

Extraits (ENCARTS) du
CATALOGUE LIBRE

Catalogue libre — © April

Version 1.0 du 2 décembre 2010



Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?

Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?

UN logiciel est libre, au sens défini par la Fondation pour le Logiciel Libre*, s'il offre à ses utilisateurs les **quatre libertés** suivantes :

- la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages ;
- la liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à vos besoins ;
- la liberté de distribuer des copies du programme ;
- la liberté d'améliorer le programme et de diffuser vos améliorations.

Ces quatre libertés sont essen-

tielles et se complètent. La première implique que vous puissiez faire fonctionner le programme sur tous les ordinateurs de votre choix et pour n'importe quel usage. La troisième liberté vous permet de partager des copies du logiciel avec qui vous voulez. Enfin, les deux autres libertés vous offrent la possibilité d'améliorer et d'adapter le logiciel ou de le faire faire par une personne de **votre choix** ; tout comme vous le feriez pour faire réparer votre voiture. Ces libertés nécessitent d'avoir accès à la **recette** du logiciel : son code source[?].

*. <http://www.fsf.org>

Des licences libres pour des logiciels libres

Des licences libres pour des logiciels libres

EN conformité avec le droit International, les logiciels sont couverts par le **droit d'auteur**. C'est sur la base de ce dernier que des licences permettent de garantir les libertés des utilisateurs. Il existe aussi une grande variété de licences libres, selon le contexte dans lequel elles sont utilisées et selon le contenu concerné. Par exemple, les images d'un jeu vidéo ne peuvent pas être licenciées dans les mêmes termes techniques que du code[?] logiciel, car elles ne sont pas utilisées de la même façon

ni pour les mêmes usages.

Les licences libres définissent ainsi l'**identité** des logiciels libres. Aussi, parmi les licences de logiciel libre, certaines sont dites *copyleft*[?]. Le principe du *copyleft* est de donner à tous la possibilité d'utiliser une œuvre libre tout en garantissant que les libertés offertes par sa licence seront préservées. L'objectif des licences *copyleft* est d'enrichir un **pot commun** d'œuvres disponibles pour tous, auquel chacun peut ajouter sans jamais pouvoir soustraire.

Le logiciel libre, un enjeu de société

Le logiciel libre, un enjeu de société

Les logiciels libres permettent l'échange par la copie gratuite et illimitée. Ils sont donc naturellement un outil pour lutter contre les inégalités numériques. De plus, la possibilité de faire librement circuler l'information est généralement un catalyseur de démocratie. À l'instar d'Internet, les logiciels libres offrent de nombreux outils favorisant la circulation d'informations et la liberté d'expression.

Par ailleurs, la culture libre est un vecteur de connaissances permettant l'**émancipation** de chacun, et

le modèle de partage des licences libres fut étendu à de nombreux autres domaines de la **connaissance**. Ainsi, le modèle du logiciel libre a réussi, malgré son jeune âge, à libérer beaucoup plus que du code[?]. Imaginez un monde où les encyclopédies sont librement utilisables : il s'agit du projet d'encyclopédie libre Wikipédia (voir en détail page 41) ; imaginez un monde où la culture est librement accessible : sciences, musique, littérature, cinéma et autres arts libres sont ainsi à portée de souris sur Internet.

Pourquoi l'interopérabilité ?

Pourquoi l'interopérabilité ?

Il arrive souvent de devoir envoyer par courriel des fichiers de bureau-tique, par exemple un rapport écrit. Cependant, si vous diffusez des documents que seul un certain logiciel peut ouvrir correctement, vous **obligez** votre destinataire à posséder ce logiciel. Il arrive également que des documents enregistrés par d'anciennes versions de certains logiciels, lorsqu'ils sont lisibles, ne conservent pas un rendu correct dans les versions les plus récentes ! Si vous voulez diffuser des documents sans mettre votre destinataire dans une situation incon-

fortable, le mieux est de le faire dans des **formats ouverts**[?], utilisables par tous et sans restriction. Ceci permet une meilleure interopérabilité entre logiciels, c'est-à-dire une meilleure capacité à fonctionner entre eux au présent comme au futur.

Les logiciels libres utilisent par défaut des formats ouverts, ce qui vous permet d'en disposer en toute simplicité. Et si votre destinataire souhaite une copie de votre programme, vous êtes libre de le lui donner. Ainsi, grâce aux logiciels libres, communiquer n'a jamais été aussi simple.

L'enjeu des formats pour l'informatique

L'enjeu des formats pour l'informatique

L'ÉTYMOLOGIE du mot « Informatique » renvoie à la notion d'« Information », c'est-à-dire un élément qui va informer, ou encore **donner forme**, et souvent instruire. Ce n'est donc pas un hasard si la notion de **format** joue un rôle central en informatique. En effet, les ordinateurs communiquent à travers des réseaux, des protocoles ou encore des fichiers. Chacun a son langage propre, c'est-à-dire son format. Certains sont ouverts, pour que toute personne sou-

haitant étudier et comprendre le format puisse le faire. Certains sont fermés et restent le secret d'un éditeur[?], souvent une entreprise. Nous devrions tous exiger des formats ouverts[?] pour nos données, car eux seuls respectent nos libertés.

Les formats fermés ne sont là pour assurer ni votre sécurité ni votre confidentialité. Seuls les éditeurs qui en font la promotion en tirent profit, notamment parce que au travers d'eux il **tiennent captive** leur clientèle.

L'enjeu des formats pour des données durables

L'enjeu des formats pour des données durables

Il y a encore quelques années, on réalisait des documents bureautiques avec des logiciels généralement non libres. Aujourd'hui, une grande partie de ces logiciels ont disparu. Ouvrir les documents qui ont été enregistrés avec ces produits coûte désormais très cher. Le plus souvent, ils sont simplement **perdus à jamais** car écrits dans une langue qui n'est plus connue de personne. Ce qui était vrai hier l'est toujours aujourd'hui : conserver vos œuvres (textes, vidéos, musique, etc.) dans les formats fermés[?] des logiciels propriétaires[?] vous sou-

met à un risque élevé de perte à plus ou moins long terme. À l'avenir, on retrouvera de moins en moins de photos ou de documents conservés dans des boîtes au fond des greniers. Ces documents seront stockés sur des disques et des mémoires électroniques.

Si vous souhaitez que vos documents soient suffisamment **pérennes** à l'ère du numérique, n'hésitez pas à en faire le maximum de copies possible, sur différents supports, à la fois durables et accessibles dans des formats ouverts.

Les enjeux économiques

des logiciels libres

Les enjeux économiques des logiciels libres

EN tant qu'individu, vous devez vous soucier de la pérennité de vos données personnelles, mais c'est également le cas des entreprises et des administrations. L'utilisation de logiciels libres représente pour ces structures la seule façon de **maîtriser** les évolutions du logiciel et ses coûts de développement présents et à venir.

De plus, le logiciel libre soutient une véritable activité économique d'**innovation** liée au service, tandis que le logiciel propriétaire[?] profite d'une situation de rente. Ceci permet de construire des emplois qualifiés locaux plutôt que de grossir sans re-

tour les marges d'entreprises souvent étrangères et généralement en situation de monopole.

Enfin, l'ouverture du logiciel est une condition nécessaire pour assurer un niveau de **sécurité** rigoureux. Il est incontestable que le logiciel libre présente de meilleures garanties de sécurité car chacun peut vérifier son bon fonctionnement. C'est pour cette raison que les logiciels libres ne sont pas concernés par les virus. À l'inverse, les logiciels propriétaires, en tant que « boîtes noires », présentent des risques évidents pour la sécurité industrielle et nationale.

Le logiciel libre, pour un développement pérenne

Le logiciel libre, pour un développement pérenne

QUELLES garanties avez-vous que vos enfants puissent toujours accéder à vos photos de famille ? Lorsque des éditeurs[?] de logiciels vous enferment dans des formats fermés[?], leur but est de vous contraindre à repayer régulièrement le droit d'accéder à vos données personnelles.

Les documents de bureautique rédigés dans les années 1990 nous sont désormais devenus aussi inaccessibles que le sont pour nous les dialectes des civilisations **oubliées**. Pourtant, il est inutile de réinventer sans cesse la roue. Grâce à la disponi-

bilité pour tous de leurs recettes de fabrication[?], et grâce à l'utilisation de formats ouverts et **interopérables**[?], les logiciels libres offrent un niveau de **pérennité** sans pareil.

Par ailleurs, l'obsolescence programmée des logiciels propriétaires[?] provoque une inflation incessante des besoins logiciels et matériels. Cette fuite en avant oblige trop souvent à changer des ordinateurs qui fonctionnent encore, alors même que la fabrication du matériel informatique pose à ce jour des problèmes écologiques non maîtrisés.

Le danger des menottes numériques

Le danger des menottes numériques

DANS le monde numérique, vous pouvez partager un document numérique sans vous en séparer : il suffit de le copier. Cette caractéristique, qui est une chance et une victoire de la technique, déplaît fortement à ceux qui ne savent plus comment vendre leurs disques, films ou livres électroniques. Les DRM[?] sont des dispositifs numériques de **contrôle d'usage**, encore appelés menottes numériques. Sous prétexte de vous faire respecter les usages prévus par leur vendeur, ils vous empêchent d'accomplir des actes tout à fait légi-

times, tels que écouter de la musique avec le logiciel de votre choix ou en réaliser une copie.

Suite à la loi DADVSI de 2006, divulguer la recette d'un DRM était pénalisé. Or, le partage de la recette des logiciels libres est essentielle. Pénaliser sa diffusion signifie donc pénaliser les auteurs et utilisateurs de logiciels libres. Les DRM servent en réalité les industries du divertissement au détriment des droits du public, aidées en cela par des éditeurs[?] comme Apple et Sony, car ils permettent d'**imposer** leurs logiciels aux utilisateurs.

L'informatique déloyale

L'informatique déloyale

La présence croissante de l'informatique dans la vie quotidienne nourrit les vellétés de retirer le contrôle des machines aux utilisateurs. Ces mécanismes sont appelés « Informatique de confiance », de l'anglais *Trusted Computing*, mais il s'agit en réalité d'**informatique déloyale**. Les DRM[?], ces menottes numériques, visent à contrôler l'usage de certains contenus verrouillés. Certains Industriels du contenu, du logiciel et du matériel poussent un cran plus loin le verrouillage, au niveau du système d'exploitation et du matériel. L'objectif est de tout contrôler sur votre équ-

pement numérique et de n'autoriser que des logiciels labellisés, approuvés par eux. L'utilisateur est simplement **dépossédé** du contrôle de sa machine lorsqu'un tiers a la main-mise sur ses applications et usages. Sa liberté se résume alors à la longueur de la chaîne qui lui a été vendue.

L'informatique déloyale envahit peu à peu la sphère du numérique, que ce soit dans les ordinateurs, les téléphones mobiles, etc., avec de nombreux abus collatéraux. Mais si certains Industriels choisissent de **ne pas vous faire confiance**, pourquoi devriez-vous leur faire confiance ?

Le danger des brevets logiciels

Le danger des brevets logiciels

DEPUIS une décennie, une minorité d'acteurs Industriels désire que les logiciels entrent dans le domaine de la brevetabilité[?]. Pourtant, les avantages du brevet appliqué au logiciel n'ont jamais été démontrés. Il est d'ailleurs établi que l'expression des idées et connaissances (les dessins, les mathématiques, etc.) est exclue de la brevetabilité ; c'est également le cas des programmes d'ordinateurs. De plus, le fait même qu'une licence de brevet puisse imposer des restrictions, au delà de la licence du logiciel, affecte la disponibilité des

quatre libertés.

C'est pourquoi le brevet logiciel est considéré comme le bras armé des monopoles, **menaçant gravement** les conditions d'existence du logiciel libre. Un logiciel est un **assemblage** de milliers d'idées simples et précises. C'est la combinaison de tous ces composants qui donne sa forme à l'ouvrage. Ainsi, breveter des techniques de programmation empêche tout simplement le brassage des idées : c'est aussi contraignant, risqué et idiot que de breveter les scènes d'un film.

La vente forcée

des ordinateurs et des logiciels

La vente forcée des ordinateurs et des logiciels

MALGRÉ de nombreuses qualités, le logiciel libre reste largement banni de la plupart des magasins et des canaux de distribution classique. En 2010, il est presque **impossible** d'acheter un ordinateur sans avoir à payer le système d'exploitation[?] Microsoft Windows. Plus précisément, lorsque vous achetez un ordinateur, vous êtes obligé de payer pour le logiciel qui est installé, même si vous n'en voulez pas, et même si le coût du logiciel représente 25% du prix global. Mais vous ne pouvez pas le savoir : aucune information à ce pro-

pos ne vous est généralement communiquée avant l'achat. Cette situation est **illégal**e, mais les pouvoirs publics ne sont pas prêts à défendre le consommateur face à cet abus.

L'association April se bat* aux côtés d'autres associations telles que l'UFC*, l'AFUL et la CLCV pour obtenir un affichage clair et détaillé des conditions de vente des logiciels pré-installés, et donner les moyens de refuser leur achat forcé. Rétablir la concurrence dans l'informatique grand public est un enjeu important pour la diffusion des logiciels libres.

*. <http://racketiciel.info>

*. <http://www.quechoisir.org> — <http://aful.org> — <http://www.clcv.org>

La neutralité du réseau

La neutralité du réseau

Le réseau Internet est le même pour chacun : il n'y a qu'un seul réseau et celui-ci ne fait que transporter les données, indépendamment de l'émetteur, du destinataire ou du contenu. C'est ce que l'on appelle la neutralité du réseau : **à l'image du facteur**, le courrier doit être distribué de la même façon à tout le monde et sans avoir été lu ou modifié.

La neutralité du réseau est ainsi, un accord tacite et essentiel entre les différents opérateurs depuis la mise en place d'Internet. Et ce réseau neutre, où chacun peut publier sur un pied

d'égalité, où chacun peut distribuer et recevoir l'information de son choix, est un vecteur de la liberté d'expression. Pourtant, de nombreux opérateurs auraient beaucoup à gagner à rompre plus ou moins avec cette neutralité, par exemple en privilégiant des services précis pour des clients précis. La Quadrature du Net* est une boîte à outils citoyenne qui veille à la protection du réseau, à sa neutralité, et à la **liberté d'expression** qu'il procure, filtrage, coupures et autres privilèges devenant malheureusement de plus en plus fréquents sur Internet.

*. <http://laquadrature.net>

Dessins vectoriel ou matriciel ?

Dessin vectoriel ou matriciel ?

La représentation des images sur un ordinateur se fait de deux façons différentes. La première concerne les images dites « matricielles » (*bitmap*). Dans celle-ci, l'image se présente comme un **tableau** de points nommés « *pixels* ». Cette méthode existe depuis longtemps, c'est celle utilisée pour votre téléviseur.

Cependant, cette méthode n'est pas sans défaut. En effet, lorsqu'on agrandit l'image, on voit apparaître les *pixels* : la qualité de l'image est

alors dégradée. Une seconde méthode, plus moderne, vise justement à pallier ces défauts. Elle consiste à définir l'image sous forme d'une composition de figures géométriques simples : des courbes, des rectangles, etc. On parle alors d'image « vectorielle ». Son intérêt est d'offrir une grande souplesse pour effectuer des transformations (agrandissement, rotations, dégradés) sans **aucune perte** de qualité. Ce qui en fait un outil idéal pour les graphistes professionnels.

Une cartographie libre : OpenStreetMap

Une cartographie libre : OpenStreetMap

Le projet OpenStreetMap* vise à fournir des données cartographiques librement utilisables et modifiables par et pour tous. À l'instar de Wikipédia, les initiateurs de ce projet estiment qu'une connaissance cartographique est un **bien commun**. En tant que tel, elle doit donc être accessible à tous, sans que personne ne puisse en restreindre l'utilisation.

À l'image de ce qui se passe dans le logiciel libre, les utilisateurs d'OpenStreetMap se retrouvent par

groupe d'intérêt local et mettent en place des opérations de cartographie. Ils parcourent alors une zone définie, équipés d'un appareil de type GPS pour réaliser une carte locale et ensuite la mettre à disposition. Il est également possible de structurer les informations pour ajouter des indications sur les transports, les services municipaux, etc. Ainsi, des cartes très complètes sont réalisées et utilisables par tous, par exemple pour réaliser un plan touristique.

*. <http://www.openstreetmap.org>

Le logiciel libre pour l'éducation

Le logiciel libre pour l'éducation

Les logiciels libres sont souhaitables à tous les niveaux de l'Éducation nationale. Sur le plan pédagogique, qu'il s'agisse de suites bureautiques ou des logiciels purement disciplinaires (géométrie interactive, calcul symbolique et formel, manipulation de fichiers multimédia, modélisation en sciences expérimentales, cartographie...), il est nécessaire que les élèves soient **libres** d'en obtenir des copies légalement et gratuitement afin de les utiliser chez eux pour leur apprentissage.

Il en va de même pour les professeurs qui, en tant qu'auteurs de

supports pédagogiques, ont besoin de s'appuyer sur des ressources existantes (textes, images, vidéos, sons). Ils doivent pouvoir y accéder, les modifier pour les améliorer et les diffuser à nouveau. Seules des **ressources libres** permettent ce travail en toute légalité. La mutualisation de ces ressources permet alors de construire de façon collaborative des documents d'une grande qualité pédagogique.

L'association April soutient fortement l'utilisation de ressources et de logiciels libres au sein de l'Éducation nationale, ainsi qu'un enseignement généralisé de l'informatique.

accessibilité numérique

Logiciels libres et accessibilité numérique

SELON une étude de l'INSEE parue en 2009, une personne sur dix se considère en situation de handicap. Or, avec l'avènement du Web⁷ et les nombreuses évolutions technologiques que nous connaissons ces dernières années, de nouvelles possibilités s'offrent aux personnes handicapées. Cependant, cela n'est possible que si la technologie reste **accessible** aux utilisateurs, indépendamment de leur situation de handicap.

Par ailleurs, alors que l'accessibilité numérique est un enjeu majeur pour l'autonomie des personnes concernées, l'utilisation de logiciels

propriétaires⁷ équivaut alors à remplacer une dépendance par une autre. Et ce, à un coût souvent prohibitif.

Si un logiciel accessible est un logiciel que tout le monde peut utiliser, il doit alors être libre^{*}. Aussi, puisque de nombreuses situations de handicap nécessitent des solutions personnalisées, souvent en situation hors marché, avoir la liberté de partager et modifier le logiciel est essentiel. Le logiciel libre offre ainsi une **opportunité unique** de mutualiser les coûts pour des solutions adaptées aux besoins de chacun.

^{*}. <http://libre-et-accessible.org>

Une encyclopédie libre : Wikipédia

Une encyclopédie libre : Wikipédia

WIKIPÉDIA* est une encyclopédie **libre et coopérative** devenue incontournable sur Internet avec plus de 30 millions d'articles et 100 000 contributeurs réguliers dans 250 langues. Le contenu de Wikipédia est placé sous licence libre, pour permettre à chacun de pouvoir le réutiliser. Wikipédia a inventé un modèle qui n'est plus celui de l'« encyclopédie des experts » : il n'y est pas question d'auteurs sélectionnés qui écrivent sous le contrôle d'un éditeur. Ici, les articles sont écrits sous le contrôle de milliers de lecteurs et de

contributeurs prêts à veiller à la qualité des contenus. Wikipédia fait appel aux connaissances et au sens critique de chacun en exigeant de chaque article une neutralité de point de vue ainsi qu'une justification des propos par des références fiables.

Parmi les nombreux contributeurs de Wikipédia, certains s'attachent particulièrement à l'entretien des articles. Ils vérifient leur qualité et proposent, parfois, leur suppression. Les contributeurs discutent entre eux pour prendre la majorité des décisions dans un esprit de consensus.

*. <http://fr.wikipedia.org>

Un annuaire de logiciels libres : Framasoft

Un annuaire de logiciels libres : Framasoft

Issu du monde éducatif, Framasoft* est un réseau de sites Web collaboratifs et regroupe annuaire, blog, forums et autres activités dont l'objet commun est le logiciel libre et son éthique. Il vise à diffuser le logiciel libre et à le faire connaître auprès du plus large public.

Lieu d'orientation, d'actualités, d'échanges et de projets, Framasoft, grâce à la diversité et au dynamisme de son réseau, est aujourd'hui l'une des principales portes d'entrée francophones du logiciel libre. Sa communauté d'utilisateurs est créatrice

de ressources et apporte assistance et conseil à ceux qui découvrent et font leur premiers pas avec les logiciels libres. Elle accompagne ceux qui désirent remplacer leurs logiciels propriétaires par des logiciels libres en apportant une attention tout particulière au processus de migration du système d'exploitation[?] Microsoft Windows vers GNU/Linux.

Tout ce qui est produit est placé sous licence libre, ce qui favorise la participation et garantit que le travail accompli demeurera sans appropriation abusive, au bénéfice de tous.

*. <http://www.framasoft.net>

La Fondation Mozilla

La Fondation Mozilla

DEPUIS 1998, la Fondation Mozilla* a pour objectif de soutenir l'innovation sur Internet. Son but est de rendre l'Internet meilleur pour tous. Internet est le développement social et technologique **le plus important** de notre époque; cette ressource commune doit donc rester accessible à tous. Le cas du Web[?] est exemplaire des combats de la Fondation. Au début des années 2000, le Web était complètement envahi par des technologies divisées : vous n'aviez aucune garantie de pouvoir

naviguer sur les mêmes sites Internet que votre voisin. Grâce aux outils Mozilla comme Firefox (page 44), ou KompoZer (page 52), cette situation s'est grandement améliorée et offre désormais un Web beaucoup plus **interopérable**[?].

Pour atteindre son objectif, la Fondation Mozilla conçoit des logiciels de grande qualité, qu'elle met à la disposition de tous. Ses logiciels sont évidemment libres et représentent une vague d'innovation qui contribue à améliorer Internet.

*. <http://www.mozilla.com>

D'où vient le logiciel libre ?

D'où vient le logiciel libre ?

Le logiciel libre existe depuis le début de l'expansion informatique, dans les années 1960. Mais la prise de conscience de sa **nécessité** et sa formalisation remontent aux années 1980. L'avènement d'Internet et sa croissance rapide au cours des années 1990 a permis de réaliser l'ampleur de la force que pouvait offrir une **collaboration** à l'échelle mondiale. C'est de cette manière qu'a été conçue l'infrastructure d'Internet : grâce à du logiciel libre. Ainsi, le « réseau des réseaux » gagnait un

nombre grandissant d'utilisateurs et de développeurs de logiciels libres qui l'enrichissent en permanence de multiples fonctionnalités.

Internet se nourrit des logiciels libres, et le développement des logiciels libres se produit en grande partie grâce à Internet. Les développeurs y échangent et contribuent au logiciel sur des sites spécialisés que l'on appelle « forges ». Ce sont également des endroits privilégiés pour obtenir de l'aide et de la documentation sur les logiciels libres.

L'enfance d'un système libre

L'enfance d'un système libre

Le projet d'un système d'exploitation[?] entièrement libre fut initié par Richard Stallman en 1983 avec le **projet GNU** *. Dès 1990, la majeure partie du système était déjà disponible : il ne lui manquait qu'un noyau. Dans la diversité du matériel informatique, chaque disque, écran ou même clavier est différent. Le rôle du noyau est de masquer ces différences, de façon à ce que chaque développeur puisse concevoir des logiciels indépendants du matériel sur lequel ils seront exécutés. Grâce à lui, tous les logiciels peuvent fonctionner sur n'im-

porte quel ordinateur.

En 1991, le Finlandais Linus Torvalds diffusait le code source[?] d'un noyau. Rapidement, beaucoup de développeurs se joignirent à ce projet de noyau libre, grâce au réseau Internet qui se développait dans le monde entier. Ainsi complété par le noyau Linux (du prénom de Linus Torvalds), GNU devenait un **système d'exploitation libre** pleinement fonctionnel. De nombreuses variantes de GNU/Linux existent de nos jours et ne cessent de gagner en popularité, ainsi que d'autres systèmes tels que *BSD *.

*. <http://www.gnu.org>

*. <http://fr.wikipedia.org/wiki/BSD>

A l'ère du numérique : le droit de copie

À l'ère du numérique : le droit de copie

LE droit d'auteur en France et le *copyright*² américain ont un point commun, contrôler le **droit de copier** une œuvre. Le *copyright* fut pensé à l'origine pour défendre les auteurs face aux éditeurs. Ceux-ci se sont vu imposer de devoir négocier avec les auteurs avant toute utilisation des œuvres. L'éditeur assure la diffusion commerciale en échange d'une rémunération. C'est encore ainsi que la majorité des auteurs, artistes et intellectuels sont financés aujourd'hui.

L'évolution de l'informatique et

d'Internet a fortement modifié ces pratiques. La plupart des foyers possèdent aujourd'hui le matériel pour créer, dupliquer et modifier des œuvres comme de la musique, des photos ou de la vidéo. De simple consommateur passif, le grand public est **devenu producteur** de contenus dans une économie de la contribution. Le *copyright*, qui avait pour but d'encourager la créativité des auteurs, est désormais en passe de la décourager. Il faut donc repenser le droit en fonction des nouveaux usages. ►

A l'ère du numérique : les biens communs

À l'ère du numérique : les biens communs

CHACUN de nous devient un auteur dans une économie de la contribution. La plupart de nos actions quotidiennes sont des copies et des modifications d'œuvres. Aussi, il est important que chacun puisse décider s'il autorise d'autres personnes à copier et/ou modifier ses créations.

À cette fin, Lawrence Lessig (professeur de droit à Stanford) a imaginé les contrats *Creative Commons**. Ceux-ci permettent à chaque auteur de **choisir les permissions** avec

lesquelles il publie chacune de ses œuvres. Il existe différentes briques de base aux *Creative Commons* que vous pouvez choisir à votre guise : utilisation commerciale, droit de modification, conditions de partage à l'identique. Il existe également une Licence Art Libre* qui encourage la réutilisation des œuvres sur le principe du *copyleft*[?]. Grâce à ces licences, chaque internaute peut participer à la création d'un **pot commun de ressources** disponibles pour tous.

*. <http://fr.creativecommons.org>

*. <http://artlibre.org>

A propos de l'April

À propos de l'April

Pionnière du logiciel libre en France, l'association April est depuis 1996 un acteur majeur de la démocratisation et de la diffusion du logiciel libre et des standards ouverts auprès du grand public, des professionnels et des institutions dans l'espace francophone. Elle veille aussi, dans l'ère numérique, à sensibiliser l'opinion sur les dangers d'une appropriation ex-

clusive de l'information et du savoir par des intérêts privés.

L'association est constituée de plus de 5000 personnes, 430 entreprises, associations et organisations d'horizons très divers qui se retrouvent autour des valeurs du libre. Vous pouvez soutenir le logiciel libre ainsi que les actions de l'April en adhérant à l'association.

www.april.org

Sources & Licences

- Diaporama basé sur des extraits du
Catalogue libre — © April

Version 1.0 du 2 décembre 2010

- Diffusé sous les licences suivantes :

Copyleft © 2010, April, <http://www.april.org>.

Vous êtes encouragés à utiliser, copier, diffuser et modifier ce document selon les termes d'au moins une des licences suivantes : licence Art libre 1.3 ou ultérieure, licence *Creative Commons By Sa* 2.0 ou ultérieure et licence *GNU Free Documentation License* 1.3 ou ultérieure.

L'étendue des permissions offertes par ces licences ne concerne pas les logos qui restent la propriété de leurs détenteurs respectifs, ni les médias externe utilisés pour composer cette œuvre.

- Réalisé par Sylvain MICHEL en février 2011