

Bonjour.

Voici mes idées concernant l'avenir du contenu virtuel.

On sait pour sur que tout document est duplicable et c'Est bien ainsi.

Or, les artistes et créateurs de contenu ont besoin d'être payés pour pouvoir offrir du contenu régulier et toujours perfectionné.

Sur le plan logiciel, les créateurs de contenu devraient d'abord viser un public qui a de l'argent, mais également être au service de ceux qui n'en ont aucun soit: Étudiants, hobbyistes amateurs, autodidactes.

Dans la mesure où ces trois là ne font pas d'argent sur leurs travaux utilisant des logiciels payants, ils n'ont aucun dû.

S'il advenait qu'ils gagnent de l'argent avec ces produits, ils seraient invités à, à chaque entrée d'argent dépassant un minimum basé sur le seuil de pauvreté,

de donner un certain pourcentage des revenus jusqu'à concurrence du prix régulier de l'application utilisée dans le contexte créatif.

Concernant les commerces, industries, maisons de production dépassant 15 employés ou un revenu total de cent mille dollars,

payer un prix supérieur au prix de vente régulier ainsi qu'un prix de "support prolongé" obligatoire afin que les créateurs de logiciels aient de l'argent.

Concernant les clients "entre-deux", prix régulier. Et le "support prolongé" ne devient obligatoire que lorsque l'entreprise soit, dépasse 15 employés, soit, dépasse cent mille dollars annuels.

Une méga-industrie comme une chaîne de médias devrait être considérée comme un client privilégié et donc payer un prix très élevé. Il s'agit de l'axe de revenus le plus important pour les créateurs.

Maintenant, la loi. Un autodidacte, un étudiant ou un hobbyiste est libre d'utiliser tout les logiciels dont il a envie mais s'il est coincé à faire du profit sur ces logiciels,

doit payer l'exacte dû selon le gain, sans aucun frais. Un industriel qui utilise une version "gratuite" d'un logiciel pour faire du profit par contre devrait être sévèrement réprimandé,

une amende rapportant aux créateurs majoritairement, mais un prix raisonnable au système judiciaire. Parce qu'on ne veut pas créer un fastfood ou saturer les capacités du système judiciaire! O\_o

Concernant l'art, la musique, le multimédia, le contenu "non-interactif" ou contenu fixe... Il faut miser sur les valeurs que voici:

Un fan qui a de l'argent veut posséder: l'enveloppe plastique, la pochette, le disque, le matériel bonus et ainsi de suite, lorsqu'il achète un disque.

S'il aime vraiment un band, il va acheter des t-shirts, sac à dos, hoodie, posters, évidemment, billets de concert et autre contenu exclusif.

Les fans qui ont de l'argent, pour les artistes, c'Est une source de revenus assurée. Ceux qui n'en ont pas, ils n'ont pas à se priver du plaisir D'écouter de la musique mais

le contenu exclusif, par nature, ne leurs est pas accessible. Pas de "director's cut" sur les films qu'il télécharge...

Pas de t-shirt de groupe en extra quand il achète l'album de son band favori. Pas d'argent pour aller en concert.

Mais au moins, la personne peut s'offrir le plaisir de se laisser bercer aux rythmes de son groupe favori.

Concernant le contenu Moralement illégal, je veux un ménage très radical et irréversible.

Sauf dans le contexte des médias d'informations officiels ou indépendants, des morts ne devraient jamais être vus sur internet.

Des sites webs comme "webshock" (populaire chez les gens qui aiment les sensations fortes, disons)... Ne devraient jamais, en aucun cas, être disponibles sur internet.

Du contenu illégal, il y en a d'autre, on n'en veut pas. Ça n'a pas sa place ni dans le monde, ni dans le monde virtuel.

Autre contenu à filtrer est la fraude sur internet. En ce moment, un exemple parfait de manque de jugement sur le contenu frauduleux est Facebook.

Au prix de leurs placements-de-pubs, ils sont prêts à laisser des fraudeurs reconnus faire leurs publicité sans aucune retenue.

Le terme le plus approprié pour décrire cette situation serait "prostitution commerciale".

Une notion importante de l'internet est l'archivage définitif. De nombreux sites de qualité sont disparus par la faute du prix élevé des serveurs webs.

Ces sites devraient être ré-hébergés par un serveur public qui offre aux auteurs d'importer, s'ils le désirent, leurs bases de données et leurs scripts PHP sur ce serveur public pour un archivage de qualité.

À la base, internet est sensé être un outil d'information et de créativité. L'argent crée un blocage au niveau du public qui n'as pas les moyens des industriels.

Pour avoir un internet de qualité, les bases doivent être établies afin de conserver méticuleusement tout contenu jugé important, informatif, aidant.

S'il le faut, ressortir des archives des tutoriels windows 3.1 ou amiga, pour un archivage complet et approfondi du savoir humain.

-Matthieu Simard ([nightmaredream.com@gmail.com](mailto:nightmaredream.com@gmail.com))

Évidemment, concernant mon premier message, ceux parmi les amateurs, étudiants et hobbyistes qui voudraient "faire un don" en argent aux créateurs de contenu gratuit pour leurs catégorie de clientèle peuvent le faire, mais n'y sont pas forcés. Ce sont les industriels et commerçants, professionnels et autres générateurs de revenus qui sont obligés d'acheter et à un prix supérieur à celui payé par les "petites entreprises" qui sont également obligées de payer tout logiciel même opensource, dans ce nouveau contexte.