

# Trop de Flash sur l'autoroute du Net

Ce *bougre* de Tristant Nitot le sait bien, il ne faut pas provoquer notre groupe de traducteurs Framalang sous peine de les voir se plier en quatre pour rester fidèle à leur réputation.



Ainsi mardi dernier, on pouvait lire sur son blog, dans un énième (et toujours pertinent) billet En vrac, le lien et le commentaire suivant : « *Quand vous voyez Flash (un éclair) mettez vous à couvert. Mon petit doigt me dit que c'est un bon candidat pour la traduction par les infatigables bénévoles de Framalang !* »

Et la machine se mit en branle, pour un résultat que nous vous proposons ci-dessous.

Mais au fait, de quoi s'agit-il sur le fond ? Du fameux format Flash d'Adobe dont l'association « propriétaire + incontournable » n'est pas sans poser problème. L'auteur fait état de la situation et se demande comment en sortir en évoquant des solutions endogènes (pousser Adobe à « libérer » son format) et exogènes (s'en détourner et mettre au point nos propres alternatives).

Pour vous en donner une idée, voici la dernière phrase de l'article : « *Tant qu'Adobe n'aura pas rendu le Flash plus accessible, ses utilisateurs n'auront pas d'autre choix que de se jeter dans la gueule du loup en espérant qu'il n'aura pas faim.* »

Ce n'est qu'un volet de la problématique mais notons cependant que, pour ce qui concerne la vidéo en streaming Flash<sup>[1]</sup>, les choses devraient évoluer positivement sous les coups de boutoir du HTML 5 (et sa balise vidéo), de Firefox 3.5<sup>[2]</sup> et du format Ogg Theora poussé par des poids-lourds comme Wikipédia et Dailymotion.

# Si vous voyez du Flash, planquez-vous !

## When you see Flash, Duck and Cover

*29 mai 2009 - A High School Student's Views on Software Freedom  
(Traduction Framalang : Goofy, Daria et Don Rico)*

La meilleure chose à faire si l'on veut continuer à enfermer Internet dans des restrictions barbelées d'interdictions, c'est d'utiliser Adobe Flash tel qu'il existe aujourd'hui. Internet a été conçu pour qu'un réseau ouvert et sans limites puisse partager des informations. Pourtant, on l'utilise de nos jours dans un but diamétralement opposé : pour interrompre cet immense flot d'informations. Beaucoup de gens ne considèrent pas le Flash comme un problème, et ne perçoivent pas Adobe comme un dictateur nuisible. En réalité, le Flash est le pire goulot d'étranglement qui menace l'efficacité d'Internet, tout comme l'immense diversité des langues parlées dans le monde entier est le pire goulot d'étranglement du réseau social planétaire. Un changement de stratégie commerciale d'Adobe en ce qui concerne le Flash est la seule façon de transformer ce bridage inutile du potentiel de la communauté connectée à Internet, pour en faire une véritable technologie innovante et favorable aux synergies.

Certains n'ont peut-être pas remarqué à quelles restrictions nous sommes confrontés au quotidien. L'une d'elles est due à des logiciels comme le Flash. Dans le seul secteur de la vidéo, le Flash est la méthode numéro un qu'on utilise pour contrôler l'accès à la « propriété intellectuelle ». Et pourtant, le Flash ne se contente pas de limiter les contenus vidéo. À la différence du HTML et du Javascript, qui sont enregistrés sous un format lisible par un être humain, les fichiers en Flash sont dans un format que seuls les ordinateurs savent lire, si bien que personne ne peut savoir exactement ce que fabriquent ces fichiers dans nos ordinateurs. Pour cette raison, tout le monde peut limiter l'accès au contenu des fichiers eux-mêmes, ou encore injecter des virus et autres codes malveillants grâce à l'utilisation du Flash Player.

Ce qui est contraignant au plus haut point, toutefois, c'est que les consommateurs sont obligés d'utiliser le logiciel distribué par Adobe s'ils veulent profiter pleinement des fichiers en Flash. C'est un problème crucial, parce qu'avec un taux de pénétration du marché de 99%, Adobe peut faire tout ce qui lui plaît.

Adobe Flash est installé sur plus d'ordinateurs que Windows de Microsoft, ce qui lui confère naturellement un énorme pouvoir. Notre dépendance à Flash Player est telle qu'Adobe pourrait d'un jour à l'autre décider de désactiver toutes les installations de Flash Player tant que l'utilisateur n'aura pas versé une rançon de 40\$. Si jamais Adobe venait à manquer d'argent, ce serait un moyen pratique et sans souci de gagner gros, en considérant que la plupart des gens finiraient par payer la note pour avoir accès aux jeux, aux vidéos, et une myriade d'autres services en ligne que nous considérons souvent comme allant de soi. Et ce n'est pourtant que la partie émergée de l'iceberg. Adobe pourrait bloquer les logiciels concurrents, espionner les usagers, ou encore se servir d'un « back door » (un accès secret) pour permettre à ses employés de prendre le contrôle à distance de n'importe quel ordinateur. Avec le gigantesque parc installé dont il dispose, Adobe pourrait techniquement faire ce que bon lui semble de votre ordinateur.

Des bénévoles dévoués ont commencé à développer des solutions alternatives en passant par la rétro-ingénierie, avec des projets comme « Gnash » et « swfdec », mais il est encore impossible de les mener à leur terme en raison du refus de coopération d'Adobe. Adobe a lancé le projet « Open Screen » pour se donner l'air de promouvoir le choix des plateformes et apaiser les craintes à l'égard du contrôle obsessionnel de sa part, alors qu'en réalité il s'agit simplement de récupérer le savoir-faire déjà acquis par des techniques de rétro-ingénierie existantes. Seul bénéficiaire du projet Open Screen : Adobe s'est engagé à ne poursuivre pénalement aucun projet alternatif au Flash, bien que cet engagement, en réalité, ne fasse qu'affirmer le contrôle démesuré qu'exerce Adobe sur la plateforme. Récemment, Adobe a envoyé une mise en demeure à SourceForge, une entreprise qui héberge des projets développés de façon collaborative, à propos d'un projet appelé « rtmpdump ». Ce dernier procurait aux utilisateurs lambda les fonctionnalités du Flash qui n'étaient auparavant disponibles qu'avec le lecteur Flash d'Adobe. En dépit des déclarations d'Adobe sur la transparence et la neutralité, SourceForge a été contraint de retirer le projet rtmpdump de son site, confirmant une fois de plus l'énorme pouvoir dont dispose Adobe.

Un autre problème que pose le format Flash est sa dépendance à des logiciels brevetés par de multiples sociétés. Ces brevets rendent vaines les promesses d'Adobe, puisque d'autres sociétés ont elles aussi le pouvoir de mener des poursuites si leurs droits sont violés. La loi sur les brevets a été créée pour

encourager l'innovation, mais quand les ordinateurs sont entrés en scène, les entreprises y ont vu une occasion de tirer bénéfice du vide juridique qui permettait aux logiciels d'être placés sous licence. Finalement, essayer de breveter autant de concepts élémentaires que possible est alors devenu une stratégie commerciale, et toute entreprise qui ne suivait pas cette stratégie s'exposait à des poursuites judiciaires. Les brevets logiciels ont porté sur tout, depuis les tests en ligne jusqu'aux fenêtres pop-up en passant par les hyperliens et les barres de progression. Comme vous l'imaginez facilement, pratiquement tous les logiciels informatiques sont couverts par de multiples brevets détenus par diverses sociétés. Les plus grandes entreprises mettent en commun leurs brevets et s'entendent pour ne pas se faire de procès mutuellement, en échange d'un accès aux brevets des autres entreprises. C'est ainsi qu'Adobe ne peut être poursuivi pour l'utilisation de certains composants du Flash, alors que tous les autres risquent des poursuites s'ils utilisent ces mêmes composants.

Dans la mesure où les consommateurs sont dans l'impossibilité d'utiliser un quelconque lecteur de Flash autre que celui d'Adobe, on pourrait s'attendre à ce que le lecteur officiel soit d'excellente qualité, non ? Des études ont prouvé tout le contraire. Non seulement le Flash comporte un nombre élevé de failles de sécurité, mais il ralentit aussi les ordinateurs de façon significative, particulièrement ceux qui utilisent d'autres systèmes d'exploitation que Windows. Le Flash consomme en moyenne 50 à 80 % des ressources système sous Mac OSX. La principale cause de plantage du navigateur Mozilla Firefox, selon les rapports de envoyés par les utilisateurs, est le plugin Flash. Cependant, l'efficacité peut être mesurée autrement que par la performance. Les utilisateurs de Flash soucieux de réduire leur bilan carbone risquent d'être mécontents d'apprendre à quel point le Flash plombe leur consommation énergétique. Le Flash, et particulièrement dans les bannières publicitaires, provoque une surconsommation d'énergie pour l'ordinateur. Rien qu'en désactivant le Flash on économise autant d'énergie qu'en éteignant une ampoule électrique.

La solution la plus rationnelle de ce problème serait qu'Adobe permette de lire, modifier et distribuer le code, de sorte que les programmeurs puissent comprendre comment développer en Flash. Cette stratégie aurait de multiples avantages, non seulement pour les consommateurs et l'entreprise Adobe, mais aussi pour la société tout entière. Dans un même mouvement, les consommateurs auraient le plaisir de bénéficier d'une meilleure navigation, et Adobe ferait autant

de profits que possible. Chacun de ces intérêts particuliers y trouverait son compte.

Si Adobe autorisait la modification et la distribution sans restriction de sa plateforme, les consommateurs en tireraient un grand bénéfice. Ils n'auraient plus à se soucier de ce qui pourrait se passer si Adobe essayait d'abuser de son pouvoir de contrôle sur eux, parce que tout le monde serait capable de modifier le Flash pour désactiver les fonctions indésirables. Si les choses se passaient ainsi, Adobe y perdrait à coup sûr sa réputation détestable. Si cela devait arriver aujourd'hui, cependant, il est possible que personne ne le découvrirait. On a pu le constater dans des projets comme celui du noyau Linux : ceux qui peuvent modifier un logiciel le feront pour leur intérêt personnel. Les entreprises feront naturellement avancer les choses pour contribuer au développement collaboratif du logiciel seulement lorsque ce sera utile à leurs propres produits. Une multitude de sociétés dépendent du Flash, et sont donc à même d'aider au développement du lecteur de Flash pour le plus grand bien de tous. La vitesse est importante pour tout le monde, en particulier pour les entreprises prospères qui veulent que leurs employés soient les plus productifs possible. Comme on l'a vu avec le noyau Linux, les problèmes de stabilité et de sécurité sont réglés à une vitesse incroyable dans le monde du logiciel développé de façon collaborative.

C'est Adobe qui serait le plus grand bénéficiaire s'il ouvrait le code du Flash. La stratégie commerciale d'Adobe en ce qui concerne le Flash consiste à développer une énorme quantité de technologies gravitant autour du Flash, puis de vendre à prix d'or un logiciel de création vidéo en Flash. La plupart de ces technologies ont un code ouvert pour inciter à l'usage et séduire ceux qui aiment le logiciel modifiable et distribuable. Malheureusement pour Adobe, elles n'ont pas réussi à gagner une part du marché cible parce que le produit dont elles dépendent, le Flash, ne permet ni modification ni redistribution. L'autre source de revenus d'Adobe découlant du Flash consiste à vendre des licences du lecteur de Flash pour les plateformes embarquées, comme dans les téléphone mobiles. Alors qu'il est logique d'espérer une manne financière venant des grandes entreprises lorsqu'on les autorise à utiliser le lecteur Flash, des problèmes surviennent quand ces entreprises choisissent de ne pas payer la licence. Le cas du iPhone en donne une remarquable illustration. Le manque de coopération des entreprises finit par faire perdre le contrôle du marché à Adobe, parce qu'il limite l'accès des utilisateurs potentiels au logiciel. En exploitant son énorme cœur de cible (tous

les utilisateurs connectés à Internet) le Flash a le potentiel d'un authentique standard. Dans ce cas, Adobe détiendrait la clé de la création de contenus pour ce standard avec son produit phare : « Adobe Creative Suite 4 ». La seule façon pour une entreprise d'augmenter ses parts de marché, c'est d'autoriser l'accès public et la modification d'un logiciel aux autres sociétés, afin qu'elles l'aident à le développer. Par exemple, le Flash pourrait être amélioré par des sociétés qui conçoivent des moteurs de recherche, le contenu pourrait être plus facilement indexé, au profit de toutes les sociétés impliquées qui pourraient aller vers d'autres standardisations encore.

Il existe d'autres solutions possibles à ce problème, mais elles ne sont guère élégantes ni efficaces. Il est possible par exemple que certains activistes dévoués à la cause lancent un nouveau projet de logiciel qui remplacerait le Flash. Il aurait des fonctionnalités comparables, mais serait incompatible avec les scripts Flash déjà existants. Bien qu'apprécié de beaucoup, ce type de projet n'avancerait que très lentement, par rapport à ce que nous pouvons espérer des technologies modernes en ligne. Cela constituerait aussi un nouveau casse-tête pour le consommateur, en l'obligeant à installer un énième plugin pour son navigateur. Finalement, cette solution détournerait du temps de développement de projets alternatifs tels que Gnash et swfdec, qui deviennent de plus en plus nécessaires, et rendrait impossible le parcours dans la jungle des scripts en Flash déjà existants.

Une autre solution, encore moins crédible, serait que les consommateurs cessent tous ensemble d'utiliser le Flash. Les problèmes liés à cette solution sont cependant évidents. Avant tout il est quasi impossible de provoquer une prise de conscience en faveur d'une cause, en particulier quand celle-ci est difficile à comprendre. De plus, le Flash est devenu tellement inhérent aux habitudes de navigation de tant d'usagers du Web qu'ils ne pourront tout simplement pas « l'abandonner ». tellement de choses dépendent de lui, comme les sites de partage vidéo, de matériel pédagogique, de jeux et tant d'autres domaines encore, que seuls les utilisateurs les plus fanatiques seraient capables de résister à la pression. Cette solution serait bien plus efficace comme technique de protestation pour convaincre Adobe d'autoriser les modifications que comme une solution par elle-même.

Comme vous le voyez, le Flash n'était au départ qu'une sorte d'insecte légèrement pénible, mais avec le temps il est devenu le monstre que l'on connaît

aujourd'hui. Adobe exerce un pouvoir de contrôle excessif sur le logiciel. À cause de ce contrôle, les contenus disponibles sur Internet ne sont pas réellement accessibles à tous, et les utilisateurs n'ont d'autre choix que de se soumettre à Adobe. Cette situation entraîne aussi un grand nombre de problèmes qu'Adobe ne cherche pas à résoudre, tant que les résoudre ne lui permet pas d'accroître ses parts de marché. En autorisant les modifications et la redistribution du Flash, Adobe, tout comme les consommateurs, serait bénéficiaires de la synergie qui se mettrait en place. Personne ne peut construire un gratte-ciel tout seul. Tant qu'Adobe n'aura pas rendu le Flash plus accessible, ses utilisateurs n'auront pas d'autre choix que de se jeter dans la gueule du loup en espérant qu'il n'aura pas faim.

## Notes

[1] Crédit photo : Garryknight (Creative Commons By-Sa)

[2] Concernant Firefox 3.5 et la balise vidéo permettant de lire nativement le format Ogg, on pourra parcourir les billets suivants : [Building the world we want, not the one we have](#), [Quand Mozilla participe à la libération de la vidéo](#) et [Démonstration Firefox 3.5 : le Rich Media collaboratif](#).