Les DRM

# Qu’est-ce que c’est ?

DRM = acronyme anglais de *Digital Rights Managment*, ou « GDN », *Gestion des Droits Numériques* en français.

Afin de gérer les droits numériques, on protège le contenu grâce à des protections qui sont implantées dans de supports type DVD et CD ou directement sur des fichiers numériques, afin de contrôler leur utilisation (et dans la plupart des cas, leur diffusion). Le fichier est crypté grâce à l’insertion d’informations codées.

« Technologie sécurisée qui permet au détenteur des droits d'auteur d'un objet soumis à la propriété intellectuelle (comme un fichier audio, vidéo ou texte) de spécifier ce qu'un utilisateur est en droit d'en faire. En général, elle est utilisée pour proposer des téléchargements sans craindre que l'utilisateur ne distribue librement le fichier sur le web. » - Futura-sciences

Ils existent, comme on peut s’en douter, pour protéger un contenu numérique du piratage, mais pas seulement. Il existe également quelques raisons commerciales (mais il ne faut pas tomber dans la paranoïa non plus).

# Comment ça marche ?

Le contenu est stocké et transféré sous forme encryptée afin de ne pouvoir être accessible qu’aux utilisateurs possédant la clé pour le décrypter.

# À quoi ça sert ?

## Quels sont les types de DRM ?

Différentes techniques pour gérer les droits numériques /DRM:

* + Limitation de la diffusion d’une œuvre (impossible de le transférer vers d’autres appareils)
  + Limitation dans l’utilisation du contenu (il ne s’utilise/se consulte qu’en passant par un service ou une plateforme en particulier).
  + Limitation de zonage
    - Limitation de l’utilisation du contenu que dans une certaine zone géographique.
    - Ex : les zones sur les DVD ou même sur certains JV (support physique).

→ Le but est d’empêcher l’import (même si le dvd ou jeu a été acquis légalement) de contenu acheté hors de la zone prédéfinie (parce que c’est moins cher que dans son pays d’origine par ex.).

→ code région dvd

* + La protection anti-copie
  + Etc.

## Quels supports ?

* + Livres.
    - Restreindre la diffusion de livres numériques
    - Support déterminé , passe via une plateforme déterminée (Kindle chez Amazon/Apple books/Microsoft Store…)
    - Limitation du # de transferts du fichier.
    - En bref, on peut pas en faire « ce qu’on veut », comme un livre physique…
    - **Il existe aussi Le tatouage numérique/Watermarking/Marquage** (marquage visible ou invisible, plus discret, contenu transférable, mais si jamais le contenu tatoué se retrouve sur le net, l’acheteur d’origine pourra être identifié et poursuivi.)
  + Films /Séries
    - Supports physiques
    - Plateformes de streaming :
  + Musique
  + Jeux vidéos

## Pourquoi c’est bien, pourquoi on dit que c’est mal aussi.

## Le bien

Dans la plupart des cas, on peut se dire que cela protège les personnes détenant les droits d’auteurs et leur contenu. Avec les DRM, ils devraient *en théorie* être à l’abris

## Le mal :

**La question de la propriété :** On a acheté du contenu, en devrait le posséder, mais en fait il ne nous appartient pas vraiment, on possède en réalité un ***accès*** à ce contenu. Si un jour la plateforme dont le contenu est dépendant ferme ou que l’utilisateur décède, adieu le livre/le jeu/le software! >< contenu sans drm.

**Pour donner un exemple pratique :** la fermeture de la section « livres » du Microsoft Store fin juillet 2019. En fermant ce serveur, Microsoft a aussi fermé les serveurs DRM protégeant les livres, ce qui le rend illisibles. Heureusement, les clients ont étés remboursés, mais cela démontre tout de même que les DRM posent problème dans ce genre de cas. (Imaginez ce qui arriverait si iTunes disparaissait…)

De plus, on ne peut parfois pas en profiter sur plusieurs appareils différents qui nous appartiennent (ce qui est légal en soi). → Quelqu’un qui a acquis illégalement du contenu possède plus de libertés que celui qui l’a fait légalement !

# Le combat contre les DRM

Solutions alternatives :

* Les **plateformes** proposant du contenu payant, mais **sans DRM.** → Compte sur le franc jeu.
  + Gog pour les jeux.
  + Numilog, 7Switch, Framabook ou encore Feedbooks. (Doute pour les deux premiers, ils parlent tout de même des DRM Adobe)

Par contre, les alternatives ne sont pas encore aussi nombreuses que les plateformes traditionnelles et les éditeurs ne semblent pas encore fatigués des DRM.

# Conclusion

J’avais envie de partager cela avec vous parce que je trouve que c’est un sujet interpellant. Il ne faut pas y voir une incitation au piratage (absolument pas) mais plutôt une incitation à la réflexion : si on a le choix entre payer pour réellement posséder notre achat et payer pour être lié à une plateforme déterminée… Pourquoi pas choisir la liberté ?!

# Débat : pour ou contre ?

Expérience avec les DRM ?

# Sources :

<https://bitmovin.com/what-is-drm/>

<https://www.youtube.com/watch?v=tTtDF4WZDPw>

<https://computer.howstuffworks.com/drm1.htm>

<https://lesoufflenumerique.com/2011/08/25/les-drm-pour-les-nuls/>

<https://help.vivlio.com/hc/fr/articles/360003659079-Qu-est-ce-qu-un-ebook-prot%C3%A9g%C3%A9-Qu-est-ce-qu-une-DRM->

<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-drm-1838/>

<https://geeko.lesoir.be/2019/07/03/pourquoi-il-faut-eviter-dacheter-des-ebooks-proteges-par-des-drm/>

<https://geeko.lesoir.be/2019/07/03/les-ebooks-achetes-sur-le-windows-store-seront-bientot-illisibles/>

<https://support.microsoft.com/en-us/account-billing/books-in-microsoft-store-faq-ff0b7b84-7052-4088-9262-d7e4ee22419c>

<https://www.brightcove.com/en/blog/2018/07/dealing-drm-understanding-drm-and-how-produce-protected-content#:~:text=In%20a%20nutshell%2C%20DRM%20ensures,schemes%20for%20greater%20device%20compatibility>.