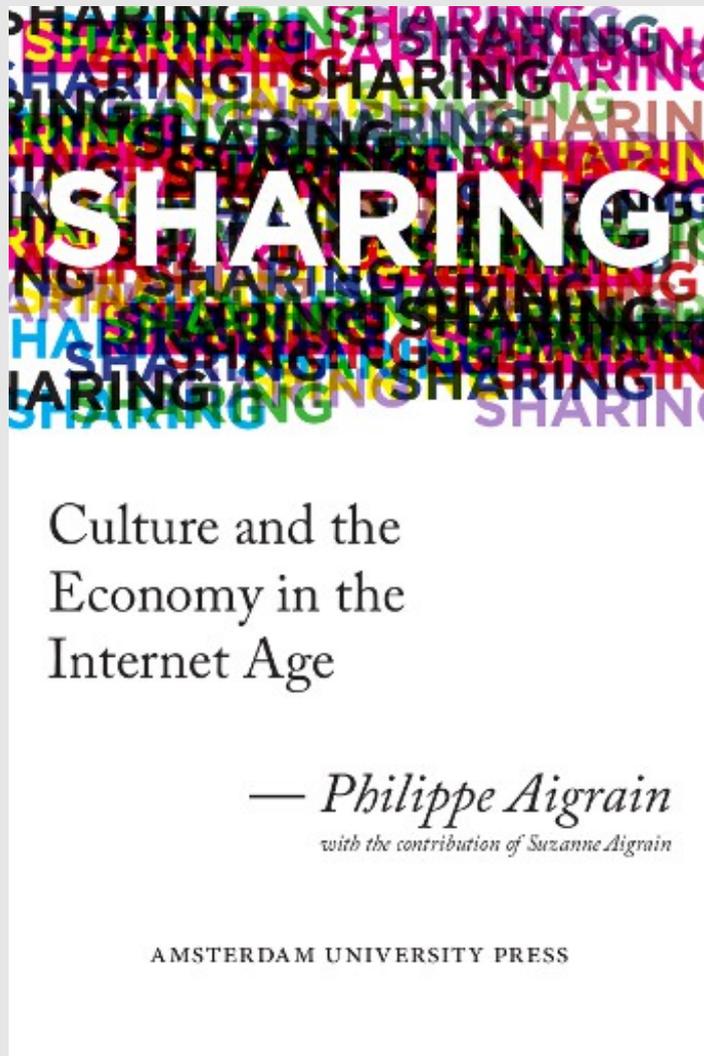
de nouveaux financements contributifs pour les conditions d'existence de la culture numérique ?

En imaginant une répartition par média

Média	Rémunération	Financements amont et environnement
Médias natifs d'internet	160 M €	80 M €
Livre	200 M €	40 M €
Musique	200 M €	40 M €
Cinéma et audiovisuel	40 M €	200 M €
Autres (photographie, jeux, ...)	120 M €	120 M €

0. l'informatique et internet : impact sur les pratiques créatives
1. décentralisation et centralisation des productions de chacun
2. pratiques non marchandes et économie marchande
3. partage, économie culturelle et droit d'auteur
- 4. gestion du temps et de l'attention de chacun**

pour approfondir (1)



www.sharing-thebook.net
livre papier, eBooks sous
licence Creative Commons

Site interactif avec :

- * modèles paramétrables
par l'utilisateur
- * commentaires sur les
chapitres du livre



Chapter 7: How much?

View Edit Revisions Track Devel

Submitted by sharing on Mon, 01/23/2012 - 3:05pm

In order to comment the text, select one or more words which you want to react on, and click on the icon. In the dialog area, enter the title and the body of your comment, optionally chose some tags (keywords), and click on "Save" button. To react to an existing comment, click on "Reply".

1 discussion , parcourir par : emplacement 1/1

Filtrer les commentaires Préférences Préférences pour le texte

Texte Recherche Réinitialiser Cacher tous les commentaires

+ commentaire

we obtain an approximate global figure for the yearly investment in the production of new works, and then propose a contribution level for our Internet user-driven financing proposal.

This analysis is used only to set the global amount, and not to determine the actual distribution of funds to recipients: that will be based on user preferences.

Table 7.2 gives gross estimates of the investment in the production of new works for various media in three countries. Some methodological warnings are required: we consider here only the investment needed to obtain the first copy of a work, excluding costs associated with the production of copies, distribution, retail or promotion. This is a logical choice, since we are concerned here with the existence of works, rather than their distribution. Regarding the estimates for phonorecord and book publishing investment, where figures are not directly available from reliable public statistics, we used two methods, cross-checked when possible: one based on the proportion of the global turnover invested in the existence of works (typically 15%) and the other on the payroll of publishers and their providers (for instance recording studios). Refer to box below for a detailed treatment of the case of production investment for musical recordings.

Example: Estimation methods for the investment in musical recordings

In order to derive an estimate for the investment in new recorded music works in the US, we assumed that 15% of the turnover of the sound recording industries reported by the Census Bureau is directly invested in the existence of new works: this gives a figure for 2007 of \$3,000 million, which is probably an overestimate. We then cross-checked it against the fact that 115,000 albums were published in 2008, of which only 110 sold more than 250,000 copies, a mere 1,500 topped 10,000 sales, and fewer than 6,000 sold more than 1,000 copies in official circuits. One should note that these figures confirm an extreme concentration in sales, but also indicate that the small producers sell their albums in non-official circuits. We estimated the cost of production of one work. It was reported to be \$150,000 for the production of a high-quality album in [Fisher 2004, note 27] quoting [Hull 1998-2004], but only \$125,000 in [Bourreau-Gensollen 2007] quoting [Vogel 2001]. Such albums are extremely likely to reach the threshold of one thousand units sales, even after the recent decrease of CD sales. For other – often self-produced – albums, we assume a lower average cost of \$20,000: [Bourreau-Gensollen 2007] quote a minimal cost of \$10,000. Most authors signal a gradual decrease in production costs, except for the most notorious artists. This second estimation figure leads to global estimates of production investment ranging from \$2,340 million to \$2,930 million. Note that our analysis is independent of the targeted channel (physical record or downloads, for instance through iTunes), as we

Typo in paper book

par philippe aigrain, crée le 21-02-2012 09:48 tags:typo

"On should" instead of "One Should"

réponse

Author talks and events

5 reasons to buy the paper book



Culture and the Economy in the Internet Age

— Philippe Aigrain

AMSTERDAM UNIVERSITY PRESS

Translations

