

Le 31 janvier 2011

Destinataires : Membres du Comité législatif chargé d'examiner le projet de loi C-32

Expéditeur : Tavis MacCallum

En lisant des articles de journaux, j'ai appris que de nombreux artisans dans l'industrie du jeu électronique se sont déclarés en faveur du projet de loi C-32. D'ailleurs, l'annonce de ce projet de loi a eu lieu dans un studio de création de jeux. L'industrie des jeux vidéo étant très affectée par la piraterie de logiciels, il est compréhensible qu'un grand nombre de ses membres souhaitent des règles légales qui les aident à enrayer ce fléau. Vu que je travaille dans l'industrie des jeux vidéo au Canada, je suis moi aussi d'accord qu'il faut combattre la piraterie, mais à mon avis, les aspects du projet de loi qui interdisent le contournement des serrures numériques vont beaucoup trop loin et seraient très dommageables pour la culture globale entourant les jeux vidéo.

J'entrevois deux aspects importants de la culture associés aux jeux vidéo qui seraient touchés et rendus illégaux si une clause du projet de loi devait interdire le contournement des serrures numériques.

Premièrement, je m'inquiète pour la préservation des œuvres anciennes devenues orphelines. Des compagnies comme Nintendo continuent à fabriquer des anciens jeux de leur catalogue et à les mettre en vente. De nos jours, les amateurs de jeux qui n'étaient même pas encore nés dans les années 1980 peuvent acheter ces jeux sur Internet, et télécharger et profiter de jeux classiques de cette époque comme Super Mario Bros. Mais les entreprises ne s'appellent pas toutes Nintendo. Plusieurs fabricants ont depuis longtemps fait faillite, et souvent, leurs productions sont perdues dans les limbes. Grâce aux actions de concepteurs de logiciels qui fouillent dans le code des jeux que contient le cybermonde, des informaticiens enthousiastes ont bénévolement mis au point des émulateurs de console et de jeux destinés aux ordinateurs personnels afin que l'on puisse jouer à des jeux inconnus et tombés dans l'oubli. Mais cela deviendrait impossible sans enfreindre et contourner des dispositifs techniques et des serrures numériques, bien que ce soit de toute évidence une activité traditionnelle très importante. Ironiquement, même les entreprises qui distribuent des jeux anciens de leur catalogue doivent recourir à de tels moyens s'ils ont perdu le code de leurs propres jeux.

Deuxièmement, je considère essentiel que les amateurs enthousiastes puissent continuer à rédiger et utiliser leurs propres logiciels sur une console leur appartenant. Des adeptes de la programmation ont produit une grande quantité d'œuvres créatives étonnantes en utilisant sur une console les logiciels qu'ils ont conçus eux-mêmes, une activité qui deviendrait impossible sans contourner des serrures numériques et les autres dispositifs de protection. Mentionnons en particulier le programme Little Sound DJ (LSDJ)[1], qui a eu une influence inouïe. Ce logiciel est un poste de travail musical conçu pour la console Gameboy. Il permet de créer de la musique avec cette console, un usage qui n'avait jamais été prévu pour Gameboy, et il est devenu un outil majeur de création dans le genre de musique « Chiptunes ». Ce genre musical a gagné en popularité au point qu'on y consacre à présent des festivals au Japon et à New York[2]. L'influence du style « Chiptune » s'observe partout, comme en témoigne le succès international que remporte le groupe canadien Crystal Castles.

Selon moi, la possibilité de création d'un nouveau genre musical est une raison suffisante pour justifier l'abolition des clauses interdisant le contournement de serrures numériques, d'autant plus que le fait de rédiger et d'utiliser des logiciels sur une console est en soi une excellente activité très pour apprendre à programmer.

La culture dans ce domaine, c'est beaucoup plus que l'achat, la vente et l'utilisation des jeux électroniques. L'analyse des jeux, pas seulement les nouvelles parutions, mais aussi ceux plus anciens qui ne sont plus en vente, est également utile. Il faut aussi prendre en considération la mise au point de jeux par des concepteurs indépendants ainsi que la création de musiques et d'œuvres artistiques en rapport avec eux. L'implantation de serrures numériques peut favoriser la vente de jeux destinés au grand public, mais elle a pour effet d'écraser plusieurs autres aspects de la culture ludique. Par conséquent, je supplie votre comité d'abolir toute disposition dans ce projet de loi qui interdirait le contournement de serrures numériques.

Je vous remercie.

Tavis MacCallum

[1] <http://www.littlesounddj.com/lsd/>

[2] <http://www.blipfestival.org/>

<http://vimeo.com/665366>