Insolite : Gestion des droits numÃ©riques Les fausses idÃ©es sur les DRM
Insolite
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 10/5/2010 15:00:00

Aujourdâ□□hui, il est de bon ton de dÃ©nigrer les DRM, ces fameux outils de gestion des droits numÃ©riques, responsables de tous les maux du multimÃ©dia sur le web. Il y a deux jours, la communautÃ© du logiciel libre a mÃªme organisÃ© une journÃ©e mondiale anti DRM, un Ã©vÃ©nement largement relayÃ© dans les mÃ©dias.

En face, lâ□□industrie de la musique, et plus encore les diffuseurs de vidÃ©os numÃ©riques, qui continuent Ã faire appel aux DRM, sont clairement en position dâ□□accusÃ©s.

Qui dÃ©tient la vÃ©ritÃ© ? Les DRM sont-ils dÃ©finitivement Ã jeter aux oubliettes ? Pour Ã©clairer le dÃ©bat, il convient dâ□□abord de terrasser un certain nombre dâ□□idÃ©es reÃ§ues !

IdÃ©e 1 : Les DRM ne sont rien dâ□□autre quâ□□un instrument qui permet aux majors de maintenir leur contrÃ´le sur les internautes, et de prÃ©server lâ□□ordre ancien.

FAUX : Lâ□□image dÃ©sastreuse des DRM vient du fait quâ□□ils sont avant tout considÃ©rÃ©s comme des verrous numÃ©riques, qui enchaÃ®nent les utilisateurs Ã des logiciels ou Ã des plates-formes particuliÃ¨res, en leur imposant des restrictions en termes de nombre de copies autorisÃ©es et dâ□□interopÃ©rabilitÃ©.



Or cette notion de blocage des usages doit Ãªtre vue comme une perversion, comme un dÃ©tournement dâ□□une technologie de son objectif initial. Car les DRM ne sont en effet quâ□□une technologie, qui a dâ□□abord Ã©tÃ© conÃ§ue pour gÃ©rer et rÃ©partir au mieux les droits dâ□□auteur attachÃ©s Ã une Å□uvre numÃ©rique et â□□ accessoirement â□□ pour protÃ©ger ces droits.

De la mÃªme maniÃ¨re, le peer to peer nâ□□est quâ□□une technologie, qui nâ□□est pas en soi critiquable, seul lâ□□usage qui en est fait peut lâ□□Ãªtre. Cet argument est out aussi valable pour les DRM.

IdÃ©e 2 : Les DRM sont inefficaces pour rÃ©munÃ©rer Ã©quitablement les acteurs de lâ□□industrie audiovisuelle.

ENCORE FAUX : La crÃ©ation audiovisuelle dans le monde entier repose sur la notion de droits dâ□□auteur, câ□□est un fait incontournable. Ces droits rÃ©munÃ¨rent non seulement les crÃ©ateurs, les compositeurs, mais Ã©galement les producteurs et tous les autres acteurs de la filiÃ¨re. La technologie DRM a largement prouvÃ© son efficacitÃ© pour gÃ©rer ces droits, dans des conditions plus simples, et surtout plus justes que toute autre mÃ©thode, comme par exemple la taxation des FAI, solution souvent invoquÃ©e. Car elle repose sur des outils de mesure trÃ¨s prÃ©cis, qui tiennent compte non seulement du nombre de contenus achetÃ©s, mais aussi de lâ□□usage qui en est fait.

Acteur majeur du marchÃ© de la diffusion de contenus numÃ©riques (streaming, podcasting, caching, mais aussi P2P), interlocuteur des mÃ©dias comme des majors, exploitant la plus grande plate-forme de DRM en Europe, ipercast peut le confirmer en connaissance de cause.

Encore faut-il recentrer les DRM sur leur mission dâ□□origine : la rÃ©partition la plus Ã©quitable possible des droits dâ□□auteur.

IdÃ©e 3 : Des DRM ouverts, câ□□est impossible.

ENCORE PLUS FAUX : Les anti-DRM mettent en avant que les droits sont octroyÃ©s Ã des ordinateurs, et non Ã des personnes comme dans le cas de lâ□□achat physique dâ□□un CD ou dâ□□un DVD dans le commerce, ce qui a pour consÃ©quence de limiter les usages des utilisateurs.

Mais fixer des droits restreignant les usages ne va pas nÃ©cessairement de soi. Certains acteurs majeurs comme Microsoft avec la nouvelle version de sa plate-forme Playready vont dÃ©jÃ clairement dans cette direction, avec des droits ouverts Ã plusieurs membres dâ□□une mÃªme famille. Une solution surement encore imparfaite, mais qui a le mÃ©rite dâ□□aller dans le bon sens.

Par ailleurs, fort de son expertise dans ce domaine, ipercast travaille actuellement sur des solutions DRM visant Ã replacer lâ□□utilisateur â□□ et non son ordinateur â□□ au cÅ□ur du processus de gestion des droits, de maniÃ¨re Ã lui assurer une plus grande libertÃ© dans les usages.

IdÃ©e 4 : Le futur modÃ¨le Ã©conomique de lâ□□industrie multimÃ©dia numÃ©rique nâ□□a rien Ã faire des DRM.

TOUJOURS FAUX : Il est tout Ã fait possible de paramÃ©trer la technologie DRM pour autoriser une lecture illimitÃ©e des contenus. A titre dâ□□exemple, ipercast a dÃ©jÃ opÃ©rÃ© pour une grande chaine de tÃ©lÃ©vision franÃ§aise, un service de VoD comprenant des DRM qui dÃ©livraient systÃ©matiquement des autorisations dâ□□accÃ¨s Ã un film, indÃ©pendamment de lâ□□ordinateur sur lequel on le visionnait, sur le modÃ¨le de se qui se pratique aujourdâ□□hui sur les plateformes en ligne de Catch-up TV. Câ□□est une simple question de paramÃ©trage.

Repenser les modÃ¨les Ã©conomiques de lâ□□industrie audiovisuelle sur internet, replacer lâ□□individu au centre du dÃ©bat sur la gestion des droits, parvenir Ã une meilleure rÃ©partition de ces droits grÃ¢ce aux DRM, afin que chacun puisse profiter Ã©quitablement des fruits de son travailâ□¦

Tels sont les enjeux actuels qui permettront dâ□□accÃ©lÃ©rer le dÃ©veloppement de lâ□□industrie du multimÃ©dia numÃ©rique, au plus grand bÃ©nÃ©fice de tous ses acteurs, quâ□□ils soient consommateurs, crÃ©ateurs, interprÃ¨tes, producteurs ou diffuseurs.