

La DDEX donnera-t-elle un coup de fouet à la musique en ligne ?

L'ambition de la DDEX (Digital Data Exchange) est de proposer un cadre fiable de normes de communication pour soutenir et mieux encadrer la distribution en ligne de contenus numériques, en orientant les efforts sur la musique et les actifs liés à la musique. Autre priorité, améliorer l'efficacité du partage de l'information et du traitement des transactions entre les acteurs de la musique en ligne par l'utilisation de normes. Objectif : permettre à ce marché de véritablement décoller au moment même où il commence à montrer des signes d'essoufflement.

L'adhésion est ouverte à toute entité commerciale présent dans la musique numérique. Les entreprises peuvent adhérer en [ligne](#).

« La DDEX est la preuve vivante de la nécessité de s'unir pour que dans l'avenir l'on puisse proposer des services de musique numérique efficaces. Il nous faut aussi nous associer technologiquement, car le bien-être de l'industrie doit se faire en commun. Ce n'est pas toujours facile pour les sociétés d'auteurs, mais en France nous l'avons fait avec force. C'était la meilleure stratégie pour l'industrie du disque. La DDEX s'est développée rapidement. Il s'agit d'un projet très important pour l'industrie de la musique, si nous réussissons la DDEX sera une plate-forme très forte et efficace » explique en guise d'introduction Bernard Miyet président du Directoire de la Sacem, le principal organisme chargé des droits d'auteurs en France.

Le porte-parole de Sony BMG considère pour sa part : *« Notre industrie doit faire face à plusieurs défis, politiques, culturels, sociologiques... Il n'y a pas d'entité unique capable de gérer tous ces aspects. L'ambition des normes DDEX est de créer des standards ouverts dans le nouveau monde du partage numérique. Nous ne réinventons pas la brouette ou la roue, plutôt que d'avoir des échanges de messages propriétaires, il s'agit d'avoir un protocole commun des échanges de données numériques. 15 personnes composent la direction dont 5 représentants de grands groupes. Nous avons 43 membres avec un nouvel arrivant par mois. Au fur et à mesure que le temps passe, de nouveaux marchés s'intéressent à notre activité et de nouveaux adhérents nous rejoignent. Citons par exemple la Corée, qui a réussi à tirer plus de bénéfice via le numérique que par la vente de disque. »*

Rick Lappenbusch, représentant de Microsoft, explique : *« Les deuxièmes versions d'ERN* (Electronic Release Notification) et de DSR* (Digital Sales Report Message Suite) vont sortir, normalement au mois de juin. DDEX a été créé pour protéger les contenus numériques, cela définit les normes et doit permettre l'interopérabilité (contrairement aux fameux DRM, ndr). Une fois que nous aurons finalisé les normes, il est possible que d'autres secteurs se mettent à utiliser ces standards pour protéger les contenus par exemple le secteur de la diffusion de vidéo. »*

« Le travail que nous faisons actuellement peut sembler rébarbatif pour le grand public, mais nous, nous comprenons toute l'importance de ce travail. L'industrie musicale a réellement besoin d'aide. La DDEX est assez unique, puisqu'elle regroupe les acteurs de notre industrie et permet de protéger les acheteurs de musique. LE DDEX offre une infrastructure et, dans ce sens son travail est efficace. En étant membre du DDEX, cela donne une approche dynamique et unique. Ensemble, nous pouvons examiner ces problèmes et trouver des solutions. »

Quid du Digital Data Exchange ou DDEX ?

La DDEX a été créé en mai 2006 en s'appuyant sur les travaux du projet Mi3p (Music Integrated Identifier Project) commencés en 2000 pour concevoir, développer et gérer une architecture fiable de normes de communication d'échange de données pour les informations liées au contenu des supports numériques musicaux.

Les membres fondateurs de l'organisation sont les sociétés de gestion de droits musicaux des États-Unis, du Royaume-Uni, d'Espagne et de France; les quatre majors EMI Music, Sony BMG Warner Music, Universal Music ainsi que V2 Music; et les fournisseurs de contenu, AOL, Apple, Microsoft, Real Network et Orange.

Les quatre normes DDEX

-La première norme permet aux organisations souhaitant avoir leur contenu musical disponible dans le domaine numérique de communiquer aux fournisseurs de contenu en ligne les informations sur ces oeuvres musicales et les enregistrements correspondants. Le message est connu sous le terme d'ERN (Electronic Release Notification Message Suite Standard)

-La deuxième norme d'échange de données dénommée DSR (Digital Sale Report Message Suite) permet aux fournisseurs de contenus musicaux en ligne de transmettre l'information nécessaire quant aux ventes de musique réalisées par leurs services aux maisons de disques et aux sociétés de gestion collective afin qu'ils puissent à leur tour rémunérer les artistes et auteurs dont les oeuvres sont utilisées.

-La troisième norme est le dictionnaire de données qui recense et explique les termes utilisés.

-La quatrième norme permet d'identifier les acteurs de la chaîne de valeur.