

# Mobilisons-nous ! Pas de DRM dans le HTML5 et les standards W3C

La question de savoir si oui ou non il y a aura des DRM dans le HTML5 est absolument fondamentale pour le Web de demain. Ce n'est pas une question technique, c'est une question de partage (ou pas).

C'est pourquoi nous vous avons proposé [la cinglante réponse de Cory Doctorow à Tim Berners-Lee](#). C'est pourquoi aussi nous avons traduit cet article très clair de l'Electronic Frontier Foundation qui en appelle à se mobiliser, par exemple en signant la pétition lancée par la Free Software Foundation.



**Défense du web ouvert : pas de DRM dans**

# Les standards W3C

## [Defend the Open Web: Keep DRM Out of W3C Standards](#)

*Peter Eckersley et Seth Schoen – 20 mars 2013 – EFF.org*

*(Traduction : tcit, ZeHiro, audionuma, goofy, audionuma, Asta)*

Un nouveau front est ouvert dans la bataille contre les [DRM](#). Ces technologies, qui sont censées permettre le respect du copyright, n'ont jamais permis de rémunérer les créateurs. Par contre, que ce soit volontairement ou par accident, leur véritable effet est d'interférer avec l'innovation, l'usage légitime, la concurrence, l'interopérabilité et [notre droit légitime à posséder nos biens](#).

C'est pourquoi nous avons été consternés d'apprendre qu'une proposition est actuellement à l'étude au sein du groupe de travail HTML5 du [World Wide Web Consortium](#) (W3C) pour intégrer les DRM dans la prochaine génération de standards fondamentaux du Web. Cette proposition est dénommée [Encrypted Media Extensions](#) (Extensions pour les médias chiffrés, EME). Son adoption représenterait une évolution catastrophique et doit être stoppée.

Durant les deux dernières décennies, il y a eu un combat continu entre deux visions de la manière dont les technologies d'Internet doivent fonctionner. L'une des philosophies est que le Web doit être un écosystème universel basé sur des standards ouverts et que quiconque peut implémenter sur un pied d'égalité, n'importe où, n'importe quand, sans permissions ni négociations. C'est cette tradition technologique qui a produit HTML et HTTP pour commencer, et des innovations qui ont marqué leur époque comme les wikis, les moteurs de recherche, les blogs, les messageries sur le Web, les applications écrites en JavaScript, les cartes en ligne réutilisables, et une centaine de millions de sites Web que ce paragraphe serait trop court pour énumérer.

L'autre vision est incarnée par les entreprises qui ont essayé de s'approprier le contrôle du Web avec leurs propres extensions propriétaires. Cela s'est manifesté avec des technologies comme Flash d'Adobe, Silverlight de Microsoft, et des pressions venant d'Apple, des fabricants de téléphonie, et d'autres, en faveur de [plateformes hautement restrictives](#). Ces technologies sont conçues pour n'être disponibles qu'auprès d'une seule source ou nécessiter une autorisation pour toute nouvelle implémentation. À chaque fois que ces techniques sont devenues populaires, elles ont infligé des dommages aux écosystèmes ouverts qui les entourent. Les sites Web qui utilisent Flash ou Silverlight ne peuvent en général pas être référencés correctement, ne peuvent pas être indexés, ne peuvent être traduits automatiquement, ne peuvent être consultés par les personnes en situation de handicap, ne fonctionnent pas sur tous les terminaux de consultation, et posent des problèmes de sécurité et de protection de la vie privée à leurs utilisateurs. Les plateformes et les équipements qui restreignent la liberté de l'utilisateur freinent inévitablement des innovations importantes et entravent les compétitions sur le marché.

La proposition EME est entachée par plusieurs de ces problèmes car elle abandonne explicitement la responsabilité de la question de l'interopérabilité et permet aux sites Web de requérir des logiciels propriétaires de tierces-parties, voire du matériel ou un système d'exploitation spécifiques (tout cela mentionné sous le nom générique de « content decryption modules » (« *modules de déchiffrement du contenu* », CDM), dont aucun n'est spécifié par EME). Les auteurs d'EME soutiennent que les CDM, ce qu'ils font et d'où ils viennent, est totalement hors du champ d'EME, et qu'EME ne peut être considéré comme un DRM puisque tous les CDM ne sont pas des DRM. Néanmoins, si l'application client ne peut prouver qu'elle exécute le module propriétaire spécifique que le site réclame, et n'a donc pas de CDM qualifié, elle ne peut afficher le contenu du site. De manière perverse, c'est

exactement à l'opposé des raisons qui font que le W3C existe. Le W3C est là pour créer des standards lisibles, qui soient implémentables par le public et qui garantissent l'interopérabilité, et non pas pour favoriser une explosion de nouveaux logiciels mutuellement incompatibles et de sites et services qui ne sont accessibles qu'à certains équipements ou applications. Mais la proposition EME va justement apporter cette dynamique anti-fonctionnelle dans HTML5, risquant même un retour au [« bon vieux temps d'avant le Web »](#) où l'interopérabilité était volontairement restreinte.

Étant donné l'extrême méfiance de la communauté des standards ouverts à l'encontre des DRM et de leurs conséquences sur l'interopérabilité, la proposition de Google, Microsoft et Netflix affirme que [« aucun DRM n'est ajouté à la spécification HTML5 »](#) par EME. C'est un peu comme dire « nous ne sommes pas des vampires, mais nous allons les inviter chez vous ».

Les promoteurs d'EME semblent affirmer que ce n'est pas un modèle de DRM. Mais l'auteur de la spécification Mark Watson a [admis](#) que « effectivement, nous nous intéressons aux cas d'utilisation que la plupart des gens appellent DRM » et que les implémentations nécessiteront par nature des aspects secrets qui sont hors du champ de la spécification. Il est difficile de soutenir que EME n'a rien à voir avec les DRM.

Les propositions sur les DRM au W3C sont là pour une raison simple : il s'agit d'une tentative d'apaiser Hollywood, qui est irrité par Internet [au moins depuis que le Web existe](#), et a toujours réclamé qu'une infrastructure technique avancée permette de contrôler ce qui se passe sur l'ordinateur du public. Le sentiment est que Hollywood ne permettra jamais la distribution des films sur le Web s'il n'est pas possible de les accompagner de DRM. Mais la crainte que Hollywood puisse récupérer ses billes et quitter le Web est illusoire. Chaque film que Hollywood distribue est [déjà disponible pour ceux qui veulent réellement pirater une copie](#). Une énorme quantité de

musique est vendue par iTunes, Amazon, Magnatunes et des dizaines d'autres sites sans qu'il n'y ait besoin de DRM. Les services de streaming comme Netflix et Spotify ont réussi parce qu'ils proposent une expérience plus pratique que le piratage, pas parce que les DRM favorisent leur modèle économique. La seule explication raisonnable pour que Hollywood réclame des DRM est que les producteurs de films veulent contrôler comment les technologies grand public sont conçues. Les producteurs de films ont utilisé les DRM pour faire respecter des restrictions arbitraires sur leurs produits, comme [l'interdiction de l'avance rapide](#) ou des [restrictions géographiques](#), et ont créé un système complexe et onéreux de « mise en conformité » pour les entreprises technologiques qui donnent à un petit groupe de producteurs de contenu et aux grandes sociétés du secteur des technologies [un droit de veto sur l'innovation](#).

Trop souvent, les entreprises technologiques se sont lancées dans une course l'une contre l'autre pour bâtir un fouillis logiciel qui corresponde aux caprices de Hollywood, abandonnant leurs utilisateurs dans cette course. Mais les standards ouverts du Web sont un antidote à cette dynamique, et ce serait une terrible erreur pour la communauté du Web de laisser la porte ouverte à la gangrène anti-technologique de Hollywood dans les standards W3C. Cela minerait l'objectif principal de HTML5 : créer un éco-système ouvert alternatif à toutes les fonctionnalités qui manquaient dans les standards Web précédents, sans les problèmes de limitations des équipements, d'incompatibilité entre plateformes et l'absence de transparence qui fut créée par des plateformes comme Flash. HTML5 était censé être mieux que Flash, et **en exclure les DRM est exactement ce qui le rendrait meilleur.**