

<https://larcenciel.be/spip.php?article263>



# Copyleft et droit d'auteur

- MATIÈRE À PENSER - ENJEUX DU NUMÉRIQUE -

Date de mise en ligne : mardi 21 décembre 2010

---

Copyright © LARCENCIEL - site de Michel Simonis - Tous droits réservés

---

**On croit habituellement que la plupart des auteurs désirent avoir le contrôle total sur l'usage qui est fait de leur création. Qu'il s'agisse de logiciels informatiques, d'oeuvres d'art, de programmes éducatifs ou de productions scientifiques, les créateurs chercheraient à se réserver tous les droits sur la diffusion, la reproduction et les modifications.**

**Mais En réalité, nombre de créateurs veulent que leur oeuvre soit accessible à tous, qu'elle transite au maximum dans l'espace public et qu'elle y alimente les multiples pratiques collectives.**

## Sommaire

- [Copyleft](#)
- [Toute reproduction autorisée](#)
- [Droits d'auteurs néfastes à la créativité ?](#)

Partage :

## Copyleft

Le risque, si l'oeuvre n'est pas protégée par les droits d'auteur, est que quelqu'un s'en empare, telle quelle ou en modifiant la version originale, et dépose un copyright à son nom. Ceci implique non seulement que les droits moraux de l'oeuvre (et les redevances qui en découlent) sont dérobés mais également que la création est retirée de l'espace public.

Pour contrer ce danger tout en permettant le partage, le [copyleft](#) a été inventé. Il s'agit en réalité d'une version élargie du copyright. Une création copyleft est enregistrée sous copyright avec des conditions de distribution particulières. Ce type de licence est dite "contaminante" car elle garantit à tous la liberté d'utiliser, de diffuser, de reproduire ou de modifier la création à condition que ces mêmes droits soient d'application. [1] De cette manière, personne ne peut s'approprier la création et l'exploiter commercialement. Toutefois, le nom de l'auteur doit être mentionné et l'oeuvre source peut être l'objet de transactions. Copyleft est un jeu de mot avec copyright, qui en anglais comme en français utilise le mot "droit" dans le sens spatial et juridique. On peut donc traduire copyleft par "gauche d'auteur" mais aussi "copie laissée", c'est-à-dire, "droits de reproductions abandonnés" ou "copie autorisée".

## Toute reproduction autorisée

La notion de copyleft est née dans le domaine informatique. Les programmes originaux et leurs dérivés sous copyleft peuvent être utilisés, étudiés, redistribués et modifiés par tous les utilisateurs, le code source étant accessible.

## Droits d'auteurs néfastes à la créativité ?

Le copyleft, en reformulant les droits d'auteur, tant pour les programmes informatiques que pour les oeuvres d'art, entend rendre la création à l'espace public. Les promoteurs du copyleft insistent sur le fait que les droits d'auteur, nés pour soutenir le créateur et favoriser la circulation des idées, sont aujourd'hui en train d'anéantir l'inventivité. La commercialisation des créations vise souvent une maximisation des profits car ce sont les intermédiaires (éditeurs, producteurs, sociétés informatiques, ...) qui sont devenus les principaux bénéficiaires de ces droits. De ce fait, l'usage actuel des droits d'auteur vise moins à promouvoir des créations et leurs auteurs qu'à protéger les bénéfices liés à ces droits en restreignant au maximum la liberté et la participation du public.

Jean-Pierre Depétris dans "Ce que pourrait être un art libre" [2] démontre que le modèle marchand corsette l'art. Il prend pour exemple le livre. Alors que le sens commun considère l'aspect créatif du livre - un ensemble intelligible de signes graphiques-, ses définitions juridique et commerciale l'assimilent à son support. Le livre serait "des feuilles de papiers contenant des signes linguistiques, brochées ou reliées, en un certain nombre d'exemplaires", en d'autres termes, un produit manufacturé. Sur le marché, le livre ne serait plus que le produit d'un éditeur et d'un imprimeur, un livre inédit n'étant qu'un manuscrit. L'apogée du numérique menace cette situation. En effet, le numérique permet une multitude et une variation de supports qui brisent le lien traditionnel entre une oeuvre et son support, entre l'auteur et l'objet. Le manuscrit n'est plus l'oeuvre qui attend son édition mais l'impression qui devient une copie. Dès lors,

le livre, comme les autres créations numériques, peut se libérer de la valeur marchande. Le créateur devient la référence, et non plus l'oeuvre- objet, en apposant sa marque [3].

L'avènement du numérique marque un nouveau mode de création et de production. Si la séparation entre la création et son support peut menacer l'intégrité, l'authenticité, la pérennité et la signification des oeuvres (9), elle est également porteuse d'avantages. Cela permet de rendre les créations plus facilement et plus largement accessibles au public, de diminuer les coûts de (re)production, et surtout de faire vivre une oeuvre, de la faire évoluer en la mettant aux mains du public.

Le mouvement copyleft en général privilégie l'échange, la collaboration, la mise en commun et l'accessibilité à tous de son travail personnel. Le fondement est que les productions de l'esprit constituent un bien commun.

Le copyleft permet de penser les savoirs en termes de partage équitable, d'accès plus ouvert et libre, de travail collectif et solidaire. Ceci permet d'échapper au danger grandissant que tout échange ne soit qu'une transaction [4].

*Bénédicte Martin*

*Extraits d'un article paru dans le PÉRIODIQUE DU SECRÉTARIAT NATIONAL de ARC, 20, rue de l'Association 1000 BRUXELLES, Site web : <http://www.arc-culture.org>*

---

[1] Il existe une gamme de licences allant du copyright, tous droits réservés, au domaine public, aucun droit en vigueur. Les licences Creative Commons (CC) permettent de choisir quel type de droits et de partage le créateur désire pour son oeuvre.(

[2] <http://jdepetris.free.fr/load/arlib.html>

[3] "Vous avez dit "copyleft" ?". CAPIAU, Suzanne. L'art même # 22. Ministère de la Communauté française de Belgique. <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no022/pages/page5.htm>

[4] <http://copycult.constantvzw.org/p1.html>