

WikiPapier^{0.1}

Index des articles

1. Culture libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre
2. Discussion:Culture libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Culture_libre
3. Logiciel libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre
4. Open source https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_source
5. FLOSS <https://fr.wikipedia.org/wiki/FLOSS>
6. Alternatives libres aux logiciels propriétaires https://fr.wikipedia.org/wiki/Alternatives_libres_aux_logiciels_propri%C3%A9taires
7. Discussion:Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Correspondance_entre_logiciels_libres_et_logiciels_propri%C3%A9taires
8. Liste de logiciels libérés https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_logiciels_lib%C3%A9s
9. Scribus <https://fr.wikipedia.org/wiki/Scribus>
10. Inkscape <https://fr.wikipedia.org/wiki/Inkscape>
11. Gimp <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gimp>
12. Discussion:GIMP <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:GIMP>
13. Fontforge <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontforge>
14. Html <https://fr.wikipedia.org/wiki/Html>
15. Pure Data https://fr.wikipedia.org/wiki/Pure_Data
16. Processing <https://fr.wikipedia.org/wiki/Processing>
17. Wikipédia <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>
18. Projet Gutenberg https://fr.wikipedia.org/wiki/Projet_Gutenberg
19. Libre accès (édition scientifique) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre_acc%C3%A8s_\(%C3%A9dition_scientifique%29](https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre_acc%C3%A8s_(%C3%A9dition_scientifique%29)
20. Musique libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_libre
21. Richard Stallman https://fr.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman
22. Free Software Foundation https://fr.wikipedia.org/wiki/Free_Software_Foundation
23. Hacker (université) https://fr.wikipedia.org/wiki/Hacker_%28universit%C3%A9%29
24. Discussion:Hacker (université) https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Hacker_%28universit%C3%A9%29
25. Hacktivisme <https://fr.wikipedia.org/wiki/Hacktivisme>
26. Manifeste du Hacker https://fr.wikipedia.org/wiki/Manifeste_du_Hacker
27. GNU <https://fr.wikipedia.org/wiki/GNU>
28. Discussion:GNU <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:GNU>
29. Copyleft <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft>
30. Copyright <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyright>
31. Discussion:Copyright <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Copyright>
32. Domaine public (propriété intellectuelle) https://fr.wikipedia.org/wiki/Domaine_public_%28propri%C3%A9t%C3%A9_intellectuelle%29
33. Licence libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_libre
34. Licence Art Libre https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Art_Libre
35. Licence Creative Commons https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons
36. Licence publique générale GNU https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publique_g%C3%A9n%C3%A9rale_GNU
37. Licence BSD https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_BSD
38. Libre Graphics Meeting <https://fr.wikipedia.org>
39. Fontes de caractères unicode libres https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontes_de_caract%C3%A8res_unicode_libres
40. Linux Libertine <https://fr.wikipedia.org/wiki/Linux.Libertine>
41. GNU FreeFont https://fr.wikipedia.org/wiki/GNU_FreeFont

Culture libre

Cet article ou cette section doit être recyclé.

Une réorganisation et une clarification du contenu sont nécessaires. Discutez des points à améliorer en page de discussion.

Cet article ne cite pas suffisamment ses sources (juin 2010).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les références utiles à sa vérifiabilité et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article).



Lawrence Lessig, à l'origine des licences Creative Commons.

La culture libre est un *mouvement social* qui promeut la liberté de distribuer et de modifier des œuvres de l'esprit sous la forme d'*œuvres libres*^[1] par l'utilisation d'*internet* ou d'autres formes de *médias*. Le mouvement de la culture libre puise sa philosophie de celle du *logiciel libre* en l'appliquant à la *culture*, dans des domaines aussi variés que l'*art*, l'*éducation*, la *science*, etc^[2].

Les mécanismes juridiques des *licences libres* attachées à la culture sont également inspirés du logiciel libre ; l'utilisation des licences *art libre* ou *Creative Commons* a ainsi permis l'émergence de la *musique libre* et de l'*art libre*.

La culture libre défend notamment l'idée que les droits d'auteurs ne doivent pas porter atteinte aux libertés fondamentales du public. Elle agit, entre autres en utilisant de façon détournée les *monopoles* accordés par les *droits d'auteur*, à travers des *licences libres*, cela afin d'autoriser précisément les usages que ces lois proscriivent par défaut.

Histoire

« Tu dis : “Cette pensée est à moi.” Non mon frère,
Elle est en toi, rien n'est à nous.

Tous l'ont eue ou l'auront. Ravisseur téméraire,

Au domaine commun bien loin de la soustraire,

Rend-la comme un dépôt : Partager est si doux ! »

— Henri-Frédéric Amiel, *Rien n'est à nous*^[3]

Le point de départ de la culture libre, telle qu'on la connaît aujourd'hui, est la création du *mouvement du logiciel libre* et du *projet GNU* par Richard Stallman en 1984^[2]. Une véritable communauté se crée autour du logiciel libre dans laquelle commence à se développer un ensemble de références culturelles.

Au vu du succès du logiciel libre, les licences libres ont été appliquées à d'autres domaines, avec la création de l'encyclopédie *Wikipédia* en 2001, puis avec la naissance de l'*art libre*, et notamment de la *musique libre* avec la création du site *musique-libre.org* en 2004, puis *Jamendo* en 2005. En parallèle, une partie de la communauté du libre s'attache à défendre un *internet libre*, avec notamment la création du collectif *La Quadrature du Net* en 2008.

Culture libre et licence libre

Les *licences libres* sont une forme de concrétisation de la culture libre. Une œuvre sous licence libre possède quatre caractéristiques

fondamentales :

- la liberté d'utiliser l'œuvre pour tous les usages ;
- la liberté de la copier et de diffuser des copies ;
- la liberté de l'étudier ;
- la liberté de la modifier et de diffuser des copies de l'œuvre résultante.

Si la liberté d'étudier une œuvre est acquise pour un texte, elle est plus complexe et contraignante dans le cas d'autres œuvres, car elle implique que l'auteur distribue aussi les documents permettant de reproduire l'œuvre. Par exemple, pour une œuvre musicale, cela implique la distribution non seulement de l'interprétation de l'œuvre musicale, mais aussi de la partition musicale^[note 1] et des autres détails de l'enregistrement de l'œuvre. Pour un logiciel informatique, la liberté d'étudier implique la distribution du *code source* du logiciel.

Un certain nombre d'acteurs du logiciel libre estiment que les libertés données par les licences libres doivent s'adapter au type d'œuvre. Ainsi *Richard Stallman*, promeut l'usage des licences libres uniquement pour la première des trois catégories d'œuvres qu'il distingue :

1. les œuvres à usages pratiques ;
2. l'expression d'opinion ;
3. l'art^[4].

Ce point de vue est contesté par les personnes attachées à une idée plus large de la culture libre^{[5],[note 2]}.

Culture libre et Internet libre

Le réseau internet est le vecteur privilégié de propagation de la culture libre. Inversement l'existence d'internet repose sur les logiciels libres^[6]. Ainsi selon *Benjamin Bayart*, Internet et logiciels libres "sont deux facettes d'un même objet"^[7].

De nombreuses associations de défense des libertés et de la neutralité d'Internet héritent de la culture libre comme *La Quadrature du net*^[8]. C'est également le cas de beaucoup de fournisseurs d'accès associatifs à Internet comme *FDN*^{[9],[10]} ou *Ilico*^[11].

Les références culturelles libre

Projets principaux

Les projets suivants sont devenus de véritables références au sein de la communauté du libre^[12] :

- Logiciel libre : *GNU, Linux, Debian, kde, Gnome, Firefox*.
- Encyclopédie : *Wikipédia*
- Géographie : *Open Street Map*
- Électronique : *Arduino*
- Machines industrielles : *Open Source Ecology*
- Musique : *Jamendo, Dogmazic, Open Goldberg Variations*
- Court-métrages : *Big Buck Bunny, Elephants Dream, Sintel*
- Long-métrage : *Sita Sings the Blues*
- Livres libres : *Collection Framabook* du réseau *Framasoft*

Personnalités

La communauté s'organise autour de personnages clefs, qui ont acquis une certaine influence, et qui sont une référence dans le milieu du libre :

- *Richard Stallman*, le fondateur des logiciels libres ;
- *Linus Torvalds*, le créateur du noyau Linux ;
- *Jimmy Wales*, cofondateur de Wikipédia ;
- *Mark Shuttleworth* fondateur d'Ubuntu ;
- *Lawrence Lessig* fondateur des licences *Creative Commons* ;
- *Eben Moglen*, coauteur de la *Licence publique générale GNU*, *Licence publique générale limitée GNU* et de la *Licence de documentation libre GNU*. Créeur du projet *FreedomBox*.

En France, *Benjamin Bayart*, président de *FDN*, est également une figure du libre depuis sa conférence « Internet libre ou minitel 2.0 ? »^[7] devenue culte^[13]. *Jérémie Zimmermann*, cofondateur de *la quadrature du net* et membre de l'*April*, est de plus en plus une figure marquante de la communauté du libre.

Le libre et la politique

La communauté du libre est engagée politiquement, pour combattre les lois ou projets de lois pouvant porter atteinte à la diffusion d'œuvres libres, comme les brevets logiciels^[14], mais également les lois visant à contrôler le réseau Internet ou menaçant sa neutralité (comme *ACTA*^[15], *Hadopi*^[16], *Loppsi 2*^[17]). La communauté propose inversement des lois visant à défendre la neutralité d'internet^[18].

Des outils ont été développés par les acteurs du libre afin de faciliter l'action politique. C'est par exemple le cas du site *candidats.fr* développé par l'*April*, et de Mémoire Politique développé par *la quadrature du net*^[19].

Valeurs

Les valeurs qui sous-tendent la culture libre sont :

- la liberté ;
- la liberté d'expression^[20] ;
- le contrôle par l'utilisateur ;
- vie privée ;
- le partage du savoir ;
- la dynamique citoyenne et participative dans l'économie du savoir ;
- le modèle économique de la *coopération* (basé sur l'intelligence collective).

Le libre est mercantile

Le mouvement libre ne s'oppose pas aux transactions commerciales tant que les libertés définies dans la licence libre sont respectées^[21]. On retrouve une approche économique assez classique selon laquelle la suppression des barrières à l'entrée due à la rétention d'information doit concourir à la création d'un prix équitable^[22].

Les licences qui restreignent les droits accordés aux utilisateurs à d'autres fins que la préservation des libertés conférés, notamment des restrictions commerciales, ne sont donc pas des licences libres.

Le libre n'est pas conditionné par la gratuité, et la gratuité n'implique rien vis-à-vis du libre^[5]. Cette erreur est d'autant plus difficile à dissiper que le mot libre est parfois synonyme de gratuité (entrée libre, etc.). Cet amalgame est encore plus marqué dans les pays anglophones^[note 3] où le mot « *free* » est *homonyme* de libre et de gratuit^[note 4].

Enfin du fait même des libertés caractérisant le mouvement du libre, tout acquéreur d'une œuvre libre peut en distribuer autant de copies qu'il le souhaite, au prix qu'il le veut. Chaque possesseur d'une copie d'une œuvre libre peut donc partager des copies gratuites. Pour le libre la gratuité n'est donc pas un objectif, mais un simple effet de bord.

La confusion s'est également grandement amplifiée depuis l'apparition de *Creative Commons* qui diffuse les populaires *licences épónymes*. Certaines de ces licences sont libres, et d'autres non, car elles interdisent par exemple la diffusion commerciale, ou les modifications. Les tensions créées par l'emploi de l'expression de licence libre pour désigner de telles licences ont engendré de nombreux et longs débats houleux sur internet^[note 5], avec des interrogations sur « la liberté du mot libre ». Les partisans de ces licences plus restrictives emploient désormais généralement le terme de *licences de libre diffusion*. Elle correspondent en définitive plus à des licences de *gratuiciel*. Creative Commons signale les licences libres par le logo « *approved for free cultural works* » (ndt : « approuvé pour les œuvres culturelles libres ») dans les résumés de celles-ci, mais ne présente pas de logo contraire pour ses autres licences.

Perceptions



La bataille du copyright autour des licences libres, des licences propriétaires et du domaine public

Étant donnée l'émergence récente du libre, il en existe différentes perceptions^[réf. nécessaire]. Les deux principales perceptions de la culture libre sont :

1. La perception qui se concentre sur les questions de **production et diffusion des créations artistiques**. On parle ici de culture au sens *culture artistique*, de nouveaux enjeux de la *propriété intellectuelle*, de nouveaux modes de création.
2. La perception qui aborde les **enjeux de la société de l'information et de l'économie du savoir dans sa globalité environnementale, sociale et économique**, en incluant aussi les aspects de la création artistique. On parle ici de culture au sens *comportement social*. Le comportement culturel dit libre est fondé sur les valeurs et les modèles de gestion du libre, tels la hiérarchie de contribution (approche dite *bazar*, qui s'oppose aux modèles dits *cathédrale*)^[note 6], les médias participatifs (sur des plates-formes de type *blogs*, *wiki*, *sites web* communautaires...), la certification par les pairs, l'autoformation permanente par la veille...

Ces deux perceptions (artistique/comportementale) de la libre culture sont complémentaires. Toutes deux agissent principalement en détournant l'aspect juridique du droit d'usage d'une information : les *licences libres*, qui offrent une alternative sérieuse aux *licences propriétaires*.

Selon le milieu (économique, pédagogique, milieux de la création artistique), le public comprendra libre culture plutôt sous son angle art/artiste, et plutôt sous son angle au sens art/manière.

Notes et références

Références

1. (en) « *What does a free culture look like?* », wiki.freeculture.org, 6 juillet 2011.
2. (en) « *This is Larry Lessig...* », fsf.org, 24 décembre 2009.
3. Lionel Maurel, « *Artistes contre le droit d'auteur* », sur <http://owni.fr>, 14 mars 2012
4. (en) « *Richard Stallman - Copyright and Community* »
5. « *Culture Manifeste pour une Créditation Artistique Libre par Roberto Di Cosmo* », linuxfr.org, 5 mars 2011.
6. [www.annexe21.lautre.net/telecharger/Logiciel_Libre_Les_Enjeux.pdf]
7. *8^e Rencontres mondiales du logiciel libre*
8. [1]
9. [2]
10. [3]
11. [4]
12. http://www.simple-it.fr/blog/public/dedicace_eyrolles/20101016_Eyrolles_Framasoft_Culture-libre_CC-by-sa.pdf
13. <http://www.framablog.org/index.php/post/2008/11/21/benjamin-bayart-internet-libre-ou-minitel-20>
14. <http://www.gnu.org/philosophy/fighting-software-patents.html>
15. <http://www.fsf.org/fr/campagnes>

16. <http://www.april.org/hadopi>
17. <http://www.laquadrature.net/fr/loppsi-definitivement-adoptee-internet-sous-controle>
18. <http://www.laquadrature.net/fr/les-deputes-doivent-defendre-la-neutralite-du-net>
19. http://www.laquadrature.net/wiki/Hack-a-thon1_Memoire_Politique_2.0
20. <http://www.gnu.org/philosophy/basic-freedoms.fr.html>
21. « *Vendre des logiciels libres* », [gnu.org](http://www.gnu.org), 1^{er} juillet 2010.
22. <http://www.debian.org/intro/free.fr.html>

Notes

1. Quand cela fait sens, une musique électro. n'aura probablement pas de partition, mais nécessitera la publication des échantillons.
2. D'une part je doute justement que Stallman y ait bien réfléchi. Son choix des licences "verbatim" (cf. aussi les sections invariantes de la GFDL) date d'une époque où il n'avait pas réfléchi du tout à la question - qui, il est vrai, se posait encore peu. De plus, un échange de mails avec lui il y a quelques années m'a montré que sa réflexion sur le sujet était, là encore, peu affinée (c'est en partie grâce à cet échange que la LAL a été mentionnée à la fin de <http://www.gnu.org/licenses/> "We don't take the position that artistic or entertainment works must be free, but if you want to make one free, we recommend the Free Art License").
3. ndr : le mouvement du logiciel libre a été initié aux États-Unis, pays anglophone ; ce qui a influé le discours « libriste » même dans les langues où le mot pour « libre » est distinct de « gratuit ».
4. Voir les définitions de *free* sur le wiktionnaire.
5. Par exemple
 - o <http://www.framasoft.net/article4167.html>
 - o <http://www.framasoft.net/article320.html>
6. En référence au livre *La cathédrale et le bazar* d'Eric Raymond qui utilise ces métaphores pour comparer les mécanismes de mise en place des logiciels respectivement *libre* et *propriétaire*.

Bibliographie

- o Camille Paloqué-Berges et Christophe Masutti, *Histoires et cultures du Libre : Des logiciels partagés aux licences échangées*, Framasoft, coll. « Framabook », mai 2013, 580 p.
(ISBN 978-2-9539187-9-3, présentation en ligne)
- o *Du bon usage de la piraterie : culture libre, sciences ouvertes* de Florent Latrive. 2004, éditions Exils. (ISBN 291296959X) « *web* » (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?). Consulté le 2013-03-30
- o *Cause commune de Philippe Aigrain*, 2005, éditions Fayard. (ISBN 2213623058) *web*
- o « *Culture libre* » (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?). Consulté le 2013-03-30 de Lawrence Lessig (*web*)
 - o *L'avenir des idées* du même auteur. (*web*)
- o *Utopie du logiciel libre, Du bricolage informatique à la réinvention sociale* de Sébastien Broca. 2013, éditions Le passager clandestin. (ISBN 978-2-916952-95-6) (*web*)

Voir aussi

Articles connexes

Branches du libre

- o La catégorie « *Culture libre* »
- o *Contenu libre*
- o *Savoir libre*
- o *Logiciel libre*
- o *Matériel libre*
- o *Musique libre*
- o *Art libre*

Sujets connexes

- [Économie de l'abondance](#)
- [Biens anti-rivaux](#)
- [Licence libre - Licence Ouverte](#)
- [Copyleft - Copyright](#)
- [Culture alternative](#)
- [Libertaire](#)
- [Framasoft](#)

Liens externes

- [\(en\) Creative Commons](#)
- [Site Artlibre.org](#)
- [Framabook - édition de livres libres](#)
- [In Libro Veritas](#)
- [\(en\) Éducation libre au Free Knowledge Institute.](#)
- [Traduction française de Free Culture](#)

-  [Portail de la culture](#)
-  [Portail de la musique](#)
-  [Portail du cinéma](#)
-  [Portail de la littérature](#)
-  [Portail des logiciels libres](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Culture_libre&oldid=103038503 ».

Catégories :

- [Culture libre](#)
- [Culture alternative](#)
- [Mouvement culturel](#)

Discussion:Culture libre

A recycler

Cet article ou cette section doit être recyclé.
Une réorganisation et une clarification du contenu sont nécessaires. Discutez des points à améliorer en page de discussion.

Je suis complètement d'accord que cet article est complètement à recycler. Mais avant de pouvoir faire quelque chose de sérieux il faudrait répondre à la question que j'ai posé plus bas: **parle-t-on de Culture du libre ou culture sous license libre?** et je ne peux pas y répondre tout seul. Donc j'aurais bien aimé avoir d'autres avis sur la question. Rédiger un article et ne même plus être sur du sujet sur lequel il porte c'est quand même un comble! :) --Pparent (d) 12 septembre 2011 à 22:24 (CEST)

Culture du libre ou culture sous license libre?

Tiens j'ai une petite question quand même, pour toi cet article c'est plutôt un article sur la culture du libre (ou le libre), ou bien la culture sous licence libre? C'est un peu différent quand même et le titre peut porter à confusion.

La culture du libre c'est l'ensemble des références et du référentiel commun qui s'est développé entre les différents acteurs du libre. Cela inclue même des plaisanteries , des citations, voir des chansons (free software song) et autres références qui peuvent être nécessaire pour comprendre une conversation entre deux libristes. En cela c'est une culture.

Mais la culture sous licence libre c'est autre choses. Ce n'est pas forcement une culture qui émane du milieu libre, mais ce peut être la culture de n'importe quel groupe, tant qu'elle est distribuée sous licence libre.

Alors de quoi parle pour vous cet article? pparent

Je dirait la réponse trois. :)

Il y a déjà un article sur les licences libres, et comme le précise le présent article, elles sont un des moyens principal d'action de la culture libre, mais elle ne s'y réduit pas (àmha). En gros il ne suffit pas de diffuser une œuvre sous licence libre pour être dans l'état d'esprit de la culture libre. Encore une fois tu te focalises trop sur le logiciel libre, des chansons sous licence libre, il en existe des milliers et qui abordent bien d'autres thèmes que le logiciel libre. Dans la culture libre il y a aussi l'idée que l'œuvre doit pouvoir vivre sa vie indépendamment de ses auteurs originaux. --Psychoslave (d) 10 mars 2011 à 19:05 (CET)

Je suis complètement d'accord que la musique par exemple est une branche du libre, et que l'on peut considérer par exemple que le site jamendo est une référence de la culture du libre. Cela dit tu ne répond pas à ma question. Il n'y a pas de troisième réponse! Si tu veux en créer une, je veux bien mais dit moi précisément laquelle. Je répète qu'il y a une grande différence entre la culture du libre (ou le libre), et la culture sous licence libre. Par exemple la défense de la neutralité du net est une idée qui fait partie de la culture du libre, mais qui n'a rien à voir avec la culture sous licence libre. Je dirais même que le logiciel libre n'est pas de la culture sous licence libre (un logiciel n'est pas de la culture), alors que c'est un pilier de la culture du libre. Il faudrait donc savoir de quoi on parle afin de pas transformer cet article en une bouillie où les auteurs ne sont même pas d'accord sur le sujet sur lequel ils écrivent.pparent

Le livre de Lawrence Lessig "free culture" traduit en français "culture libre" semble parler de la culture sous licence libre car il est sous-titré "How big media use technologie and the law to lock down culture and to lock down creativity". De l'autre coté la fin de ce document décrit une partie des références de la culture du libre dans différents domaines. Par exemple:

- L'éthique du Hacker.
- Géographie: open street map.
- Electronique: arduino.
- Musique: jamendo.
- Encyclopédie: wikipédia
- La neutralité du net.
- Les combats politiques menés par les acteurs du libre (notamment contre hadopi, Loppsi 2, Acta, les brevets logiciels)

Ce n'est que quelques exemples de références de la culture du libre.

Si personne ne sait dire de quoi parle cet article, je serais obligé soit d'orienter l'article vers l'un ou l'autre de ces deux sujets, afin qu'au moins il soit cohérent. Mais je pense que le mieux serait peut-être de faire deux articles distincts. En tous les cas il faut au moins que l'on sache de quoi on parle.

ps: j'ajouterais aussi que la culture du libre ne se distribue pas forcément sous licence libre. (Par exemple la vidéo et le support de la maintenant très célèbre conférence de Benjamin Bayart "internet libre ou minitel 2.0", ne porte aucune licence libre).--Pparent (d) 12 mars 2011 à 12:05 (CET)

J'ai orienté l'article vers culture du libre. J'attends vos commentaires. Si pour certains l'article parlait plutôt de culture sous licence libre il faudrait peut-être effectuer une cession. --Pparent (d) 13 mars 2011 à 15:48 (CET)

Une erreur?

« Ces licences libres peuvent toutefois présenter des restrictions, mais uniquement en vue d'assurer la pérennité des libertés conférées »

Ça ma l'air plutôt faux. En effet par exemple la majorité des licences libres obligent à donner le crédit à l'œuvre originale. Ceci n'est en

aucun cas fait pour « d'assurer la pérennité des libertés conférées », mais bien pour préserver un droit fondamental de l'auteur.

Si vous soutenez cette thèse il faudrait au moins rajouter une référence qui la soutienne...

Le suivi de la paternité est imposé par la loi (au moins en France), donc la licence libre ne peut pas vraiment modifier cela. En fait même dans le cas du copyright, il faut un auteur qui copyright avant de placer l'œuvre sous licence libre. Mais globalement ta remarque me paraît intéressante. --Psychoslave (d) 10 mars 2011 à 19:08 (CET)

Non en france la paternité des propos au sens ou tu l'entend, n'est pas obligatoire. A partir du moment où un auteur te donne le droit au vu du copyright de réutiliser ses propos, alors c'est toi qui est responsable des propos si tu les republies ou les réutilise sans le citer. Et il faut un auteur qui pose le copyright lors de la publication de l'oeuvre originale, mais ce peut être toi qui pose le copyright lors de la publication de ta version modifiée.

Culture libre et contrôle

Je pense que l'aspect le plus important de la culture libre était oublié dans cet article. La culture libre c'est avant tout une question de liberté et de contrôle donné à l'utilisateur ou au public: Le contrôle sur son ordinateur, sur ses données, sur son site web hébergé chez soi. La liberté de faire écouter une musique que j'ai à ma sœur , et de lui faire une copie si ça lui plaît.

L'article donnait un peu l'impression que le but du libre est de retirer tout ses droit à l'auteur. Or ce n'est pas le cas. Je dirais même que le libre essaye de retirer le minimum de droit à l'auteur tout en préservant la liberté de l'utilisateur ou du public. Et il faut distinguer différentes catégories d'oeuvres. La possibilité de modifier l'oeuvre n'est pas forcement légitime ou nécessaire à la liberté de l'utilisateur comme le dit Richard Stallman lui-même dans la référence que j'ai ajoutée.

Je vois pas non-plus pourquoi comparer warez et libre. Pour moi ça n'a aucun rapport. Le mouvement libre refuse d'utiliser des warez non-pas parce-que c'est illégal mais parce-que ca ne garantie pas les libertés de l'utilisateur! (contrôle sur son ordinateur)

J'ai essayé d'améliorer un peu mais je pense qu'il y a encore du travail.

pparent

Salut ! Oui pour l'enjeu du contrôle laissé à l'utilisateur. En revanche, non pour la catégorisation des œuvres, quoi qu'en dise Stallman. La possibilité de contrôler l'utilisateur à travers une œuvre n'est jamais légitime du point de vue de la culture libre, sauf pour exclure des usages qui ne sont pas conforme à cet usage. Je ne pense pas non plus warez quand je pense au libre, mais la section me semble pertinente pour montrer justement en quoi les deux diffèrent. N'hésite pas à y ajouter l'idée de contrôle, mais pense à sourcer. --Psychoslave (d) 7 mars 2011 à 10:06 (CET)

Salut, je ne vois pas en quoi tu es "contrôlé" en temps qu'utilisateur lorsque tu écoute un morceau de musique sur ton ordinateur, surtout si ce morceau permet le libre partage. Je précise aussi que l'interdiction de modification, ne t'interdit pas en fait de modifier le morceau chez toi tranquillement derrière ton ordinateur, mais plutôt de publier les modifications. (ce qui peut dénaturer l'œuvre). Je ne parle même pas de l'expression d'une opinion. Si Sarkozy sort un discourt, c'est totalement illégitime de publier une version modifiée de son discourt, et de dénaturer ses propos.*pparent*

La culture libre se pratique même loin de tout écran d'ordinateur. Il ne s'agit pas ici de refaire l'article sur le logiciel libre. Soit dit en passant ton argument sur

la « dénaturation » d'une œuvre s'applique également aux logiciels. Si je fais un discourt et que tu en publies une version modifiée pour exprimer ta propre opinion, c'est totalement légitime tant que tu n'essaies pas de faire croire que les propos résultants sont de moi. Après, rien ne t'empêche de publier des interprétations plus ou moins élogieuses de mon propre discourt pour m'en prêter la pensée, cela est par exemple indispensable pour la liberté de la presse. Et je pourrais toujours nier tes allégations, c'est la liberté d'expression. Cordialement

--Psychoslave (d) 8 mars 2011 à 22:14 (CET)

Bon, j'ai défait une quantité importante de tes modifications car elles orientaient trop l'article sur l'aspect logiciel libre, il y a déjà un article sur ce sujet qui est pointé dans le présent article. Si c'est le logiciel libre (LL) qui t'intéresse, peut être ton aide sera-t-elle plus pertinente sur l'article qui y est consacrée. Si c'est bien la culture libre(CL) qui t'intéresse, tâche de bien dégagé tes connaissances concernant spécifiquement le LL de celles plus générales sur la CL. J'ai laissé ta partie sur libre et internet en l'état, mais des exemples supplémentaires hors des sujets LL et neutralité du net seraient les bienvenus. Par exemple tu as des consortiums d'artistes répartis à travers le monde qui se forment via internet et qui publient sous licence libre. --Psychoslave (d) 8 mars 2011 à 22:55 (CET)

Salut. Il est justement impossible de dénaturer un logiciel car il a une utilité pratique. Comment veux-tu dénaturer un noyau de système d'exploitation? Au contraire pour une œuvre artistique il s'agit d'un artiste qui veut réaliser un effet sur un public. Et ça peut dénaturer l'œuvre que quelqu'un qui n'a rien compris à ce que l'auteur voulait faire en propose une version modifiée. Je veux bien rester sur des choses générales mais, je rajoute quand même un paragraphe afin de dire que certains différencient les catégories d'œuvre, c'est le cas de richard stallman qui est un personnage influant de la culture libre tu ne peut pas le nier.*pparent*

Tu peux modifier le logiciel en lui faisant faire quelque chose de contraire à ce que l'utilisateur s'attend à ce qu'il fasse. Par exemple tu peux modifier un noyau en y incorporant une fonctionnalité d'espionnage ou de prise de contrôle à distance. L'artiste qui veut réaliser un effet sur le public à bien un emploi utilitaire de l'œuvre qu'il emploie à cet fin : il utilise l'œuvre pour pour un effet sur le public. Je n'ai rien contre le rajout de l'avis de Stallman, mais il s'intéresse plus au logiciel libre qu'à la culture libre en général.

ps: Il est légitime de citer ce que quelqu'un a dit afin de dire que tu es d'accord et qu'il a bien exprimé les idées ce qui de toute façon est garanti par le droit de citation. Mais ça ne justifie en rien de s'approprier ce qu'il a dit comme si c'était toi qui l'avait dit ou en tous les cas de telle manière que l'on puisse plus distinguer ce qu'a dit l'auteur original. De plus Toutes les licences libres obligent à garder le copyright de l'auteur original, et ceci est la préservation d'un droit de l'auteur à être reconnu.

L'obligation de citer les auteurs de l'œuvre dont on fait un dérivé est un aspect distinct du fait d'associer les propos résultant aux auteurs originaux. On dira « basé sur une œuvre originale de », et pas « exprimant l'avis de ». Je publie moi-même des essais philosophiques (il y a de l'opinion dedans donc) sous licence art libre, et certains ont été repris et modifiés en citant la source et l'auteur de l'original. Bref, une preuve par

l'exemple que ce que tu penses ne correspond pas à la réalité.

Le libre n'est pas comme tu semble le penser l'atomisation des droits de l'auteur, mais la garantie des libertés de l'utilisateur. Finalement, oui en théorie le libre pourrait peut-être être fait loin de tout ordinateur, sauf que dans les faits le libre c'est en grande majorité des gens qui viennent du logiciel libre et qui utilisent internet pour diffuser. On n'est pas là pour écrire un article sur ce que le libre pourrait être mais sur ce qu'il est.*pparent*

C'est loin d'être du théorique, même si cela ne cadre pas avec ta propre expérience. Il y a des artistes plasticiens, musiciens, cinéastes, romanciers, etc. qui font de l'art libre et qui n'entendent pas grand chose (voir rien) à l'informatique. Il semblerait que tu sois insuffisamment renseigné sur le sujet.
--*Psychoslave* (d) 9 mars 2011 à 23:35 (CET)

Salut, je penses que les dernières modifications que tu viens de faire sont pas mal ça apporte de la neutralité, même si je trouve que ta référence à un com de DLFP est un peu faible et qu'il doit y avoir moyen de trouver mieux. Sinon si tu prends ne serait-ce que 5 minutes pour regarder la référence sur stallman tu verra qu'il ne parle la absolument pas de logiciels, mais qu'il s'intéresse bien et en détails à tout type de contenus. Sinon personnellement je pense que la licence art libre est une Ineptie, et que seul les licence semblables à cc-by-nd sont adaptées à un essai philosophique (j'écris aussi de la phylosophie ;)). Quand à l'art je pense que l'auteur devrait pouvoir choisir parmi toutes les possibilité des licences créatives commons . Mais ce n'est que mon avis.*pparent*

Si tu trouves mieux pour la référence, n'hésite pas, j'avais simplement celle-ci encore bien en tête. Je veux bien discuter avec toi de licence, mais il faudrait que tu développes un peu sur quoi se base tes opinions, quel réflexion il y a derrière.
--*Psychoslave* (d) 10 mars 2011 à 01:15 (CET)

Avant de discuter de licence par exemple sur l'art il me semble que la première chose à faire c'est quand même de s'interroger sur la nature profonde de l'art! Cela n'a pas l'air de te préoccuper. *pparent*

Non, ça ne me préoccupe pas ici, les licences s'applique sur des œuvres, point. Pourquoi les auteurs originaux ont modélisé cet œuvre – dans un but « artistique » ou « utilitaire » ou autre – n'importe pas ici. C'est par l'usage qu'on a d'une œuvre qu'on lui associe une « nature ». Hors le libre c'est avant tout la liberté d'usage, donc d'utiliser l'œuvre indépendamment de ce pour quoi les auteurs l'ont modélisé.
--10 mars 2011 à 19:17 (CET)

Peut-être cela fera-t-il évoluer ton point de vu : la présente page est sous CC-by-sa et GFDL. Hors nous y échangeons des avis (expression d'opinions). De par la licence, je peux légalement réutiliser notre conversation, par exemple en l'imprimant et en la collant sur une toile à visé artistique, dont le thème serait l'absurde d'une classification arbitraire des œuvres. --*Psychoslave* (d) 10 mars 2011 à 19:24 (CET)

Oui la présente page est sous GFDL, mais c'est un effet de bord du fait que l'article lui soit sous GFDL ce qui est justifié. D'ailleurs tu remarqueras que tu peux modifier mes propos sur cette page et pourtant que tu ne le fais pas: cette liberté est inutile. ps: effectivement on ne doit pas avoir le même sens artistique. Pour moi une œuvre artistique ne peut avoir de visées politiques comme "l'absurde d'une classification arbitraire des œuvres". L'art pour L'art, pas L'art pour la politique. *pparent*

Tu te trompes j'ai déjà à plusieurs reprises modifié tes propos,

pour corriger des fautes :). Cela étant, je ne modifie pas tes propos ici pour une raison pratique, celle de pouvoir avoir une conversation constructive avec toi. Ça ne veux pas dire que cette liberté est inutile, elle n'est juste pas utile pour l'usage que nous en faisons là tout de suite, ce qui est bien différent. Le libre c'est aussi ne pas fermé condamner des chemins dont on ne soupçonne même pas l'existence. C'est laisser l'œuvre vivre sa vie indépendamment des auteurs. Pour ma part je ne ferme aucune porte à l'art. L'art pour l'art, si tu veux, pour la politique ou l'*informatique*, pourquoi pas.
--*Psychoslave* (d) 10 mars 2011 à 21:52 (CET)

Oui, ce que tu dis sur " ne pas fermer condamner des chemins dont on ne soupçonne même pas l'existence" est intéressant et donne à réfléchir.

distinction

Je me suis permis un peu de ménage en bas de page, et au passage j'ai supprimé ceci:

Parmi elles, on peut trouver :

- *ALDIL*
- *Association Bordelaise des Utilisateurs de Logiciels Libres*
- *Avitila*
- *APRIL*
- *AFUL*
- *FACIL*
- *Lolut*
- *Linux62*
- *LUG68*
- *LoLie : Logiciels Libres à l'Enic*
- *LoLiCA : Logiciels Libres en Champagne Ardenne*

Je laisse cette liste ici au cas où, mais je pense que dans la mesure où la culture libre est une émergence du mouvement pour le logiciel libre, même si logiquement elle l'englobe, il ne faut se concentrer sur ce qui s'en différencie sous peine de perdre complètement l'intérêt de cet article. ;-) 13 septembre 2007 à 10:41 (CEST)

Fusion Roman libre et Culture libre

Je pense que le *roman libre* est l'application à la littérature du concept de *libre*. Pourquoi ne pas en faire une section adéquate dans *culture libre*, où les deux lignes actuelles de *roman libre* bénéficieront probablement d'un meilleur ensoleillement et auront plus de chance de grossir  ? --*Maurilbert* (discuter) 27 juin 2009 à 02:59 (CEST)

Pourquoi pas vu que l'article spécifique (*Roman libre*) est une ébauche, mais n'aurait-il pas la possibilité de devenir beaucoup plus grand? Il y a un certain nombre de groupes qui travaillent sur le roman libre et dont l'article pourrait détailler les activités (je pense notamment à un groupe italien dont j'ai oublié le nom...) *Ahbon?* (d) 2 juillet 2009 à 16:44 (CEST)

Je viens de voir qu'il existe un article *Art libre* avec une section "littérature". Ne serait-il pas plus judicieux de fusionner "roman" avec "Art"? *Jerome66* 13 juillet 2009 à 10:20 (CEST)

J'ai fait la fusion entre *Art libre* et *Roman libre*. *Jerome66* 15 juillet 2009 à 07:21 (CEST)

Illustration

Je viens d'uploader une image sur commons qui illustre bien le sujet et qui pourrait être utilisée pour l'article. Elle a pas mal tourner sur des articles autour de ce sujet. Qu'en pensez-vous ?

[https://commons.wikimedia.org
/wiki/File:THE_BATTLE_OF_COPYRIGHT.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:THE_BATTLE_OF_COPYRIGHT.jpg)

haha, marrante l'image. Bon là ça fait un peu anti-capitaliste, donc l'image peut se placer dans l'article mais il faudra bien préciser que la culture libre n'est pas en spécialement anti-capitaliste (ni spécialement pro-). --*Psychoslave* (d) 21

novembre 2012 à 17:12 (CET)

D'accord avec la précision. Il faudrait trouver une description qui illustre cette bataille juridique autour du copyright. Le fait que la culture libre utilise les armes du copyright contre le copyright (version monopole économique) qui lui même affaiblit régulièrement le domaine public en limitant la possibilité des oeuvres à s'élever dans le domaine public. --*Tetsuo-fr* (d) 22 novembre 2012 à 00:44 (CET)



La bataille du copyright entre licences libres, licences propriétaires et domaine public

Voila ce que je propose > --Tetsuo-fr (d) 2 décembre 2012 à 19:00 (CET)

Pour moi cette image c'est un peu une caricature, ça ne reflète pas les enjeux du libre. D'autant que les enjeux peuvent être différent en fonction du type d'oeuvre dont il est question. Mais en tous les cas les acteurs du libre ne sont en général pas contre le droit d'auteur (copyright). Si vous trouvez une seule personne notable de la culture libre qui s'est prononcé contre le copyright je suis preneur. De toute façon au point où on en est je crois qu'il faudrait peut-être mieux reprendre cet article de zéro... --Pparent (d) 5 décembre 2012 à 17:01 (CET)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org> /w/index.php?title=Discussion:Culture_libre&oldid=98349665 »

Logiciel libre



Logo du projet *GNU*, initiateur du mouvement du logiciel

libre.

Un **logiciel libre** est un *logiciel* dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement^[1]. Ceci afin de garantir certaines libertés induites, dont le contrôle du programme par l'utilisateur et la possibilité de partage entre individus^[2].

Ces droits peuvent être simplement disponibles (cas du domaine public) ou bien établis par une *licence*, dite « *libre* », basée sur le *droit d'auteur*. Les « licences copyleft » garantissent le maintien de ces droits aux utilisateurs même pour les travaux dérivés.

Les logiciels libres constituent une alternative à ceux qui ne le sont pas, qualifiés de « propriétaires » ou de « privateurs »^[Note 1]. Ces derniers sont alors considérés par une partie de la communauté du logiciel libre comme étant l'instrument d'un pouvoir injuste, en permettant au *développeur* de contrôler l'utilisateur^[3].

Le logiciel libre est souvent confondu à tort avec :

- les *freewares* (*gratuiciels*) : un gratuiciel est un logiciel gratuit, alors qu'un logiciel libre se définit par les libertés accordées à l'utilisateur. Si la nature du logiciel libre facilite et encourage son partage, ce qui tend à le rendre gratuit, elle ne s'oppose pas pour autant à sa rentabilité principalement via des services associés. Les rémunérations sont liées par exemple aux travaux de création, de *développement*, de mise à disposition et de soutien technique. D'un autre côté les logiciels gratuits ne sont pas nécessairement libres, car leur code source n'est pas systématiquement accessible, et leur licence peut ne pas correspondre à la définition du logiciel libre.
 - l'*open source* : le logiciel libre, selon son initiateur, est un mouvement social^[4] qui repose sur les principes de *Liberté*, *Égalité*, *Fraternité*^[5]; l'*open source*, décrit pour la première fois dans *La Cathédrale et le Bazar*, s'attache aux avantages d'une méthode de développement au travers de la réutilisation du *code source*.

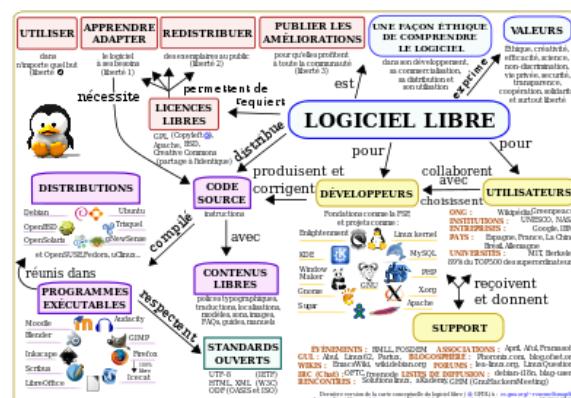


Schéma conceptuel autour du logiciel libre

Définition

Premières ébauches

La notion de logiciel libre est décrite pour la première fois dans la première moitié des années 1980 par *Richard Stallman*^[Note 2] qui l'a ensuite – avec d'autres^[Note 3] – formalisée et popularisée avec le *projet GNU* et la *Free Software Foundation* (FSF).

Une première ébauche de définition du logiciel libre est ainsi proposée en 1986 par la FSF ; un logiciel est alors dit libre s'il confère à son utilisateur les libertés suivantes :

« Premièrement, la liberté de copier un programme et de le redistribuer à vos voisins, qu'ils puissent ainsi l'utiliser aussi bien que vous. Deuxièmement, la liberté de modifier un programme, que vous puissiez le contrôler plutôt qu'il vous contrôle ; pour cela, le code doit vous être accessible^[6] »

Définition de la *Free Software Foundation* (FSF)

Aujourd'hui, un *logiciel* est considéré comme libre, au sens de la *Free Software Foundation* (FSF).

Software Foundation, s'il confère à son utilisateur quatre libertés (numérotées de 0 à 3)^[7] :

0. la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages ;
1. la liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins ;
2. la liberté de redistribuer des copies du programme (ce qui implique la possibilité aussi bien de donner que de vendre des copies) ;
3. la liberté d'améliorer le programme et de distribuer ces améliorations au public, pour en faire profiter toute la communauté.

L'accès au *code source* est une condition d'exercice des libertés 1 et 3.

La FSF précise quelques points. D'abord ces libertés doivent être irrévocables. Chacun doit avoir la possibilité d'en jouir sans devoir prévenir un tiers. La redistribution du programme doit pouvoir se faire sous toute forme, notamment *compilée*, éventuellement à la condition de rendre disponible le code source correspondant. L'utilisateur doit pouvoir fusionner des logiciels libres dont il n'est pas lui-même l'auteur. La FSF accepte toutefois des restrictions mineures quant à la façon dont un logiciel modifié doit être présenté lorsqu'il est redistribué.

Définition du projet Debian

Le projet *Debian*, commencé en 1993 avec le soutien de la *Free Software Foundation*, a développé *Les principes du logiciel libre selon Debian*^[8] également connus sous l'acronyme *DFSG* (pour *Debian Free Software Guidelines*). Proposé en 1997 par *Bruce Perens*^[9], le côté pratique y est mis en évidence en 10 points, en précisant par exemple : la non-discrimination des utilisateurs et des usages ; les restrictions acceptables en matière de préservation du code source de l'auteur original ; ou encore l'acceptation explicite de la modification du nom d'un logiciel dont on redistribue une modification (on peut noter à ce propos que les noms de plusieurs logiciels libres sont des *marques déposées* : par exemple *Linux*^[10], *Mozilla*^[11] ou *Apache*^[12]).

Cette définition établie pour *Debian* a été reprise en 1998 dans le cadre de *l'Open Source Initiative* (OSI) pour établir *l'Open Source Definition*. La terminologie *FLOSS* (Free/Libre Open Source Software) est ensuite apparue pour tenter de réunir les notions de logiciel libre et logiciel open source.

« Logiciel libre » et « open source »



Logo de la Free Software Foundation

Littéralement, *open source* signifie « code source ouvert ». Toutefois, on utilise généralement *open source* en référence à l'*Open Source Definition* introduite par l'*Open Source Initiative* (OSI) en 1998, qui souhaitait une autre terminologie pour les logiciels libres, qui se voulait en anglais moins ambiguë et plus adaptée au monde des affaires que *Free Software*.

Le mouvement pour le logiciel libre a défini des règles sur des principes éthiques, celui pour l'*open source* (qui en découle) a proposé une traduction fonctionnelle. Cela a déclenché un temps quelques différends relatifs au respect de ces principes. Les défenseurs du logiciel libre considèrent que le logiciel libre est une affaire de *philosophie*, tandis que les partisans de l'*open source* rejettent toute philosophie^[13].

Cette initiative a causé une controverse avec *Richard Stallman* et la *Free Software Foundation*^[14] qui regrettaiient la mise en avant des principes techniques aux dépens de l'éthique. Richard Stallman explique aussi pourquoi le logiciel libre est meilleur que l'*open source*^[15] et pourquoi l'*« open source »* passe à côté du problème que soulève le logiciel libre^[16].

S'il persiste des désaccords entre ces mouvements, ils restent très proches et un travail conjoint d'harmonisation fait que les définitions officielles du logiciel libre par la *Free Software Foundation* et de l'*open source* par l'*Open Source Initiative* renvoient dans la pratique aux

mêmes licences, à quelques rares exceptions près (versions 1.x de l'*Apple Public Source License* par exemple^[17]).

Histoire du logiciel libre

Article détaillé : *Histoire du logiciel libre*.

À l'époque des premiers ordinateurs, c'était le *matériel informatique* qui était censé constituer la source de revenus, le *logiciel* n'étant qu'un moyen d'en faciliter la vente. L'accès au *code source* était normal, car nul n'achetait un ordinateur sans disposer d'une équipe de *programmeurs*. Bien avant même la création d'*Unix*, les milieux professionnels et universitaires s'échangeaient volontiers logiciels et codes sources, et les constructeurs cédaient le leur pour rien jusqu'à ce que les lois antitrust les leur interdisent afin de permettre l'exercice d'une concurrence dans ce domaine^{[18],[19]}. En outre, jusqu'aux années 1970, il n'était pas encore tout à fait clair que le *droit d'auteur* s'applique aux logiciels.^[contexte nécessaire]

Par décisions de justice^[contexte nécessaire], les constructeurs sont contraints de facturer séparément leurs logiciels au début des années 1970 ; en quinze ans, l'avènement de la *micro-informatique* va généraliser ce modèle et donner un essor aux éditeurs de logiciels qui s'orientent vers la vente de licences d'utilisation. Un exemple souvent cité pour illustrer ce tournant est une *lettre ouverte de Bill Gates aux hobbyistes*, leur enjoignant de cesser de copier illicitement les logiciels.

Les constructeurs ont parallèlement restreint l'accès au *code source* des programmes, comme en atteste la stratégie OCO, *object-code only* d'IBM à partir du début des années 1980. Il devient impossible, et dans certains cas interdit, d'étudier, de corriger ou d'améliorer les logiciels acquis. Non seulement l'utilisateur ne peut plus adapter le logiciel à ses souhaits, mais en cas de *bug*, il se retrouve dépendant du bon vouloir de l'éditeur du logiciel. Enfin, la copie, une opération naturelle pour un ordinateur, devient en règle générale interdite (par défaut, le droit d'auteur interdit la copie non explicitement autorisée). Les logiciels disponibles uniquement sous ces conditions restrictives deviennent alors la règle, et les logiciels jusqu'alors librement échangés se retrouvent souvent intégrés dans des produits commerciaux figés et non partageables.



Richard Stallman, fondateur du *Mouvement du logiciel libre*

Richard Stallman, alors chercheur au laboratoire d'intelligence artificielle du *Massachusetts Institute of Technology*, ressent profondément ce changement lorsque les collègues, avec qui il travaillait et échangeait des logiciels jusqu'ici, sont engagés à leur tour pour utiliser et produire des logiciels qu'ils ne pourront plus étudier et partager. Stallman commença à constater ces restrictions en présence de programmes sur lesquels il ne pouvait intervenir, un pilote d'imprimante notamment^[20]. Robert Sproull aurait refusé de lui fournir le code source en raison d'un contrat de non divulgation que *Xerox* avait passé avec lui, pratique encore peu courante à l'époque^[21].

En 1984 il crée donc le *projet GNU*, qui a pour objectif de construire un système d'exploitation compatible avec *Unix*, et dont la totalité des logiciels est libre. Parallèlement aux travaux de développement

engagés, Richard Stallman fonde la *Free Software Foundation*. Afin de donner une assise solide à son projet, Richard Stallman définit précisément la notion de *logiciel libre* et il rédige la *licence publique générale GNU* (GPL) qui utilise le droit d'auteur pour garantir la pérennité des libertés accordées aux utilisateurs (et donc interdire la possibilité qu'une évolution ne soit plus libre). Il publie également le *manifeste GNU* afin de marquer le début du projet GNU, puis les bulletins GNU périodiquement. Le projet débute par le développement de *GNU emacs* un éditeur de texte.

Au début des années 1990 la majorité du système GNU était fonctionnelle, seul le *noyau* manquait. Le Noyau est la partie d'un système d'exploitation qui communique avec le matériel et alloue les ressources aux autres programmes. Le projet *GNU Hurd* dont les spécifications avaient été définies par Stallman lui-même avait pour but de développer un noyau libre. Cependant le projet prenait du retard, et la conception choisie pour celui-ci paraissait difficile à mettre en œuvre. En 1991, *Linus Torvalds*, un étudiant finlandais, écrit son propre noyau, puis le publie un peu plus tard sous licence GPL. Son noyau, nommé *Linux*, associé aux logiciels GNU précédemment développés, permettait alors de former un système d'exploitation complètement libre et pleinement utilisable^[22].

Les années suivantes ont vu un nombre considérable de projets de logiciel libre se lancer. La *fsf* référence actuellement plus de 30 000 paquets de logiciel libre. Depuis la fin des années 1990, le succès des logiciels libres, notamment de *GNU/Linux*, suscite un vif intérêt dans l'industrie informatique et les médias^[Note 4].

Caractéristiques des logiciels libres

Accès aux sources

Les libertés d'étudier et modifier un logiciel supposent un accès au *code source* du logiciel. L'accès au code source est important car les logiciels sont généralement distribués sous une forme *compilée* en *langage machine*, prêts à être exécutés par un *ordinateur*. Mais le langage machine est très peu lisible par l'homme et rend l'étude du logiciel excessivement pénible voire impossible. L'accès au code source est donc une condition nécessaire pour permettre à l'utilisateur de savoir ce que le programme fait réellement^[23].

Contrôle par l'utilisateur



Capture d'écran de *Trisquel Gnu/Linux*, un système d'exploitation constitué exclusivement de logiciels libres.

Un des objectifs principaux du logiciel libre est de permettre à l'utilisateur d'avoir le contrôle sur son ordinateur et sur les logiciels qu'il utilise^{[24],[25]}. Ce contrôle est donné individuellement : chacun peut étudier en détail ce que fait le logiciel, et le modifier s'il le souhaite. Mais les utilisateurs ont aussi le contrôle de manière collective sur leur ordinateur^[26] : on ne peut étudier l'ensemble des logiciels que l'on utilise, mais on peut être certain que si un logiciel contient une fonctionnalité cachée ou malveillante, elle sera découverte un jour et un correctif sera proposé. Ceci a de plus, pour effet de dissuader, la plupart du temps, les développeurs d'ajouter de telles fonctionnalités^[27].

Richard Stallman pense qu'en utilisant des logiciels propriétaires, les utilisateurs perdent la possibilité de contrôler une partie de leur propre vie^[28]. Les propriétaires de logiciels propriétaires (les développeurs, ou l'entreprise pour laquelle ils travaillent) ont le pouvoir d'espionner ou de restreindre les utilisateurs^[29].

La définition du logiciel libre par la *fsf* précise^[1]:

« *Quand les utilisateurs ne contrôlent pas le programme, c'est le programme qui contrôle les utilisateurs. Le développeur contrôle le programme, et par ce biais, contrôle les utilisateurs. Ce programme non libre, ou « privatise », devient donc l'instrument d'un pouvoir injuste.* »

Le 25 octobre 2013, dans l'émission *Ce soir (ou jamais !)*, cette notion de contrôle fait débat entre *Jacques Attali* et *Jérémie Zimmermann*. *Jacque Attali* affirme "Le mot libre est très mal adapté car les logiciels dit libres sont souvent attachés à une seule entreprise". Selon *Jérémie Zimmermann* "la liberté pour les logiciels c'est un vrai concept [...] ce que ça veut dire c'est contrôler la machine plutôt que de se laisser contrôler par elle", ce au quoi réponds *Attali* que "Si vous laissez chacun avoir la possibilité de contrôler sa confidentialité alors vous rendez impossible l'état de droit"^[30].

Communautés

La qualité du logiciel est souvent proportionnelle au nombre de développeurs. Plus la communauté de développement s'étend, plus elle devient un gage de qualité et de réactivité. De la même manière, la communauté des utilisateurs, ayant comme rôle principal de faire remonter des dysfonctionnements et des suggestions, a une influence proportionnelle à sa taille.

Les développeurs et utilisateurs de logiciels libres sont généralement indépendants, sans tendance politique particulière, et leurs motivations sont diverses. Ils réalisent ou utilisent des outils fondés sur un mode de production reposant sur la collaboration, l'*entraide*, le *partage*, la *mutualisation*. À ce titre, Bill Gates a comparé les communautés du libre à des « communistes d'un nouveau genre »^[31], bien que *Richard Stallman* démente être ou avoir été communiste^[32].

En France, les communautés *Ubuntu* et *Mozilla* comptent parmi les plus actives. Il existe également des associations de défense et promotion du logiciel libre telles que l'*April*, l'*AFUL* ou le réseau *Framasoft*.

Formats ouverts

Les logiciels libres ont, dans leur grande majorité, tendance à respecter les *formats standards ouverts*, ce qui favorise l'*interopérabilité*. Par exemple, le développement du *navigateur web Mozilla Firefox* s'applique à respecter autant que possible les recommandations émises par le *World Wide Web Consortium*. De même, *LibreOffice* et *OpenOffice.org* utilisent le format *OpenDocument*, aux spécifications publiques définies à l'origine par le comité technique d'*OASIS* et certifié comme norme *ISO*^[33], incarnant ainsi une valeur pérenne pour les applications bureautiques. L'utilisation de formats ouverts dont l'ensemble des spécifications techniques sont connues, garantit l'accès aux documents numériques archivés.

Toutefois, la préférence pour les formats ouverts, si elle est effectivement constatée, n'est pas un élément de la définition du logiciel libre.

L'adhésion à une politique de formats ouverts touche à présent largement le monde de l'industrie informatique. À titre d'exemple, les spécifications du langage *C#*, une création de *Microsoft* fortement inspirée par le langage *Java* de *Sun Microsystems*, ont été publiées et rendues exploitables par d'autres acteurs de l'informatique avant même celles de *Java*.

Commercialisation

La commercialisation des logiciels libres est possible mais la liberté n° 2 en interdit l'exclusivité. Cette caractéristique rend délicat le retour sur investissement financier pour les développeurs du logiciel par la vente du logiciel. Autrement dit: les logiciels libres ne permettent pas

de rétribution directe des auteurs. C'est pour cette raison que ces derniers se tournent souvent vers la vente de services associés à l'utilisation du logiciel (voir l'article consacré aux *sociétés de services en logiciels libres*).

Les licences libres les plus «contraignantes» imposent que tout projet qui réutilise le code source du logiciel libre devienne lui-même un logiciel libre. Les éditeurs traditionnels s'y refusant catégoriquement, cette disposition les enferme dans le monde du «non-libre» (l'univers des logiciels propriétaires). Il se crée alors un fossé entre les deux mondes, qui est dommageable du point de vue de l'interopérabilité et de l'harmonie entre des systèmes libres et propriétaires qui sont amenés à «cohabiter».

Il existe aussi une forme de distribution mixte: il s'agit d'un système de *double licence* selon lequel l'éditeur propose d'une part une distribution libre (et généralement gratuite) et, en parallèle, une distribution fermée et payante, assortie des conditions commerciales classiques des logiciels non-libres (et parfois de fonctionnalités supplémentaires).

La politique controversée des grands comptes

Certains partisans du logiciel libre voient une incohérence dans la politique de certaines entreprises ayant affiché une adhésion aux principes de l'*open source* mais étant favorables à l'extension du logiciel au champ du brevetable. Pour eux, le logiciel libre (*via la Free Software Foundation*) lutte ouvertement contre la brevetabilité des logiciels et, conséquemment, contre l'exclusivité d'exploitation d'une idée par une seule personne ou entreprise. Ils craignent qu'à terme, certains membres de l'*open source* détiennent des portefeuilles de brevets sur *des idées*, leur permettant de réclamer des redevances sur chaque portion de code source.

IBM, par exemple, déposa en *Europe* et aux *États-Unis* certains algorithmes cruciaux dans le fonctionnement général du noyau ou du système d'exploitation *GNU/Linux* et porta devant des tribunaux des affaires afin que les *brevets logiciels* soient institués et reconnus en Europe. Pourtant, cette même entreprise autorise l'usage de 500 de ces brevets^[34] aux développeurs de logiciels libres et open source.

Dans la pratique, tout procès en *propriété intellectuelle* coûte en temps et en argent. Il est donc difficile pour la communauté *open source* de faire valoir ses droits face aux *multinationales*. Certains de ses détracteurs l'accusent de recevoir parfois d'une multinationale des *coups de pouce* l'a aidant à lutter contre l'influence d'une autre (ce fut un moment le cas entre *Sun* et *Microsoft* dans l'affaire

OpenOffice)^[réf. nécessaire]. IBM finance également la communauté des logiciels libres contre les actions de Microsoft, etc.^[réf. nécessaire]. Le système *no win, no pay* autorisé aux États-Unis (et qui fut utilisé pour défendre les victimes pauvres de *Bhopal*) peut éventuellement permettre à la communauté du libre de défendre ses droits, bien que les dossiers soient par nature plus complexe, demandant parfois d'examiner des centaines de milliers de lignes de code.

Sécurité

La sécurité relative des logiciels libres et propriétaires est sujette à débat.

- le libre accès au *code source* permet l'examen du logiciel par des experts indépendants ;
- le libre accès au *code source* rend impossible le recours à la sécurité par l'*obscurité*, ce qui est considéré comme un avantage ou un défaut, selon le point de vue ;
- la découverte de *failles de sécurité* est facilitée par la publication du code source. En effet, l'ouverture du code permet statistiquement à un plus grand nombre de personnes d'avoir la possibilité de repérer et de corriger des vulnérabilités.

Innovation

L'effet du logiciel libre sur l'innovation est sujet à débat.

Les partisans du logiciel libre considèrent qu'il permet de garantir une activité innovante. Parce qu'un large panel de contributeurs peuvent y apporter de nouvelles fonctionnalités. Ce dynamisme accélérerait les échanges et favoriserait l'innovation alors que le

principe de "verrouillage" nuirait à ce dynamisme. Enfin l'accès à l'intégralité du code source ne permet pas de garder longtemps un avantage concurrentiel ce qui pousserait à l'innovation. ^[réf. souhaitée]

Certains innovateurs comme *Pranav Mistry* du *Media lab (MIT, États-Unis)* proposent^[35] de mettre à la fois les innovations matérielles et les innovations logicielles en licence libre pour tous.

De l'autre coté certains acteurs du monde du *logiciel propriétaire* considèrent au contraire que le logiciel libre peut avoir un effet négatif sur l'innovation en décourageant l'investissement d'acteurs privés^[36].

Financement

Il existe une grande disparité à l'intérieur des logiciels sous "licence libre" en ce qui concerne leur financement. D'une part une grande majorité de petits logiciels non financés (bénévolat), et d'autre part des logiciels majeurs du marché, financés principalement par les grands acteurs de l'industrie informatique, ainsi *Linux* est financé entre autres par *Red Hat, IBM* et *Intel, Firefox* par *Google*.

En France les entreprises consacrent « 16 % de part de budget informatique alloués aux logiciels libres^[37] »

Licences

Base légale

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit

Lois et principes sous-tendant les licences

Copyleft

Domaine public

Droit d'auteur

Open source

Open Source Definition

Classification des licences

Licences de libre diffusion

CC-* -NC

CC-* -ND

Licences libres

Licences libres copyleft

Licence Art Libre

Licence CeCILL

CC-BY-SA

GFDL

GPL

LGPL

ODbL

Licences libres non copyleft

Licence BSD

CC0

CC-BY

Licence X11 ou MIT

Licences propriétaires

Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux

Licences de partagiciels

Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion

Culture

Art Libre (libre)

Culture Libre (libre)

Musique Libre (libre diffusion)

Logiciel

Graticiel (libre diffusion)

Logiciel libre (libre)

Logiciel propriétaire (propriétaire)

Partagiciel (propriétaire)

Shared Source (propriétaire)

Les logiciels libres sont soumis, comme tout logiciel publié hors du domaine public, au *droit d'auteur*. Dans ce cadre, le droit d'auteur est exercé par le biais d'une *licence libre* qui énumère les droits que l'auteur choisit d'octroyer à l'utilisateur.

Eben Moglen, contributeur à la conception de la licence *GNU GPL* (notamment la version 3), insiste sur la distinction entre *licence* et *contrat* qui existe en droit américain : une licence est une autorisation unilatérale, tandis qu'un contrat suppose des obligations réciproques^[38]. Les logiciels libres sont distribués avec de simples licences. Généralement, ils sont également distribués sans la moindre

garantie.

Certaines licences, dont la plus connue et utilisée pour les logiciels libres, la *licence publique générale GNU*, sont relativement complexes. Ainsi, la GPL ne donne le droit de redistribuer un logiciel que si l'ensemble du logiciel, y compris toutes les éventuelles modifications, sont redistribuées selon les termes exacts de la GPL. Cette licence a un caractère héréditaire car la fusion d'un logiciel sous GPL avec un logiciel non GPL, n'autorise la redistribution du logiciel fusionné que sous GPL.

Licences libres

Article détaillé : *Licence libre*.

Les licences des logiciels libres sont souvent réparties en trois catégories, selon le degré de liberté qu'elles accordent en matière de redistribution.

La Fondation pour le logiciel libre ou *Free Software Foundation*, catégorise les licences d'après quelques questions clés^[39] :

- permet-elle de qualifier, ou non, un logiciel libre^[40] ?
- s'agit-il, ou non, d'un « *Copyleft* » ou « gauche d'auteur » ?
- est-elle compatible avec la GPL de GNU ? À moins que le contraire ne soit spécifié, les licences compatibles le sont à la fois avec la GPLv2 et la GPLv3 ;
- pose-t-elle certains problèmes pratiques ?

Domaine public

Article détaillé : *Domaine public, en droit de la propriété intellectuelle*.

En langage courant : « Le logiciel appartient à tout le monde ». C'est une caractéristique juridique qui n'a pas besoin de licence du fait que le logiciel n'a aucun ayant droit. Les droits patrimoniaux concernant ce logiciel disparaissant, il peut alors être utilisé encore plus librement, sous réserve que soient respectés les droits extra-patrimoniaux de ses auteurs. Théoriquement, tout logiciel tombe dans le domaine public une fois les droits d'auteur échus. Toutefois, la durée de protection des droits d'auteur est bien plus longue que le plus ancien des logiciels, par exemple soixante-dix ans après la mort de l'auteur dans tous les pays de l'*Union européenne*. On ne trouve donc dans le domaine public que des logiciels qui y ont été placés à la suite d'une renonciation aux droits.

Licences de type BSD

Article détaillé : *Licence BSD*.

Il s'agit d'un type de licence imposant peu de contraintes; cependant, ce type de licence ne protège pas contre les restrictions. En général, seule la citation des auteurs originaux est demandée. En particulier, ces licences permettent de redistribuer un logiciel libre sous une forme non libre. Ces licences permettent donc à tout acteur de changer la licence sous laquelle le logiciel est distribué. Un cas de changement de licence courant est l'intégration de logiciel sous licence BSD dans un logiciel sous *copyleft* (licence GPL). Un autre cas courant est l'intégration de logiciel sous licence BSD dans les logiciels propriétaires.

Ces licences sont notamment utilisées par la *Berkeley software distribution* (licence BSD), *X Window* (licence MIT) et *Apache Software Foundation* (licence Apache).

Copyleft, licences de type GPL



Logo *copyleft* (« gauche d'auteur » ou « laisser copier », les deux traductions sont possibles) Le C « inversé » est le symbole du copyleft. En 2009, il n'est pas reconnu comme symbole légal. L'« opposé » est le symbole copyright.

Article détaillé : *Licence publique générale GNU*.

« GPL » est l'acronyme de « General Public License » (Licence Publique Générale). La plus répandue des licences de ce type est la Licence Publique Générale GNU (GNU General Public License), ou GNU GPL pour faire court. On peut réduire encore plus en « GPL », s'il est entendu qu'il s'agit de la GNU GPL^[41]. La Free Software Foundation ou FSF se réfère à la catégorie de licence "copyleft".

La GPL contient des «contraintes contre les contraintes». Par exemple, l'article deux de la GPL permet d'apporter des modifications et de la distribution d'une œuvre sous licence GPL si le licencié fait tout le travail soit concédé comme un tout, sans frais à toute tierce partie suivant les termes de la GPL. Autrement dit, cette licence interdit la redistribution hors des principes du *copyleft*, car « Si un programme est un logiciel libre au moment où il quitte les mains de son auteur, cela ne signifie pas nécessairement qu'il sera un logiciel libre pour quiconque en possèdera une copie^[42]. » Les licences du projet *GNU* sont les plus célèbres. Une telle licence permet d'intégrer du logiciel sous licence BSD et de le redistribuer sous licence GPL. L'inverse est impossible. La licence GPL est critiquée puisqu'elle empêche les fournisseurs de logiciels propriétaires de censurer le code.

La contrainte en aval contre les restrictions est intentionnelle. Les auteurs de la GPL soutiennent également que tous les logiciels doivent être dans de telles licences de logiciels libres sous licence parce qu'il est moralement inacceptable de faire autrement.

La GPL entretient l'effort de rendre le plus de logiciel libre possible et ce unidirectionnellement. Il s'agit d'une licence qui protège inconditionnellement les développements logiciels appartenant au domaine public.

D'importants programmes libres sous licence comme le compilateur GNU C++, le kernel Linux et la suite de bureautique *LibreOffice* n'existeraient pas sans cela^[43].

En somme, la licence GPL est conçue pour protéger les libertés des utilisateurs tout en facilitant la coopération avec la communauté du logiciel libre^[44].

Licences non libres

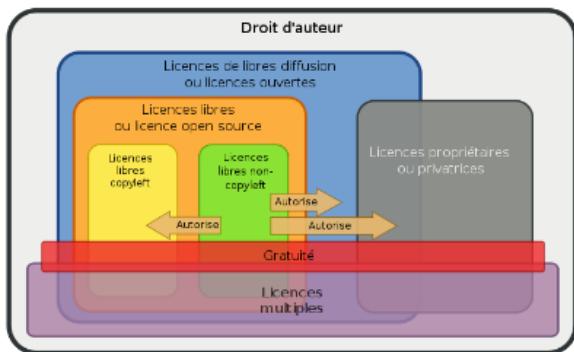


Schéma de classification des CLUF

Un logiciel non libre est appelé *logiciel propriétaire* ou logiciel privatiseur. Cette première appellation peut apparaître trompeuse, car à l'exception de logiciels du *domaine public*, les logiciels libres n'ont pas moins de propriétaires que les autres, encore que le terme *auteurs* soit plus approprié. Les auteurs de logiciels libres conservent certains droits dépendants du type de licence libre employée.

Quelques exemples de logiciels non libres :

- *freeware*, logiciels gratuits, gratificiens

On utilise ce terme pour les logiciels propriétaires qui sont distribués *gratuitement*. Les *freewares* ne sont pas libres car leur *code source* n'est pas disponible et donc seul l'auteur original peut l'améliorer et publier des versions modifiées. En outre, la revente d'un *freeware* est souvent restreinte.

- *shareware*, logiciels à partager, partagiciels

Le shareware est un logiciel qu'on peut légitimement se procurer gratuitement, mais qu'on doit payer si l'on désire l'utiliser. Aucun logiciel libre n'est un *shareware*. À la limite, un logiciel libre pourrait encourager la rétribution de l'auteur, sans que cela n'ait force de licence (sans quoi il ne serait plus libre). Mais toute personne serait libre de supprimer l'encouragement et de redistribuer cette version allégée.

- *Shared source*

Le terme *Shared source* (*code source* partagé) vient de la *Shared Source Initiative* de Microsoft^[45]. Il s'agit d'un type de licence qui donne le droit de regarder le *code source* et parfois d'en distribuer des versions modifiées. Toutefois, le droit de vendre n'est pas attribué et les licences *shared source* ne sont pas considérées comme des licences de logiciel libre.

Offre en logiciels libres

Article détaillé : Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires.

Typologies de services rendus

Des logiciels libres sont aujourd'hui disponibles pour des besoins aussi variés que la *gestion de projets*, *de temps*, *gestion d'établissements scolaires* ou *universitaires*, incluant des modules de *comptabilité*, *finances*, *ressources humaines*, *cursus et scolarité*, *documentation*, *communication*, *formation*, *pédagogie*, *travail collaboratif*, *gestion de données* et *de contenu*, *gestion de contenu web*, *gestion de l'apprentissage*, *gestion des droits numériques*, *créativité (arbres heuristiques, etc.)*. Portails et plates-formes numériques de travail ou d'enseignement (*TICE* dont *formation en ligne*), *services numériques divers*, etc.

Leur maintenance et développement peuvent être externalisés ou coopératifs,

Quelques exemples



Logos de quelques-uns des logiciels libres les plus célèbres

Parmi les logiciels libres les plus connus du grand public figurent :

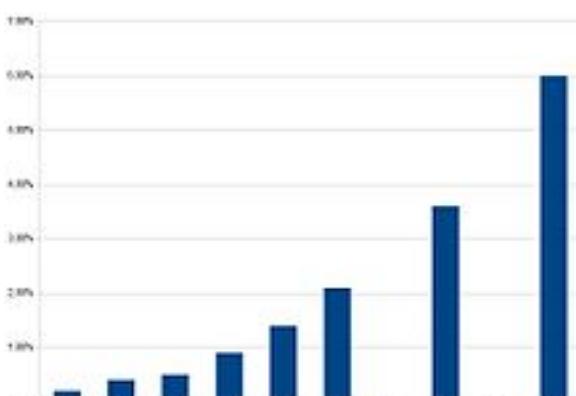
- *Linux*, le *noyau du système d'exploitation GNU/Linux* ;
- les *logiciels et bibliothèques* composant *GNU* ;
- les systèmes d'exploitation *FreeBSD*, *OpenBSD* ;
- les *environnements de bureau* *GNOME* et *KDE* ;
- les *navigateurs web* *Mozilla Firefox* et *Chromium* ;
- la suite *bureautique LibreOffice* ;
- le lecteur multimédia *VLC media player* ;
- le logiciel de *retouche d'image* *GIMP* ;
- les gestionnaires de base de données *Ingres*, *MySQL* et *PostgreSQL* ;
- la messagerie électronique *Mozilla Thunderbird* ;
- le logiciel de modélisation 3D *Blender* ;
- l'éditeur de son *Audacity*.
- les langages de script *PHP* et *Python*.

Les logiciels libres ont aussi un rôle important dans le fonctionnement d'Internet :

- le serveur *HTTP Apache* ;
- le serveur *BIND* pour la gestion des noms de domaine ;
- les serveurs de messagerie *sendmail* et *postfix* sont très utilisés.

Le réseau *Framasoft*, dont le slogan est « la route est longue mais la voie est libre », référence dans son annuaire plus de mille six cents logiciels libres.

Le logiciel libre dans le marché du logiciel



Part de marché du logiciel libre dans le marché du logiciel au fil des années

Le logiciel libre s'impose de plus en plus comme une solution de remplacement moins coûteuse de logiciels propriétaires. Il devient également un produit de plus en plus mis en avant par des revendeurs, soit pour sa fiabilité (cas de fournisseurs de serveurs), soit pour son coût de licence nul, permettant au client d'investir la différence dans des services associés.

Le tableau suivant reprend les données disponibles pour la France :

Croissance et prévision de croissance du marché du logiciel libre

	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010 (pré- vi- sion)	2011 (pré- vi- sion)	2012 (pré- vi- sion)
Chiffre d'affaires du logiciel libre (millions d'€)	60	100	140	250	440 ^[46]	733	1 100 ^[47]	1 500 ^[48] (Europe : 5 100)	2 200	2 501	3 000 ^[49]
Part de marché du logiciel libre (dans l'industrie du logiciel)					0,2 %	0,4 %	0,5 %	0,9 %	1,4 %	2,1 %	
Croissance du marché du logiciel libre	67 %	40 %	79 %	72 %	66 % ^[50]		47 % ^[51]	30 % ^[52]	20 % ^[46]		
Croissance du reste du marché					-4,2 %	3,8 %	6,3 %	6,6 %	7,1 %		

Rapports Pierre Audoin Consultants^[Note 5]

Du côté des administrations, on peut citer les gouvernements brésilien, sud-africain, d'Andalousie et d'Estrémadure en Espagne, qui ont officiellement affiché leur orientation vers le logiciel libre. En France, on peut noter, après la gendarmerie nationale, le passage de l'ensemble de l'administration centrale à *OpenOffice.org*. Ce serait la plus grande migration de ce type (selon *Le Figaro* en 2006)^[53].

En France, le chiffre d'affaires du logiciel libre en 2007 est de 730 millions d'euros. Rapportés aux 30 milliards du marché du logiciel, cela représente 2,4 % de part de marché (contre 1,5 % en 2006)^[54].

En outre, l'*AFUL* a édité un dossier et l'*April* un livre blanc sur les modèles économiques liés au logiciel libre.

La position officielle de la France pour « l'usage du logiciel libre dans l'administration » est précisée en septembre 2012 dans un document du même nom appelé aussi circulaire *Ayraut* sur le logiciel libre car adressé par ce dernier à l'ensemble de ses ministres^[55].

Notes et références

Références

1. « En gros, les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel. Avec ces libertés, les utilisateurs (à la fois individuellement et collectivement) contrôlent le programme et ce qu'il fait pour eux. Quand les utilisateurs ne contrôlent pas le programme, c'est le programme qui les contrôle ». (*Gnu.org*)
2. (en) Stallman R. 2009, p. 20 : « Computer users should be [...] free to share software because helping other people is the basis of society ».
3. « Quand les utilisateurs ne contrôlent pas le programme, c'est le programme qui les contrôle. Le développeur contrôle le programme, et par ce biais contrôle les utilisateurs. Ce programme non libre, ou « privatise », devient donc l'instrument d'un pouvoir injuste.» (*Gnu.org*)
4. « Pratiquement tous les logiciels « open source » sont des logiciels libres ; les deux termes décrivent pratiquement la même catégorie de logiciel. Mais ils représentent des vues

basées sur des valeurs fondamentalement différentes. L'« open source » est une méthodologie de développement ; le logiciel libre est un mouvement social. » — Richard Stallman dans *Pourquoi l'« open source » passe à côté du problème que soulève le logiciel libre*

5. Interview de Richard Stallman par PROgrammez!, sur le site programmez.com
6. Dans le texte : « First, the freedom to copy a program and redistribute it to your neighbors, so that they can use it as well as you. Second, the freedom to change a program, so that you can control it instead of it controlling you; for this, the source code must be made available to you » (Source)
7. Qu'est-ce qu'un « Logiciel Libre » ?, projet GNU, Free Software Foundation
8. Le contrat social Debian, avec Les principes du logiciel libre selon Debian
9. Dans la liste de diffusion de Debian : *Debian's "Social Contract" with the Free Software Community*
10. Linux Mark Institute
11. Mozilla Trademark Policy
12. Apache FAQ. Is 'Apache' a trademark?
13. D'après les propos de Loïc Dachary, vice-président et fondateur de la FSF Europe cité dans Benkeltoum, N. 2009. *Les Régimes de l'open source : solidarité, innovation et modèles d'affaires*, thèse de doctorat en sciences de gestion. Paris : Centre de gestion scientifique, Mines ParisTech. page 20. <http://pastel.paristech.org/5900/01/Benkeltoum-2009.TheseOpenSource.pdf>
14. Pourquoi nous parlons de Logiciel Libre, FSF Europe
15. « Pourquoi l'expression « logiciel libre » est meilleure qu'« open source » », sur le site gnu.org
16. « Pourquoi l'« open source » passe à côté du problème que soulève le logiciel libre », sur le site gnu.org
17. Les problèmes avec les anciennes versions de l'Apple Public Source License, <http://www.gnu.org/philosophy/historical-apsl.fr.html>, 2000
18. (en) The Daemon, the GNU and the Penguin – by Peter H. Salus — Part 1
19. (en) The Daemon, the GNU and the Penguin – by Peter H. Salus — Ch. 2 & 3
20. « J'avais déjà eu l'expérience douloureuse des accords de non-divulgation, quand quelqu'un m'avait refusé, ainsi qu'au laboratoire d'IA du MIT, l'accès au code source du programme de contrôle de notre imprimante (l'absence de certaines fonctionnalités dans ce programme rendait l'utilisation de l'imprimante très frustrante). Aussi ne pouvais-je pas me dire que les accords de non-divulgation étaient bénéfiques. J'avais été très fâché du refus de cette personne de partager avec nous ; je ne pouvais pas, moi aussi, me comporter d'une telle manière à l'égard de mon prochain. »(source)
21. Cette information est issue du document *Libre comme Liberté (traduit de l'anglais Free as in Freedom)*, par Sam Williams, chapitre 1, disponible sur Wikisource.
22. Stallman: "Vers 1990 presque tout le système existait, il manquait seulement le noyau. [...] Linus Torvalds a écrit un noyau de style classique, qui s'appelle Linux. En combinant Linux avec le système GNU, d'autres personnes sont arrivées à un système complet qui pouvait marcher sur une machine, qui était tout à fait libre, ce qui était le but du projet GNU et c'est presque le même système que GNU. C'est une version modifiée du système GNU par substitution d'un noyau par un autre." [1]
23. "car les utilisateurs n'ont pas le code source du programme. À cause de cela [...], ils ne peuvent savoir ce que le programme fait réellement" [2]
24. « Free software is about having control over the technology we use in our homes » (en) <http://www.fsf.org/working-...>

- together/control/*
25. « *In order for computer users to have freedom in their own computing activities, they must have control over the software they use* » (en) <http://www.gnu.org/philosophy/digital-inclusion-in-freedom.html>
 26. « ... and collectively to have control over what our software does and thus to have control over our computing. » (en) <http://fsfe.org/projects/gplv3/bangalore-rms-transcript>
 27. "most of the time, even those who are not stopped by their consciences and social pressure refrain from putting malfeatures in free software." <http://www.fsf.org/blogs/rms/ubuntu-spyware-what-to-do>
 28. Stallman R. 2009, p. 52, 3^e paragraphe.
 29. Stallman R. 2009, p. 239, 4^e paragraphe.
 30. Ce soir ou jamais, Le 25 octobre 2013, vers la minute 60 [3]
 31. "a new kind of communism" <http://www.humaniteinenglish.com/spip.php?article319>
 32. "Quiconque critique certaines pratiques commerciales peut s'attendre à être traité de « communiste » [...] si des gens croient à ces accusations, c'est qu'il n'ont pas vraiment écouté ce sur quoi portaient les critiques" <http://www.gnu.org/philosophy/luispo-rms-interview.html>
 33. OASIS OpenDocument (ODF)
 34. IBM Nouvelles - Canada
 35. Vidéo + texte (plusieurs langues disponibles) consulté 2010/02/03
 36. Le logiciel libre menace-t-il vraiment l'innovation ? [4]
 37. 94 % des entreprises françaises sont favorables aux logiciels open-source, qu'apporte le libre aux professionnels ?, Communiqué de Markess International, septembre 2010
 38. *The GPL Is a License, not a Contract*
 39. La liste de la fsf.org des licences libres commentées [5]
 40. Définition selon la version de la Fondation pour le logiciel libre ou Free Software Fondation[6]
 41. Signification de l'acronyme GPL [7]
 42. (Traduction de) Richard Stallman dans *Le projet GNU*
 43. Les avantages de la licence GPL selon le manuel de FreeBSD[8]
 44. Guide rapide de la GPL[9]
 45. Microsoft Shared Source Initiative Home Page
 46. Open Source : le marché français dépasse les 1,5 milliard d'euros, sur le site lemagit.fr du 17 juillet 2009 - consulté le 12 octobre 2012
 47. La place des logiciels libres dans l'Enseignement Supérieur et la Recherche, dans l'administration, en France, en Europe et dans le monde, sur le site projet-plume.org - consulté le 12 octobre 2012
 48. Logiciel libre: nébuleuse communautaire et... commerciale !, sur le site fr.onsoftware.com du 19 mars 2012 - consulté le 12 octobre 2012
 49. (en) Do You Really Need a VPS to Host Your Sites?, sur le site progolibre.com du 10 octobre 2012
 50. [PDF] Logiciel libre : les enjeux, sur le site candidats.fr du 9 avril 2009 - consulté le 12 octobre 2012
 51. Logiciel libre: nébuleuse communautaire et... commerciale !, sur le site fr.onsoftware.com du 19 mars 2010 - consulté le 12 octobre 2012
 52. +33 % pour 2009 : le logiciel libre ne connaît pas la crise, sur le site toolinux.com du 12 mars 2010 - consulté le 12 octobre 2012
 53. L'administration française se met au logiciel libre, sur le site lefigaro.fr
 54. article : La France est devenu « un pays phare pour le logiciel libre » sur ZDnet
 55. [PDF] L'usage du logiciel libre dans l'administration, sur le site circulaire.legifrance.gouv.fr

Notes

1. Le qualificatif de « *privateur* », rarement employé dans la langue française bien qu'il existe, est régulièrement utilisé par Richard Stallman qui le préfère à celui de « *propriétaire* » pour désigner les logiciels non libres (exemple dans cette *retranscription de l'une de ses conférences*). Une rapide explication de cette préférence terminologique et sémantique est donnée sur le site de l'*April* (voir *ici*). Ainsi, l'emploi du terme « *privateur* » met plutôt l'accent sur le fait que les logiciels non libres privent leurs utilisateurs des libertés garanties par les logiciels libres au sens de la *FSF*.
2. Par exemple dans l'annonce de la création du projet GNU sur Arpanet en 1983 (Source) :

« *Why I Must Write GNU : I consider that the golden rule requires that if I like a program I must share it with other people who like it. I cannot in good conscience sign a nondisclosure agreement or a software license agreement. So that I can continue to use computers without violating my principles, I have decided to put together a sufficient body of free software so that I will be able to get along without any software that is not free.* »
3. Plusieurs contributeurs apparaissent dans le premier premier "bulletin GNU" de février 1986 dans lequel apparaissent une définition du logiciel libre ainsi que le rôle de la *Free Software Foundation*. (Source)
4. Un point culminant du succès économico-médiatique des logiciels libres est l'introduction en bourse de VA Linux, qui a connu une hausse record de 698 %.
5. cité par Computer Reseller News, n° 192, 18 janvier 2007, p 18 et Le nouvel Économiste n°1617 du 14 au 20 juin 2012, page 32.

Annexes

Bibliographie

 : document utilisé comme source pour la rédaction de cet article.

- Philippe Aigrain, *Cause commune : L'information entre bien commun et propriété*, Paris, Fayard, coll. « Transversales », 2 février 2005, 288 p. (ISBN 978-2212623055, lire en ligne, présentation en ligne)
- François Pellegrini et Sébastien Canevet, *Droit des logiciels : Logiciels privatifs et logiciels libres*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Hors collection », 20 novembre 2013, 616 p. (ISBN 978-2-13-062615-2, lire en ligne, présentation en ligne)
- Nordine Benkeltoum, *Gérer et comprendre l'open source : Une modélisation en termes de « régimes »*, Paris, Presses de l'École des mines, coll. « Économie et gestion », juin 2011, 231 p. (ISBN 978-2911256493, présentation en ligne)
- Nordine Benkeltoum (dir. Armand Hatchuel), *Les Régimes de l'open source : Solidarité, innovation et modèles d'affaires*, Paris, Mines ParisTech (thèse de doctorat spécialité « Sciences de Gestion »), 9 décembre 2009, 322 p., [lire en ligne (page consultée le 27 juillet 2012)]
- Frédéric Couchet et Benoît Sibaud, « *Enjeux des logiciels libres face à la privatisation de la connaissance* », dans Djilali Benamrane (dir.), Bruno Jaffré (dir.) et François-Xavier Verschave (dir.), *Les télécommunications, entre bien public et marchandise*, Charles Léopold Mayer, 2005 (ISBN 978-2843771118, présentation en ligne)
- Chris DiBona (dir.), *Tribune Libre : Ténors de l'Informatique Libre*, Cergy, In Libro Veritas, novembre 2006, 2^e éd. (1^{re} éd. 1999), 401 p. (ISBN 978-2352090335, présentation en ligne)
- Florent Latrive (préf. Lawrence Lessig), *Du bon usage de la piraterie : Culture libre, sciences ouvertes*, Éditions La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais » (n° 247), mars 2007 (1^{re} éd. 2004), 196 p. (ISBN 978-2707151353, présentation en ligne)
- Thierry Noisette et Perline Noisette, *La bataille du logiciel libre : Dix clés pour comprendre*, Éditions La Découverte, coll. « Sur le

- vif », février 2006 (1^{re} éd. 2004), 144 p. (ISBN 978-2707148803, présentation en ligne)
- Jean-Paul Smets-Solanes et Benoît Faucon, *Logiciels libres : Liberté, égalité, business*, Paris, Vuibert, coll. « Edisphere », 1999, 250 p. (ISBN 978-2911968105, lire en ligne)
 - Richard Stallman, Sam Williams et Christophe Masutti, *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre : Une biographie autorisée*, Paris, Eyrolles, 21 janvier 2010, 324 p. (ISBN 978-2212126099, lire en ligne, présentation en ligne)
 - (en) Richard Stallman et Joshua Gay (préf. Lawrence Lessig), *Free Software, Free Society : Selected Essays of Richard M. Stallman*, CreateSpace, 2009 (ISBN 978-1441436856)
 - Linus Torvalds et David Diamond, *Il était une fois Linux : L'Extraordinaire Histoire d'une révolution accidentelle*, Paris, Osman Eyrolles Multimédia (OEM), mai 2001, 300 p. (ISBN 978-2746403215, présentation en ligne)
 - (en) Steven Weber, *The Success of Open Source*, Harvard University Press, octobre 2005, 320 p. (ISBN 978-0674018587, présentation en ligne)
 - (en) Sam Williams, *Free as in freedom*, Sebastopol, O'Reilly Média, mars 2002, 240 p. (ISBN 978-1449324643, lire en ligne, présentation en ligne)
 - Camille Paloqué-Berges et Christophe Masutti, *Histoires et cultures du Libre : Des logiciels partagés aux licences échangées*, Framasoft, coll. « Framabook », mai 2013, 580 p. (ISBN 978-2-9539187-9-3, présentation en ligne)

Articles connexes

- Culture libre
- Matériel libre : le matériel libre est en pleine expansion
- Économie de l'abondance
- Inauguration par Richard Stallman de la première *rue du logiciel libre* au monde, à Berga, le 3 juillet 2010.
- Liste de logiciels libres et Alternatives libres aux logiciels propriétaires
- Framasoft
- Personnalités en informatique dans le domaine du libre
- Société de services en logiciels libres
- Free/Libre Open Source Software (FLOSS)
- Format ouvert, Interopérabilité, Enfermement propriétaire
- Google Summer of Code
- Journée du logiciel libre
- Œuvre libre
- Copyleft
- Licence ouverte
- Musique libre
- Logiciel propriétaire

Liens externes

- Le projet GNU :
 - Sa définition du logiciel libre
 - Sa philosophie
 - Ses catégories de logiciels libres et non libres
 - Sa liste de licences avec commentaires
- Catégorie logiciel libre de l'annuaire dmoz
- Eric S. Raymond, Sébastien Blondeel (trad.), « *La cathédrale et le bazar* », Linux-france.org, 1998 (consulté le 27 juillet 2012)
- Stéphane Ruscher, « *Logiciel libre : retour sur 5 réussites et leur évolution* », 2010 (consulté le 27 juillet 2012)
- Richard Stallman, « *La GNU GPL et l'American Way* », GNU.org (consulté le 27 juillet 2012)
- Richard Stallman, « *Pourquoi les logiciels ne doivent pas avoir de propriétaire* », GNU.org (consulté le 27 juillet 2012)
- (en) Ywein Van den Brande, Shane Coughlan, Till Jaeger, « *International Free and Open Source Software Law Review* », Open Source Press, 2011 (consulté le 27 juillet 2012)
-  Portail de l'informatique



Portail des logiciels libres

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Logiciel_libre&oldid=103118227 ».

Catégories :

- Logiciel libre
- Licence informatique
- Licence libre de logiciel
- Communauté du logiciel libre

Open source

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
Lois et principes sous-tendant les licences

Copyleft

Domaine public

Droit d'auteur

Open source

Open Source Definition

Classification des licences

Licences de libre diffusion

CC-*·NC

CC-*·ND

Licences libres

Licences libres copyleft

Licence Art Libre

Licence CeCILL

CC-BY-SA

GFDL

GPL

GPL

ODBL

Licences libres non copyleft

Licence BSD

CC0

CC-BY

Licence X11 ou MIT

Licences propriétaires

Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux

Licences de partagiciels

Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion

Culture

Art Libre (libre)

Culture Libre (libre)

Musique Libre (libre diffusion)

Logiciel

Graticiel (libre diffusion)

Logiciel libre (libre)

Logiciel propriétaire (propriétaire)

Partagiciel (propriétaire)

Shared Source (propriétaire)



Logo open source

La désignation *open source*, ou « code source ouvert », s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'*Open Source Initiative*, c'est-à-dire les possibilités de libre redistribution, d'accès au *code source* et de créer des travaux dérivés.

Souvent, un *logiciel libre* est qualifié d'« *open source* », car les licences compatibles *open source* englobent les licences libres selon la définition de la *Free Software Foundation* ou FSF.

On utilise aussi l'expression « *free software* » ou « *logiciel libre* » recommandée par la FSF. Les mots *graticiel* ou « *freeware* », quant à eux, désignent les logiciels gratuits, qu'ils soient ouverts ou non.

L'*open source* a déjà investi tous les grands domaines du système d'information des administrations françaises^[1] : environnements serveurs, domaines applicatifs, outils d'ingénierie, solutions de réseaux et sécurité. Les solutions *open source* sont désormais au même rang que les solutions propriétaires dans le paysage des logiciels du secteur public. Les décideurs effectuent d'ailleurs de plus en plus leur choix à partir d'un jugement éclairé, en comparant systématiquement solutions propriétaires et solution libres.

« Préhistoire »

Les ordinateurs des années 1960 étaient livrés avec des logiciels accompagnés de leurs sources que les clients pouvaient modifier et étendre. Il aurait en effet été impossible de vendre un ordinateur sans son logiciel d'accompagnement, et la plupart des clients estimaient trop aléatoire de faire fonctionner un logiciel dont ils ne pouvaient vérifier les caractéristiques internes. Les acquéreurs de logiciel obtenaient donc sur simple demande les sources des logiciels (y compris les *systèmes d'exploitation*) et pouvaient les modifier à leur convenance^[2].

La gratuité de ces logiciels soulevait des problèmes de concurrence déloyale envers les sociétés tierces. Leur modification par les équipes informatiques compliquait leur maintenance (alors gratuite également) par les constructeurs. Gratuité et mise à disposition des codes sources disparurent progressivement chez les constructeurs vers la fin des années 1970.

Histoire

La désignation *open source* a été suggérée par Christine Peterson du *Foresight Institute* afin de lever l'ambiguïté de l'expression anglaise *free software*. En effet, *free* signifie « libre » au sens de « liberté » mais aussi « gratuit ». Cette nouvelle désignation permettait de rappeler aux utilisateurs qu'un logiciel a un coût. Il s'agissait également de choisir un vocabulaire correspondant mieux au monde des affaires, le terme *free* (« gratuit ») de *free software* risquant d'inquiéter les entreprises.

L'introduction de la désignation *open source* n'a pas atteint le but

escompté. En effet, *open* signifie « ouvert » et un certains nombre de personnes utilisent le terme pour désigner des *logiciels propriétaires* dont le code est consultable sous condition. C'était le cas notamment du *New York Times* en 2009^[3].

Eric Steven Raymond avait d'abord essayé de déposer *open source*. Sa tentative ayant échoué, il créa avec Bruce Perens l'*Open Source Initiative*, qui délivre le label *OSI approved* aux licences qui satisfont aux critères définis dans l'*Open Source Definition*, une adaptation des *Free Software Guidelines* du projet *Debian*.

L'expression « *open source* » s'est largement imposée dans le monde professionnel mais également dans le milieu universitaire. Depuis ses débuts, le champ de l'*open source* s'est profondément modifié, ce qui a conduit certains auteurs à lever des ambiguïtés^[4] et même à corriger des idées reçues à propos de ce phénomène^[5]. Ainsi, les logiciels *open source* ont atteint un niveau de qualité suffisant pour être intégrés dans des systèmes hautement sensibles destinés aux industries de défense ou à l'aéronautique^[6]. De même, les logiciels *open source* reposent réellement sur une économie d'ailleurs confrontée à de nouveaux défis. L'expression « *FLOSS* » (Free Libre Open Source Software) tente quant à elle de faire la synthèse des différents mouvements et ainsi de dépasser les querelles terminologiques.

Distinction

La différence formelle entre *open source* et *free software* n'a quasiment pas de conséquence dans l'évaluation des licences. On a pu un temps citer un contre-exemple célèbre avec le projet *Darwin* d'*Apple* qui était *open source* selon l'*OSI*, mais pas *free software* au sens de la *Free Software Foundation*^[7]. Depuis la version 2.0 de l'*APSL*, la licence sous laquelle il est distribué, ce n'est plus le cas^[8].

Les désignations *free software* et *open source* sont en réalité deux désignations concurrentes pour un même type de licence de logiciel^[9]. En utilisant la désignation *free software*, on tient à mettre en avant la finalité philosophique et politique de la licence, tandis que la désignation *open source* met l'accent sur la méthode de développement et de diffusion du logiciel^[10]. L'histoire et les polémiques soulevées se trouvent dans l'article *Open Source Initiative*.

D'un point de vue économique, la marque *open source* contribuait à la création d'une nouvelle forme de marché et d'économie. Il s'agissait de fournir une approche plus pragmatique des avantages du logiciel libre, en mettant de côté les connotations politique et philosophique, afin de n'en conserver que les avantages sur le plan de l'ingénierie. Le développement de ce marché est porté par les entreprises traditionnelles de l'informatique (*SSII*) mais également par des sociétés de services spécialisées : les *SSL* (sociétés de service en logiciels libres).

Avantage

L'expression « *open source* » semble devenir un terme générique pour garantir une nouvelle forme de qualité^[réf. nécessaire]. La communauté de développement peut étudier le *code source* pour localiser d'éventuels problèmes de sécurité.

Les logiciels *open source* intéressent beaucoup les pays nouvellement industrialisés et émergents (Chine, Brésil, Inde, etc.) car ces logiciels leur confèrent une indépendance technologique indéniable^[11].

L'*open source* représente une offre logicielle extrêmement fournie avec plus de 100 000 produits en 2009 ; en outre, elle est très dynamique avec plus de 1000 nouveaux produits chaque mois.

Marché

Selon le *syntec informatique*, le marché de l'*open source* représentait 450 millions d'euros en 2007 ; sa croissance annuelle prévue était de 50 % par an^[12].

Selon l'étude « Le marché des logiciels libres » de Pierre Audoin Consultants réalisée en janvier 2008, le marché français de l'*open source* atteint un chiffre d'affaires de 730 millions d'euros et représente 33 % du marché européen^[13]. Depuis 2003, sa croissance annuelle est

supérieure à 40 %.

Ce marché est réévalué en 2011 à 2,5 milliards d'euros, avec une croissance de 30% par an. Il emploie 30 000 personnes, dont 90% chez les utilisateurs et 10% chez 300 PME spécialisées, dont Linagora, Smile, Alterway, Openwide et AF83^[14].

Concernant le marché français des logiciels et services relatifs aux administrations françaises, MARKESS International l'estime en 2011 à un peu plus d'1 milliard d'euros. Il bénéficie depuis plusieurs années d'une croissance dynamique : entre 2011 et 2013, la croissance moyenne du marché des logiciels et services au sein des administrations françaises est évaluée à 7,7%^[15].

En 2010, l'industrie française de l'*open source* regroupe 250 entreprises et 3 500 emplois^[16]. Ses utilisateurs sont les *grands comptes* qui représentent 48 % du chiffre d'affaires de l'industrie du logiciel libre et 600 000 PME à la recherche de solutions peu onéreuses.

Selon l'enquête « Future of Open Source » menée par *Black Duck Software* (en) fin 2012^[17], l'adoption de l'*open source* serait majoritairement déclarée par les administrations publiques (35%), suivie par les industries médicales (15%) et médiatiques (13%). Avec 1 million de projets référencés, le volume des applications mobiles *open source* lancées mensuellement pour *Android* est désormais quatre fois plus important dans l'environnement de *Google* que sur *iOS*^[18].

Notes et références

1. domaines concernés par l'*open source* au sein des administrations françaises, blog Administration numérique MARKESS International
2. *Linux Handbook A Guide to IBM Linux Solutions and Resources*, An IBM Redbooks publication : « Few people know that open source was the business model that software began with! In the 1960s, nobody would buy a computer (a huge investment at that time) that was not immediately ready for some use. Software had to be given away by manufacturers as "a way to sell the hardware faster," and free of charge for that reason. The source code was distributed so that anybody could change it. At the time, nobody would or could use a computer without having programming skills. »
3. (en) [1]
4. (en) B. Fitzgerald, The transformation of open source software, *MIS Quarterly*, 30(3), 2006, pp. 587-598.
5. N. Benkeltoun, *Open source: Sortir des idées reçues*, ParisTech Review, Paris, 2011.
6. N. Benkeltoun, Regards sur les stratégies de détournement dans l'industrie *open source*, *Vie et sciences économiques* (187), 2011, pp. 72-91.
7. Free Software Foundation, « Position de la FSF sur les anciennes versions de l'APSL » (consulté le 29 janvier 2009)
8. Free Software Foundation, « Opinion de la FSF sur la Apple Public Source License (APSL) 2.0 » (consulté le 29 janvier 2009)
9. N. Benkeltoun, *Les Régimes de L'*open source* : solidarité, innovation et modèles d'affaires*, thèse de doctorat en sciences de gestion, Paris: centre de gestion scientifique, Mines ParisTech, 2009, page 20.
10. Free Software Foundation, « Pourquoi « logiciel libre » est-il meilleur que « open source » » (consulté le 29 janvier 2009)
11. N. Benkeltoun, *Gérer et comprendre l'*open source**. Presses des Mines, Paris, 2011.
12. Position de Syntec Informatique sur l'*open source*, n°7, juin 2007, page 3.
13. *La France est devenue « un pays phare pour le logiciel libre »*.
14. *La croissance des logiciels open source viendra des entreprises*, L'Usine nouvelle, 2 octobre 2012
15. *Des budgets open source en croissance au sein des administrations françaises*, blog Administration numérique MARKESS International
16. Dossier « L'*open source* : un marché d'avenir » produit par la région IDF en 2010.

17. (en) *Future of Open Source Survey*

18. *Android : explosion du nombre d'apps open source*

Voir aussi

Bibliographie

- Benkeltoun, Nordine (2011), Regards sur les stratégies de détournement dans l'industrie *open source*, in *Vie et sciences de l'entreprise* (187), 72-91.
- Benkeltoun, Nordine (2011), Open source : Sortir des idées reçues, in *ParisTech Review*, Paris. *Texte en ligne*
- Benkeltoun, Nordine (2011), *Gérer et comprendre l'*open source**, Paris : Presses des Mines. (ISBN 9782911256493)
- Benkeltoun, Nordine (2009), *Les régimes de l'*open source* : solidarité, innovation et modèles d'affaires*, Thèse de doctorat en sciences de gestion, Centre de Gestion Scientifique, Mines ParisTech. *Texte en ligne*
- Guettetville, Jean Béhue (2009), Open-Source: le management à la source, in *La Tribune*, avril *Texte en ligne*

Articles connexes

- *Logiciel libre*
- *Matériel libre*, en anglais *open hardware* : le matériel libre est en pleine expansion
- *Eric Steven Raymond*
- *Bruce Perens*
- *Open Source Initiative*
- *Shared Source*
- *SourceForge.net*

Liens externes

- (en) *Open Source Initiative (OSI)*
- (en) *Open World Forum : le principal sommet mondial consacré à l'*Open Source* et à ses impacts techniques, économiques et sociétaux*
- (en) *Free Software Foundation (FSF)*
- (fr) *Définition de l'*Open Source** par Bruce Perens
- (fr) *Pourquoi « Free Software » est-il meilleur que « Open Source »* par Richard Stallman
- (en) *Open Source Development with CVS (M. Bar & K. Fogel)*
-  *Portail des logiciels libres*
-  *Portail du logiciel*

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_source&oldid=102195819 ».

Catégories :

- *Licence libre de logiciel*
- *Terminologie de l'informatique*

Free/Libre Open Source Software

Cet article est une ébauche concernant l'informatique et l'économie.

Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (comme ?) selon les recommandations des projets correspondants.

Free and open-source software (F/OSS, FOSS) ou *free/libre/open-source software* (FLOSS) sont des expressions inclusives, rassemblant à la fois les *logiciels libres* et les *logiciels open source*, qui malgré des cultures et des philosophies fondamentalement divergentes ont des modèles de *développement logiciel* similaires. Ces expressions permettent de désigner globalement le type particulier de logiciels produits par ce modèle de *développement logiciel* spécifique (par opposition aux modèles des *logiciels propriétaires*), en mettant de côté les divergences philosophiques qui existent au sein de ce courant (le mouvement original du logiciel libre insistant davantage sur le concept de liberté, au sens philosophique et socio-politique, tandis que le mouvement de l'*open source* s'est différencié de son parent en insistant plus sur

l'aspect technique et pratique du développement ouvert et collectif)^[1].

L'emploi de ces expressions permet de ne pas prendre parti entre les deux courants, en insistant sur ce qui les unit : le fait que les logiciels sont publiés sous *licence libre* afin de permettre aux utilisateurs d'utiliser à toute fin, de copier, d'étudier, de modifier et de redistribuer à titre gratuit ou onéreux ces derniers grâce à la disponibilité du *code source*. D'après Richard Stallman, l'initiateur du mouvement du *logiciel libre* via le *projet GNU*, l'usage du terme « FLOSS » est légitime dans le cas précis où l'on ne souhaite pas prendre parti pour l'une ou l'autre approche^[2] (§14).

Cependant, comme avec tout terme amalgamant, on peut s'interroger sur la prédominance de l'une ou l'autre acception ainsi rassemblées : Stallman fait ainsi remarquer que ce sont souvent des personnes qui "ont d'abord entendu parler du mouvement open source et pensent que nous le soutenons tous" qui réclament d'utiliser le terme de FLOSS^[2]. Ce serait donc la vision du mouvement open source qui prévaudrait en utilisant cette expression, gommant ainsi l'insistance du logiciel libre sur l'*éthique*. Cette pratique est à rapprocher de ce que l'historien Georges Corm appelle des *mega-identités*, soit "un groupe extrêmement large [...] et qui sous beaucoup d'aspects est une construction de l'esprit"^[3].

Ainsi, les mouvements du logiciel libre et de l'open source ne sont pas la même chose, chacun mettant en avant des valeurs différentes : la *liberté* pour le logiciel libre et la *technique* pour l'open source. Richard Stallman indique même que "*le mouvement de l'open source a été conçu spécifiquement pour écarter le fondement éthique du mouvement du logiciel libre*", l'utilisation du terme de "FLOSS" permettant alors d'éviter d'adresser ce désaccord particulier^[2] (§12). Cependant, la réduction via ces expressions induit de fait un flou quant aux concepts discutés, en mettant de côté les caractéristiques idéologiques et conduit à une perversion de l'histoire en séparant une technique de son contexte de développement. L'utilisation de ce terme est donc à réservé pour parler globalement des "logiciels à code source ouvert et licences libres", et l'on pourra plus justement employer le terme de *logiciel libre* pour parler du mouvement historique datant des années 1980^[4].

Références

- Richard Stallman, Mathieu Stumpf (trad.), « Pourquoi l'« open source » passe à coté du problème que soulève le logiciel libre », *Philosophie*, sur *Projet GNU*, Free Software Foundation (consulté le 19 octobre 2013)
- (en) ab, Richard Stallman, « *Free Software - Free Society! Interview with Richard Stallman (+ transcript)* », sur *Indymedia UK*, 31 mai 2004 (consulté le 19 octobre 2013)
- Georges Corm, A. Hoballah, « *A Propos de l'Orient et de l'Occident, fracture imaginaire* », sur *goergescorm.com*, article de la revue de psychanalyse « La Célibataire », printemps 2004 (consulté le 19 octobre 2013), p. 1
- (en) Richard Stallman, Benjamin Drieu (trad.), « Pourquoi l'expression « logiciel libre » est meilleure qu'« open source » », *Philosophie*, sur *Projet GNU*, Free Software Foundation (consulté le 19 octobre 2013)

Voir aussi

Articles connexes

- Culture libre*
- Copyleft*
- Framasoft*
- Free Software Foundation*
- Histoire du logiciel libre*
- Intelligence collective*
- Intelligence collective sur Internet*
- Licence libre*
- Projet GNU*
- Open Source Initiative*
- Richard Stallman et la révolution du logiciel libre*

• Travail collaboratif

Liens externes

- (en) « *Free Open Source Software for Developing Countries: Building local capacity through knowledge sharing and networking* » (Paul Zambrano - UNDP ICTD 2003)
- (en) *Use of Free and Open Source Software in the US DoD* (ITRE Corp)
- (en) *FLOSS+Art*, recueil d'articles sur l'influence du Logiciel Libre et Open Source sur l'art
- (en) *Why OSS/FS? Look at the numbers* (David Wheeler)
-  *Portail du logiciel*
-  *Portail des logiciels libres*

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Free/Libre_Open_Source_Software&oldid=101229442 ».

Catégorie :

- *Communauté du logiciel libre*

Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires

Faisant suite à l'article *liste de logiciels libres*, cet article est une liste d'alternatives libres proposant des fonctionnalités proche de *logiciels propriétaires* bien établis dans leur domaine d'application.

Cette liste est loin d'être exhaustive et n'a pas pour but de mettre en avant des logiciels particuliers mais seulement de présenter différents logiciels (propriétaires ou libres) dans un même domaine d'application.

Présentant les logiciels disponibles sur les systèmes *Windows*, *GNU/Linux*, *Mac OS* et *BSD*, la liste est divisée en plusieurs catégories ainsi qu'en domaines d'application afin de mieux s'y retrouver.

Les logiciels

Vous pourrez en savoir plus sur un logiciel quelconque en suivant son lien.

Bureautique

	Fonctionnalité	Logiciels propriétaires	Logiciels libres	
	Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD
Suite bureautique	iWork Microsoft Office StarOffice Lotus Symphony Kingsoft Office	LibreOffice OpenOffice.org KOffice	GNOME Office KOffice LibreOffice OpenOffice.org SiagOffice	GNOME Office KOffice LibreOffice OpenOffice.org NeoOffice SiagOffice KOffice
Traitem. de texte	Microsoft Word WordPad Pages Lotus Symphony Documents	AbiWord KWord LibO Writer OOo Writer Pathetic Writer	AbiWord KWord LibO Writer OOo Writer Pathetic Writer	AbiWord KWord LibO Writer OOo Writer Pathetic Writer

Système de gestion de base de données		FileMaker Pro	Berkeley DB	Berkeley DB	Berkeley DB	
		IBM DB2	Firebird Ingres MariaDB MySQL PostgreSQL	Kexi MariaDB MySQL PostgreSQL	MySQL PostgreSQL	
Ta bleur	Microsoft Access	Microsoft SQL Server	LibO Base 00o Base	LibO Base 00o Base	LibO Base 00o Base	
		Oracle	Gnumeric LibO Calc 00o Calc	Gnumeric KSspread LibO Calc 00o Calc	Gnumeric LibO Calc 00o Calc	
Création de dia-grammes		Microsoft Visio	Dia LibO Draw 00o Draw	Dia Kivio LibO Draw 00o Draw	Dia LibO Draw 00o Draw	
		OmniGraffle	Umbrel-lo	Kivio LibO Draw 00o Draw	Kivio LibO Draw 00o Draw	
Création de pré-sentations	Keynote Microsoft Office PowerPoint	LibO Impress 00o Impress Open-San koré	KPresenter LibO Impress 00o Impress Prosper Open-San koré	KPresenter LibO Impress 00o Impress Prosper Open-San koré	LibO Impress 00o Impress Prosper	
Gestion de projets	Microsoft Project	ProjectLibre Dotproject GanttProject Open Workbench OpenProj eGroupWare ProjekteQt0r	Pro jectLibre Dotpro-ject GanttPro-ject Outreach Planner OpenProj eG roupWare FengOf fice ProjekteQt0r	Pro jectLibre Dotpro-ject GanttPro-ject OpenProj eG roupWare ProjekteQt0r	Dotpro-ject GanttPro-ject Planner OpenProj eG roupWare FengOf fice ProjekteQt0r	
Group ware	Lotus Notes	Balsa Kontakt Sogo Open-Xchange OpenGroupware Novell Evolution	Kontact Noveil Evolution Open-Xchange OpenGroupware Citadel TheBugGenie BlueMind	Kontact Noveil Evolution Open-Xchange OpenGroupware	Balsa	
Comptabilité personnelle		Microsoft Money Intuit Quicken	GnuCash Grisbi KMyMoney	Egono-mize GnuCash Grisbi KMyMoney	Egono-mize GnuCash Grisbi KMyMoney	

Graphisme

Fonctionnalité						Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows		GNU/Linux		Mac OS		BSD			
Dessin assisté par ordinateur		3D Turbo AutoCAD Bocad Qcad	Li breCAD	Qcad SagCAD python-CAD LibreCAD	Li breCAD	Qcad Li breCAD			
Conception assistée par ordinateur		3D Turbo NX (Unigraphics) CATIA SolidWorks	BRL-CAD HeeksCAD	BRL-CAD HeeksCAD	BRL-CAD				

Dessin vectoriel	Adobe Illustrator CorelDraw Adobe Flash	LibO Draw 00o Draw DrawSWF Inkscape JGenerator Sodipodi Xfig	LibO Draw 00o Draw DrawSWF Inkscape JGenerator Sodipodi Xfig	LibO Draw 00o Draw DrawSWF Inkscape JGenerator Sodipodi Xfig	LibO Draw 00o Draw Inkscape Sodipodi Xfig
Modélisation 3D, Rendu, Ray Tracing	3D Turbo Cinema 4D 3ds Max Maya Google SketchUp Softimage	Art of Illusion Blender K-3D OpenFX POV-Ray Sabrina Wings 3D YafaRay	Art of Illusion Blender K-3D POV-Ray Wings 3D YafaRay	Art of Illusion Blender K-3D POV-Ray Wings 3D YafaRay	Art of Illusion Blender
Gestionnaire d'images	ACDSee Adobe Photoshop LightRoom Apple Aperture iPhoto Picasa	JBrout Gwenview	DigiKam JBrout KPhotoAlbum GThumb F-Spot GQView Dark table Gwenview	Gwenview	DigiKam KPhotoAlbum GThumb F-Spot GQView Dark table Gwenview
Retouche d'image, Dessin bitmap	Photoshop Corel Photo-Paint OpenCanvas Corel Paint Shop Pro PhotoFiltre Paint.NET	GIMP My paint	Krita GIMP My paint Pinta	Krita GIMP My paint Pinta	GIMP My paint Pinta
Visionneuse d'images	Ir fanView Konvertor XnView ACDSee	Ekspos Jcap Cor nice	Ekspos GQView Jcap KuickS-how Cornice Gwenview	Ekspos GQView Jcap KuickS-how Cornice Gwenview	GQView KuickS-how Gwenview

Internet

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Navigateur Web	Internet Explorer Google Chrome Opera Safari	Firefox Flock Chromium, Iron ^[1] K-Meleon Lynx SeaMonkey	Dillo Epiphany Firefox Flock Chromium, Iron ^[1] Galeon Iceweasel Konqueror Links Lynx Midori SeaMonkey w3m	Dillo Camino Epiphany Firefox Flock Chromium, Iron ^[1] Galeon Konqueror Lynx SeaMonkey Shiira	Dillo Epiphany Firefox Chromium Links Lynx Midori SeaMonkey w3m
Client de messagerie	Apple Mail Outlook Express	Claws Mail Evolution GNUMail KMail Libre-mail Mutt Sylpheed Thunderbird	Balsa Claws Mail Evolution GNUMail KMail Mutt Sylpheed Thunderbird	Evolution GNUMail KMail Mutt Sylpheed Thunderbird	Balsa Claws Mail Evolution GNUMail Mutt Sylpheed Thunderbird
Client de messagerie instantanée	AOL Instant Messenger Google Talk ICQ iChat Windows Live Messenger Yahoo! Messenger	aMSN emesene CenterICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Miranda IM PSI	aMSN emesene CenterICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Kopete PSI Empathy	Adium X aMSN CenterICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Kopete PSI	aMSN emesene Ayttm CenterICQ Jitsi Pidgin Kopete PSI Empathy

Visio-conférence	iChat Windows Live Messenger NetMeeting Orange Link	aMSN (vidéo uniquement) Jitsi Ekiga	aMSN (vidéo uniquement) Jitsi Ekiga	aMSN (vidéo uniquement) Jitsi Ekiga	aMSN (vidéo uniquement) Jitsi Ekiga
Client FTP	CuteFTP FileZilla FireFTP (extension Firefox et BlueGriffon) wlFxp	FileZilla FireFTP (extension Firefox et BlueGriffon) gFTP wlFxp	Fugu Cyberduck gFTP FileZilla FireFTP (extension Firefox et BlueGriffon) wlFxp	FileZilla FireFTP (extension Firefox) gFTP	
Client IRC	mIRC Pidgin JChatIRC KVirc XChat Irssi	BitchX Pidgin JChatIRC Konversation KVirc XChat Irssi	BitchX Pidgin JChatIRC KVirc XChat Irssi	BitchX Pidgin Konversation KVirc XChat Irssi	
Client Jabber (liste)	Akeni Jabber Client Google Talk iChat	Coccinella Exodus Jitsi Pidgin Psi Kopete	Coccinella Jitsi Pidgin Gajim Gossip Psi Kopete	Coccinella Jitsi Pidgin Psi Kopete	
Voix sur réseau IP	Gizmo5 Skype	Ekiga Jitsi QuteCom OpenZoep	Ekiga Jitsi KPhone Linphone QuteCom OpenZoep Twinkle	Ekiga Jitsi QuteCom OpenZoep	Ekiga Jitsi KPhone Linphone Twinkle
Gestionnaire de téléchargement	FlashGet GetRight	cURL DownThemAll! (extension Firefox) Free Download Manager Wget wxDownload Fast	cURL DownThemAll! (extension Firefox) KGet Wget wxDownload Fast	cURL DownThemAll! (extension Firefox) wxDownload Fast	cURL DownThemAll! (extension Firefox) Wget
Lecteur multimédia en ligne (audio et vidéo)		Adobe Flash Player	IT heora Cor tado	IT heora Cor tado	IT heora Cor tado

Loisirs

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Généalogie	Généalogique Heredis	Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	GRAMPS PhpGedView

Multimédia

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Lecteur multimédia	Lecteur Windows Media PowerDVD QuickTime Player RealPlayer	Gplay MPlayer VideoLAN (VLC) Media Player Classic	Banshee Kaffeine MPlayer Totem VideoLAN (VLC) xine	MPlayer Totem VideoLAN (VLC) xine	Banshee Kaffeine MPlayer Totem VideoLAN (VLC) xine

Lecteur audio	iTunes Sonique Winamp	Clementine Cool player Jajuk MusikCube Zinf Songbird	Amarok BMPx Clementine Exaile juK Rhythmbox XMMS Zinf Muine Listen Audacious Songbird Quod Libet WxMusik	Amarok Clementine Exaile juK Rhythmbox XMMS Zinf Muine Audacious	
Montage vidéo	Adobe Premiere Pro Avid Final Cut Studio iMovie HD Windows Movie Maker Pinnacle Studio	Avidemux Blender (éditeur intégré) Cinelerra CinePaint Kdenlive Kino Lightworks VideoLAN Movie Creator VirtualDub	Avidemux Blender (éditeur intégré) CinePaint Kdenlive Kino Lightworks OpenShot Video Editor VideoLAN Movie Creator	Avidemux Blender (éditeur intégré) CinePaint Kdenlive Kino OpenShot Video Editor	Avidemux Blender (éditeur intégré) CinePaint Kdenlive Kino OpenShot Video Editor
Éditeur de son	Cubase Logic Pro	Audacity	Ardour Rosegar-den	Audacity Ardour	Audacity Ardour Rosegar-den
Extraction audio	Audio Catalyst	Bla deEnc CDex LameFE	BladeEnc Grip Sound Juicer	Bla deEnc	Grip
Séquenceurs MIDI	Cake-walk GarageBand	Midi-OX	Hydrogen Jazz++		
Lecteur d'applications Flash	Adobe Flash	Gnash			

Progiciels

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Progiciel de gestion intégré	SAP Peoplesoft Enterprise Microsoft Navision	Compiere ERP5 OpenERP Dolibarr PrestaShop	ERP5	OpenERP PrestaShop	
Espaces numériques de travail et gestion de la vie scolaire	Pronote iTop VieScolaire.net Sconet	Gepi Claro line Moodle	Gepi Claro line Moodle	Gepi Claro line Moodle	Claro line Moodle
Moteurs de workflow	WorkflowGen Intraqual dynamic	Bonita jbPM ProcessMarker	Bonita ProcessMarker	Bonita ProcessMarker	Bonita

Publication

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Création de pages Web	Adobe Dreamweaver Microsoft FrontPage Netscape Composer	Bluefish BlueG riffon Komodo KompoZer Nvu Ooo Web SeaMonkey	Bluefish BlueG riffon Komodo KompoZer Nvu Ooo Web Quanta Plus Kate SeaMonkey	Bluefish BlueG riffon Komodo KompoZer Nvu Ooo Web Quanta Plus SeaMonkey	Blue fish Komodo KompoZer Quanta Plus Kate

Publication assistée par ordinateur	Adobe FrameMaker	LibO Draw	LibO Draw	LibO Draw	LibO Draw
	Microsoft Publisher	00o Draw Scribus	00o Draw Scribus	00o Draw Scribus	00o Draw Scribus

Lecteur de fichiers PDF	Adobe Acrobat	Ghosts cript/Ghostview	Okular Evince Ghosts cript/Ghostview	Evince Ghosts cript/MacGSView	Evince Ghosts cript/Ghostview Xpdf
	Foxit Reader	Xpdf Sumatra PDF	KPDF	GPdf Xpdf	KPDF

Création de fichiers PDF	Adobe Acrobat Aperçu (Mac OS X)	LibreOffice OpenOffice.org PDFCreator pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk
	Oracle OpenOffice	Ghosts cript/Ghostview JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/Ghostview JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret

Manipulation de fichiers PDF	Adobe Acrobat	Ghosts cript/Ghostview JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/Ghostview JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret
	Acrobat	JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret	Evince Ghosts cript/MacGSView JPdfNup Livret

Serveurs

Fonctionnalité Logiciels propriétaires Logiciels libres					
Windows GNU/Linux Mac OS BSD					
Serveur HTTP	IIS IBM Lotus Domino	Apache Hiawatha (compilé via Cygwin) nginx	Apache nginx lighttpd Cherokee Hiawatha	Apache nginx lighttpd Cherokee Hiawatha	Apache nginx lighttpd Cherokee Hiawatha
Serveur de fichiers	Microsoft Windows Server 2003	Samba NFS	Samba NFS	Samba NFS	Samba NFS
Serveur FTP	Sambar Server	FileZilla Server	ProFTPD Pure-FTPd vsFTPD	ProFTPD Pure-FTPd vsFTPD	ProFTPD Pure-FTPd vsFTPD
Serveur de courrier électronique	IBM Lotus Domino Microsoft Exchange Server	hmailServer Apache James	Citadel Sendmail Postfix RoundCube Exim qmail	Citadel Sendmail Postfix RoundCube Exim qmail	Sendmail Postfix RoundCube Exim qmail
Analyseurs de logs	Web trends	AWStats Analog Webalizer	AWStats Analog Webalizer	AWStats Analog Webalizer	AWStats Analog Webalizer

Système d'information géographique (SIG)

Fonctionnalité Logiciels propriétaires Logiciels libres					
Windows GNU/Linux Mac OS BSD					
Système d'information géographiques	ArcGIS GeoConcept MapInfo Autocad Map Elyx Aigle	GRASS GIS gvSIG JUMP LandSerf MapServer Geoserver OGis	GRASS GIS gvSIG JUMP LandSerf MapServer Geoserver OGis	GRASS GIS gvSIG JUMP LandSerf MapServer Geoserver OGis	GRASS GIS JUMP MapServer OGis

Traduction de textes

Fonctionnalité Logiciels propriétaires Logiciels libres					
Windows GNU/Linux Mac OS BSD					
Traduction automatique	SYSTRAN Prompt Reverso	GPLTrans Lingualophile Traduki ? Aperi-tium ?	Aperi-tium GPLTrans Lingualophile Traduki	comme pour Linux ?	Aperi-tium

Mathématique (y compris enseignement)

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Calcul formel	Maple Mathematica	Sympy (avec Python)	Sage Maxima Sympy (avec Python)	Sage Maxima Sympy (avec Python)	Sage Maxima Sympy (avec Python)
Géométrie dynamique	Cabri Géomètre	C.a.R. GeoGebra CaRMetal GéoPlan - GéoSpace DrGeo Kig GEONExT TracenPoche	C.a.R. GeoGebra CaRMetal DrGeo Kig GEONExT Tra cenPoche	C.a.R. GeoGebra CaRMetal DrGeo Kig GEONExT Tra cenPoche	GeoGe bra DrGeo Kig GEONExT

Utilitaires

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Optimisation du système	ccleaner TuneUp Utilities			bleachbit	bleachbit
Compression et archivage	IZArc Winace WinRAR WinZip	7-Zip gzip PeaZip	p7zip Ark File Roller gzip PeaZip	7zX gzip	p7zip Ark File Roller gzip

Éditeur de texte	Bloc-notesTextEdit SubETHaEdit UltraEdit XMLSpy	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim
			Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe NotePad++ SciTE gvim
Gestionnaire de fichiers	Explorateur Windows Finder	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar
			FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla (explorateur intégré) Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar
Gra	vure	Alcohol 120% Nero Burning ROM Utilitaire de disque	InfraRecorder Cdrtools	Cdrtools K3b Serpentine X-CD-Roast Brasero	Cdrtools K3b Serpentine X-CD-Roast Brasero
			InfraRecorder Cdrtools	Cdrtools K3b Serpentine X-CD-Roast Brasero	Cdrtools K3b Serpentine Brasero
Antivirus	Avast! antivirus AVG Anti-Virus BitDefender Kaspersky Anti-Virus Norton AntiVirus	ClamWin AntiVirus Winpooh	ClamAV	ClamXav	ClamAV
			ClamAV	ClamXav	ClamAV
Firewall	NetBar rier Zone Alarm	iSafer CodeSee-ker	CodeSee-ker NuFW iptables	ipfirewall Packet Filter sunShield	Packet Filter

Clo nage, Sauve- garde, Syn chronisa- tion	Acronis True Image Ghost (Symantec) Utilitaire de disque SyncToy (Microsoft gratuit)www.microsoft.com	Clonezilla g4u Cobian Backup 8 FreeFileSync projects/freefilesync/	rdiff-backup g4u Mondo Rescue Bacula Partimage[1] Clonezilla Back in Time De nombreux outils de sauvegarde en ligne de commande à l'aide de cron	Carbon Copy Cloner RsyncX	rdiff-backup Bacula De nombreux outils de sauvegarde en ligne de commande à l'aide de cron
Renommage de fichiers	MultiRenamer	Ant Renamer Métamorphose	Métamorphose prename pyRenamer Thunar KRename	pyRenamer Thunar	
Recherche de fichiers	Barres de recherches intégrées aux explorateurs propriétaires (cf. ci-dessus) Yahoo! Desktop Search Windows Desktop Search Google Desktop Copernic Desktop Search Spotlight	Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus) Wilbur	Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus) Beagle Strigi	- Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus)	Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus) Strigi
Indexation de données	WhereIsIt	Gwhere	Gwhere		

Notes et références

- Chromium est un projet à source ouverte, à la base de deux autres navigateurs Web : Google Chrome et SRWare Iron. Ce dernier est une version de Chromium épurée de tous les composants portant atteinte à la vie privée.

Autres sources

- (fr) Quelques alternatives libres à leurs équivalents propriétaires, sur [Framasoft](#).
- [Prism-break.org](#)

Voir aussi

Articles connexes

- Logiciel libre
- Freeware
- Logiciel propriétaire
- Liste de logiciels libres
- Correspondance entre formats ouverts et formats fermés

Liens externes

- (fr) [logiciellibre.net](#)
- (en) [Linux software equivalent to Windows software](#)
- (en) [Make a transition](#)
- (en) [Osalt - Open Source as alternative](#)
-  [Portail du logiciel](#)
-  [Portail des logiciels libres](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Correspondance_entre_logiciels_libres_et_logiciels_propriétaires&oldid=103023418 ».

Catégories :

- [Liste en rapport avec l'informatique](#)
- [Logiciel libre](#)

Discussion:Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires

Cette page a été conservée après avoir été proposée à la suppression. Vous pouvez consulter le [débat de suppression](#) à présent clos et archivé.
 Le fait qu'une proposition de suppression a déjà été rejetée n'empêche pas de faire une nouvelle proposition pour d'autres motifs. Si vous avez des commentaires, vous pouvez les faire ci-dessous.

informations sur cette boîte

Cet article est indexé par le projet Informatique.

Les projets ont pour but d'enrichir le contenu de Wikipédia en aidant à la coordination du travail des contributeurs. Vous pouvez modifier directement cet article ou visiter les pages de projets pour prendre conseil ou consulter la liste des tâches et des objectifs.

 **Évaluation de l'article « Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires »**

Avancement	Importance	pour le projet :
Bon débit	Faible	 Informatique (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)

 Cet article comporte une liste de tâches suggérées : modifier • suivre • rafraîchir • aide

 Votre aide est la bienvenue pour corriger les liens, présents dans l'article, vers les pages d'homonymie Pinta, Prom, Prosper, Wilbur = Quelques explications pour effectuer ces corrections. -- 11 décembre 2013 à 15:03 (CET)

Discussions initiales

Ajout des OS

Merci Spack pour le lien, effectivement trois colonnes pour les logiciels libres (Win, Lin, Mac) risque d'alourdir le page. Reste la possibilité de faire 3 pages (une par OS) mais c'est moyen pour le suivi. Sinon je crois qu'il faudrait mettre les logiciels multiplateformes souvent en première position lorsqu'il y a un choix (puisque cette page s'adresse à priori aux 3 OS).--Schneo 18 septembre 2005 à 20:54 (CEST)

J'ai modifier le modifier le 1er tableau en ajoutant les OS tu en pense quoi? Spack 18 septembre 2005 à 21:13 (CEST)

C'est vrai que c'est un peu plus lourd visuellement mais je crois que c'est plus efficace pour l'utilisateur qui voit directement la colonne qui le concerne . Je trouve aussi que c'est assez instructif et on voit que sur Linux il y a plus de choix :) --Schneo 19 septembre 2005 à 21:32 (CEST)

Je suis largement contre car on voit bien la prise de position (toujours plus chez linux que chez les autres) alors qu'en pratique les logiciels pour linux fonctionnement quasiment tout le temps sur windows et mac.

Un exemple parlant est la ligne "dessin assisté par ordinateur" dans graphisme & -> QCad est disponible pour windows et mc os mais n'apparait pas dans ces colonnes respectives.Je vais donc remettre tout

celà en 2 colonnes seulement et les plus multi-plateforme en haut.--*Buenolito* (d) 28 mars 2010 à 13:01 (CEST)

Couleurs

Bonjour, J'ai un problème avec le titre des colonnes. Chez moi ils apparaissent parfaitement, par contre au travail ils apparaissent en noir sur fond noir. Il faudrait donc changer les couleurs. a+ *Kassus* 28 octobre 2005 à 10:20 (CEST)

Liens externes

Bonjour, Deux liens externes ne fonctionnent pas, je les ais rayé. Pourriez-vous les modifier ou les supprimer. Merci. *CaptainHaddock* 10 décembre 2005 à 17:50 (CET)

Ebauche ?

Bonjour, Ne faudrait-il pas supprimer le bandeau "ébauche", car en l'état actuel, l'article n'est plus trop une ébauche ? --*Jujucece* 11 janvier 2006 à 08:46 (CET)

L'idée me parcourrait la tête aussi et je suis de ton avis...*Spack*
11 janvier 2006 à 16:02 (CET)

Retouche vidéo : Cinepaint

Je cherchais un logiciel de retouche vidéo. Je vois donc Cinepaint dans cette rubrique. Mais apparemment ça a l'air d'être un logiciel de retouche d'image non ??? *Julius86* 15 janvier 2006 à 19:20 (CET)

Bonjour, Désolé d'avoir changé ton titre initialement appellé "Remarque sur le contenu", mais c'est un peu vague et je pense que tu auras plus de réponses comme ça. Je ne connais pas bien cinépaint (car je ne l'ai jamais utilisé) mais j'ai retrouvé cette description que j'avais lue un peu plus tôt sur le site *Framasoft* accessible ici. Pour résumer, rien de tel qu'un petit plagiat (mais je crois que le site *Framasoft* est entièrement libre) que voici : "Cinepaint n'est pas précisément un éditeur vidéo (comme l'est VirtualDub(description sur *Framasoft*)(Site officiel)) mais un outil qui vous servira à travailler finement, frame à frame, sur des séquences vidéos"[1]. Apparement, il nécessite l'utilisation de virtualDubMod (description sur *Framasoft*)(Site officiel)... Mayonaise 3 janvier 2007 à 19:03 (CET)

Lien externe mort

Bonjour,

Pendant plusieurs vérifications automatiques, un lien était indisponible. Merci de vérifier si il est bien indisponible et de le remplacer par une version archivée par Internet Archive si c'est le cas. Vous pouvez avoir plus d'informations sur la manière de faire ceci ici. Merci également de vérifier que d'autres liens de l'article ne sont pas morts. Les erreurs rapportées sont :

- <http://www.gvsig.gva.es/>
 - Dans *Alternatives libres aux logiciels propriétaires*, le Fri Jan 20 20:42:23 2006, Socket Error: (113, "Aucun chemin d'accès pour atteindre l'hôte cible")
 - Dans *Alternatives libres aux logiciels propriétaires*, le Sat Jan 21 10:13:38 2006, Socket Error: (113, "Aucun chemin d'accès pour atteindre l'hôte cible")
- *Eskimbot* 21 janvier 2006 à 11:23 (CET)

Liens externes

C'est difficile à maintenir. De plus, ils sont tous numérotés (pourquoi ?) et parfois en double. Ne voulez-vous pas supprimer tous les liens externes qui ont une page wikipédia ? De plus, ça suivrait la politique Wikipédia. *Njyco* 7 avril 2006 à 12:20 (CEST)

Ajout de logiciels : Opéra et e-Groupware

Bonjour, J'ai ajouté e-groupware dans les groupwares. Ceci dit, je ne sais pas si on peut le mettre là (je pense que oui...) car c'est un serveur groupware (le serveur tourne sous n'importe quelle machine

équipée de PHP&MySQL) accessible depuis n'importe quel navigateur. Ce n'est donc pas un groupware en tant que tel, mais une configuration PHP MySQL qui fonctionne comme un serveur groupware.

Il faudrait aussi ajouter Opéra qui est en train de percer méchamment (la version USB portable m'a d'ailleurs convaincu!), comment fait-on, ce logiciel intègre un navigateur, une messagerie et des tas d'autres fonctionnalités accessibles par installation d'extensions appelées widgets. Je vais les classer dans les catégories "client mail" et "navigateur web" ainsi que "gestionnaire de téléchargement" car il fait client FTP ET BitTorrent. D'autres projets informatiques libres sont très intéressants, particulièrement les initiatives de *Framasoft* [2](portail de logiciel libres) avec leur maintenant connue *FramaKey*[3] (compilation de logiciels libres portables), mais aussi le nouveau projet *Framatorrent* [4](pour garantir la disponibilité d'un maximum de ressources libres sur le réseau BitTorrent). *Mayonaise* 3 janvier 2007 à 18:41 (CET)

Je viens de m'apercevoir qu'opéra n'est pas dans la catégorie libre mais propriétaire!?!? Dites moi pas que c'est pas vrai!!! *Mayonaise* 3 janvier 2007 à 19:03 (CET)

Si-si, c'est bien vrai : ce logiciel était payant, et est devenu gratuit mais a des limites. Il n'est pas libre de droits :-)
--*Gvf* 2 mai 2007 à 03:15 (CEST)

Wikilivre ?

Cet article ne devrait-il pas plutôt faire partie de wikilivres? Ce n'est pas très encyclopédique. --*Piglop* 4 janvier 2007 à 07:34 (CET)

Sondage liens externes

Wikipédia:Sondage/Autoriser ou interdire un lien officiel externe quand un lien interne est rouge : cette page en utilise plein, beaucoup veulent les INTERDIRE je suis pour les autoriser, et vous ?... *Michel BUZE* 14 mars 2007 à 09:29 (CET)

Gaim --> Pidgin

J'ai modifié le nom de Gaim sur la page, qui est devenu Pidgin suite à un conflit avec AOL. Mais il serait peut-être plus judicieux de ne l'indiquer que sur le premier lien. Je vous laisse voir.

Je m'interroge aussi quant au temps pendant lequel cette indication sera nécessaire, les gens finiront par connaître le programme sous ce nouveau nom. Voilà, tout ça pour surtout poser des questions et vous demander de penser à ma place au final :p *Atheox* 9 avril 2007 à 15:46 (CEST)

Comme le temps a passé, je laisse pidgin et vire la référence à Gaim qui à mon avis n'est plus trop nécessaire :) *Atheox* 25 mai 2007 à 19:32 (CEST)

Page de pub?

Bonjour,

Je pense qu'il y a un potentiel encyclopédique pour cette page, mais en l'état, c'est une page de pub. il y a 469 liens externes dans le corps de page et ils sont tous à virer. Et je ne parle pas de la liste exhaustive. J'aimerais avoir l'avis de ceux qui suivent cette page avant de faire une coupe large. Cordialement, *Maloq* causer 18 août 2007 à 23:19 (CEST)

PàS échouée, coupe large faite. *Maloq* causer 13 septembre 2007 à 00:53 (CEST)

Refonte

Tibboh 30 août 2007 à 19:25 (CEST): j'assume mon chapitre, mais n'en suis que l'initiateur. Merci aux autres tribuns de supprimer ma signature dès qu'ils l'enrichiront.

La pérennité de cette page est elle-même en discussion. De toute façon, si cette page doit perdurer, il faut absolument lui donner un cadre strict. Je crée ce chapitre afin d'ouvrir la discussion sur ce que

cette page doit être (son futur). C'est une discussion, ouverte à tout avis, vous pouvez même trouver que ce chapitre n'a pas lieu d'être!

Introduction

Tout d'abord, afin de ne pas voir cette page évoluer dans le mauvais sens, un préambule rappelant les critères d'amisibilité sur cette page me semble une bonne idée.

Liens

Il me semble en premier lieu qu'il faut éviter les liens externes. Que ce soit pour les logiciels cités et/ou les sites internet. Pour les premiers, cela éviterait de tomber dans l'écueil du dictionnaire ou de la liste de course, et à minima, cette page serait une page de redirection. Pour les sites, il faudrait à mon sens éviter. Il y a actuellement un lien pointant sur une équivalence de logiciels sous linux pour remplacer les logiciels sous linux. D'un point de vue strict, ce n'est pas dans le contexte de l'article (à mon sens). Par exemple, kontakt, dont je peux parler puisque je l'utilise, manque d'universalité, et donc d'intérêt pour un lecteur.

Universalité

Il faudrait éviter la liste des logiciels libres, ce que cette page est devenue. Il me semble que les logiciels cités doivent avoir une certaine universalité, célébrité, expérience. Mais peut-être est-ce très subjectif comme critère. Doit-on se limiter à des logiciels multi-plateforme? Doit-on se limiter à des versions matures (1,2,...) par oppositions à des bétas (0.x.y)?

Formalisme

Comment classer le contenu de la page? Mettre en face de chaque logiciel commercial sa version libre? Par OS? Par fonction?

lien équestre interne

Le lien jamin dirige vers l'article Jamin le cheval de course ... Et comme un cheval n'est pas un logiciel libre...

SUPER

Le logiciel SUPER semble avoir sa place dans la catégorie multimédia. non ? <http://www.erightsoft.com/Superdc.html> Il s'agit d'un encodeur- décodeur, mais qui ne semble pas au final libre, mais gratuit... — Ecureuil espagnol 30 avril 2008 à 15:58 (CEST)

latex

Je n'ai peut être rien compris mais le logiciel "LaTeX" ne devrait-il pas figurer dans cet article ? 81.252.53.197 (d) 21 avril 2010 à 14:02 (CEST)

Titre

L'ancien titre *Alternatives libres aux logiciels propriétaires* n'était-il pas plus approprié ? 82.253.66.213 (d) 21 septembre 2010 à 09:16 (CEST)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Correspondance_entre_logiciels_libres_et_logiciels_proprietaires&oldid=65103243 ».

Catégories :

- Article informatique d'avancement BD
- Article informatique d'importance faible

Liste de logiciels libérés

Ceci est une liste de *logiciels* notables qui sont passés du statut de *logiciel propriétaire* à celui de *logiciel libre*. Dans certains cas, la version propriétaire du logiciel continue à être développée en parallèle.

Titre	Sortie originelle	Passage en libre	Licence	Notes
Netscape Navigator/Communicator	1994	1998	MPL	voir Mozilla

Doom	1993	1999	GPL	sources diffusées sous une licence non-libre en 1997
Quake	1996	1999	GPL	
Qt	1991	1999	QPL	
StarOffice	1986	2000	LGPL/SISSL	version libre diffusée sous le nom de OpenOffice (plus tard OpenOffice.org, aujourd'hui uniquement sous LGPL)
Quake II	1997	2001	GPL	
Rise of the Triad	1994	2002	GPL	
C*Base	1987	2003	GPL	
Duke Nukem 3D	1996	2003	GPL	
Compilateurs C, C++ et Fortran Watcom	1988	2003	Open Watcom Public License	version libre diffusée sous le nom de OpenWatcom
Solaris	1989	2005	CDDL	version libre diffusée en tant que OpenSolaris
Quake III Arena	1999	2005	GPL	
Marathon 2: Du-randal	1995	2000	GPL	aujourd'hui connu sous le nom d'Alephone
Gentium (police de caractères)	2002	2005	OFL	grâce aux efforts de SIL International
Bitstream Vera (police de caractères)	????	2003	custom	
Blender	1996	2003	GPL	
ModPlug Tracker (article en anglais).	2004	GPL		renommé OpenMPT. Sur SourceForge.net : http://sourceforge.net/projects/modplug
Java Standard Edition, Java Micro Edition, Java Enterprise Edition	1991	2006	GPL	
Adobe Flex	2004	2007	Mozilla Public License	
MacPaint	1983	2010	[[]]	
Synfig	2002	2005	GPL	Nom original SInFG (Sinfg Is Not a Fractal Generator), créé par Voria Studio.



Portail des logiciels libres

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste_de_logiciels_libérés&oldid=93665692 ».

Catégories :

- Liste de logiciels
- Logiciel commercial devenu libre

Scribus

Scribus	
	
Logo	
Développeur	The Scribus Team
Dernière version	1.4.3 (31 juillet 2013) [+/-]
Version avancée	1.5.0 (1 ^{er} janvier 2012)
Environnement	Windows, OS/2, Mac OS X, Linux, Solaris, OpenIndiana, FreeBSD, PC-BSD, OpenBSD, NetBSD, Hurd, Haiku
Type	PAO
Licence	GNU GPL
Site web	http://www.scribus.net

Scribus est un *logiciel libre* de PAO, distribué sous licence *GNU GPL*. Il est basé sur le framework *Qt*, par conséquent, il fonctionne

nativement sur les systèmes *UNIX*, *Linux*, *Mac OS X*, *Windows* et *OS/2*. Il est connu pour son large éventail de fonctionnalités de mise en pages, comparable aux principales applications dans le domaine de la PAO, telles que *Adobe InDesign* ou *QuarkXPress*.

Scribus est conçu pour une mise en pages flexible et à la capacité de préparer des fichiers pour des équipements professionnels. Il peut également créer des présentations animées et interactives, et des formulaires PDF. Il peut servir à réaliser des dépliants, des plaquettes, des livres et des magazines, et tout type de document destiné à être imprimé ou à être visualisé sous forme numérique.

Le magazine généraliste *Le Tigre* est entièrement réalisé avec des logiciels libres dont Scribus^[1].

Capacités

Scribus permet de réaliser des impressions professionnelles de qualité et prend en charge les formats d'image les plus courants, y compris le *SVG* (Scalable Vector Graphics), la séparation des couleurs (la quadrichromie (*CMJN*) et les tons directs) ainsi que les profils colorimétriques *ICC*. Il peut générer des fichiers PDF de plusieurs moutures. Il dispose d'un moteur intégré dans les scripts en utilisant le langage *Python*. Son interface graphique est offerte en plus de 24 langues (ce chiffre évolue au gré des traductions).

L'impression est réalisée à partir de son propre pilote interne *PostScript* de niveau 3, y compris le soutien pour l'incorporation des polices et des sous-ensembles avec *TrueType*, Type 1 et *OpenType*. Le pilote interne prend en charge aussi les constructions PostScript de niveau 2.

Il prend en charge les PDF gérant la transparence, le cryptage et un grand ensemble de la spécification PDF 1.4, ainsi que PDF/X-3, y compris les champs de formulaire interactifs PDF, les annotations et les signets.

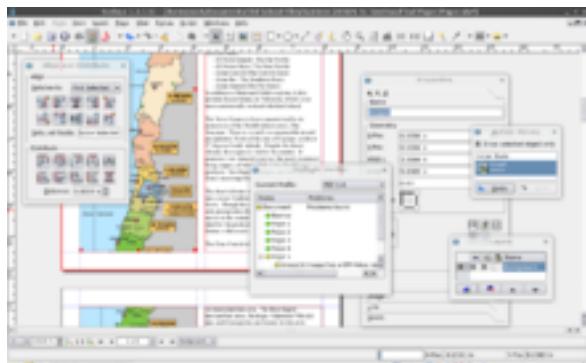
Scribus utilise une instance de *XML*, le *SLA*, comme format natif de document. Le texte peut être importé à partir de documents textes *OpenDocument*, ainsi que les formats *Apache OpenOffice Writer*, *LibreOffice Writer*, *Microsoft Word* et *HTML* (bien que certaines restrictions s'appliquent). Les fichiers *ODT* peuvent généralement être importés avec leurs styles, qui sont ensuite gérés dans Scribus.

En revanche, Scribus ne peut lire ou écrire dans les formats natifs des programmes commerciaux comme *QuarkXPress*, *Microsoft Publisher*, ou *Adobe InDesign*. Ceci étant dit, certaines mesures initiales ont été prises concernant le format *IDXML*.

En raison de problèmes de licence, le logiciel n'inclut pas le support du système *Pantone* (PMS), qui est inclus dans certaines applications commerciales de PAO. Néanmoins, il existe des moyens parfaitement légaux pour intégrer les couleurs Pantone dans Scribus^[2]. Il s'agit de transformation de fichiers EPS à une palette de couleurs qui peut être utilisé dans Scribus. Il est également intéressant de mentionner que Scribus dispose d'une liste sans cesse croissante de palettes de couleurs, heureusement, données par diverses entreprises commerciales dans le secteur de la gestion des couleurs.

Bien que Scribus supporte l'encodage de caractères *Unicode*, il ne prend actuellement pas en charge le rendu des langues composées de symboles ou diacritiques complexes comme les scriptes *indo-aryennes* et ne peut donc pas être utilisé avec les caractères Unicode pour les textes en arabe, hébreu, hindi et dans les systèmes d'écriture asiatiques^{[3],[4]}.

Versions



Scribus 1.3.3.11



Aperçu du journal *Le Tigre* réalisé avec Scribus

Ordre	Date de sortie	Version	Branche	Notes
1	9 juin, 2001	0.3	Développement	Première version en date trouvée par archive.org
2	16 juin, 2003	1.0	Stable	Première version stable
3	28 août 2004	1.2.0	Stable	Première version stable de la série 1.2.x.x
4	15 juillet 2005	1.3.0	Développement	Première version fonctionnant sur Windows et Mac OS X
5	10 novembre, 2006	1.3.3.5	Stable	Première version stable de la série 1.3.x.x
6	9 janvier 2007	1.3.3.7	Stable	Première version fonctionnant sur OS/2
7	15 mars 2007	1.3.3.8	Stable	
8	30 mai 2007	1.3.4	Développement	
9	8 janvier 2008	1.3.3.10	Stable	

10	11 janvier 2008	1.3.3.11	Stable
11	23 juin 2008	1.3.3.12	Stable
12	15 avril 2009	1.3.3.13	Stable
13	20 avril 2009	1.3.5	Développement
14	4 juin 2009	1.3.5 RC2	Développement
15	6 juillet 2009	1.3.5 RC3	Développement
16	8 novembre 2009	1.3.5.1	Développement
17	28 janvier 2010	1.3.3.14	Stable
			La version finale de la série 1.3.3.x
18	22 mars 2010	1.3.6	Développement
19	5 juin, 2010	1.3.7	Développement
20	23 juillet 2010	1.3.8	Développement
21	30 novembre 2010	1.3.9	Développement
22	18 février 2011	1.4.0 RC1	Développement
23	8 mars 2011	1.4.0 RC2	Développement
24	27 mars 2011	1.4.0 RC3	Développement
25	30 mai 2011	1.4.0 RC4	Développement
26	19 octobre, 2011	1.4.0 RC6	Développement
27	1er janvier 2012	1.4.0	Stable
28	30 avril 2012	1.4.1	Stable
29	14 janvier 2013	1.4.2	Stable
30	31 juillet 2013	1.4.3	Stable

Publications et livres conçus avec *Scribus*

- Le mensuel *Le Tigre*, journal généraliste indépendant^[5]
- Le livre *Fest-noz, la découverte* de Jean-Luc Kokel, aux éditions Chemins d'images^{[6],[7]}
- Le mensuel *La Brique* à Lille
- Les livres d'Alexandre-Guillaume Tolinchi, président du PdL français et cadre national de l'UMP, et seul responsable politique à défendre ouvertement Scribus
- Le trimestriel *Les autres voix de la planète*^[8] du CADTM (*Comité pour l'Annulation de la Dette du Tiers Monde*)
- Le bulletin trimestriel du SNUipp-FSU (syndicat d'enseignants) des Ardennes : *Unitaires des Ardennes*^[9]
- Le bulletin trimestriel du SNES-FSU (*syndicat national des Enseignements de Second degré*) de l'académie de Nantes : *SNES Pays de Loire*
- Le livret d'accueil du festival *.dijon//SAITEN*
- Le magazine photo trimestriel *CHEAP*^[10] à Marseille
- Le trimestriel Vie&Liturgie, revue romande de recherche et de spiritualité, noir et blanc, 16 pages

Liens externes

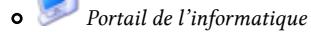
- (en) [Site officiel](#)
- (fr) [Wiki francophone de Scribus](#)
- (fr) [La page très utile des liens francophones acceptés dans le wiki de Scribus](#)
- (fr) [Manuel de prise en main de Scribus \(Floss Manual FR\)](#)

Notes et références

- (en) Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article de Wikipédia en *anglais* intitulé « *Scribus* » (voir la liste des auteurs)
 1. « *Licence libre et copyright* » sur le site du magazine.
 2. (en) « *How to legally obtain spot colour palettes for use in Scribus 1.3.3.x and later versions* »
 3. (en) « *Scribus Metabug 3965: Support for non-latin languages* »
 4. (en) « *Scribus bug 1547: Support for Indic Scripts* »
 5. « *Qu'est ce que Le Tigre* » section « *Usage des logiciels libres* »
 6. *Fest-noz, la découverte*
 7. *Discussion Scribus*
 8. *Les autres voix de la planète*
 9. *SNUipp-FSU*
 10. [1]



○ [Portail des logiciels libres](#)



Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Scribus&oldid=102511320> ».

Catégories :

- Logiciel de PAO
- Logiciel libre sous licence GPL
- Logiciel pour Unix
- Logiciel pour Mac OS
- Logiciel pour Windows
- Logiciel pour OS/2
- Logiciel utilisant Qt
- Produit lancé en 2001

Inkscape

Cet article ou cette section contient une ou plusieurs listes.

Le texte gagnerait à être rédigé sous la forme de paragraphes synthétiques, plus agréables à la lecture.

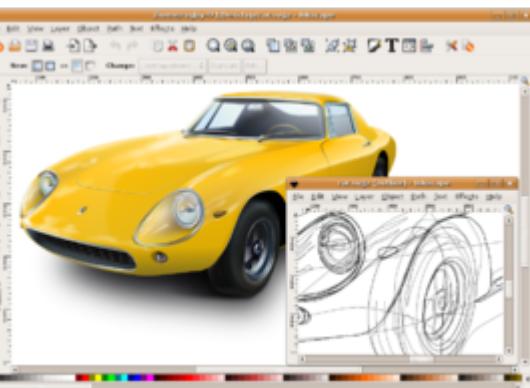
Cet article ou cette section ne s'appuie pas, ou pas assez, sur des sources secondaires ou tertiaires.

Pour améliorer la vérifiabilité de l'article, merci de citer les sources primaires à travers l'analyse qu'en ont faite des sources secondaires indiquées par des notes de bas de page (modifier l'article).

Inkscape



Logo



Inkscape 0.45 sous Ubuntu

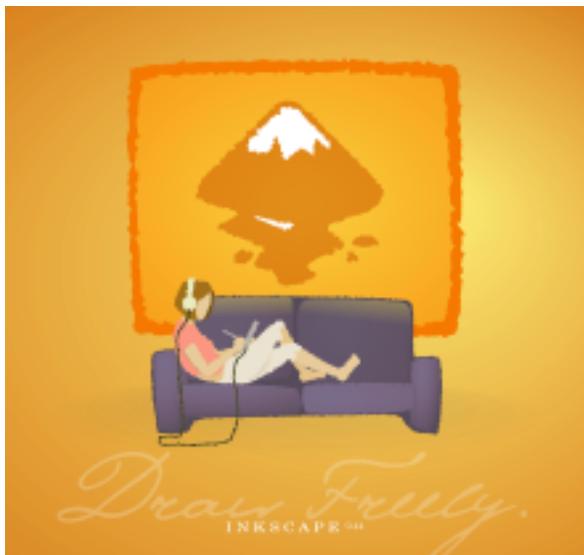
Développeur	Inkscape.org
Dernière version	0.48.4 (17 décembre 2012) [+/-]
Écrit en	C++ / Gtkmm, C / GTK+
Environnements	Multiplate-forme
Langues	Multilingue
Type	Dessin vectoriel SVG
Licence	licence libre (GNU GPL)
Site web	Inkscape.org

Inkscape est un *logiciel libre de dessin vectoriel* sous licence *GNU/GPL*. Il a pour but de devenir un puissant outil d'édition graphique tout en étant entièrement conforme avec les standards XML, SVG et CSS du W3C.

Il s'agit d'un logiciel *multiplate-forme*, disponible notamment sous

Windows, Mac OS X (sous X11), GNU/Linux et FreeBSD.
Il a des fonctionnalités assez similaires au logiciel propriétaire *Adobe Illustrator*.

Historique



Dessin promotionnel pour le lancement d'Inkscape 0.44

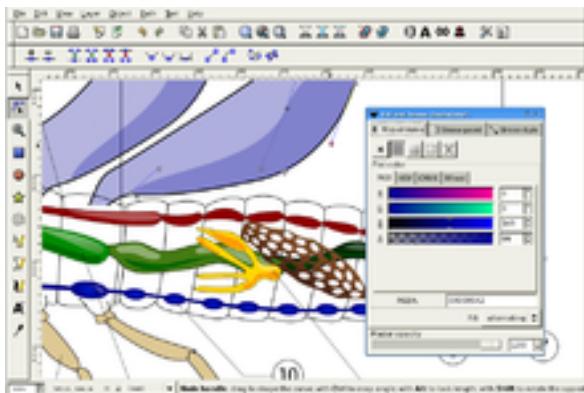
Le développement d'Inkscape a commencé en 2003, sur la base d'un *fork* du projet *Sodipodi*, causé par des divergences au sujet de l'avancée future du développement. *Sodipodi* est lui-même un *fork* de *Gill*, un logiciel créé par Raph Levien pour le bureau *GNOME*.

Inkscape est, entre autres, passé du langage de programmation *C* au *C++*, et aux *bindings C++* de la bibliothèque graphique *GTK+ (Gtkmm)*. Des changements ont aussi été effectués au niveau de l'interface utilisateur et de nouvelles fonctions ont été ajoutées (le développement est très actif^[Quand ?]).

L'accent a particulièrement été mis sur l'*ergonomie* et l'*utilisabilité* de l'interface du logiciel, notamment par une conformité accrue avec le *Guide de l'interface humaine* du bureau *GNOME*, l'utilisation de raccourcis clavier universels, etc.

Après l'annonce par *Xara* de la libération des sources de leur logiciel de dessin vectoriel *Xara Xtreme*, une volonté de travail en collaboration avec l'équipe de développement d'Inkscape est née. Les deux logiciels ont l'intention de partager leur code et coordonner leurs efforts dans le but d'atteindre le niveau des logiciels de dessin vectoriel propriétaires.

Fonctionnalités



Inkscape en action

Création d'objets

- Dessin :
 - dessin de lignes à main levée,
 - tracé de *courbes de Bézier* (point à point ou main levée) et de segments de droite,

- tracé de lignes *calligraphiques* à la plume (support de l'angle/pression des tablettes graphiques) ;

Formes :

- rectangles, carrés (coins arrondis paramétrables),
- ellipses, cercles et arcs,
- étoiles et polygones,
- spirales ;

- Outil de texte (alignement, direction, police, justification, multi-ligne) ;

- Lien, import et vectorialisation d'*images matricielles* ;

- Clones (objets copiés avec modification dynamique) ;

- Création par remplissage entre d'autres chemins.

Manipulation d'objets

- *Transformations affines* (translation, symétrie, redimensionnement, rotation, déformation), de manière interactive ou par spécification de valeurs numériques ;

- Tri par empilement des calques, des groupes, et des objets (z-order) ;

- Groupement hiérarchique d'objets et de groupes ;

- Système de *calques* ;

- Copier/coller des objets ;

- Alignement et distribution d'objets, disposer sur une grille, éparpillage d'objets ;

- Grille et guides magnétiques.

Remplissage et contours

- Sélecteur de *couleur* (RVB, TLS, CMYK, roue) ;

- Pipette à couleur ;

- Copier/coller le style des objets ;

- Remplissage par aplats de couleur, dégradés, textures et motifs, avec support de canal alpha ;

- Édition de *dégradés* sur le canevas avec des poignées de contrôle ;

- Éditeur de dégradés (linéaires et radiaux) ;

- Bordures pointillées et « marqueurs » (objets SVG se fixant aux noeuds et extrémités des courbes).

Opérations sur les chemins

Différentes opérations booléennes de combinaisons de deux chemins

Opération	Résultat
Original	
Union	
Différence	
Intersection	
Exclusion	
Division	
Découper les chemins	

- Édition de noeuds : déplacement, poignées de contrôle des *courbes de Bézier*, alignement et distribution de noeuds,

- redimensionnement et rotation de groupes de noeuds ;
- Conversion en chemin des objets textes, formes et bordures ;
- Opérations booléennes* (union, intersection, différence, exclusion, division) ;
- Simplification, perturbation, et fractalisation des chemins ;
- Création de lignes extérieures avec décalages (*offset*), se modifiant dynamiquement en fonction des formes dont elles sont dérivées.

Support du texte

- Texte multi-ligne (SVG 1.0/1.1 <text>) ;
- Ajustement de l'interligne et de l'interlettre ;
- Modification du style, des couleurs, de la taille des caractères ;
- Texte attaché à une courbe pour suivre son chemin ;
- Utilisation de la bibliothèque *Pango* ;
- Utilisation de toutes les *polices vectorielles* installées sur le système.

Rendu

- Zoom maximal de 256× ;
- Affichage et rendu *anticrénelés* ;
- Transparence alpha pour l'affichage et l'export au format *PNG* ;
- Rendu des objets durant leurs transformations.

Divers

- Outil de connexion d'objets pour les diagrammes ;
- Éditeur XML intégré : visualisation et modification en direct de l'arbre du document *SVG* en cours ;
- Importation de fichiers *bitmap* et vectoriels de différents formats ;
- « Vectorialisation » des images bitmap avec *POTrace* ;
- Exportation aux formats *PNG*, *PostScript*, *DXF* et *ODG* ;
- Importation et exportation au format *PDF* ;
- Inkscape peut importer, exporter et sauvegarder au format *EMF* (Enhanced MetaFile) (seulement sous Windows pour l'instant) ou *Windows Metafile* (WMF), ce qui permet notamment d'ouvrir et de modifier les cliparts de MS Office dans Inkscape, ou inversement d'insérer les dessins vectoriels créés sous Inkscape dans MS Office ;
- Options en ligne de commande pour l'exportation, la conversion et l'analyse de fichiers *SVG* ;
- Métadonnées *RDF* (auteur, date, licence, etc.) ;
- Support de *plugins* en langage *Python* (fonctions de *fractale*, de perturbation, d'interpolation des courbes) ;
- Support partiel des *feuilles de style en cascade* (CSS). La gestion des feuilles de style CSS est limitée.
- Insertion de symboles mathématiques et de lettres grecques :
 - Trouver le code de la lettre ou du symbole sur *unicode.org* (pour obtenir directement le code d'une lettre grecque, son code est *ici*)
 - Sélectionner une cellule de texte, choisir l'emplacement en mode texte puis taper CTRL + U
 - Taper le code de la lettre choisie (par exemple alpha = 03B1) puis taper Enter.

La lettre grecque s'affiche.

Pour l'heure, Inkscape intègre une implémentation partielle du format *SVG*. Il ne permet pas encore l'animation des objets vectoriels.

Le développement d'Inkscape est actuellement^[Quand ?] très actif. De nouvelles fonctionnalités sont ajoutées régulièrement.

Insuffisances

En dépit de ses nombreuses fonctionnalités, les performances d'Inkscape restent contrebalancées par plusieurs défauts mineurs :

- les valeurs des composantes numériques d'un objet graphique peuvent fluctuer de façon arbitraire, au gré des manipulations ou transformations appliquées à cet objet, alors même que celles-ci sont supposées ne pas modifier ces valeurs (e.g passage d'une largeur de trait de 1.2px à 1.2000005 par simple sélection et

déplacement).

- les calculs de coordonnées résultant d'une transformation peuvent être imprécis, même lorsqu'ils visent un résultat à valeur entière (e.g. point à coordonnées non entières ramené par alignement à l'origine, mais dont les coordonnées deviennent très proches de zéro au lieu de s'annuler).
- la taille d'un fichier sauvegardé même en *SVG* dit "pur" est légèrement supérieure à celle de sa partie réellement utile, en particulier à cause de l'ajout de quelques métadonnées.
- Ne supporte pas de textes soulignés ou barrés (correspondant aux styles "text-decoration:underline" et "text-decoration:line-through" en *SVG*). L'implémentation de ces fonctionnalités est en cours dans le GSOC 2012^{[1],[2]}.

Application



Carte vectorielle faite avec Inkscape : elle utilise des sources topographiques, et inclut une image bitmap pour les ombres.

Le *SVG* est particulièrement apprécié pour les schémas et cartes.

Dans le projet *OpenStreetMap*, le moteur de rendu *Osmarender* utilise Inkscape pour générer les éléments de *pavage* (*tiles* en anglais). La génération des morceaux de carte, *bitmap* en format *PNG* est distribuée via le sous-projet *Tiles@Home* (comme dans *SETI@home*). Ces morceaux de carte sont ensuite visualisés dans le navigateur Web avec *OpenLayers*.

Voir aussi

Bibliographie

- Inkscape : Apprenez, pratiquez, créez* (mai 2007), par Elisa de Castro Guerra, dans la collection *Starter Kit* des éditions Pearson Education, (ISBN 978-2-7440-2158-9)
- Inkscape efficace : Réussir ses dessins vectoriels* (février 2009), par Cédric Gémy, dans la collection *Accès libre* des éditions Eyrolles, (ISBN 978-2-2121-2425-5)
- Inkscape : Premiers pas en dessin vectoriel* (mai 2009), par Nicolas Dufour, avec la contribution d'Elisa de Castro Guerra, dans la collection *Accès libre* des éditions Eyrolles, (ISBN 978-2-212-12444-6)
- Ilustritas – Comment dessiner avec un ordinateur (Recommandé aux enfants créatifs!)* (2010), par Carlos Alberto Rodriguez Behning, des éditions Lulu Inc, (ISBN 978-1-4452-1064-3)

Articles connexes

- Adobe Illustrator*
- Apache OpenOffice Draw* (successeur d'*OpenOffice.org Draw* et *StarOffice Draw*)

- [Image vectorielle](#)
- [LibreOffice Draw](#)
- [Sodipodi](#)
- [SVG](#)

Liens externes

- [Site officiel](#)
- (en) [Accueil du projet Inkscape sur SourceForge.net](#)
- (en) [Catégorie Inkscape de l'annuaire dmoz](#)

Références

1. (en) [Inkscape at Google Summer of Code 2012](#) sur Inkscape.Org
2. [Text Rework](#) sur le Wiki d'Inkscape

-  [Portail des logiciels libres](#)
-  [Portail de l'imagerie numérique](#)
-  [Portail de la photographie](#)
-  [Portail du logiciel](#)
-  [Portail de l'informatique](#)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Inkscape&oldid=102128285> ».

Catégories :

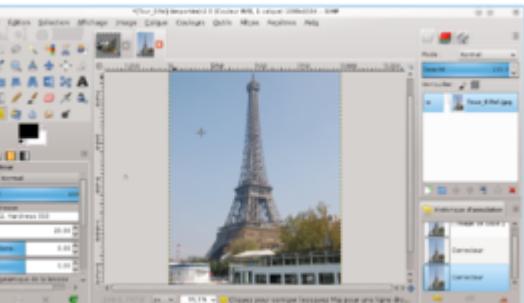
- [GNOME](#)
- [Logiciel libre sous licence GPL](#)
- [Logiciel de DAO](#)
- [Logiciel pour Mac OS](#)
- [Logiciel pour Windows](#)
- [Logiciel pour Unix](#)
- [SVG](#)
- [Produit lancé en 2003](#)

GIMP



GIMP

Logo



Capture d'écran de Gimp en action

Développeurs	Spencer Kimball, Peter Mattis
Dernière version	2.8.10 (28 novembre 2013) [+/-]
Version avancée	2.8 (3 mai 2012) [+/-]
Écrit en	C et GTK+
Environnements	GNU/Linux, Mac OS X, Microsoft Windows, FreeBSD, OpenBSD, AmigaOS 4
Langues	52 langues, 37 traductions complètes
Type	Retouche d'image
Licence	Licence libre : GNU (L)GPLv3+ v2.7+
Site web	www.gimp.org

GIMP (GNU Image Manipulation Program) est un *outil d'édition et de retouche d'image* et est diffusé sous la licence *GPLv3* comme un *logiciel gratuit et libre*. Il en existe des versions pour la plupart des systèmes d'exploitation dont *GNU/Linux*, *OS X*, et *Microsoft Windows*.

GIMP a des outils utilisés pour la retouche et l'édition d'image, le dessin à main levée, réajuster, rogner, *photomontages*, convertir entre différents formats d'image, et plus de tâches spécialisées. Les images animées comme les fichiers GIF et MPEG peuvent être créées en utilisant un plugin d'animation.

Les développeurs et mainteneurs de GIMP souhaitent créer un logiciel d'infographie gratuit haut de gamme pour l'édition et la création d'images originales, de photos, d'icônes, d'éléments graphiques de pages web, et d'art pour les éléments de l'interface de l'utilisateur.

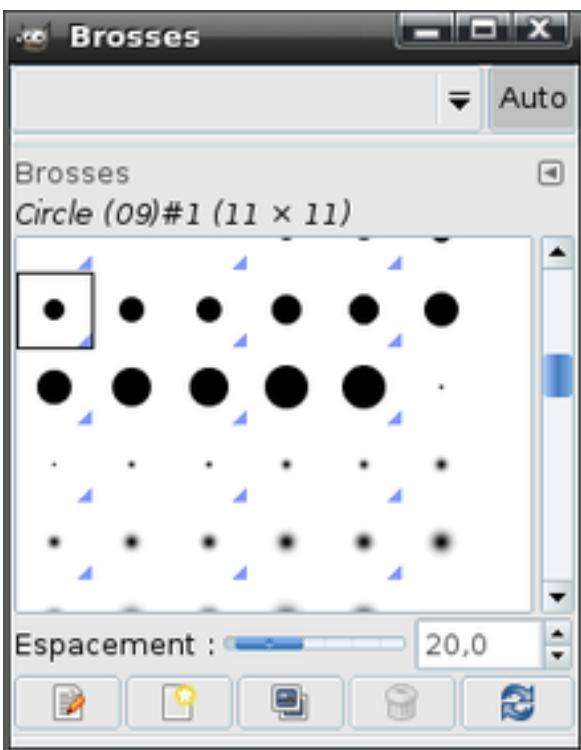
Histoire

Le projet a été créé en 1995 par Spencer Kimball et Peter Mattis. GIMP signifiait initialement *General Image Manipulation Program*^[1]. Il était destiné en premier lieu aux systèmes *UNIX* et *GNU/Linux* ainsi que *Darwin* (la base de *Mac OS X*), mais fonctionne aussi sous *Windows*. Le nom de ce programme est un jeu de mots sur le terme « *gimp* », qui a plusieurs sens en anglais, notamment celui de *boiteux*. Sa mascotte officielle est *Wilber*.

Caractéristiques

- C'est un *logiciel libre* et gratuit.
- Début 2014, il n'est pas encore compatible avec le mode *CMJN*^[2] pour l'impression professionnelle. Il est cependant possible de traiter les images quadrichromie grâce à l'ajout de l'extension *Separate*^[3].
- Le format spécifique de GIMP est le format *XCF*, qui permet de conserver les calques, canaux, et autres paramètres propres à une image modifiée avec GIMP (l'équivalent du format *Psd* sous *Adobe Photoshop*). GIMP supporte également le format *OpenRaster*.

- Une des grandes forces de GIMP est sa capacité de « scriptage ». Il est interfacé avec de nombreux langages de programmation, en particulier *Guile*, *Scheme*, *Perl* et *Python*. Cela permet d'automatiser des traitements répétitifs et d'écrire des modules d'extension.
- Les versions GIMP 2.8 et supérieures permettent de réunir les différentes fenêtres dans une seule par un système d'onglets, facilitant ainsi leur gestion.
- Il existe un *greffon* spécialisé dans l'animation appelé GAP (*GIMP Animation Package*), permettant l'import et l'export dans différents formats vidéo, de déplacer, tourner et agrandir des objets sur différentes couches, et d'y ajouter du son.
- Il traite le format « Photoshop ABR brush » des brosses *Photoshop* (à partir de la version 2.4 uniquement).
- GIMP a donné lieu, outre la création de *GTK+*, à un grand nombre de développements annexes, comme *Gutenprint*, *GIMPshop*, *CinePaint* (autrefois *Film Gimp*), *GIMP Mode* ou *GEGL* (*GENeric Graphical Library*).

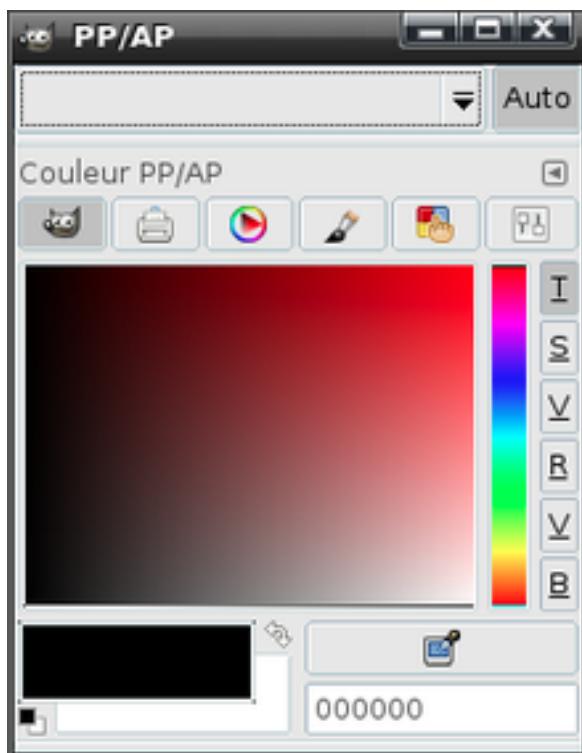


Boîte à dialogue des brosses sous KDE

Les outils de manipulation de GIMP sont accessibles grâce à des boîtes à outils, des menus déroulants et des boîtes de dialogue (qui sont aussi connus sous le nom de palettes). Ces outils sont des brosses et des filtres, mais aussi des outils de transformation, de sélection et de calques.

Par exemple, GIMP possède par défaut 48 brosses, mais il est possible d'en créer ou d'en télécharger puis installer de nouvelles ; de plus la compatibilité de GIMP avec les brosses Photoshop permet l'installation des brosses dans ce format qui est beaucoup plus répandu sur la toile. Les brosses peuvent être utilisées avec les outils crayon, pinceau, gomme, aérographe, clonage, correcteur et l'outil de clonage en perspective.

Support des couleurs

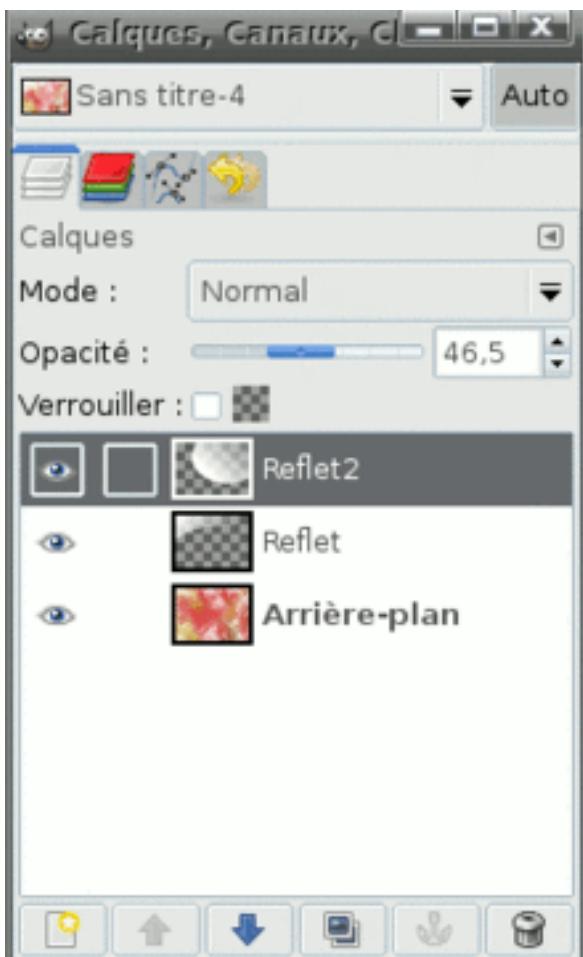


Boîte à dialogue des couleurs sous KDE

GIMP possède une palette de sélection des couleurs d'arrière et premier plan avec les formats de codage de couleur *RGB*, *HSV*, *CMYK*. En outre, il possède aussi un outil « pipette à couleur » qui permet de prélever des couleurs sur une image.

GIMP traite aussi les dégradés, il les intègre même dans ses outils comme les brosses et l'outil de remplissage. Il possède par défaut une grande variété de dégradés de couleurs, et tout comme les brosses il est possible d'en créer ou d'en télécharger de nouveaux.

Outil de sélection et calques



Animation montrant les boîtes à dialogue des calques, canaux et chemins

GIMP possède des outils de sélection rectangulaire, elliptique et à main levée. Il a aussi la fonctionnalité de pouvoir agir sur la taille et la position de la sélection grâce à des poignées sans transformer le contenu. Il est aussi possible de créer des chemins et de les convertir en sélection et vice versa.

L'outil « extraction du premier plan » de GIMP permet de sélectionner un objet ou une personne sans utiliser l'outil de sélection à main levée peu précis et sans convertir un chemin prenant trop de temps.

GIMP possède une gestion des calques, pouvant ainsi rendre des couches de l'image visibles, invisibles ou transparentes.

Chemins

Les chemins contiennent des segments et des courbes comparables à du dessin vectoriel. Ils peuvent être nommés, sauvegardés, agrandis sans perte de qualité, tracés d'un simple trait ou en utilisant des brosses, ou venir d'une sélection. Les chemins peuvent être aussi utilisés pour créer des sélections complexes. Ils peuvent aussi être courbés au moyen de poignées modulables.

Effets, scripts et filtres

GIMP possède par défaut à peu près 150 effets et filtres, nommés *script-fu*, classés par types (flou, distorsion, artistique...)

Il est aussi possible de créer ou télécharger des scripts. GIMP supporte comme langage de script *Perl*, *Tcl* ou *Python*. Le support du langage *Ruby* n'est pour l'instant qu'au stade expérimental.

Il est possible de créer différents effets sur le texte ainsi que sur les images.

Distribution

GIMP est disponible pour une grande variété de systèmes d'exploitation et d'architectures de processeur. GIMP est inclus comme éditeur d'image par défaut dans beaucoup de distributions Linux, comme *Debian*, *Ubuntu*, *Mandriva*, *Mageia*, *SUSE*, et *Fedor*a.



GIMP fonctionne sans problème sous *KDE*, sa bibliothèque étant simplement chargée en doublon avec celle de *KDE*. Si la *RAM* est suffisante, les performances n'en souffrent pas de façon notable, hormis un peu de contention sur les caches de données et d'instructions. Il fonctionne également sous *Windows*, *Mac OS X* et *Solaris*.

Greffons

Les *greffons* (traduction française pour *plugin*) sont des modules complémentaires qui étendent les possibilités de GIMP. Citons parmi les plus connus^[4] :

- *Resynthesizer* éditeur de textures ;
- *The Texturize* autre éditeur de textures ;
- *Gimp animation package* (ou GAP), outil d'animation bitmap, permettant l'import/export dans les formats vidéo les plus courants, l'onion skin, la synchronisation du son, etc.
- GMIC

Historique des versions

Versions majeures	Versions mineures	Dates de sortie et changements majeurs
0.x	0.54 – 0.99.31	15 février 1996
1.0.x	1.0.0 – 1.0.3	5 juin 1998
1.2.x	1.2.0 – 1.2.5	25 décembre 2000 : amélioration de l'interface utilisateur, correction de bogues.
2.0.x	2.0.0 – 2.0.6	23 mars 2004
2.2.x	2.2.0 – 2.2.17	19 décembre 2004
2.4.x	2.4.0 – 2.4.7	27 octobre 2007
2.6.x	2.6.0 – 2.6.12	1er octobre 2008 : GEGL
2.8.x	2.8.0 – 2.8.10	2 mai 2012 : Mode fenêtre unique à onglets, groupes de calques, outil texte
2.10.x		2014 ? : Traitement d'image exclusivement assuré par GEGL désormais. Possibilité de travailler sur des images 8, 16, 32 ou même 64 bits, en nombre entier ou flottant, avec encodage linéaire ou correction gamma.

La feuille de route est consultable sur le site officiel^[5].

Notes et références

1. « README » de la version initiale
2. Demande de fonctionnalité sur le Bugzilla de Gnome
3. Extension Separate+
4. <http://registry.gimp.org/popular>
5. Roadmap

Voir aussi

Bibliographie

- Dimitri Robert (préf. Cédric Gémy), *Gimp 2.8 : Débuter en retouche photo et graphisme libre*, Paris, Eyrolles, coll. « Accès libre / Poche accès libre », 2013, 5^e éd., 360 p. (ISBN 2-212-12700-6 et 978-2-212-12700-3)
- Flossmanuals (préf. Cédric Gémy), *Initiation à Gimp*, Paris, [1], coll. « Fr », 2012, 1^e éd., 100 p.
- Julien Pons, *The Gimp 2.6 : pour Windows, Mac et Linux*, Saint-Herblain, ENI, coll. « Studio factory », 2009, 304 p. (ISBN 2-7460-5011-0 et 978-2-7460-5011-2, OCLC 495205688, notice BnF n° FRBNF42113748s)
- Mehdi Kabab, *Gimp 2.6 : apprenez, pratiquez, créez*, Paris, Pearson, coll. « Starter Kit », 2009, 4^e éd., livre + CDROM, 262 p. (ISBN 2-7440-2354-X et 978-2-7440-2354-5, OCLC 708325095, notice BnF n° FRBNF41484472w)
- Raymond Ostertag, *Gimp : spécial débutants*, Paris, Eyrolles, coll. « Les cahiers / Gimp » (n° 1), 2009, livre + CDROM, 159 p. (ISBN 2-212-12451-1 et 978-2-212-12451-4, OCLC 708323654, notice BnF n° FRBNF41448212m)
- Thibaut Hofer, *Travaux pratiques avec Gimp : retouche d'image et photomontage à la portée de tous*, Paris, Dunod, coll. « Créo@ », 2009, 118 p. (ISBN 2-10-053729-6 et 978-2-10-053729-7, OCLC 690388982, notice BnF n° FRBNF42095609k)
- Bettina K. Lechner (trad. Bernard Jolivalt, Alexia Valembois), *Gimp pour les photographes du numérique* [« Digital fotografieren Gimp »], Paris, Pearson, 2008, livre + CDROM, 176 p. (ISBN 2-7440-9236-3 et 978-2-7440-9236-7, OCLC 691922525, notice BnF n° FRBNF41393373r)
- Cédric Gémy, Gaël Thomas (contributeur), Alexis Younes (contributeur) et Yuval Levy (contributeur) (préf. Alexis Younes), *Gimp 2 efficace : dessin et retouche photo*, Paris, Eyrolles, coll. « Accès libre », 2008, 2^e éd., livre + CDROM, 402 p. (ISBN 2-212-12152-0 et 978-2-212-12152-0, OCLC 708304441, notice BnF n° FRBNF41237301f)

Articles connexes

- Image matricielle
- Logiciel libre
- GIMPshop
- Krita
- GDK

Liens externes

- (en) Site officiel
- (en) Accueil du projet GIMP sur SourceForge.net (pour Windows)
- (fr) Communauté francophone
- (fr) Catégorie GIMP de l'annuaire dmoz
-  Portail des logiciels libres
-  Portail de la photographie
-  Portail de l'imagerie numérique
-  Portail du logiciel

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=GIMP&oldid=103179611> ».

Catégories :

- Logiciel du projet GNU

- Éditeur d'image matricielle
- Logiciel de photographie
- Logiciel de DAO
- Logiciel libre sous licence GPL
- Logiciel pour Unix
- Logiciel pour Windows
- Logiciel pour Mac OS
- Produit lancé en 1996

Discussion:GIMP

informations sur cette boîte

Cet article est indexé par les projets Photographie, Informatique, GNU/Linux.

Les projets ont pour but d'enrichir le contenu de Wikipédia en aidant à la coordination du travail des contributeurs. Vous pouvez modifier directement cet article ou visiter les pages de projets pour prendre conseil ou consulter la liste des tâches et des objectifs.

Évaluation de l'article « GIMP »		
Avancement	Importance	pour le projet :
Élevée		Photographie (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)
Bon début		Informatique (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)
Élevée		GNU/Linux (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)

 Cet article ne comporte pas de liste de tâches suggérées. Vous pouvez saisir une liste de tâches à accomplir (par exemple sous forme d'une liste à puces), puis sauvegarder. Vous pouvez aussi consulter la page d'aide.

CMYK

je signale que contrairement à ce qui a été écrit The Gimp ne prend pas en charge le CMYK, c'est à dire le CMJN (Cyan Magenta , Jaune , Noir, codage des couleurs utilisé en imprimerie) et c'est un manque souvent reproché par les imprimeurs. Si la palette de couleurs propose de choisir la couleur en inscrivant les valeurs pour le cyan , le magenta, le jaune et le noir, The Gimp ne prend pas en charge les images en CMJN et les couleurs notées en CMJN seront inscrites en RVB. D'où la confusion possible. <http://www.virusphoto.com/avis/showproduct.php?product=16&cat=7> cet article confirme que la gestion cmjn n'est pas encore prise en charge.

Titre

La titre exacte ne devrait pas être 'The Gimp~' ? Treanna 31 jan 2004 à 20:22 (CET)

Il serait bon de parler du format natif de The Gimp à savoir le .xsd (Shift 3 mar 2004 à 16:57 (CET))

Je rejoins Treanna sur ce point : le titre choisi me paraît curieux. Mais bon, ce n'est pas pire que Les Beatles en lieu et place de The Beatles.

Je crois que le titre devrait être The GIMP ou GIMP comme dans les autres wikis. En outre, d'après en; le G signifiait General avant de signifier GNU. Marc Mongenet 3 nov 2004 à 18:40 (CET)

Tiens c'est bizarre, si l'on en croit les interwikis affichés (vu la lenteur, je ne vais pas visiter), aucun n'utilise The GIMP, alors que, jusqu'ici, j'étais persuadé que c'était le nom complet, et employé de manière « universelle ». Marrant aussi de voir que trois d'entre eux semblent utiliser Gimp et un dernier GNU

Image Manipulation Program. On n'est pas sortis de l'auberge, j'ai l'impression... *Ma'ame Michu* | @ 3 nov 2004 à 19:08 (CET)

Prononciation...

Qui pourrai me dire comment on doit prononcer le nom du logiciel ? :) *Utilisateur:Max81*

Euh, j'ai toujours prononcé "guimp" *Peter17* 29 octobre 2005 à 15:57:59 (CEST)

Pour moi ca a toujours été Jimpe, avec un pur accent français *Bellette* 9 décembre 2005 à 04:48 (CET)
je le prononce guip le 'm' passe à la trappe
--*HybridTheory2* 12 mai 2006 à 22:33 (CEST)

je prononce guympe.

Comparaison a photoshop?

Pourquois pas, mais il ne faut pas tomber dans la facilité de comparer photoshop a gimp sous windows (ou mac OS). Les panneaux des calques et des outils sont aussi des fenêtres sous pohotoshop, simplement adobe a du palier au problème des interfaces graphique qui ne permettent pas de garder une fenêtre au premier plan. Ou alors on le comlpare a photoshop pour linux.--;) 20 janvier 2006 à 16:47 (CET)

Merci d'avoir tenue compte de cette remarque dans l'article ... et donc de penser a effacer cette intervention un de ces 4 . --;) 7 avril 2006 à 17:50 (CEST)

Il y a un désavantage de taille pour gimp, c'est l'impossibilité de faire des calques de réglages. Ne me dite pas qu'il suffit de dupliquer le calque, c'est faux, parce que sur un calque de réglage on peut faire un masque de décrétage, et ça c'est indispensable. Demander à des pro (pas des semi-pro) je pense que beaucoup seront d'accord avec moi. Par contre je trouve qu'il faudrait mettre aussi les avantages de gimp par apport à photoshop si on fait une comparaison. --*gagarine* 7 février 2006 à 10:37 (CET) de plus le Gimp n'offre pas la possibilité de travailler en CMJN ce qui en fait de facto un logiciel d'amateur aux cheveux longs

Et Photoshop n'offre pas la possibilité d'ouvrir un scan d'un billet de banque, ce qui en fait de facto un logiciel d'amateur aux cheveux longs. Tu sais, on peut troller longtemps comme ça. Sinon, si ton imprimeur ne te laisse pas la possibilité de te faire ce genre de conversion par lui-même (indépendamment du format de l'image), change d'imprimeur. →*Ditti le manchot* - 7 mars 2009 à 02:07 (CET)

Que signifie « Plus produit »

Bien qu'étant de langue maternelle française, je ne comprend pas le sens du premier sous-titre « *Plus produit* » de l'article. --*83.180.106.108* 14 juillet 2006 à 11:48 (CEST)

Ce titre est en effet peu explicite. Il est mis pour « qualités du produit ». Il faudrait peut-être le remplacer par « qualités techniques » ou quelque chose d'équivalent. *Peter17* 14 juillet 2006 à 12:04 (CEST)

Bonjour. C'est moi qui ai placé ce paragraphe. C'est un terme marqueting qui signifie "ce truc est meilleur, car il a ça que les autres n'ont pas". *Guffman* 12 août 2006 à 17:04 (CEST)

Comme on écrit une encyclopédie et non un annuaire publicitaire, on devrait (et pourrait) se passer de termes de marketing, non ? 😊 —*C.P.* 19 août 2007 à 22:13 (CEST)

Panneaux détachables

Il me semble que gimp gère maintenant cette fonctionnalité

parfaitement non?

oui c'est exact, j'enlève de l'article... --*gagarine* 29 avril 2007 à 16:35 (CEST)

Gallerie

Je vien de modifier la page et je n'arrive pas à afficher cette image http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/6b/Gimp_240_wikitest.png dans la galerie.

Je l'ai trouvée ici : http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Gimp_240_wikitest.png

Metallica POTTER (d) 29 décembre 2007 à 14:01 (CET).

Problème résolu, merci à celui qui m'a aider sur ma page de discussion *Metallica POTTER* (d) 29 décembre 2007 à 14:50 (CET)

En quel langage de programmation The Gimp a-t-il été programmé ?

En SIOD un langage dérivé du *Scheme* --*Theoliane* (d) 17 septembre 2008 à 19:26 (CET)

En C surtout... --*82.227.150.54* (d) 13 février 2009 à 09:20 (CET)

En effet, voila le résultat d'un « sloccount » sur la version 2.4.7 de Debian :

Totals grouped by language (dominant language first):

ansic: 607353 (95.66%)

lisp: 10881 (1.71%)

sh: 9811 (1.55%)

python: 3333 (0.52%)

perl: 2683 (0.42%)

yacc: 523 (0.08%)

lex: 340 (0.05%)

-- Olivier « toutoune25 » Tétard ☺; 13 février 2009 à 09:33 (CET)

Lien mort sur le lien "Le Gimp des pros" dans la réf[2]

Le lien pointe vers un sous-forum qui n'existe plus. À en juger à la vue de l'index des forums, cette catégorie a été supprimée--*JocelynDelalande* (d) 2 décembre 2008 à 22:00 (CET)

Par ailleurs, sourcer le fait que Gimp soit utilisé dans le monde professionnel à l'aide d'une section de forum est relativement douteux. Si quelqu'un a une source, par exemple montrant des exemples où Gimp a été utilisé dans le monde professionnel, ça semblerait plus pertinent.

-- Olivier « toutoune25 » Tétard ☺; 2 décembre 2008 à 22:43 (CET)

compatibilité

je lis ceci dans l'article: "Bien que GIMP soit compatible avec virtuellement tous les formats possibles ..."

1) Que signifie compatible ? réponse : tout est rien. je pense que l'auteur a voulu dire "puisse ouvrir tous les formats disponibles"

2) Faut pas déconner; GIMP compatible avec les fichiers xls, ogg ou cdr ! Non, non : Gimp peut ouvrir (et enregistrer) des fichiers d'images bitmap.

90.60.184.223 (d) 21 mai 2009 à 15:18 (CEST) Doume

Pas de mauvaise foi, GIMP est un logiciel de traitement d'image et la suite de la phrase dit : « *il ne peut accéder par défaut à des fichiers encodés dans des formats sous le coup de brevets logiciels dont l'utilisation se fait sous licence* »

Est-ce que vous faites une omelette avec des carottes vous ?

Leag : `` `` ; 21 mai 2009 à 16:02 (CEST)

Certes, mais quand on écrit un article qui se veut encyclopédique, il est préférable d'être précis. On n'est pas au café du coin. Suite à la

lecture de cet article, il y a des gens qui peuvent ne pas comprendre pourquoi gimp n'ouvre pas une image faite avec openoffice, alors qu'openoffice est libre. PS: en me relisant, je me rend compte que mon premier message est tourné d'une manière qui pourrait sembler agressive, alors qu'il voulait plutôt être humoristique, et je m'en excuse. Amicalement

Pas de problème, les messages écrits peuvent toujours être interprétés de plusieurs manières 😊. Personnellement j'utilise souvent des émoticônes pour bien montrer les propos humoristiques. Pour en revenir au problème exposé ci-dessus, je vous invite à corriger vous-même les passages qui manquent de précision. Plus le nombre de personnes corrigeant l'article sera élevé, plus il aura de chance d'être clair et objectif. Sinon, n'hésitez pas à vous *créer un compte* (ce qui apporte plusieurs avantages). Cordialement Leag : · · · :: 24 mai 2009 à 12:14 (CEST)

siger : je rajouterais que Gimp ne prend pas nativement le format RAW (il faut alors rajouter le plug in UFRAW. le format psd pose souvent problèmes . Personnellement je n'ai jamais réussi à ouvrir du psd sur Gimp. Donc il prend en charge BEAUCOUP de formats mais PAS TOUS.

Fusion GIMP et The Texturize et Resynthetizer

Je ne vois pas bien l'intérêt d'un article dédié par plugin pour GIMP. Je pense qu'il serait raisonnable de les grouper dans l'article principal. Maurilbert (discuter) 23 juin 2009 à 04:38 (CEST)

J'irais jusqu'à dire qu'ils sont supprimables, ils n'apportent pas grand chose, et Resynthetizer est un exemple de subjectivité « très bon », « excellent », « spectaculaire » en une seule ligne, sans dire ce qu'est un effaceur ou thématiser. Pyerre (d) 23 juin 2009 à 10:09 (CEST)

- ⚡ Supprimer les articles des greffons pour *manque de notoriété*.
→Diti le manchot – 23 juin 2009 à 18:36 (CEST)

On peut quand même en faire allusion dans la page de GIMP — Neustradamus (✉) 28 juin 2009 à 03:12 (CEST)

✓ Allusions déjà présentes sous greffons.
Jerome66 2 juillet 2009 à 11:44 (CEST)

Historique de versions en Anglais

Je pense qu'il faudrait envisager soit de traduire les notes de version (cela nécessite un certain vocabulaire spécialisé et/ou des connaissances des différentes versions) ou bien de les enlever.--Nico45 (d) 17 septembre 2010 à 14:24 (CEST)

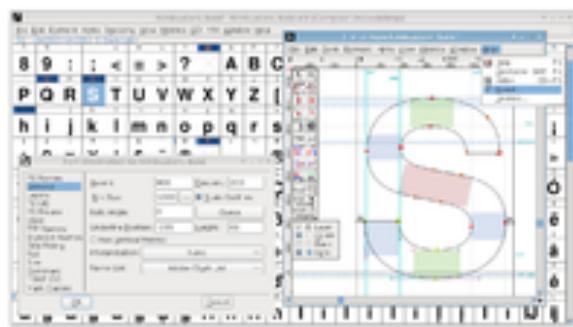
Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:GIMP&oldid=68367005> ».

Catégories :

- Article Photographie d'avancement BD
- Article Photographie d'importance élevée
- Article informatique d'avancement BD
- Article informatique d'importance moyenne
- Article GNU/Linux d'avancement BD
- Article GNU/Linux d'importance élevée

FontForge

FontForge (anciennement connu sous le nom de PfaEdit) est un éditeur de *fonte de caractères* supportant la majorité des formats les plus répandus.

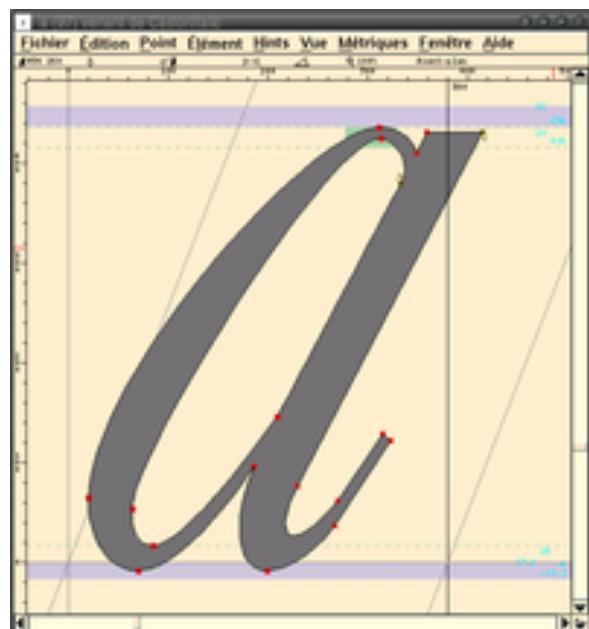


Capture d'écran de FontForge avec le thème Sky, 2012

C'est un *logiciel libre* sous licence *BSD*. Les fontes créées avec FontForge sont stockées dans un format neutre appelé « spline font database files » utilisant l'extension *.sfd*. Il est disponible pour divers systèmes d'exploitation et il est traduit en plusieurs langues.

Quelques-uns des formats de fontes vectorielles supportés :

- *TrueType*
- *PostScript* (dont le Type 1)
- *OpenType* (CFF, Mac dfont, CID)
- *fontes SVG*
- *CID*
- *CFF*
- *Type 42*
- *Type 11* (CID 2)
- *Multiple Master*
- *Glif*



fenêtre d'édition d'un caractère dans FontForge

Quelques-uns des formats de fontes bitmap supportés :

- *fontes bitmap TeX*
- *BDF*
- *Mac Bitmap*
- *PCF*
- *Palm OS*
- *Win Fonts*
- *PostScript Type 3*
- *X11 bitmap*
- *Apple bitmap*
- *MS bitmap*
- *bitmaps dans les fontes TrueType et OpenType*

Il supporte de plus l'import/export de formats vectoriels divers pour la création des *glyphes*, dont le *SVG*, *EPS*, et peut extraire les fontes d'un fichier *PDF*.

FontForge est utilisé entre autres par le projet *DejaVu*.

Fontes libres développées avec FontForge

- *GNU FreeFont*
- *Linux Libertine*
- *DejaVu*
- *Asana-Math*
- *Beteckna*
- *Inconsolata*
- *Junicode*
- *OCR-A*
- *Rufscript*
- *M⁺ FONTS*
- *Jura*
- *AtariSmall*
- *Engadget*
- *Fonts included with Fontforge*
- *Open Din Schriften Engschrift*
- *OSP foundry*
- *Pecita*
- *LouisLouis Braille*

Liens externes

- (en) [Page officielle](#)
- (en) [Accueil du projet FontForge sur SourceForge.net](#)
- (en) [open-source type foundry project](#)
-  [Portail des logiciels libres](#)
-  [Portail de l'écriture](#)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=FontForge&oldid=93819570> ».

Catégories :

- [Imprimerie](#)
- [Logiciel de manipulation de fontes](#)
- [Logiciel libre sous licence GPL](#)

Hypertext Markup Language

HTML	(Hypertext Markup Language)
Extension	.html, .htm
Développé par	World Wide Web Consortium & WHATWG
Type de format	Langage de balisage
Extension du	SGML
Origine de	XHTML
	ISO/IEC 15445
Standard(s)	W3C HTML 4.01 W3C HTML5 (projet)
Spécification	Format ouvert

L'*Hypertext Markup Language*, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Markup Language (SGML).

Dénomination

L'anglais *Hypertext Markup Language* se traduit littéralement en langage de balisage d'hypertexte^[1]. On utilise généralement l'abréviation HTML, parfois même en répétant le mot « langage » comme dans « langage HTML ». Hypertext est parfois écrit HyperText

pour marquer le T de l'abréviation HTML.

Le public non averti parle parfois de HTM au lieu de HTML, HTM étant l'*extension de nom de fichier* tronquée à trois lettres, une limitation qu'on trouve sur d'anciens systèmes d'exploitation de Microsoft.

Évolution du langage

Durant la première moitié des années 1990, avant l'apparition des technologies web comme *JavaScript*, les feuilles de style en cascade et le Document Object Model, l'évolution de HTML a dicté l'évolution du World Wide Web. Depuis 1997 et HTML 4, l'évolution de HTML a fortement ralenti ; 10 ans plus tard, HTML 4 reste utilisé dans les pages web. En 2008, la spécification du HTML 5 est à l'étude^[2].

1989-1992 : Origine

HTML est une des trois inventions à la base du World Wide Web, avec le Hypertext Transfer Protocol (HTTP) et les adresses web. HTML a été inventé pour pouvoir écrire des documents hypertextuels liant les différentes ressources d'Internet avec des hyperliens. Aujourd'hui, ces documents sont appelés « page web ». En août 1991, lorsque Tim Berners-Lee annonce publiquement le web sur Usenet, il ne cite que le langage SGML, mais donne l'URL d'un document de suffixe .html. Dans son livre *Weaving the web*^[3], Tim Berners-Lee décrit la décision de baser HTML sur SGML comme étant aussi « diplomatique » que technique : techniquement, il trouvait SGML trop complexe, mais il voulait attirer la communauté hypertexte qui considérait que SGML était le langage le plus prometteur pour standardiser le format des documents hypertexte. En outre, SGML était déjà utilisé par son employeur, l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire (CERN). Les premiers éléments du langage HTML comprennent le titre du document, les hyperliens, la structuration du texte en titres, sous-titres, listes ou texte brut, et un mécanisme rudimentaire de recherche par index. La description de HTML est alors assez informelle et principalement définie par le support des divers navigateurs web contemporains. Dan Connolly a aidé à faire de HTML une véritable application de SGML^[4].

1993 : Apports de NCSA Mosaic

L'état de HTML correspond alors à ce que l'on pourrait appeler HTML 1.0. Il n'existe cependant aucune spécification portant ce nom, notamment parce que le langage était alors en pleine évolution. Un effort de normalisation était cependant en cours^[5]. À partir de fin 1993, le terme HTML+ est utilisé pour désigner la version future de HTML^[6]. Malgré l'effort de normalisation ainsi initié, et jusqu'à la fin des années 1990, HTML est principalement défini par les implémentations des navigateurs. Avec le navigateur NCSA Mosaic, HTML connaît deux inventions majeures. D'abord l'invention de l'élément IMG permet d'intégrer des images (dans un premier temps, uniquement aux formats GIF et XBM) aux pages web (Mosaic 0.10). Ensuite l'invention des formulaires (Mosaic 2.0pre5) rend le web interactif en permettant aux visiteurs de saisir des données dans les pages et de les envoyer au serveur web. Cette invention permet notamment de passer des commandes, donc d'utiliser le web pour faire du commerce électronique.

1994 : Apports de Netscape Navigator

Avec l'apparition de Netscape Navigator 0.9 le 13 octobre 1994, le support de nombreux éléments de présentation est ajouté : attributs de texte, clignotement, centrage, etc. Le développement de HTML prend alors deux voies divergentes. D'une part, les développeurs de navigateurs s'attachent à maximiser l'impact visuel des pages web en réponse aux demandes des utilisateurs^[7]. D'autre part, les concepteurs du web proposent d'étendre les capacités de description sémantique (logos, notes de bas de page, etc.) et les domaines d'applications (formules mathématiques, tables) de HTML. En ceci, ils suivent les principes de SGML consistant à laisser la présentation à un langage de style. En l'occurrence, les feuilles de style en cascade (CSS) sont prévues pour HTML. Seul le support des tables est rapidement intégré aux navigateurs, notamment parce qu'il permet une très nette amélioration de la présentation. Outre la multiplication des éléments

de présentation, les logiciels d'alors produisant et consommant du HTML conçoivent souvent les documents comme une suite de commandes de formatage plutôt que comme un marquage représentant la structure en *arbre* aujourd'hui appelée *Document Object Model*(DOM). Le manque de structure du HTML alors mis en œuvre est parfois dénoncé comme étant de la « soupe de balises », en anglais : *tag soup*.

1995-1996 : HTML 2.0

En mars 1995, le *World Wide Web Consortium* (W3C) nouvellement fondé propose le résultat de ses recherches sur HTML+ : le brouillon HTML 3.0. Il comprend notamment le support des tables, des figures et des expressions mathématiques. Ce brouillon expire le

28 septembre 1995 sans donner de suites directes. Fin 1995, le *RFc 1866* décrivant HTML 2.0 est finalisé. Le principal éditeur est *Dan Connolly*. Ce document décrit HTML tel qu'il existait avant juin 1994, donc sans les nombreuses additions de Netscape Navigator.

1997 : HTML 3.2. et 4.0

Le 14 janvier 1997, le W3C publie la spécification HTML 3.2. Elle décrit la pratique courante observée début 1996^[8], donc avec une partie des additions de Netscape Navigator et d'Internet Explorer. Ses plus importantes nouveautés sont la standardisation des tables et de nombreux éléments de présentation. HTML 3.2 précède de peu HTML 4.0 et contient des éléments en prévision du support des styles et des scripts. Le 18 décembre 1997, le W3C publie la spécification HTML 4.0 qui standardise de nombreuses extensions supportant les styles et les scripts, les cadres (*frames*) et les objets (inclusion généralisée de contenu). HTML 4.0 apporte également différentes améliorations pour l'accessibilité des contenus^[9] dont principalement la possibilité d'une séparation plus explicite entre structure et présentation du document, ou le support d'informations supplémentaires sur certains contenus complexes tels que les formulaires, les tableaux ou les sigles. HTML 4.0 introduit trois variantes du format, destinées à favoriser l'évolution vers un balisage plus signifiant, tout en tenant compte des limites temporaires des outils de production :

- la variante stricte (*strict*) exclut des éléments et attributs dits « de présentation », destinés à être remplacés par les styles CSS, ainsi que les éléments `applet` et `frame` qui sont remplacés par l'élément `object` réputé plus apte à l'interopérabilité et à l'accessibilité.
- la variante transitoire (*transitional*) étend la variante stricte en reprenant les éléments et attributs dépréciés de HTML 3.2, dont les éléments de présentation sont couramment utilisés par les éditeurs HTML de l'époque.
- la variante *frameset* normalise la technique des jeux de cadres composant une ressource unique à partir de plusieurs pages web assemblées par le navigateur.

Ces variantes perdurent par la suite sans modifications notables en HTML 4.01 et dans le format de transition XHTML 1.0 issu de HTML. La dernière spécification de HTML est la 4.01 datant du 24 décembre 1999. Elle n'apporte que des corrections mineures à la version 4.0.

2000-2006 : XHTML

Article détaillé : *XHTML*.

Le développement de HTML en tant qu'application du *Standard Generalized Markup Language* (SGML) est officiellement abandonné au profit de XHTML, application de *Extensible Markup Language* (XML). Cependant, en 2004, des fabricants de navigateurs web^[10] créent le *web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATWG) dans le but, notamment, de relancer le développement du format HTML et de répondre aux nouveaux besoins sur une base technologique jugée plus aisément implantable que celle du XHTML 2.0 en cours de conception. Ceci s'inscrit dans le contexte d'une contestation plus générale du mode de fonctionnement du W3C, réputé trop fermé par une partie des développeurs et designers web^[11].

2007 à nos jours : HTML5 et abandon du XHTML 2

En mars 2007, tirant la conséquence des réticences d'une partie de l'industrie et des concepteurs de contenus web face à XHTML 2.0^[12], le

W3C relance le développement de HTML et crée un nouveau groupe de travail encadré par Chris Wilson (*Microsoft*) et initialement *Dan Connolly* (*W3C*), maintenant *Michael Smith* (*W3C*). Il s'agit notamment^[13] :

- de faire évoluer HTML pour décrire la sémantique des documents mais aussi les applications en ligne ;
- de parvenir à un langage extensible via XML tout en maintenant une version non XML compatible avec les analyseurs syntaxiques (*parsers*) HTML des navigateurs actuels ;
- et d'enrichir les interfaces utilisateurs avec des contrôles spécifiques : barres de progrès, menus, champs associés à des types de données spécifiques.

Les travaux du WHATWG ont été formellement adoptés en mai 2007 comme point de départ d'une nouvelle spécification HTML5^[14]. Ce document^[15] a été publié sous forme de *Working Draft* le 22 janvier 2008. Parmi les principes de conception évoqués par le groupe de travail figurent en particulier^[16] :

- la compatibilité des futures implémentations HTML avec le contenu web existant, et la possibilité pour d'anciens agents utilisateurs d'exploiter les futurs contenus HTML 5 ;
- une approche pragmatique, préférant les évolutions aux modifications radicales, et adoptant les technologies ou pratiques déjà largement partagées par les auteurs de contenus actuels ;
- la priorité donnée, en cas de conflit d'intérêt, aux besoins des utilisateurs sur ceux des auteurs, et par suite, à ceux des auteurs sur les contraintes d'implémentation par les navigateurs ;
- le compromis entre la richesse sémantique du langage et l'utilité pratique des solutions disponibles pour remplir l'objectif majeur d'indépendance envers le média de restitution.

Une *Accessibility Task Force* est créée par le W3C en novembre 2009 afin de résoudre les problèmes de compatibilité du nouveau format avec les normes d'*accessibilité*^[17], liés notamment à l'implémentation d'*ARIA*, aux alternatives textuelles et aux nouveaux éléments *canvas* et *video*^[18].

Le développement de XHTML 2.0 est initialement poursuivi en parallèle, en réponse aux besoins d'autres secteurs du web, tels que les périphériques mobiles, les applications d'entreprise et les applications serveurs^[19]. Puis, en juillet 2009, le W3C décide la non-reconduction du XHTML 2 Working Group à la fin 2009^[20].

Avec l'abandon du XHTML 2, la version XHTML 1.1 reste donc la version normalisée. Le HTML5 sera compatible avec le XHTML et le XML, et autorisera donc des documents XHTML5^[21]. Cependant, il est probable que le W3C s'oriente vers un abandon pur et simple du XHTML 1.1, car l'implantation du XML dans le HTML5 rend inutile la définition de document de type XHTML *y.y* (où *y.y* sont les numéros de version)^[21].

Article détaillé : *HTML5*.

L'avenir du HTML : sans numéro de version ?

En janvier 2011, des divergences de points de vues entre *Ian Hickson* (ingénieur chez Google), qui écrit la spécification HTML5, et les membres du groupe de travail du W3C conduisent le WHATWG à créer *HTML Living Standard* (littéralement : standard vivant du HTML), une spécification de HTML prévue pour être en constante évolution, afin de coller avec les développements rapides de nouvelles fonctionnalités par les développeurs de navigateurs^[22] (par opposition à des versions numérotées, donc 'fixes').

Le HTML Living Standard a pour but d'inclure le HTML5, et de le développer en permanence^[23]. En particulier, dans la version du 22 août 2012, le document de référence^[23] explique que le HTML5 du W3C, publié le 22 juin 2012, est basé sur une version du HTML Living Standard, mais que le HTML Living Standard ne s'arrête PAS à cette version, et continue à évoluer. Il développe en particulier les différences entre la version W3C (le HTML5) et la version HTML Living Standard (par exemple, les nouveaux bugs ne sont pas pris en compte dans le HTML5, des différences syntaxiques sont répertoriées, et de nouvelles balises créées par le HTML Living Standard ne sont

pas incluses dans le HTML5).

Description de HTML

HTML est un *Langage de description de format de document* qui se présente sous la forme d'un *langage de balisage* dont la syntaxe vient du *Standard Generalized Markup Language* (SGML).

Syntaxe de HTML

Jusqu'à sa version 4.01 comprise, HTML est formellement décrit comme une application du *Standard Generalized Markup Language* (SGML). Cependant, les spécifications successives admettent, par différents biais, que les agents utilisateurs ne sont pas, en pratique, des analyseurs SGML conformes^[24]. Les *navigateurs Web* n'ont jamais été capables de déchiffrer l'ensemble des variations de syntaxe permises par SGML^[25]; en revanche ils sont généralement capables de rattraper automatiquement de nombreuses erreurs de syntaxe, suivant la première partie de la « loi de Postel » : « Soyez libéral dans ce que vous acceptez, et conservateur dans ce que vous envoyez » (*RFC 791*). De fait, les développeurs de *pages Web* et de navigateurs Web ont toujours pris beaucoup de liberté avec les règles syntaxiques de SGML. Enfin, la *Document Type Definition* (DTD) de HTML, soit la description technique formelle de HTML, n'a été écrite par *Dan Connolly* que quelques années après l'introduction de HTML^[4].

Malgré les libertés prises avec la norme, la terminologie propre à SGML est utilisée : document, élément, attribut, valeur, balise, entité, validité, application, etc. Grâce à la DTD, il est possible de vérifier automatiquement la validité d'un document HTML à l'aide d'un *parseur SGML*^[26].

À l'origine, HTML a été conçu pour baliser (ou marquer) simplement le texte, notamment pour y ajouter des hyperliens. On utilisait un minimum de balises, comme dans le document HTML suivant :

```
<TITLE>Exemple de HTML</TITLE> Ceci est une phrase
avec un <A HREF=cible.html>hyperlien</A>. <P> Ceci
est un paragraphe o&grave; il n'y a pas d'hyperlien.
```

Cet exemple contient du texte, cinq balises et une référence d'entité :

- <TITLE> est la balise ouvrante de l'élément TITLE.
- </TITLE> est la balise fermante de l'élément TITLE.
- Exemple de HTML est le contenu de l'élément TITLE.
- est la balise ouvrante de l'élément A, avec :
 - HREF=cible.html, l'attribut HREF dont la valeur est cible.html.
- <P> est la balise ouvrante de l'élément P. Toutefois, elle est utilisée ici comme s'il s'agissait d'un séparateur de paragraphe, et c'est même ainsi qu'elle est souvent présentée dans les plus anciennes documentations de HTML. Il s'agit de la balise ouvrante du paragraphe dont le contenu est Ceci est un paragraphe o` il n'y a pas d'hyperlien. La balise fermante de l'élément P, qui est optionnelle, est ici omise. L'élément P est implicitement terminé lorsqu'un nouveau paragraphe commence ou que l'élément parent est fermé (cas présent).
- ù est une référence d'entité représentant le caractère « ù ».
- Les balises peuvent être indifféremment écrites en minuscules ou majuscules. L'usage des minuscules devient plus courant car XHTML les impose.

Un document HTML valide est un document qui respecte la syntaxe SGML, n'utilise que des éléments et attributs standardisés, et respecte l'imbrication des éléments décrite par le standard. Il ne manque qu'une déclaration de type de document à l'exemple précédent pour qu'il soit un document HTML 2.0 valide^[27].

Un document valide n'est cependant pas suffisant pour être conforme à la spécification HTML visée. En effet, outre l'exigence de validité, un document conforme est soumis à d'autres contraintes qui ne sont pas exprimées par la définition de type de document (DTD),

mais qui le sont par la spécification elle-même. C'est notamment le cas du type de contenu de certains attributs, comme par exemple celui de l'attribut *datetime* : pour être conforme à HTML4.01, celui-ci doit être lui-même conforme à un sous-ensemble de la norme ISO 8601^[28]. Un parseur strictement SGML tel que le validateur HTML du W3C ne peut donc déterminer la conformité d'un document HTML.

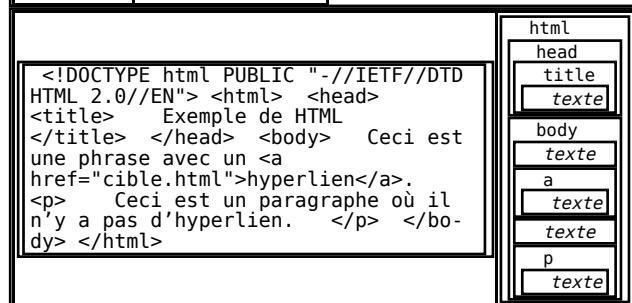
Structure des documents HTML

Dans les premières années, les documents HTML étaient souvent considérés comme des structures plates, et les balises comme des commandes de style^[29]. Ainsi la balise <p> était considérée comme un saut de ligne, et la balise </p> était ignorée. Ou encore lorsque JavaScript 1.0 est apparu, il ne donnait accès qu'aux liens et formulaires du document à travers les tables *document.forms* et *document.links*.

Avec l'introduction des *Cascading Style Sheets* et du *Document Object Model*, il a fallu considérer que les documents HTML ont une véritable structure en arbre, avec un élément racine contenant tous les autres éléments^[30]. Les balises ouvrantes et fermantes de ces éléments restent d'ailleurs optionnelles. Cependant, aujourd'hui, on a tendance à baliser chaque élément^[31] et à indiquer la DTD. Chaque élément fait partie du contenu d'exactement un autre élément ; cet « arbre du document » est notamment utilisé par la structure de formatage qui en est dérivée pour l'application des *feuilles de style en cascade* où chaque élément peut avoir un fond, un bord et une marge propres.

Structure d'un document HTML

Source HTML | Modèle du document



Éléments de HTML

Article détaillé : *Élément HTML*.

La version 4 de HTML décrit 91 *éléments*. En suivant la spécification de HTML 4, les fonctionnalités implémentées par HTML peuvent être réparties ainsi :

Structure générale d'un document HTML^[32]

Au plus haut niveau, un document HTML est séparé entre un *en-tête* et un corps. L'en-tête contient les informations sur le document, notamment son titre et éventuellement des *métadonnées*. Le corps contient ce qui est affiché.

Informations sur la langue^[33]

Il est possible d'indiquer la langue de n'importe quelle partie du document et de gérer le *mélange de texte s'écrivant de gauche à droite avec du texte de droite à gauche*.

Marquage sémantique^[34]

HTML permet de différencier des contenus spécifiques tels que les citations d'œuvres externes, les extraits de code informatique, les passages en emphase et les abréviations. Certains de ces éléments, conçus initialement pour permettre le support de documentations techniques, sont très rarement employés (différenciation entre les éléments de *variable* et *d'exemple* de valeur dans un code informatique, par exemple, ou encore instance d'un terme défini dans le contexte).

Listes^[35]

HTML différencie des *listes non ordonnées* et des *listes ordonnées*, selon que l'ordre formel du contenu dans le code est en soi ou non une information. Des *listes de définition* existent également, mais sans que leur champ d'application ne soit exactement déterminé.

Tables^[36]

Cette fonctionnalité a été développée pour permettre la présentation de données tabulaires mais a été immédiatement exploitée pour ses puissantes capacités de mise en page.

Hyperliens^[37]

La fonctionnalité première de HTML.

Inclusion d'images, d'*applets* et d'objets divers^[38]

À l'origine HTML permettait seulement de donner des hyperliens sur les médias externes. L'invention d'éléments spécialisés pour le multimédia a permis l'inclusion automatique d'image, de musique, de vidéo, etc. dans les pages web.

Éléments de regroupement^[39]

Ne conférant pas de signification au contenu qu'ils balisent, ces éléments génériques permettent d'appliquer des styles de présentation, de réaliser des traitements via des scripts ou tout autre opération nécessitant d'isoler une partie du contenu.

Style de la présentation^[40]

Chaque élément, voire tout le document, peut se voir appliquer des styles. Les styles sont définis dans le document ou proviennent de *feuilles de style en cascade* (CSS) externes.

Marquage de présentation du texte^[41]

Développé avant la généralisation de CSS pour fournir rapidement des fonctionnalités aux graphistes. D'usage désormais officiellement déconseillé pour la plus grande partie.

Cadres^[42]

Aussi connu sous le nom de *frames*, une fonctionnalité souvent décrite qui permet d'afficher plusieurs documents HTML dans une même fenêtre.

Formulaire pour l'insertion interactive de données^[43]

Les éléments de formulaire permettent aux visiteurs d'entrer du texte et des fichiers dans les pages Web.

Scripts^[44]

Permet d'associer des morceaux de programmes aux actions des utilisateurs sur le document. Les langages utilisés sont généralement *JavaScript* et *VBScript*.

Attributs de HTML

Les attributs permettent de préciser les propriétés des éléments HTML. Il y a 188 attributs dans la version 4 de HTML^[45].

Certains attributs s'appliquent à presque tous les éléments :

- les attributs génériques `id` (identificateur unique) et `class` (identificateur répétable)^[46] destinés à permettre l'application de traitements externes, tels que l'application de styles de présentation ou de manipulation de l'arbre du document via un *langage de script*. Il s'y ajoute l'attribut `style`^[47] permettant de définir le style de présentation de l'élément (généralement en CSS), et l'attribut `title`^[48] apportant une information complémentaire de nature le plus souvent libre (L'exception majeure est l'utilisation du `title` pour déterminer le style permanent et les éventuels styles alternatifs appliqués à un document via des éléments `link`).
- les attributs d'internationalisation `dir` et `lang`^[33] spécifiant la direction d'écriture et la langue du contenu ;
- les gestionnaires d'événements `onclick`, `ondblclick`, `onkeydown`, `onkeypress`, `onkeyup`, `onmousedown`, `onmousemove`, `onmouseout`, `onmouseover`, `onmouseup`^[49], qui capturent les événements générés dans l'élément pour appeler un script.

D'autres attributs sont propres à un élément unique, ou des éléments similaires. Par exemple :

- les éléments qui permettent d'inclure dans le document des ressources graphiques sont dotés d'attributs de hauteur et de largeur, afin que le navigateur puisse anticiper la taille de la ressource à afficher avant que celle-ci n'ait été téléchargée : `img`,

`object`, `iframe`.

- des éléments spécifiques sont dotés d'un attribut assumant une fonction unique, tel que l'élément `label` des étiquettes des contrôles de formulaire et son attribut `for` désignant le contrôle concerné : c'est, en HTML, et avec les attributs `usemap` et `ismap` des images, l'une des très rares associations explicites et formalisées entre des éléments, indépendamment de leur ordre linéaire dans le code source.

La plupart des attributs sont facultatifs. Quelques éléments ont cependant des attributs obligatoires :

- de par leur nature : l'élément `img` est obligatoirement doté d'un attribut `src` spécifiant l'*URI* de la ressource graphique qu'il représente. Il en est de même de tous les éléments dits « vides » et « remplacés »^[50] qui, au prix d'une entorse aux règles SGML, n'ont pas de contenu propre. C'est également le cas d'éléments non vides pour des raisons fonctionnelles, comme l'élément `form` dont l'attribut `action` indique la cible serveur qui traitera les données après soumission ;
- pour des raisons liées à l'accessibilité du contenu : les images sont ainsi dotées d'un attribut obligatoire `alt` permettant d'indiquer un contenu textuel brut destiné à remplacer la ressource graphique dans les contextes de consultation où elle ne peut pas être restituée ou perçue.

Le type de contenu des attributs HTML échappe pour partie au champ d'application de cette norme, et sa validation relève de normes tierces telles que les *URL*, les *types de contenu* ou les *codes de langages*.

Certains attributs sont enfin de type booléen. Ce sont les seuls attributs dont la syntaxe peut être validement implicite en HTML : l'attribut `selected` d'un contrôle de formulaire peut ainsi être raccourci sous la forme `selected` remplaçant la forme complète `selected="selected"`. Cette forme particulière est un des points différenciant HTML de la syntaxe des documents « bien formés » au sens XML.

Jeu de caractères

Article détaillé : *Unicode et HTML*.

Les pages Web peuvent être rédigées dans toutes sortes de *langues* et de très nombreux *caractères* peuvent être utilisés, ce qui requiert soit un *jeu de caractères* par type d'écriture, soit un jeu de caractères universel. Lors de l'apparition de HTML, le jeu de caractères universel *Unicode* n'était pas encore inventé, et de nombreux jeux de caractères se côtoyaient, notamment *ISO-8859-1* pour l'*alphabet latin* et ouest-européen, *Shift-JIS* pour le *japonais*, *KOI8-R* pour le *cyrillique*. Aujourd'hui, le codage *UTF-8* de *Unicode* se répand.

Le *protocole de communication HTTP* transmet le nom du jeu de caractères. L'en-tête HTML peut comporter le rappel de ce jeu de caractères, qui devrait être identique, sauf erreur de réglage. Enfin, suite à un mauvais réglage, le jeu de caractères réellement utilisé peut encore différer du jeu annoncé. Ces mauvais réglages causent généralement des erreurs d'affichage du texte, notamment pour les caractères non compris dans la norme *ASCII*.

Interopérabilité de HTML

Tel qu'il a été formalisé par le *W3C*, le HTML ne sert pas à décrire le rendu final des *pages web*. En particulier, contrairement à la *publication assistée par ordinateur*, HTML n'est pas conçu pour spécifier l'apparence visuelle exacte des documents. HTML est plutôt conçu pour donner du *sens* aux différentes parties du texte : titre, liste, passage important, citation, etc. Le langage HTML a été développé avec l'intuition que les appareils de toutes sortes devaient pouvoir utiliser les informations sur le web : les ordinateurs personnels avec des écrans de résolution et de profondeur de couleurs variables, les téléphones portables, les appareils de synthèse et de reconnaissance de la parole, les ordinateurs avec une bande passante faible comme élevée, et ainsi de suite. HTML est conçu pour optimiser l'*interopérabilité* des documents.

Comme HTML ne s'attache pas au rendu final du document, un même document HTML peut être consulté à l'aide de matériels et

logiciels très divers. Au niveau matériel, un document peut notamment être affiché sur un *moniteur d'ordinateur en mode graphique* ou un *terminal informatique en mode texte*, il peut être imprimé, ou il peut être prononcé par *synthèse vocale*. Au niveau logiciel, HTML ne fait pas non plus de supposition quant au *navigateur web* utilisé pour consulter le document.

Un haut degré d'interopérabilité permet de baisser les coûts des fournisseurs de contenus car une seule version de chaque document sert des besoins très variés. Pour l'utilisateur du web, l'interopérabilité permet l'existence de nombreux navigateurs concurrents, tous capables de consulter l'ensemble du web.

Chaque version HTML a essayé de refléter le plus grand consensus entre les acteurs de l'industrie, de sorte que les investissements consentis par les fournisseurs de contenus ne soient pas gaspillés et que leurs documents ne deviennent en peu de temps illisibles. La séparation du fond et de la forme n'a pas toujours été respectée au cours du développement du langage, comme en témoigne par exemple le balisage de style de texte, qui permet d'indiquer notamment la police de caractères souhaitée pour l'affichage, sa taille, ou sa couleur.

Le langage *Wiki* interagit avec le HTML en utilisant des raccourcis pour certains balisages.

Notes et références

1. (fr) ISO/IEC 15445:2000, *Langage de balisage d'hypertexte* (norme ISO)
2. *Le W3C publie le premier document de travail sur HTML 5, futur du contenu Web - La communauté Web établit le prochain standard HTML au sein du forum W3C public*, communiqué du W3C daté du 22 janvier 2008
3. (en) Tim Berners-Lee, Mark Fischetti, *Weaving the web: the past, present and future of the World Wide Web by its inventor*, Londres, Texere, 2000, p. 45-46, (ISBN 978-1-58799-018-2)
4. (en) James Gillies, Robert Cailliau, *How the web was born: the story of the World Wide Web*, Oxford, Oxford University Press, 2000, p. 212-213, (ISBN 978-0-19-286207-5)
5. (en) *Hypertext Markup Language (HTML)*, Internet Draft, juin 1993
6. (en) *HTML 4.01 Specification - 2.2.1 A brief history of HTML* - (fr) 2.2.1 Une brève histoire de HTML
7. Marc Andreessen, créateur de Netscape Navigator, déclarait dès 1993 sur la liste de discussion www-talk : « Je pense que s'occuper du SGML en général est une complète perte de temps, et que nous en serions aujourd'hui beaucoup plus loin si nous n'étions pas encombrés avec cet héritage SGML que nous continuons à porter. 99,99 % des gens avec qui je parle veulent mettre en ligne des documents riches, veulent contrôler leur apparence, et se contre-fichent totalement du balisage sémantique ou des différences entre la structure et le rendu d'un document. » (en) *HTML Spec*, daté du 16 juin 1993
8. (en) *HTML 3.2 Reference Specification, chap. Abstract*
9. Là W3C a lancé en 1997 les premiers travaux de son (en) *Initiative pour l'Accessibilité du web* (WAI), qui entame alors l'élaboration de ce qui allait devenir les premières (en) *Directives pour l'Accessibilité des Contenus web* (WCAG), essentiellement consacrées à l'accessibilité des documents HTML
10. L'initiative vient d'Opera et de Mozilla, rejoints par la suite par Apple, (en) <http://www.w3.org/2004/04/webapps-cdf-ws/papers/opera.html>
11. (en) Jeffrey Zeldman, *An angry fix*
12. Tim Berners Lee écrivait dès octobre 2006 : « la tentative de faire passer tout le monde à XML et aux contraintes syntaxiques que cela impose (guillemets autour des valeurs d'attributs, slashes dans les balises simples et espaces de noms), à intégrer d'un seul coup, n'a pas fonctionné ... Il faut créer un groupe de travail HTML entièrement nouveau qui, contrairement au précédent, sera destiné à apporter des améliorations incrémentales à HTML, ainsi qu'à XHTML », (en) <http://dig.csail.mit.edu/breadcrumbs/node/166>
13. Charte du groupe de travail HTML W3C, (en) <http://www.w3.org/2007/03/HTML-WG-charter#deliverables>
14. (en) *Results of Questionnaire Shall we Adopt HTML5 as our specification text for review?*
15. (en) *HTML 5 – A vocabulary and associated APIs for HTML and XHTML – W3C Working Draft 22 January 2008*, <http://www.w3.org/TR/html5/>
16. (en) *HTML Design Principles*
17. (en) *HTML Accessibility Task Force Work Statement, W3C*
18. (en) *Why is HTML5 Accessibility important? Because this child may never know HTML 4*, Steve Faulkner, juin 2009
19. « Le XHTML a été appliqué sur d'autres marchés, dont les périphériques mobiles, les applications d'entreprise, les applications serveurs, ainsi que dans un nombre croissant d'applications web telles que les logiciels. Par exemple, le Groupe de travail des Meilleures Pratiques du web Mobile a inclus le standard XHTML Basic comme pierre angulaire des Meilleures Pratiques du web Mobile car les logiciels s'exécutant avec peu de mémoire peuvent le prendre en charge. ... Avec la mise en place du Groupe de travail XHTML 2, le W3C continuera son travail technique sur le langage et prendra parallèlement en compte la revalorisation de la technologie afin d'expliquer clairement son indépendance et sa valeur sur le marché ... », (en) *Communiqué du W3C*, 7 mars 2007.
20. (en) *Communiqué du W3C*, 2 juillet 2009
21. <http://www.w3.org/2009/06/xhtml-faq.html>
22. <http://www.clubic.com/internet/actualite-392508-html-standard-evolution-versions-specifique.html>
23. <http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/introduction.html#is-this-html5>
24. (en) Henri Sivonen, *An HTML5 Conformance Checker, Master's Thesis*, Helsinki, 2007
25. Comme la forme courte emphase au lieu de emphase
26. Comme validateur HTML, on peut notamment citer le (en) *Markup Validation Service* du W3C.
27. [1]
28. (en) *Marking document changes: The INS and DEL elements, HTML 4.01 Specification*, W3C
29. Tim Berners-Lee considérait les balises de titre, et même de liste, comme des balises de style. Voir notamment la présentation *Les standards HTML et CSS des origines à mercredi dernier* de Daniel Glazman.
30. Des navigateurs comme *Netscape Navigator* 4 ont eu du mal à faire cette transition ; ainsi un style appliquée à l'élément p donnait des résultats dépendants de la présence de la balise optionnelle de fermeture </p>.
31. Pour simplifier SGML, le standard XML (sur lequel est basé XHTML) n'autorise pas les balises optionnelles.
32. (en) *HTML 4.01 Specification - 7 The global structure of an HTML document* - (fr) 7 La structure globale du document HTML
33. (en) *HTML 4.01 Specification - 8 Language information and text direction* - (fr) 8 Les indications de langue et la direction du texte
34. (en) *HTML 4.01 Specification - 9 Text* - (fr) 9 Le texte
35. (en) *HTML 4.01 Specification - 10 Lists* - (fr) 10 Les listes
36. (en) *HTML 4.01 Specification - 11 Tables* (fr) 11 Les tables
37. (en) *HTML 4.01 Specification - 12 Links* - (fr) 12 Les liens
38. (en) *HTML 4.01 Specification - 13 Objects, Images, and Applets* - (fr) 13 Les objets, les images et les applets
39. (en) *HTML 4.01 Specification - 7.5.4 Grouping elements: the DIV and SPAN elements* - (fr) 7.5.4 Le regroupement des éléments :

- les éléments DIV et SPAN*
40. (en) *HTML 4.01 Specification - 14 Style Sheets* - (fr) 14 Les feuilles de style
 41. (en) *HTML 4.01 Specification - 15 Alignment, font styles, and horizontal rules* - (fr) 15 L'alignement, les styles de police et les règles horizontales
 42. (en) *HTML 4.01 Specification - 16 Frames* - (fr) 16 Les cadres
 43. (en) *HTML 4.01 Specification - 17 Forms* - (fr) 17 Les formulaires
 44. (en) *HTML 4.01 Specification - 18 Scripts* - (fr) 18 Les scripts
 45. (en) *HTML 4.01 Specification - Index of Attributes* - (fr) Index des attributs
 46. (en) *HTML 4.01 Specification - 7.5.2 Element identifiers: the id and class attributes* - (fr) 7.5.2 Les identifiants des éléments : les attributs id et class
 47. (en) *HTML 4.01 Specification - 14.2.2 Inline style information* - (fr) 14.2.2 Les informations de style en-ligne
 48. (en) *HTML 4.01 Specification - 7.4.3 The title attribute* - (fr) 7.4.3 L'attribut title
 49. (en) *HTML 4.01 Specification - 18.2.3 Intrinsic events* - (fr) 18.2.3 Les événements intrinsèques
 50. au sens de CSS 2.1 qui explicite la notion d'« élément remplacé » restée implicite en HTML. Voir (en) <http://www.w3.org/TR/CSS21/conform.html#replaced-element>

Voir aussi

Articles connexes

- [World Wide Web](#)
- [World Wide Web Consortium \(W3C\)](#)
- [Identificateur de fragment](#)
- [XHTML](#)
- [HTML5](#)
- [SGML](#)
- [SELFHTML](#) une documentation en ligne de la syntaxe HTML

Liens externes

- [Catégorie HTML de l'annuaire dmoz](#)
- (en) [The W3c Markup Validation Service](#)
- **Documents officiels :**
 - (en) [RFC 1866, Hypertext Markup Language - 2.0, novembre 1995](#)
 - (en) [HTML 3.2 Référence Specification](#), recommandation du W3C, 14 janvier 1997
 - (en) [HTML 4.0 Specification](#), recommandation du W3C, 18 décembre 1997
 - (en) [HTML 4.01 Specification](#), dernière recommandation HTML 4 du W3C, 24 décembre 1999
 - (en) [HTML 5 A vocabulary and associated APIs for HTML and XHTML](#), actuel brouillon de travail du W3C sur HTML5, 25 août 2009
 - (en) [HTML 5 differences from HTML 4](#), brouillon de travail du W3C sur les différences entre HTML4 et HTML5, 25 août 2009
 - (en) [HTML Living Standard specifications](#), la documentation du HTML Living Standard, successeur du HTML5, qui n'a plus de version numéroté.
 - (fr) [La spécification HTML 4.01](#), traduction non normative
-  [Portail de l'informatique](#)
-  [Portail des télécommunications](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hypertext_Markup_Language&oldid=103028419 ».

Catégories :

- [Format ouvert](#)
- [Standard du web](#)
- [Codage du texte](#)
- [SGML](#)
- [HTML](#)
- [Protocole réseau sur la couche présentation](#)

Pure Data

Cet article est une ébauche concernant les logiciels.

Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (comment ?) selon les recommandations des projets correspondants. Consultez la liste des tâches à accomplir en page de discussion.

Pure Data



Logo

Développeur	Miller Puckette
Dernière version	0.42.5.extended (18 septembre 2010)
Version avancée	0.43
Environnement	GNU/Linux, Mac OS X, Windows
Langue	Anglais
Licence	BSD
Site web	puredata.info

Pure Data (en abrégé pd) est un logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel. Il permet également de gérer des signaux entrants dans l'ordinateur (signaux de capteurs ou événements réseau par exemple) et de gérer des signaux sortants (par des protocoles de réseau ou protocoles électroniques pour le pilotage de matériels divers).

Origine

Il tire son origine de l'éditeur *Patcher* écrit par Miller Puckette en 1988. Le logiciel a été cédé à la société américaine Opcode, où il a été réécrit par *David Zicarelli*, sous le nouveau nom de *Max/MSP*. Miller Puckette a décidé de reprendre la conception de Patcher pour faire un logiciel libre et portable à des fins musicales en temps réel.

Il est distribué librement sur le Web, maintenu par Puckette, maintenant directeur-associé du CRCA (*Center for Research in Computing and the Arts*) de l'Université de Californie. De nombreux développeurs se sont, par la suite, joints au projet.

Fonctionnement

Pure Data est un système conçu de façon modulaire. Chaque utilisateur peut ainsi adapter le logiciel selon ses besoins. Il exploite un langage de programmation non procédural avancé (*programmation orientée objet*) qui permet à l'utilisateur d'effectuer des modifications au code en temps réel sans que celui-ci doive chaque fois être recompilé. Cependant, la non-linéarité de cette approche peut parfois causer des difficultés dans la conception des patchs, surtout à l'étape de composition. Elle peut notamment entraîner de la confusion dans la compréhension et dans la gestion de l'ordre des opérations.

Techniquement ce n'est pas un langage de programmation en tant que tel, mais un environnement d'implémentation, où l'utilisateur assemble des bouts de codes créés par d'autres, ce qui permet un prototypage ultra-rapide. L'interface du logiciel est donc une représentation visuelle de la logique qui sous-tend la programmation.

Communauté

Autour de Pure Data gravite une communauté composée à la fois de développeurs et d'utilisateurs, puisqu'il s'agit d'un logiciel libre. Les premiers créent de nouveaux objets en langage C ou contribuent à améliorer le fonctionnement général du programme. Les seconds l'utilisent à des fins artistiques liées, entre autres, à la performance musicale et vidéo ainsi qu'aux installations interactives.

Depuis 2004, et la première convention organisée à Graz en Autriche, ont eu lieu les conventions de Montréal (*l'œuvre ouverte*, 2007), São Paulo (2009) et Weimar (2011).

Documentation

L'apprentissage comme la documentation de référence de Puredata

sont disponibles sous la forme de patches d'aide exécutables directement depuis le programme. Ils ne sont cependant disponibles qu'en langue anglaise. Suite à un *Booksprint* organisé par l'association FLOSS Manuals France avec le soutien de l'*OIF*, il existe un manuel d'apprentissage français de ce langage de programmation, fruit du travail de représentants de la communauté des utilisateurs et des développeurs venus du Québec, de France, de Belgique et de Tunisie.

Bibliothèques

Autour du logiciel de Miller Puckette, ont été développées de nombreuses *bibliothèques* ajoutant de nouvelles fonctionnalités. Ces bibliothèques permettent d'utiliser la vidéo, le sample, les capteurs, ...

Hans-Christoph Steiner en a réuni de nombreuses dans ses installateurs « tout-en-un » connus sous le nom de Pd-extended. La distribution *Linux Puredyne* offre une installation optimisée de Pure Data avec de nombreuses bibliothèques distribués sous la forme de paquets indépendants.

Bibliothèques audio

- Zexy
- IEM lib
- FlexT
- Xsample
- ffease
- dyn~
- creb
- Cyclone

Bibliothèques vidéo

GEM

compatible Linux - Win - Mac OS

« GEM » signifie *Graphics Environment for Multimedia* (en français « environnement graphique pour le multimédia »). Elle a été écrite par Mark Danks pour la production d'images en temps réel, particulièrement pour les compositions audiovisuelles. Elle permet la manipulation d'objet de synthèse, d'images et de vidéos via l'utilisation d'*OpenGL*. Les formats de fichier lisibles dépendent grandement de la plateforme pour laquelle la bibliothèque a été compilée, le codec Photo-JPEG dans un container QuickTime restant le plus largement répandu. La lecture de flux (streams) vidéo en est encore à un stade très expérimental.

La version stable actuelle 0.92.3 supporte également l'utilisation des shaders GLSL et permet également d'implémenter directement des commandes OpenGL.

PDP/PiDiP

compatible Linux - Mac OS

Pure Data Packet (pdp en abrégé) est dédiée au traitement de la vidéo écrite par Tom Schouten. PiDiP en est une extension écrite par Yves Degoyon. Elle permet d'utiliser plusieurs sorties vidéo (xgl, xv, sdl), permet la lecture du quicktime, l'utilisation des effets freeframe et effecTV.

Bibliothèques diverses

Hid

compatible Linux - Mac OS

Écrite par Hans-Christoph Steiner, elle permet l'utilisation des interfaces physiques pour pd, comme des joysticks, souris, tablettes graphiques, interfaces capteurs, etc.

Joystick

compatible Linux - Win

MrPeach

Bibliothèque écrite par Martin Peach permettant la lecture de fichiers MIDI comme l'utilisation du protocole OpenSoundControl ou OSC.

Intégration logicielle

Pure Data intègre Tcl/Tk, Tcl comme language de script, et Tk pour la gestion des fenêtres graphiques. On peut néanmoins l'utiliser avec d'autres langages via la librairie libpd.

Libpd est écrit par Peter Brinkmann et permet de réutiliser des composants préexistants (patch) au sein de n'importe quelle

application, notamment écrite en:

- Java
- C#
- Objective C
- C++
- Python

Deux autres versions ont également été développées pour s'adapter aux spécificités des plateformes mobiles Android et iOS:

- pd-for-android
- pd-for-ios

Liens externes

- (en) [Site de Miller Puckette](#)
- (en) [Site de Pure Data](#)
- (fr) [Manuel francophone \(FlossManuals\)](#)
- (en) [Manuel anglophone \(FlossManuals\)](#)
- (en) [La documentation officielle](#)
- (fr) [Codelab, Forum d'entraide francophone pour pure-data](#)
- (fr) [Pdpedia, wiki francophone sur pure-data](#)
- (fr) [Impala.utopia, site artistique avec des ressources pour l'initiation à pure-data](#)
- (fr) [Papatchs Party, librairie de patchs pour Pd-extended](#)
- (en) [Repos GitHub du projet libpd](#)

Publications

- (en) [Techniques audionumériques plus poussées](#) : Un livre écrit par Miller Puckette qui enseigne les formules mathématiques, les algorithmes qui se trouvent derrière la gestion du son par un ordinateur. À chaque fin de chapitre vous pourrez trouver des exemples avec des patchs.
- (en) [Concevoir du son, 2009](#) : ouvrage rédigé par Andy Farnell expliquant comment générer des sons en partant de rien à partir de principes d'analyse relativement simples (musique procédurale). Des patchs d'exemple sont également téléchargeables. MIT Press, 2010.
- (en) [Bang](#). Cette publication est une compilation de textes décrivant différentes approches de Puredata, une mise en relief de ses utilisations comme de ses développements, dans un débat contradictoire qui laisse en fin de compte bien des questions ouvertes, que ce soit en termes techniques que philosophiques. Elle a été éditée suite à la première convention internationale à Graz (Autriche) à l'automne 2004. Contient un DVD illustrant plusieurs des travaux présentés à cette occasion. Wolke Verlag, 2005.
- (en) [Making music apps](#). Livre écrit par Peter Brikman sur l'utilisation de libpd sur les plateformes mobiles Ios et Android

Références

-  [Portail des logiciels libres](#)
-  [Portail de la musique électronique](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pure_Data&oldid=92494856 ».

Catégories :

- Logiciel libre sous licence BSD
- Logiciel pour Unix
- Logiciel pour Windows
- Logiciel de création musicale

Processing

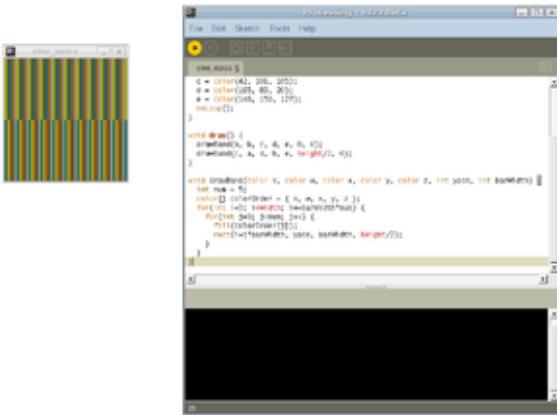
Processing	
	
Apparu en	2001
Auteurs	Ben Fry et Casey Reas
Dernière version stable	2.0.1 (le 1er juillet 2013)
Système d'exploitation	Multi-plateforme
Licence	GPL et LGPL
Site web	www.processing.org

Processing (autrefois *typographié Proce5sing*) est une librairie *java* et un *environnement de développement libre* (sous licence *GNU GPL*), créé par *Benjamin Fry* et *Casey Reas*, deux artistes américains. Processing est le prolongement « multimédia » de *Design by numbers*, l'environnement de programmation graphique développé par *John Maeda* au *Media Lab* du *Massachusetts Institute of Technology*.

Processing est tout particulièrement adapté à la création plastique et graphique interactive. Le logiciel fonctionne sur *Macintosh*, *Windows*, *Linux*, *BSD* et *Android*. Il est basé sur la plate-forme *Java* – il permet d'ailleurs de programmer directement en langage *Java*.

Il existe également une version en *Javascript* de Processing, appelée *Processing.js*, cette version pouvant être exécuté dans un environnement *HTML 5* ou via *node.js*.

Les programmes réalisés avec Processing peuvent être lus par les navigateurs internet équipés du plug-in *java*, mais aussi sous forme d'applications indépendantes pour Windows, Linux ou Mac OS X (en réalité n'importe quelle machine disposant d'une *Machine virtuelle Java*).



L'environnement de développement Processing.

Philosophie

Le principe majeur de Processing est la simplicité, dans la mise en œuvre des programmes comme dans la syntaxe du langage. Adapté à la création graphique, Processing réclame moins d'efforts que Java pour effectuer des tâches simples telles que la modification d'une animation à intervalle régulier (qui permet des créations animées). Ses fonctionnalités sont limitées aux besoins des créateurs d'images 2D et 3D générées par programmation mais peuvent être étendues, par le biais de modules externes, à la capture d'un flux vidéo, à la génération et à la manipulation de son, à l'interfaçage des ports d'entrées-sorties, etc.

Processing s'adresse aux artistes en « arts numériques » et aux graphistes, notamment dans le domaine du *graphisme d'information* et dans celui du graphisme génératif. Il permet d'élaborer des sketches.

Syntaxe

On peut écrire le traditionnel *Hello world* de cette manière :

```
void setup() {   println("Hello World!"); }
et même ainsi, sans la moindre déclaration préliminaire :
```

```
println("Hello World!");
```

Cependant, la méthode suivante est sans doute plus typique du fonctionnement de Processing :

```
void setup(){   size(300, 300);   background(0); }
void draw(){   size(300, 300);   text("Bonjour monde!", width/2, height/2); }
```

Les gestionnaires *setup()* et *draw()* sont deux fonctions pré-définies très importantes dans processing. La première, *setup()*, est exécutée une seule fois au lancement du programme. La seconde, *draw()* est lancée à intervalle régulier, par défaut dix fois par seconde.

Processing emploie un *typage rigoureux* et est *sensible à la casse*. La structure de ses fonctions de base (comparaisons, conditions, boucles, etc.) est familière pour les utilisateurs du C++ ou de Java.

Par exemple, une condition s'évalue ainsi :

```
if (a==1) {   print("ok"); }
```

et une boucle se construit de cette façon :

```
for(int i=0;i<255;i++) {   print(i); }
```

Proce5sing

Cette section ne cite pas suffisamment ses sources. Pour l'améliorer, ajouter en note des références vérifiables ou les modèles {{Référence nécessaire}} ou {{Référence souhaitée}} sur les passages nécessitant une source.

L'ancien nom de Processing, *Proce5sing*, a été forgé ainsi car le *nom de domaine Processing.org* était pris et le site officiel a d'abord dû exister à l'adresse *Proce5sing.org*. À présent, les auteurs de Processing disposent du nom de domaine *Processing.org*, ils n'utilisent plus l'ancienne forme du nom et en déconseillent l'usage. Cependant, de nombreuses personnes abrègrent le nom en p5.

Extensions et projets alternatifs

Le projet *Arduino*, qui se base sur *Processing*, comme son « ancêtre », *Wiring*^[1], permet la manipulation de circuits électriques extérieurs pour interfaçer des capteurs ou des appareils électroniques divers (servomoteurs, leds...). Un autre environnement logiciel, *Fritzing*, a été conçu pour aider les utilisateurs au prototypage de matériel destiné à être utilisé avec *Arduino* et *Processing*. Le projet *Mobile Processing*, comme son nom l'indique, a l'ambition de porter *Processing* sur téléphones portables. Enfin, *Processing.js* est une implémentation *JavaScript* de *Processing*. Depuis sa version 1.5.1, *Processing* peut produire des applications pour plate-forme *Android* et accéder aux capteurs spécifiques aux dispositifs mobiles (accéléromètre, GPS, etc.). Depuis la version alpha de *Processing 2.0*, *Processing* pourra aussi exporter directement du contenu au format *HTML5/Javascript*.

De nombreuses librairies externes peuvent être ajoutées à *Processing* pour accéder à des ressources telles que la vidéo, le son, la reconnaissance faciale, la caméra *Kinect*, les moteurs physiques, etc.

Bibliographie

- *Processing : le code informatique comme outil de création*, par Jean-Michel Géridan et Jean-Noël Lafargue, éd. Pearson 2011 (ISBN 978-2744024535)
- *Design génératif - Concevoir, programmer, visualiser*, par Julia Laub, Hartmut Bohnacker, Benedikt Grob et Claudius Lazzeroni, éd. Pyramid. (ISBN 978-2350172156)
- *Processing*, ouvrage collectif libre en français / Flossmanuals
- *Programming Interactivity*, par Joshua Noble, O'Reilly, 2009
- *Algorithms for Visual Design Using the Processing Language*, par Kostas Terzidis, Wiley, 2009
- *Pixels, Patterns, and Processing*, par Daniel Shiffman, Morgan Kaufmann, 2008
- *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*, par Casey Reas et Ben Fry, MIT Press, 2007
- *Visualizing Data*, par Ben Fry, O'Reilly, 2007

- *Processing: Creative Coding and Computational Art*, par Ira Greenberg, Friends of Ed, 2007

Voir aussi

- *Processing.js*
- *NodeBox (Processing-like modulaire, programmé en Python)*

Notes et références

1. *Wiring*, un environnement de programmation et de prototypage de cartes électroniques pour des sketches artistiques ou autres

Liens externes

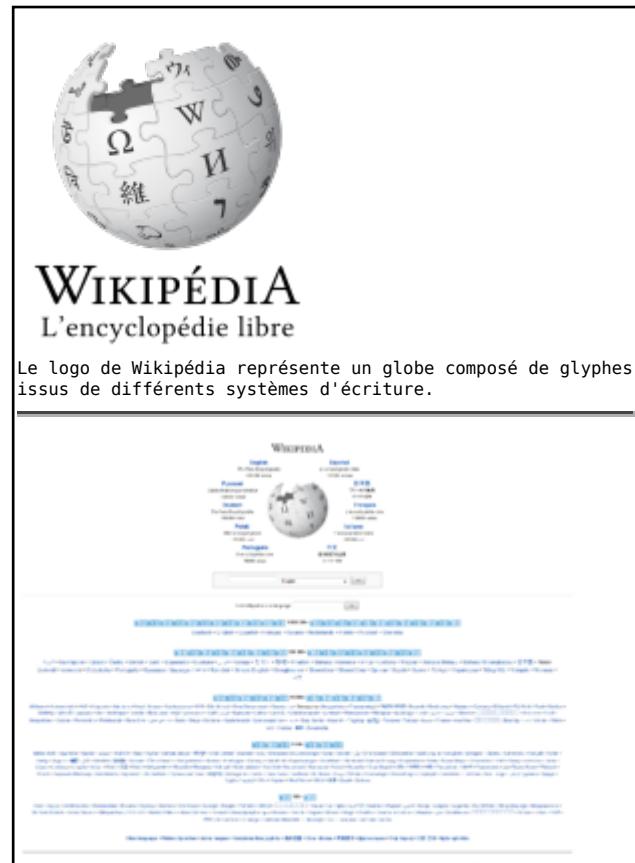
- (fr) *Manuel libre* de Flossmanuals
- (fr) *Tutoriel sur le Dernier blog*.
- (en) *Site officiel*
- (en) *openProcessing*, un dépôt (à la manière de Flickr) de programmes réalisés en langage Processing et diffusés sous licence libre.
-  *Portail des logiciels libres*
-  *Portail de la programmation informatique*

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Processing&oldid=100149528> ».

Catégorie :

- *Langage de programmation*

Wikipédia



Le logo de Wikipédia représente un globe composé de glyphes issus de différents systèmes d'écriture.

Détail du portail multilingue www.wikipedia.org, montrant les éditions de Wikipédia les plus fournies.

URL	http://www.wikipedia.org
Slogan	L'encyclopédie libre
Commercial	Non
Publicité	Non
Type de site	Encyclopédie en ligne
Langue(s)	287 (01/2014)
Inscription	Gratuite et optionnelle
Propriétaire	Wikimedia Foundation
Lancement	15 janvier 2001
État actuel	En activité

Wikipédia est un projet d'*encyclopédie* universelle, multilingue (287 langues mi-2013) sous licence CC-BY-SA créée par *Jimmy Wales* et *Larry Sanger* le 15 janvier 2001^[1] en *wiki* sous le *nom de domaine* wikipedia.org.

Le wiki est hébergé sur *Internet* grâce aux serveurs financés par la *Wikimedia Foundation*, organisation à but non lucratif *américaine* et dépositaire de la marque **Wikipédia**.

Historique

Articles détaillés : *Histoire de Wikipédia* et *Wikipédia:Historique de Wikipédia en français*.



Logo de Nupedia.

En mars 2000, *Jimmy Wales* met en ligne sur le *Web Nupedia*, une *encyclopédie* libre^[1]. Il bénéficie pour cela du soutien de la société *Bomis*, dont il est l'*actionnaire* majoritaire^[W 1]. *Larry Sanger* est engagé dans cette société au titre de *rédacteur en chef* Nupedia fonctionnant avec un comité scientifique, la progression du nombre d'articles est

très lente. Le 2 janvier 2001, Larry Sanger a une conversation avec le programmeur Ben Kovitz, qui lui explique le concept du *wiki*. En raison de la frustration occasionnée par la lenteur de la progression de Nupedia, Larry Sanger propose à Jimmy Wales la création d'un wiki sous licence publique générale GNU afin d'accroître la vitesse de développement des articles, ce qui donne lieu au lancement formel de Wikipédia le 15 janvier 2001^{[1],[W 1]}. Le terme « Wikipédia » est étymologiquement issu de la fusion de deux termes : *wiki*, type de site Web collaboratif (d'après un mot hawaïen qui signifie « rapide »), se référant au fait que l'encyclopédie a toujours vocation à s'améliorer rapidement et à être constamment active de par son mode de fonctionnement, et *-pédia*, dérivé du mot grec παιδεία, *paiadeia*, « instruction », « éducation ». Ce nouveau projet devait servir à fournir du contenu textuel selon une méthode plus souple, permettant ensuite éventuellement d'alimenter Nupedia, après un passage par le filtre d'un comité d'experts.



Jimmy Wales, fondateur de Wikipédia.

La version française de Wikipédia est officiellement créée le 23 mars 2001. Elle est la première version de Wikipédia dans une langue autre que l'anglais, suivie par les versions en allemand et en catalan^[W 1]. À partir de ce moment, Larry Sanger travaille parallèlement sur Nupedia et Wikipédia. Il participe à l'élaboration de la plupart des règles de fonctionnement de cette dernière^[W 1]. En février 2002, la rétribution de son travail pour Nupedia et Wikipédia est supprimée du budget alloué par Bomis ; en conséquence, il démissionne officiellement le 1^{er} mars 2002 de ses fonctions sur les deux projets^[note 1]. En 2003, la progression de Nupedia stagne, alors que Wikipédia se développe très rapidement. Le 26 septembre 2003, Nupedia est définitivement fermée et son contenu intégré à Wikipédia, qui poursuit son expansion. Selon Larry Sanger, Nupedia a échoué à cause d'une chaîne éditoriale trop lourde et de la difficulté à trouver des rédacteurs bénévoles^[W 1].

Le 20 juin 2003, la Wikimedia Foundation est créée pour financer le soutien technique de Wikipédia.

Jimmy Wales intervient fin 2005 sur l'article « Wikipedia » de Wikipédia en anglais, pour retirer l'information selon laquelle Larry Sanger en était cofondateur, puisque Sanger a toujours été un salarié. Cet événement donne lieu à de nombreux articles dans la presse anglophone, ainsi qu'à des images humoristiques sur le sujet^[note 2].

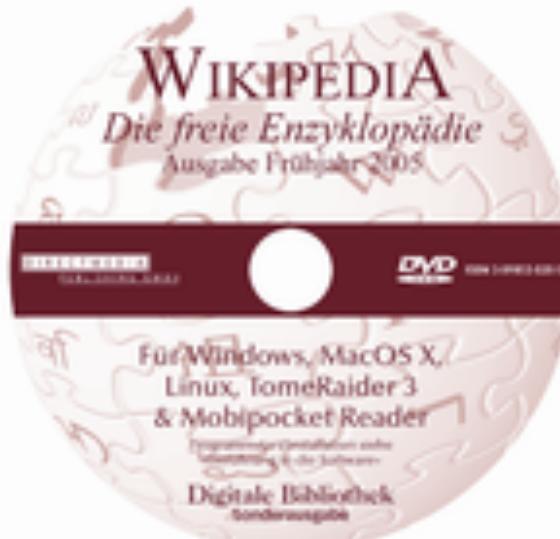
Lors du 5^e symposium international sur le journalisme en ligne, Jonathan Dee, du New York Times^[2], et Andrew Lih^[3] mentionnent l'importance de Wikipédia, non seulement comme une encyclopédie de référence mais aussi comme une ressource d'actualités très fréquemment mise à jour. L'attention a cependant été attirée à de

nombreuses reprises sur des problèmes éditoriaux internes à l'encyclopédie^[4]. Lorsque le magazine Time a reconnu « Vous » (You) comme personnalité de l'année 2006, en reconnaissant l'accélération de la collaboration en ligne et l'interaction de millions d'utilisateurs dans le monde, il a cité Wikipédia comme l'un des trois exemples de services Web 2.0, avec YouTube et Myspace^[5].

Autres formes de diffusion

La recherche de moyens techniques et économiques permettant de rendre accessible les informations de Wikipédia par d'autres voies que le Web, est liée au projet d'une diffusion la plus large possible des connaissances. Depuis son lancement officiel, où elle est en grande partie modifiable par la plupart de ses lecteurs. Plusieurs autres moyens de consulter l'encyclopédie ont ensuite vu le jour, tels que des sites Web miroirs, des applications pour smartphone ou un appareil électronique dédié. Les mêmes principes fondateurs de rédaction sont partagés par les différentes versions linguistiques, mais les pratiques d'écriture sont convenues indépendamment par les internautes pour chacune d'elles. Le site wikipedia.org est devenu en quelques années l'un des plus consultés au monde. Les serveurs hébergeant le site sont financés par une fondation américaine, la Wikimedia Foundation.

Distribution papier et CD/DVD



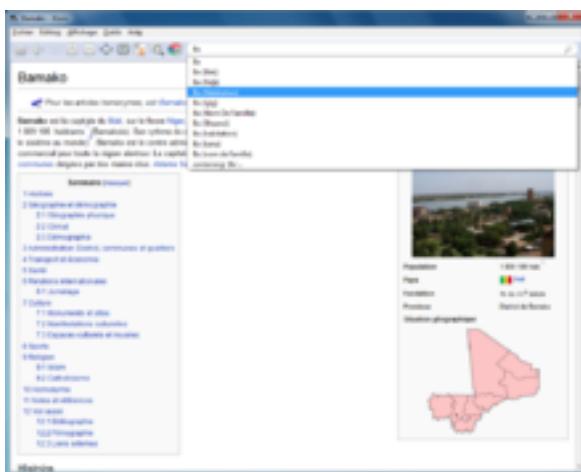
DVD de la version allemande de Wikipédia.

Le projet de distribution sur papier était destiné en particulier aux personnes n'ayant pas les moyens de se raccorder à Internet. La réalisation d'une version de Wikipédia en anglais sur papier, CD-ROM ou DVD a été proposée^[note 3] en août 2003 par Jimmy Wales. Actuellement, il est possible de commander une sélection d'articles Wikipédia appelée « Livres » imprimée et reliée ; Wikimédia reçoit 10 % des ventes brutes des ouvrages^[6].

La version allemande de Wikipédia est vendue sur CD-ROM depuis le deuxième semestre 2004 : le nombre de 10 000 CD-ROM vendus a été franchi en avril 2005. Une diffusion sous forme de DVD est également assurée depuis le printemps 2005. En avril 2007, une compilation d'environ 2 000 articles de la version anglaise est éditée sur CD-ROM par la société française Linterweb^[7] ; la dernière version de ce projet a été éditée en 2008. À la même époque, le projet moulinWiki, initié par IESC-Geekcorps-Mali, proposa une version intégrale incluant tous les articles, sans les images, réunis sur une image disque de 554 Mo^[8]. La diffusion d'un DVD d'une sélection d'articles Wikipédia en français a fait l'objet d'un projet équivalent au projet anglophone, mais il n'a pas abouti ; il est désormais abandonné.

Consultation de Wikipédia hors connexion

Article détaillé : Wikipédia:Wikipédia hors-connexion.



Exemple d'une recherche hors connexion de Wikipédia avec Kiwix.

Kiwix est un des principaux logiciels libres actuellement déployés pour consulter Wikipédia à partir d'un ordinateur personnel mac ou PC en mode *hors connexion*. Il permet de lire un fichier téléchargeable au format *ZIM* contenant par exemple Wikipédia en français, textes et illustrations. Pour cette dernière langue, un espace de 6 Go est nécessaire pour la dernière version sans image de février 2014, et de 24 Go, pour la dernière version avec image de novembre 2013 (pour télécharger Wikipédia en français, rendez-vous sur la page *Wikipédia hors-connexion*). Partenariat entre les associations *Framasoft* et *Wikimedia France*, la *Framakey Wikipédia*, sortie en octobre 2012, propose, grâce à Kiwix, la consultation de l'ensemble de l'encyclopédie francophone sur une *clé USB*^[9].

Le projet *Afripédia* utilise ce logiciel. Il s'est donné pour mission de mettre en place des *ordinateurs Plug* équipés de *bornes Wi-Fi* et d'une copie locale de Wikipédia dans certains campus universitaires d'*Afrique* dont la liaison internet dispose d'un débit insuffisant pour permettre de consulter Wikipédia en ligne.

En janvier 2013, d'autres logiciels offrent cette possibilité de lecture de Wikipédia en mode hors connexion, mais aucun ne permet d'accéder aux illustrations des articles, contrairement à Kiwix ; leur base de données est donc bien moins lourde. Certains offrent en outre la possibilité d'être utilisables sur des plateformes non prises en charge par Kiwix, comme *iOS* ou *Android*^[10].

Consultation sur des assistants personnels

Article détaillé : *Wikipédia:Mobile*.

Différents logiciels permettent également de transformer le contenu de Wikipédia sous forme de fichiers consultables sur des *assistants personnels*, comme *Webaroo* avec *Plucker*. L'appareil électronique *WikiReader* permet également la consultation hors-ligne de Wikipédia (en 2012, cet appareil n'est plus commercialisé en France^[11]). Wikipédia peut aussi être consultée par le biais de l'application *Android* officielle^[12], disponible sur l'*Android Market* ou encore l'application *iPhone* officielle^[13], disponible sur l'*AppStore*.

Nature

Objectifs du projet

Wikipédia a pour slogan : « Le projet d'encyclopédie librement distribuable que chacun peut améliorer ». Ce projet est décrit par son cofondateur *Jimmy Wales* comme « un effort pour créer et distribuer une encyclopédie libre de la meilleure qualité possible à chaque personne sur la planète dans sa propre langue »^[14]. Ainsi, Jimmy Wales proposa comme objectif que Wikipédia puisse atteindre un niveau de qualité au moins équivalent à celui de l'*Encyclopædia Britannica*.

En revanche, Wikipédia n'a pas pour but de présenter des informations inédites, elle ne vise donc qu'à exposer des connaissances déjà établies et reconnues^[W 2].

Caractéristiques



Hiérarchie des principes de Wikipédia. Le bas de la pyramide correspond à des aspects quantitativement plus importants (en nombre de personnes impliquées).

« Wikipédia » est un *mot-valise* conçu à partir de « *wiki* », un système de gestion de contenu de site web qui permet d'écrire facilement dans les pages consultées, et de « *pédia* », qui provient du mot « *encyclopédie* », présent dans de nombreuses langues, comme l'*anglais* et certaines graphies latines. Les contributeurs *francophones*, ainsi que ceux de certaines autres versions linguistiques, utilisent un « é » aussi bien dans le nom dactylographié que dans le logo, la plupart des autres communautés s'en tenant à l'écriture « *Wikipedia* »^[W 2].

Wikipédia est réalisée collaborativement sur Internet. Le système wiki de Wikipédia permet la création et la modification immédiates des pages par tous les visiteurs, même sans inscription. Wikipédia fut la première encyclopédie généraliste à ouvrir, grâce à ce système, l'édition de ses articles à tous les internautes. Aucun article n'est considéré comme achevé, et Wikipédia se présente comme un projet en amélioration continue. La constante surveillance des modifications est également ouverte à tous à travers le système wiki. Il n'y a aucun système hiérarchique de validation ; aussi l'encyclopédie est-elle l'objet de nombreuses incompréhensions et critiques quant à la qualité et à la fiabilité de son contenu^[15], et l'objet d'études sur sa fiabilité en anglais, la langue la plus développée.



Bouton pour modifier le contenu de Wikipédia.



Un des principes fondateurs de Wikipédia est la neutralité de point de vue.

Le projet se veut universel, en traitant tous les domaines de la connaissance, y compris la culture populaire^[16], multilingue^[17] et gratuit dans sa version en ligne, afin de favoriser l'accès du plus grand nombre à la connaissance.

Wikipédia est disponible sous licence libre, ce qui signifie que chacun est libre de la recopier, de la modifier, et de la redistribuer gratuitement et onéreusement. Cette notion de contenu libre découle de celle de logiciel libre, formulée avant Wikipédia par la Free Software Foundation. Jusqu'en 2009, le contenu textuel de Wikipédia était publié sous la Licence de documentation libre GNU (GFDL). À partir de 2009, il est principalement publié sous licence Creative Commons paternité-partage des conditions initiales à l'identique 3.0 (CC by-sa 3.0), la GFDL devenant une licence secondaire disponible sous certaines conditions. Les modifications apportées par les utilisateurs sont publiées sous les deux licences, et l'import de contenu uniquement sous licence Creative Commons by-sa 3.0 est autorisé, mais il entraîne l'impossibilité de réutiliser globalement les pages concernées sous licence GFDL^[note 4]. Les autres médias (images, sons, vidéos, etc.) sont disponibles sous diverses licences^[note 5].

Toutes langues confondues, des centaines de sites web reprennent tout ou partie du contenu de Wikipédia^[note 6]. Chaque site qui héberge une copie de Wikipédia a sa propre politique éditoriale ; dans Wikipedia, les contributeurs ont développé de nombreuses règles et recommandations pour viser la qualité^[note 7].

Le contenu encyclopédique se veut respectueux de la « neutralité de point de vue », définie par Jimmy Wales comme le fait de « décrire le débat plutôt que d'y participer^[18] ». Toute contribution à un article de Wikipédia doit s'efforcer à ne jamais prendre parti dans une discussion argumentée. La neutralité de point de vue consiste à présenter objectivement les idées et les faits rapportés par des sources extérieures vérifiables et notoires, indépendamment des préjugés des rédacteurs des articles. Sur Wikipédia, les règles d'écriture visent à convenir aux personnes rationnelles, même si celles-ci ne sont pas toujours du même avis. La politique de neutralité de Wikipédia stipule que les articles doivent évoquer toutes les facettes d'une question controversée, et ne pas déclarer ni insinuer que l'un ou l'autre des points de vue est *a priori* le bon. La neutralité de point de vue n'implique pas cependant une représentation égalitaire de toutes les opinions. Wikipédia accorde plus de place aux opinions les plus réputées.

Filiations culturelles



Le C « inversé » est le symbole du copyleft, par opposition au copyright.

Par ses objectifs et son fonctionnement, le projet Wikipédia s'inscrit dans une série de filiations culturelles^[W 1] :

- le concept du copyleft^[19], inventé par Don Hopkins et popularisé par Richard Stallman de la Free Software Foundation, par lequel un auteur autorise tout utilisateur à copier, modifier et distribuer son œuvre, mais aux mêmes conditions d'utilisation, y compris dans les versions modifiées ou étendues (voir notamment Wikipédia:Droit d'auteur) ;
- la pratique du travail collaboratif sur Internet, développé notamment chez les informaticiens par les adeptes du logiciel libre^[20] ;
- le laissez-faire comme modèle d'organisation^[note 8], qui implique un égal droit de participation pour tous, sans égard pour l'âge, la compétence, le sexe ou l'origine, en même temps qu'un minimum de règles, qui peuvent d'ailleurs être ignorées si elles nuisent au travail^[note 9].

En revanche, Wikipédia est assez éloignée de l'*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* par sa volonté de présenter des informations neutres, alors que l'ouvrage conçu par Denis Diderot et Jean le Rond D'Alembert se caractérisait au contraire par son fort engagement contre l'*obscurantisme*^[21]. L'historien du livre Roger Chartier souligne cependant que Wikipédia « repose sur les contributions multiples d'une sorte de société de gens de lettres invisibles » tout en observant que « Diderot n'aurait sûrement pas accepté la simple juxtaposition des articles, sans arbre des connaissances ni ordre raisonné, qui [la] caractérise »^[22].

Projets frères

Le succès de Wikipédia a poussé la communauté à développer d'autres sites en reprenant ses mécanismes de fonctionnement : Wiktionary, un dictionnaire et thésaurus créé le 12 décembre 2002 ; Wikiquote, un recueil de citations (27 juin 2003) ; Wikibooks, un annuaire des livres électroniques destinés aux étudiants (10 juillet 2003) ; Wikisource, un recueil de textes dans le domaine public (23 novembre 2003) ; Wikinews, un site d'informations (décembre 2004) ; Wikispecies, un répertoire du vivant (2004) ; Wikiversity, une communauté pédagogique créée en 2006 ; et Wikivoyage un guide touristiques en ligne (octobre 2012). Créé en 2001, Meta-Wiki est un wiki utilisé pour coordonner tous ces projets, et servir à la communication entre les communautés linguistiques de Wikipédia, celles des projets frères, et la Wikimedia Foundation.

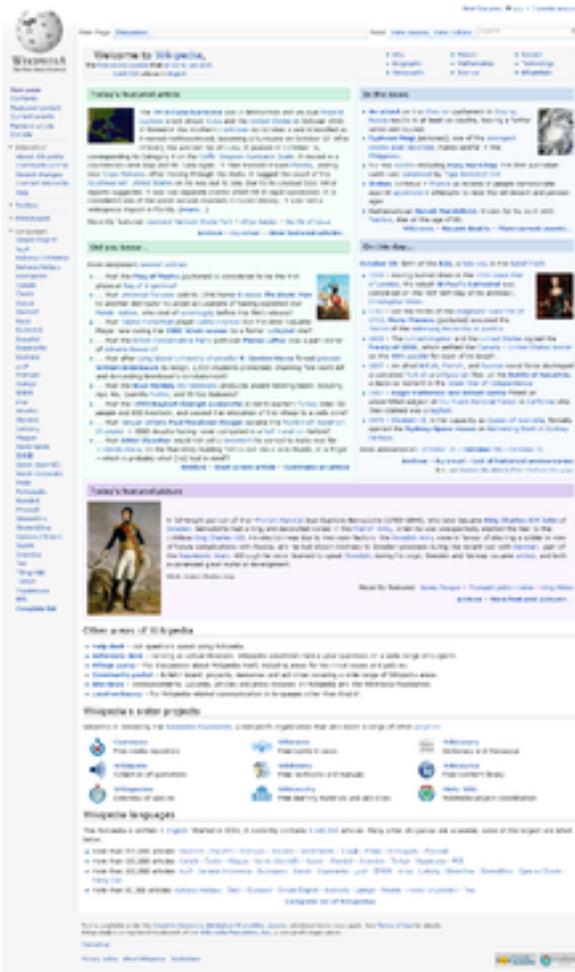
À ceux-ci vient s'ajouter en particulier Wikimedia Commons, une bibliothèque multimédia proposant uniquement un contenu libre, publié soit sous licence libre^[note 10], soit dans le domaine public aux États-Unis, dans le pays d'origine de l'œuvre, et dans celui du

contributeur l'ajoutant au site. Cette banque de données regroupe la majeure partie des schémas, photos, vidéos et sons libres qui servent à illustrer les articles de Wikipédia dans ses différentes versions linguistiques. Créée le 7 septembre 2004, Wikimedia Commons dispose de plus de vingt millions de fichiers à la date du 25 janvier 2014.

Wikimedia Commons collabore avec des médiathèques afin de diffuser plus largement leurs fonds d'images libres, à travers Wikipédia notamment. En décembre 2008, les archives fédérales du *Bundestag allemand* ont ainsi téléchargé 80 000 images vers ce site^[note 11], puis en avril la bibliothèque du *Land de Saxe* fait un don de 250 000 images^[note 12], et, en novembre 2009, le musée *ethnographique d'Amsterdam Tropenmuseum* a téléchargé 35 000 images concernant l'*Indonésie*^[23]. Ces images, dont beaucoup ont une valeur historique, servent ensuite d'illustrations à des articles de Wikipédia, des sites web et des journaux en ligne. Ce type de collaboration offre à ces bibliothèques et musées une plus grande diffusion de leur *fonds* d'images, et une révision de ces fonds par les internautes qui signalent les erreurs comme des descriptions incorrectes ou des confusions entre auteurs homonymes, et permettent la correction des *autorités*, les biographies succinctes identifiant les auteurs dans une collection d'archives.

Contenu

Organisation et fonctionnement



Page d'accueil de la version anglophone de Wikipédia le 20 octobre 2010.

Wikipédia est organisée afin de regrouper les articles rédigés dans la même langue, qui forment la version de Wikipédia dans cette langue.

Les pages de Wikipédia sont regroupées dans différents espaces de noms, tels que « Principal », « Discussion », « Aide » ou encore « Utilisateur »^[note 13]. L'espace « Principal » contient les articles encyclopédiques, et à chacun d'eux est rattachée une page de discussion permettant aux rédacteurs et lecteurs de discuter de la

rédaction de l'article. Les pages peuvent être rangées dans une ou plusieurs catégories, et ces catégories peuvent être organisées selon une hiérarchisation arborescente et thématique (par exemple « Pays d'Europe », puis « Italie », puis « Ville d'Italie »)^[note 14].

Elles sont en outre reliées les unes aux autres par des hyperliens internes mettant un mot d'un article en bleu, et un clic de *souris* sur ce mot permet au lecteur de se déplacer vers l'article correspondant au concept abordé^[note 15]. Des *hyperliens* permettent également de naviguer entre les différentes versions linguistiques de Wikipédia, ou de conduire vers ses projets frères, par exemple pour fournir une définition d'un mot sur le *Wiktionnaire* ou une galerie d'images sur *Wikimedia Commons*. Un clic de souris sur les illustrations de Wikipédia conduit à une page de description du fichier multimédia indiquant notamment le nom de l'auteur et la licence sous laquelle il est publié.

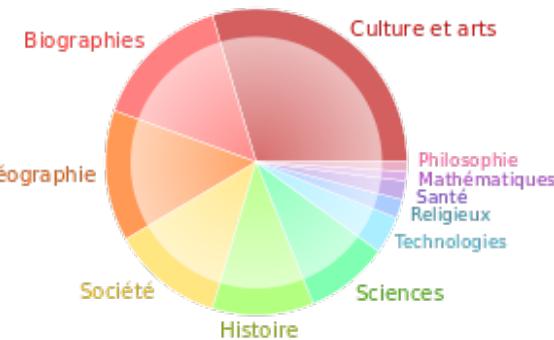
Des hyperliens externes permettent aux lecteurs de consulter des sources d'information en ligne lorsqu'une référence soutenant une information dans un article est présente sur le Web^[note 16]. Les articles proposent aussi souvent des liens externes vers de la documentation en ligne permettant d'approfondir le sujet. Ces liens sont classés en *no follow* (« ne pas suivre ») pour les *robots d'indexation* des *moteurs de recherche*, afin de décourager l'insertion de liens dans un but publicitaire^[24].

Sur chaque page, un *onglet* permet d'accéder à son code source au format wiki, permettant sa modification. En plus de la page de discussion attachée à un article, un historique permet de lister les auteurs et de consulter les modifications successives de l'article par ses rédacteurs.

Les modifications de chaque page sont identifiées par l'*adresse IP* du rédacteur ou par son *pseudonyme* s'il s'est préalablement identifié^[24]. Les différentes communautés linguistiques de rédacteurs de Wikipédia élaborent des règles, des conventions et des principes guidant la rédaction des articles qui leur sont propres. Une part significative du site est constituée par d'autres pages que les articles, ces pages permettent aux utilisateurs de communiquer et de collaborer autour de la rédaction des articles.

Couverture thématique

Des analyses statistiques, menées par des chercheurs de l'université Carnegie-Mellon et du Palo Alto research center, étudient l'état de la couverture thématique de Wikipédia en anglais en janvier 2008^[25].



Couverture thématique de Wikipédia en anglais en janvier 2008.

La répartition montre une nette prédominance des articles culturels. Les pourcentages qui suivent sont ceux de janvier 2008, les variations entre parenthèses représentent leur évolution depuis juillet 2006. Dans l'intervalle, le nombre de pages et de catégories a plus que doublé :

- Culture et arts : 30 % (+ 210 %)
- Biographies et personnes : 15 % (+ 97 %)
- Géographie et lieux : 14 % (+ 52 %)
- Société et sciences sociales : 12 % (+ 83 %)
- Histoire et événements : 11 % (+ 143 %)
- Sciences naturelles et physiques : 9 % (+ 213 %)
- Technologie et sciences appliquées : 4 % (- 6 %)
- Religions et systèmes de croyances : 2 % (+ 38 %)

- Santé : 2 % (+ 42 %)
- Mathématiques et logique : 1 % (+ 146 %)
- Philosophie et pensée : 1 % (+ 160 %)

Images

La Wikimedia Foundation permet aux différentes versions linguistiques de Wikipédia d'héberger directement du contenu multimédia. Elle incite néanmoins les différentes communautés à déplacer le *contenu libre* vers une plate-forme multimédia commune à l'ensemble des 285 *versions linguistiques de Wikipédia* : *Wikimedia Commons*. Cependant, les images dont le statut vis-à-vis du droit d'auteur varie selon les pays n'y sont pas acceptées. Chaque version linguistique est incitée à se doter de critères spécifiques et d'une doctrine réglementant l'hébergement de contenu non libre, comme des illustrations protégées par le droit d'auteur mais publiées grâce à des exceptions présentes dans certaines législations^[note 17]. Par exemple, *Wikipédia en anglais* a adopté le principe américain du *fair use*^[26] (« usage raisonnable », en français), contrairement à *Wikipédia en français*^[27].

Versions linguistiques

Il existe 287 éditions de Wikipédia localisées par langue au 6 avril 2014^[17]. À la même date, le nombre total d'articles de l'ensemble des éditions de Wikipédia est 31 214 669.

Une page actualisée régulièrement est disponible : *Liste des Wikipédias*

Éditions de Wikipédia avec plus de 200 000 articles au 6 avril 2014^[note 18]

Langue	Nombre d'articles	Moyenne d'articles par jour depuis le 29/01/14	Nombre de pages	Nombre de modifications	Nombre d'utilisateurs enregistrés	
allemande	1 704 319	345,21	745 066	753 719	11 751 280	253 255
anglaise	4 486 653	764,58	32 603 026	706 272 312	21 083 593	
arabe	271 850	220,07	1 638 286	15 211 649	759 009	
catalane	425 336	69,43	1 060 130	13 522 271	166 957	
cebuano	892 590	0,97	1 879 323	4 534 272	16 549	
chinoise	761 047	195,76	1 364 444	32 277 421	1 623 625	
coréenne	272 131	136,66	1 888 649	14 060 321	262 663	
espagnole	1 092 556	245,06	1 531 143	79 053 609	3 027 071	
finnoise	344 454	55,84	1 923 497	14 825 631	255 279	
française	1 491 994	315,13	1 409 066	104 814 790	1 792 746	
hongroise	257 810	51,09	1 872 133	15 211 649	254 789	
indonésienne	339 661	116,93	1 322 100	8 773 671	552 124	
italienne	1 112 284	257,91	1 626 312	70 408 123	994 009	
japonaise	903 689	166,19	1 522 300	52 288 436	824 586	
kazakh	205 578	18,33	1 483 455	12 086 610	32 788	
malaise	245 103	44,93	1 664 487	3 744 193	131 101	
minangkabau	220 920	0,12	1 227 424	480 480	2 060	
néerlandaise	1 769 697	715,88	1 392 227	41 919 917	589 563	
norvégienne	417 011	115,63	1 984 521	14 126 950	296 333	
persane	382 360	521,01	1 179 789	17 109 455	404 798	
polonaise	1 038 747	191,24	1 051 153	39 169 107	609 034	
portugaise	824 298	93,63	1 490 974	39 634 483	1 271 928	
roumaine	242 382	50,13	1 038 648	8 791 295	287 309	
russe	1 102 613	273,24	1 708 536	74 426 867	1 231 507	
serbe	244 301	26,85	1 787 973	10 017 918	138 853	
suédoise	1 615 558	97,49	1 602 358	26 430 037	372 938	

tchèque	292 196	85,06	753 719	11 751	280	253 255	
turque	227 015	60,37	1 122 098	15 217	142	560 289	
ukrainienne	491 821	147,43	1 454 670	14 296	562	210 026	
vietnamienne	887 003	14,64	2 293 462	16 057	407	378 151	
waray-waray	959 823	6,27	1 980 441	14 861	564	19 191	

Il existe également un classement qualitatif fondé sur l'existence et la taille des articles d'une liste arbitraire d'environ 1 000 articles que toute édition de Wikipédia devrait avoir^[note 19].

Le projet Wikipédia ne se limite pas aux *langues vivantes* comptant un très grand nombre de locuteurs, officielles ou attachées à un pays. En effet, des versions de l'encyclopédie Wikipédia sont rédigées dans les langues *corse*, *occitane*, *bretonne*, *picarde*, *basque*, *catalane*, *latine*, en *espéranto*, en *anglais simplifié*.

Sept versions linguistiques de l'encyclopédie recourent à l'orthographe et à la typographie « Wikipédia » (avec l'accent aigu) pour désigner l'encyclopédie :

- trois *langues romanes* : *français*, *portugais* et *picard* ;
- deux *langues malayo-polynésiennes* : *soundanaïs* et *tétoum* ;
- une *langue ouralienne* : *hongrois* ;
- une *langue slave* : *svolvaïque*.

Les trois éditions de Wikipédia les plus consultées mi-2010 sont, d'après le site d'*Alexa Internet*, la version en anglais avec 54 % du trafic, la version en *japonais* avec 10,3 % du trafic et la version en *allemand* avec 8,1 % du trafic.

Rédaction

Rédacteurs

Article détaillé : *Communauté wikipédienne*.



Évolution du nombre d'articles de la version française de Wikipédia entre 2001 et 2013.

Tout lecteur de Wikipédia est un rédacteur ou correcteur potentiel. Fin 2008, un sondage est effectué par la Wikimedia Foundation et UNU-MERIT. Environ 130 000 lecteurs et contributeurs de Wikipédia y ont répondu, principalement en langues anglaise, allemande et espagnole. La moyenne d'âge des sondés est environ 26 ans. Une fois les résultats lissés, environ 65 % d'entre eux se déclaraient seulement lecteurs, et 35 % contributeurs. Parmi les contributeurs, 48 % d'entre eux avaient fait des études supérieures, et 20 % obtenu un master ou plus. Ces contributeurs passent en moyenne 4,3 heures par semaine sur Wikipédia, et leurs motivations principales sont de partager le savoir et de corriger les erreurs^[28].

Les rédacteurs se répartissent généralement par communauté linguistique concentrée sur la rédaction de la version de Wikipédia correspondante, mais interviennent aussi souvent ponctuellement sur les versions de Wikipédia en d'autres langues, ou les projets frères de la Wikimedia Foundation. Depuis 2008, les comptes enregistrés peuvent être unifiés : un seul compte sert ainsi à identifier l'utilisateur sur tous les projets de la Wikimedia Foundation.

Un rédacteur peut être identifié par son *adresse IP*, ou par son

pseudonyme s'il l'a enregistré sur le site.

Au sein de Wikipédia, les comptes utilisateurs disposent de différents statuts techniques gérés par le logiciel *MediaWiki* et contrôlant les actions qui leur sont permises^[note 20]. Les critères pour acquérir un statut et la façon de se servir des capacités fournies sont fixés indépendamment par chaque communauté. Parmi ces statuts, les principaux sont :

- Les utilisateurs anonymes identifiés par leur adresse IP peuvent uniquement créer et modifier les articles, et intervenir sur les pages de discussions (avec des restrictions sur la création d'articles sur certaines versions linguistiques).
- Les utilisateurs enregistrés peuvent faire de même, mais en plus renommer une page et copier des fichiers d'illustration (images, vidéos...). En fonctions de certains critères choisis par chaque communauté — généralement un seuil minimal sur le nombre de contributions réalisées par le compte utilisateur — ils peuvent aussi voter lors des différentes consultations, comme les élections d'administrateurs ou d'arbitres.
- Les administrateurs sont élus par la communauté qui leur confère ce statut. Leur rôle est essentiellement technique, et correspond à des outils dont l'usage nécessite l'approbation de la communauté : supprimer une page, supprimer des versions intermédiaires d'une page (dite « purge d'historique »), mettre en place différents niveaux de blocage filtrant l'édition de pages ayant des problèmes, et bloquer un utilisateur au comportement problématique. Ils ne peuvent juger du contenu d'un article, mais peuvent intervenir pour limiter l'édition d'une page lorsqu'elle est le terrain d'un conflit entre utilisateurs.
- Les bureaucrates sont élus par la communauté, et peuvent renommer un compte utilisateur. Ils examinent aussi les résultats d'une candidature au rôle d'administrateur ou de bureaucrate, et la valident en effectuant le changement de statut du compte utilisateur concerné s'il a obtenu l'approbation de la communauté.
- Les arbitres sont élus par la communauté qui leur confère ce statut. Ils forment le Comité d'arbitrage qui étudie les conflits entre utilisateurs et peuvent décider de sanctions, notamment des blocages en édition ou des restrictions plus spécifiques. Ils ne peuvent juger du contenu d'un article, leur rôle se limite à évaluer les conflits entre personnes, et leur comportement sur Wikipédia^[note 21].

Statistiques mensuelles

Article détaillé : *Wikipédia:statistiques*.

La *Wikimedia Foundation* fournit des statistiques mensuelles sur son site^[note 22]. On trouve notamment la somme des nombres de contributeurs ayant fait au moins 100 modifications pour l'ensemble des éditions^[29] :

- en 2006 : entre 6 999 et 10 369 ;
- en 2007 : entre 10 482 et 11 710 ;
- en 2008 : entre 10 470 et 11 696 ;
- en 2009 : entre 10 440 et 11 470.

On trouve également la somme des nombres de contributeurs ayant fait au moins 5 modifications pour l'ensemble des éditions^[30] :

- en 2006 : entre 46 492 et 82 463 ;
- en 2007 : entre 83 065 et 94 534 ;
- en 2008 : entre 83 360 et 93 045 ;
- en 2009 : entre 84 131 et 90 590.

On trouve également le nombre de pages vues pour l'ensemble des éditions^[31] :

- en 2008 : entre 9 148 millions et 10 617 millions ;
- en 2009 : entre 10 054 millions et 11 635 millions.

Contrôle des modifications des articles

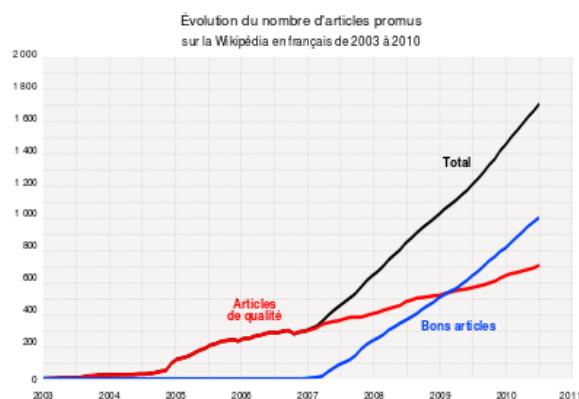
Les modifications apportées aux articles font l'objet de plusieurs niveaux de surveillance *a posteriori*, qui permettent de corriger les erreurs les plus évidentes. Selon *Le Figaro*, le cofondateur de Wikipedia, *Jimmy Wales*, affirme ainsi qu'*« en général, la correction d'une erreur ou d'une information fallacieuse a lieu en quelques*

heures, voire en quelques minutes »^[32]. Une étude de l'*université du Minnesota* affirme que, jusqu'en 2006, sur deux millions de modifications problématiques, 42 % ont été réparées dans un temps qui rend peu probable leur lecture par un visiteur, alors qu'environ 11 % des vandalismes détectés persistaient après avoir été vus cent fois. De la même manière, la grande majorité des vandalismes détectés avaient été corrigés après 15 révisions au plus^[33].

À un premier niveau, tous les changements sont accessibles en temps réel sur une page récapitulant les « modifications récentes ». Ce flux est scruté en permanence par des volontaires, ainsi que par quelques automates^[34]. Les vandalismes les plus évidents (écrasements de pages entières, messages d'insulte, graffiti) sont généralement détectés à ce stade, et corrigés dans les minutes qui suivent par un retour à la version précédente. Ce premier niveau de contrôle porte essentiellement sur la forme. Les surveillants volontaires peuvent également corriger des problèmes évidents d'orthographe ou de style, et éventuellement effectuer un contrôle de cohérence rapide sur un ajout particulièrement suspect. En 2006, 60 % des « vandalismes » étaient détectés facilement par des humains (modifications dénuées de sens, offensantes ou encore suppressions massives), mais certaines catégories de modifications semblaient plus délicates à repérer : désinformation, suppression partielle, *spam* et autres^[33].

Le deuxième niveau de contrôle consiste, pour un rédacteur inscrit, à examiner sur sa « liste de suivi » les modifications apportées récemment. Cet examen permet de détecter et corriger assez rapidement les principaux problèmes de fond : erreurs manifestes, ajouts hors sujet, ou manque d'objectivité ou de neutralité dans la formulation. Les coauteurs de l'article peuvent ainsi contrôler de manière plus approfondie les ajouts suspects, si nécessaire en s'appuyant sur des sources de référence. Le délai de réaction est cette fois-ci typiquement de l'ordre de la journée^[réf. nécessaire].

Quand ces deux premiers niveaux de contrôle conduisent à des corrections, le correcteur volontaire peut examiner ensuite l'ensemble des ajouts effectués par le même contributeur, ce qui peut lui permettre de rattraper des modifications ayant échappé aux deux premiers niveaux de contrôle. Quand il apparaît qu'un contributeur « à problème » a trop souvent une contribution négative sur Wikipédia, il peut se faire interdire d'écrire sur toute l'encyclopédie : « Les administrateurs, élus parmi les contributeurs, ont le pouvoir de supprimer ou de protéger des pages, de bloquer ou d'exclure un contributeur à la suite d'une décision du comité d'arbitrage, lui aussi composé de membres choisis par la communauté »^[32].



Évolution du nombre d'articles labellisés depuis 2003.

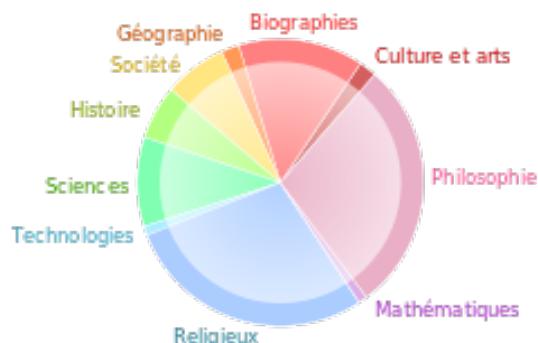
Les erreurs qui échappent à ces premiers niveaux de contrôle sont des erreurs peu évidentes, ou qui portent sur des articles marginaux, de faible avancement, et peu surveillés. Ces erreurs peuvent rester des mois dans l'article, et restent d'autant plus longtemps que l'article est peu lu et peu édité^[32]. Elles peuvent être corrigées spontanément par un lecteur. De plus, à la faveur d'une nouvelle modification, l'article repasse par les contrôles précédents, et les correcteurs volontaires peuvent décider à cette occasion de le relire en intégralité pour corriger d'éventuelles erreurs anciennes.

Le dernier niveau de contrôle, collectif, est formé par les projets d'amélioration d'articles rattachés à un thème donné, organisé autour d'un « portail ». Dans ce cadre, les articles sont relus, complétés et corrigés, par des volontaires passionnés par ce thème. Les articles qui bénéficient de ces relectures sont initialement corrigés, et continuent généralement à être suivis par l'équipe du « portail ».^[réf. nécessaire]

Chaque communauté établit aussi des procédures pour labelliser les articles en fonctions de critères spécifiques, ce processus conduit par exemple à deux catégories d'articles : « bon article »^[note 23] (« *good article* » sur Wikipédia en anglais) et « article de qualité »^[note 24] (« *featured article* » sur Wikipédia en anglais).

D'autres procédures sont développées et testées par les différentes communautés de langue, comme le projet *WikiTrust*, des filtres automatiques contrôlant le texte proposé à la publication, ou des versions de travail nécessitant une relecture avant d'être incorporés à la version publiée (*flagged revision*)^[réf. souhaitée].

Conflits d'édition



Proportion des conflits d'éditions selon les catégories, sur Wikipédia en anglais en janvier 2008.

L'étude menée par des chercheurs de l'université Carnegie-Mellon et du Palo Alto Research Center^[25] s'intéresse également à la contribution des différents thèmes de l'encyclopédie aux conflits, en décomptant le nombre d'annulations de modification, ramené à la taille de la catégorie correspondant au thème. Les pourcentages qui suivent sont ceux de janvier 2008.

- Culture et arts : 2 %
- Biographies et personnes : 14 %
- Géographie et lieux : 2 %
- Société et sciences sociales : 7 %
- Histoire et événements : 6 %
- Sciences naturelles et physiques : 7 %
- Technologie et sciences appliquées : 1 %
- Religions et systèmes de croyances : 28 %
- Santé : 0 %
- Mathématiques et logique : 1 %
- Philosophie et pensée : 28 %

Les annulations de modification sont plus nombreuses dans certains articles, dont tout ou partie du contenu se trouve particulièrement controversé. Une étude à paraître en 2014 montre que ces articles diffèrent selon les langues de l'encyclopédie^[35].

Dans l'encyclopédie Wikipédia en français, les dix articles les plus controversés selon le critère des annulations, étaient à fin mars 2010, les suivants :

- Ségolène Royal
- Objet volant non identifié
- Témoin de Jéhovah
- Jésus
- Sigmund Freud
- Attentats du 11 septembre 2001
- Affaire Mohammed al-Durah
- Islamophobie
- Dieu (christianisme)
- Débat sur l'énergie nucléaire

Critiques

Article détaillé : *Critiques de Wikipédia*.

Le statut de Wikipédia en tant que source de référence est un sujet de controverses, en particulier à cause de son système de rédaction ouvert à tous. L'audience grandissante de Wikipédia a conduit un grand nombre de personnes à formuler des avis critiques sur la fiabilité des informations présentées dans cette encyclopédie. Ces critiques étant récurrentes, une page spéciale de Wikipédia est consacrée aux réponses de participants à Wikipédia aux objections les plus fréquentes^[note 25].

Les principales critiques portent sur :

- l'anonymat des contributeurs ;
- l'absence de filtrage des éditeurs et de comité de validation ;
- les problèmes posés par la neutralité de point de vue ;
- la vulnérabilité face aux sabotages, « vandalismes » dans le jargon de Wikipédia ;
- la communauté des contributeurs.

Les critiques de Wikipédia l'accusent d'incohérences, de partialité systémique et d'une forme d'anti-élitisme^[36], et d'avoir une politique favorisant trop le consensus dans son processus éditorial^[37]. La fiabilité et la précision de Wikipédia sont aussi des questions débattues^[38]. D'autres critiques portent essentiellement sur sa sensibilité au vandalisme et à l'ajout de fausses informations^[39], bien que des travaux aient suggéré que le *vandalisme* est généralement de courte durée^{[40],[33]}.

D'autres critiques se révèlent plutôt positives. Ainsi, en juin 2009, le philosophe français *Bernard Stiegler* estime que Wikipédia, « passage obligé pour tout utilisateur d'Internet », est un « exemple frappant d'économie de la contribution » et que l'encyclopédie « a conçu un système d'intelligence collective en réseau »^[41].

Des études ont été menées sur la qualité du contenu proposée par Wikipédia, et des comparaisons effectuées avec d'autres encyclopédies. Ces évaluations fournissent généralement des conclusions positives pour Wikipédia, mais ces résultats font aussi l'objet de critiques^[42].

Aspects techniques

Logiciel

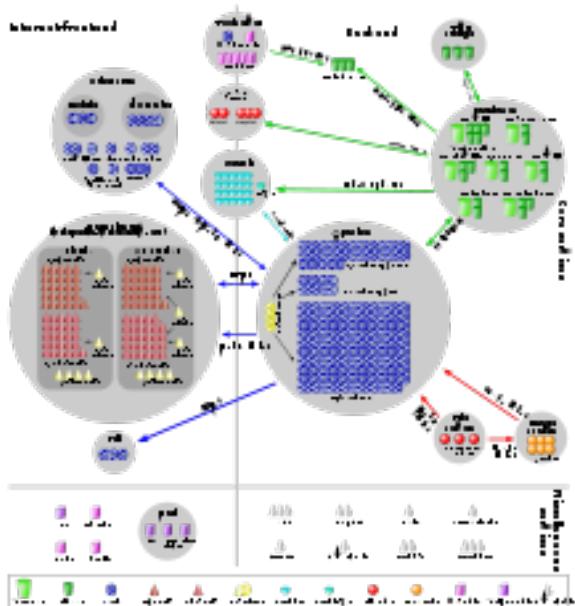
Article détaillé : *MediaWiki*.

Wikipédia et ses projets parallèles sont des *wikis* libres. Le premier wiki est créé en 1995 par *Ward Cunningham*, qui l'appelle *WikiWikiWeb*^[note 26]. Un wiki est un site web dynamique, dont les visiteurs autorisés peuvent modifier les pages qu'ils lisent avec leur navigateur web. Sur Wikipédia, par exemple, la syntaxe utilisée pour modifier une page est beaucoup plus simple que celle du *Hypertext Markup Language*, et elle est censée permettre un apprentissage rapide.

Le fonctionnement de Wikipédia est assuré par le *logiciel libre MediaWiki*, une plate-forme wiki adaptée à Wikipédia, écrite en *PHP* et utilisant une base de données *MySQL*. *MediaWiki* est sous licence *GNU GPL* et est en 2010 utilisé par tous les projets Wikimedia ainsi que par de nombreux autres sites wikis. À l'origine, Wikipédia utilisait le logiciel *UseModWiki*, développé par Clifford Adams en *Perl*, et requérant l'usage de la *CamelCase* pour la création de liens entre les articles. À partir de janvier 2002, la version en *anglais* de Wikipédia utilise un logiciel développé par Magnus Manske, écrit en *PHP* – les versions dans les autres langues étant restées sous le logiciel *UseModWiki*. À partir de l'été 2002, tous les sites sont progressivement migrés vers *MediaWiki*.

Les informations contenues dans Wikipédia, toutes langues confondues, sont conservées dans une *base de données* et peuvent être téléchargées^[note 27].

Serveurs



Organisation des serveurs de Wikipédia en trois couches. Plusieurs serveurs portent les noms d'encyclopédistes.

Le succès croissant de Wikipédia nécessite l'emploi d'un grand nombre de *serveurs informatiques* qui fonctionnent tous avec un *système d'exploitation GNU/Linux* (principalement *Ubuntu*)^[43]. Ces installations sont présentes à *Tampa en Floride*, à *Amsterdam aux Pays-Bas*, et dans le site *sud-coréen* d'hébergement de *Yahoo!* qui accueille 23 serveurs^[Quand ?] de la Wikimedia Foundation.

Les serveurs sont organisés en trois couches :

- des machines munies de caches *Squid*, attendent les demandes de pages et d'images ;
- des machines munies de *serveurs Apache* préparent les pages à la demande, en fonction des données présentes dans la base de données ;
- une base de données maître et des bases de données esclaves stockent les données ; jusqu'en décembre 2012, elles fonctionnent avec *MySQL*. Depuis début 2013, la fondation a basculé sur la *scission MariaDB*^[44].

Plusieurs *sites web*, comme *Ganglia*^[note 28], permettent de consulter diverses informations sur le fonctionnement des serveurs, notamment la *charge des processeurs*, la mémoire occupée...

Une description précise de l'architecture des serveurs est difficile, car elle change très fréquemment en raison des améliorations régulièrement apportées pour répondre au très fort trafic engendré par la consultation de Wikipédia. Cet aspect de Wikipédia est géré par le personnel technique de la Wikimedia Foundation.

Wikimedia Foundation et associations locales

La Wikimedia Foundation possède les différentes marques (Wikipedia, Wikimedia...), les serveurs, les sites web, et agit comme *hébergeur web*.

Des associations nationales, ayant pour but de promouvoir Wikipédia et le libre partage des connaissances, existent dans plusieurs pays. Elles reprennent généralement l'intitulé « *Wikimedia* » (*Wikimédia France*^[note 29], *Wikimédia Suisse*^[note 30]...). Ces associations sont reconnues comme associations locales par la Wikimedia Foundation, mais n'y sont pas juridiquement liées, et n'ont aucune responsabilité sur le contenu de Wikipédia. Elles sont généralement désignées comme le *chapter* (chapitre) pour un pays donné. Des associations de ce type sont présentes en *Angleterre*, en *Allemagne*, en *Argentine*, en *Australie*, en *Autriche*, en *France*, à *Hong Kong*, en *Israël*, en *Italie*, aux *Pays-Bas*, en *Pologne*, en *République tchèque*, en *Russie*, en *Serbie*, en *Suède*, en *Suisse* et à *Taiwan*^[W 3].

Les différentes communautés linguistiques et la *Wikimedia*

Foundation s'accordent pour publier Wikipédia et ses projets frères sans recourir à un *financement publicitaire*^[réf. nécessaire]. Soutenue uniquement par des dons des lecteurs, de mécènes et de *fondations*, la Wikimedia Foundation emploie une trentaine de personnes^[note 31], principalement des techniciens gérant les serveurs hébergeant les différents sites. Pour l'année fiscale 2007-2008, elle a reçu 6,4 millions de dollars US^[note 32] de dons, et son budget est annuellement examiné par le comité d'audit KPMG^[ref. souhaitée].

Influence Positionnement

D'après le site *Alexa*, Wikipédia fait partie en 2012 des dix sites les plus visités du *World Wide Web*. La même année, le nombre d'articles a dépassé les 22 millions, dont plus de 4 millions dans *Wikipédia en anglais*, plus de 1 400 000 dans *Wikipédia en allemand* et plus de 1 300 000 dans *Wikipédia en français*. Dans un *communiqué de presse* du 10 novembre 2009, Wikimedia Foundation annonce recevoir plus de 320 millions de visiteurs par mois pour Wikipédia et ses projets frères, d'après *comScore Media Metrix*^[45].

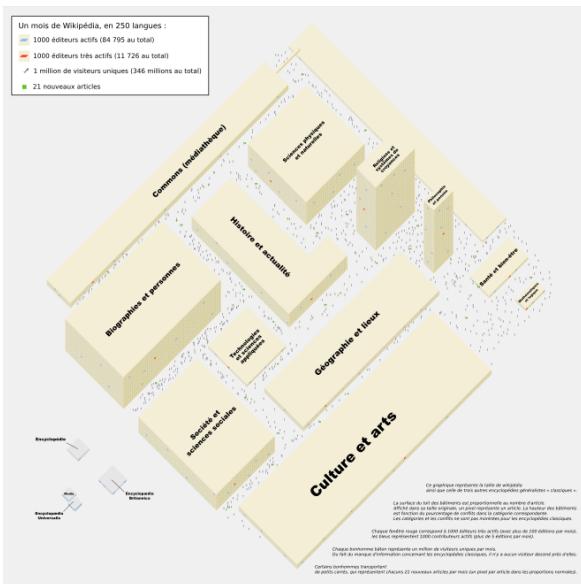
De nombreux projets d'*encyclopédie* existent – ou ont déjà existé – sur *Internet*. Certains, tels que la *Stanford Encyclopedia of Philosophy*^[note 33] ou la défunte *Nupedia*, ont adopté une politique éditoriale traditionnelle, avec par exemple un seul auteur par article. La forte fréquentation de Wikipédia, combinée aux critiques sur son principe de fonctionnement, ont également poussé au développement de projets concurrents. *Citizenium* est par exemple une encyclopédie en ligne en anglais dirigée par *Larry Sanger* et publiée sous licence libre. Elle se distingue notamment par l'obligation pour les rédacteurs d'indiquer leur nom et de préciser leurs diplômes. Le 5 décembre 2009, Citizenium propose 12 790 articles, dont 121 ont été approuvés par son système de sélection. À titre de comparaison et à la même date, Wikipédia en anglais propose 3 116 306 articles, dont 2 710 sont présentés comme articles de qualité (*featured articles*).

L'exemple de Wikipédia a aussi suscité la création de projets plus spécialisés, comme l'encyclopédie thématique *Memory Alpha*, dédiée à l'univers de *Star Trek*, ou le site parodique *Désencyclopédie*. Également inspirée de Wikipédia^[46], *Wikimini* et *Vikidia* offrent un dessein pédagogique à ces nouveaux wikis en proposant aux enfants et adolescents de construire leur propre encyclopédie en ligne^[47]. D'autres, tels que *Susning*^[note 34] et l'*Enciclopedia Libre*, sont des wikis dans lesquels les articles sont écrits par divers collaborateurs sans processus formel de révision. *Conservapedia* est une encyclopédie collaborative en ligne en anglais, *conservatrice* et *créationniste*, construite en réaction à la neutralité de point de vue de Wikipédia en anglais, jugée trop « *gauchiste* » et « *liberal* » (au sens américain du terme)^[48]. Le projet Wikipédia a aussi influencé la création d'une encyclopédie d'extrême droite qui se dit « encyclopédie alternative », *Metapedia*, créée le 26 octobre 2006 en suédois, puis son pendant slave, *Wikislavia*. Metapedia existe en *suédois*, en *anglais*, en *hongrois*, en *espagnol*, en *français*, en *slovaque*, en *portugais*, en *tchèque*, en *roumain*, en *allemand*, en *estonien*, en *norvégien*, en *croate*, en *danois*, en *néerlandais* et en *grec*. Wikislavia existe en *russe*, en une langue appelé « *sibérien* », en *tchakavien* (croate), en *kaikavien* (croate), en *russe latinisé*, en « *don-cosaqué* », en *panslavon*, en *moldave*^[Quoi ?] et en *ukrainien*.

Influencées par le positionnement de Wikipédia sur Internet, les *Éditions Larousse* ont ouvert en mai 2008 leur encyclopédie en ligne à un accès public et gratuit, et développé un espace dédié à des articles rédigés par les internautes^[49]. L'*Encyclopædia Universalis* propose aussi une version consultable en ligne, sur un modèle payant par abonnement et reposant sur l'érudition de ses auteurs assumant un parti pris éclairé dans la rédaction des articles. En octobre 2009, un comparatif du magazine *Clubic*, portant sur six encyclopédies en ligne francophones, concluait à la prédominance de Wikipédia dans l'exhaustivité et l'actualisation de ses informations, et d'Universalis dans la pertinence. L'encyclopédie Larousse était perçue comme un

compromis viable, mais cumulant aussi les défauts des deux autres modèles^[50].

En Chine, le moteur de recherche *Baidu* a ouvert l'encyclopédie en ligne *Baidu Baike* le 20 avril 2006. Le contenu, 1,7 million d'articles en juillet 2009, est rédigé par les internautes *sinophones* qui cèdent leurs droits d'auteur à Baidu. *Hudong* est une autre encyclopédie en ligne en chinois : reposant sur une technologie wiki, elle contient, en septembre 2009, 3,23 millions d'articles placés sous *copyright*. Des systèmes de contrôle assurent sur ces deux sites que des informations jugées *inappropriées* par le gouvernement de la République populaire de Chine ne sont pas publiées. À titre de comparaison, *Wikipédia* en chinois contient 270 000 articles en septembre 2009, et son site web a été fréquemment bloqué en République populaire de Chine, notamment parce qu'elle présentait des articles sur des sujets sensibles comme les manifestations de la place Tian'anmen, le Falun Gong, ou le dalaï-lama.^[réf. nécessaire]



Ce graphique représente la taille de Wikipédia ainsi que celle de trois autres encyclopédies généralistes « classiques » (figurées en bas à gauche, cliquez sur l'image pour agrandir). La surface du toit des bâtiments est proportionnelle au nombre d'articles. Affiché dans sa taille originale, un pixel représente un article. La hauteur des bâtiments est fonction du pourcentage de conflits dans la catégorie correspondante. Les catégories et les conflits ne sont pas montrés pour les encyclopédies classiques. Chaque fenêtre rouge correspond à 1 000 éditeurs très actifs (avec plus de 100 éditions par mois), les bleus représentent 1 000 contributeurs actifs (plus de 5 éditions par mois). Chaque bonhomme bâton représente un million de visiteurs uniques par mois. Du fait du manque d'information concernant les encyclopédies classiques, il n'y a aucun visiteur dessiné près d'elles. Certains bonshommes transportent de petits carrés, qui représentent chacun 21 nouveaux articles par mois (un pixel par article dans les proportions normales).

Récompenses



Jimmy Wales recevant le prix Quadriga 2008.

Wikipédia a reçu deux prix en mai 2004^[note 35]. Le premier était un *Golden Nica* pour les communautés numériques, qui fut remis par *Ars Electronica* avec la somme de 10 000 € et une invitation à se présenter au *PAE Cyberarts Festival* en Autriche, plus tard dans l'année. Le deuxième était un *Webby Award* dans la catégorie « communauté », remis par l'*International Academy of Digital Arts and Sciences*, basée à New York^[51]. Wikipédia a également été proposée pour un *Webby Award* dans la catégorie « meilleures pratiques ». En septembre 2004, la version japonaise de Wikipédia a reçu le *Web Creation Award* de la part de l'Association des publicitaires japonais. Cette récompense, normalement donnée à des personnes réelles pour de grandes contributions sur le web en japonais, fut acceptée par un contributeur de longue date du projet Wikipedia en japonais.

Le 26 janvier 2007, « Wikipédia » a aussi été nommée quatrième meilleure marque par les lecteurs de *brandchannel*, recevant 15 % des voix en réponse à la question « Quelle marque a le plus d'impact sur nos vies en 2006 ? »^[52]. En septembre 2008, Wikipédia a reçu le prix *Quadriga* 2008, également attribué à Boris Tadić, Eckart Höfling et Peter Gabriel. Le prix a été décerné à Jimmy Wales par David Weinberger (en)^[53]. En 2009, les *Webby Awards* classent la création de Wikipédia en 2001 comme l'un des « moments les plus importants de la vie du web ces dix dernières années »^[54].

Influence culturelle



Place de Wikipédia dans le World Wide Web.

Influence sociale

Selon *comScore* (en), Wikipédia a acquis une influence mondiale^[55]. Selon comScore et *Alexa Internet*, Wikipédia figure en 2007 et 2008 parmi les dix sites les plus visités dans le monde entier. Parmi ces dix premiers, Wikipédia est l'un des deux sites à but non lucratif avec celui de la *Fondation Mozilla*^[56].

La croissance de Wikipédia a été favorisée par son classement dans les résultats d'une recherche sur *Google*^[57], environ 50 % du trafic des moteurs de recherche vers Wikipédia provenant de Google^[58], dont

une grande partie est liée à la recherche universitaire^[59].

En avril 2007, le *Pew Internet and American Life Project* a constaté que le tiers des internautes américains consultaient Wikipédia^[60]. En octobre 2006, le site a été estimé à une valeur de marché hypothétique de 580 millions de dollars US s'il y avait des publicités^[61].

En juillet 2007, Wikipédia a fait l'objet d'un documentaire de 30 minutes sur la *BBC Radio 4*^[62], qui affirmait que « Wikipédia » était devenu un terme connu par tout le monde, au même titre que « Google », « Facebook » et « YouTube ». Le cinéaste néerlandais IJsbrand van Veelen a créé un documentaire télévisé de 45 minutes en avril 2008, *The Truth According to Wikipedia*^[63].

Dans les pays pauvres, là où le livre est rare, l'abonnement internet hors de prix^[64], Wikipédia est massivement utilisé par les étudiants, ainsi que comme produit d'appel par les opérateurs^[65].

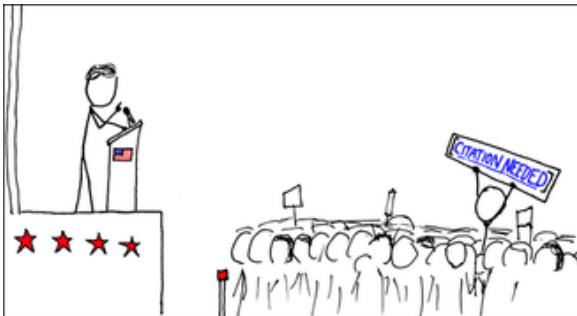
Monde des connaissances et recherches

Wikipédia et le travail collaboratif qui la produit sont rapidement devenus un objet d'études de la part de chercheurs dont une partie s'est réunie dans un réseau dit *Wikimedia Research Network* ou travaille avec la *Wikimedia Foundation* ou les associations locales^[66].

Le contenu de Wikipédia est utilisé sur des sites webs, dans des devoirs scolaires, dans des études universitaires, des livres, des conférences et des affaires judiciaires^[67]. De nombreux sites internet, comme les blogs, les sites officiels ou journalistiques, peuvent proposer des liens complémentaires vers des articles de Wikipédia pour approfondir un sujet. Le contenu figurant sur Wikipédia a également été cité comme une source de référence dans certains rapports de l'*Intelligence Community*^[68].

Le contenu de Wikipédia sert de références dans plusieurs articles de la littérature médicale professionnelle. Cette tendance, bien que minoritaire, semble en 2014 en augmentation depuis 2010. La plupart des citations appuie une définition ou une description. Cette situation n'est pas limitée aux journaux à faible facteur d'impact^[69].

Certaines réutilisations ont été jugées inappropriées. Aux États-Unis, deux jugements ont été cassés en appel parce qu'un des partis avait présenté du contenu de l'encyclopédie Wikipédia pour soutenir une information : le contenu des articles a été jugé trop volatile pour servir de référence, sans prévaloir de l'exactitude ou non de l'information présentée^{[70],[71],[72]}. Wikipédia est aussi utilisée comme source pour des articles de presse^[73], provoquant des polémiques lorsqu'une information erronée et non supportée par une note de référence indiquant sa source, est reprise sans vérification par les journalistes^{[74],[75]}. Plusieurs journalistes ont été licenciés pour plagiat de Wikipédia^{[76],[77],[78]}.



Une bande dessinée de xkcd intitulée *Protestataire wikipédien*.

Médias et politique

Wikipédia est devenue un sujet d'actualité, de débat et de satire dans de nombreux pays. Certaines sources médiatiques font sa satire en insistant sur le manque de fiabilité de Wikipédia, comme par exemple le journal satirique *The Onion*^[79]. D'autres critiquent le fait que tout le monde peut modifier Wikipédia, comme dans un épisode de *The Office*, où Michael Scott déclare que « Wikipédia est la meilleure chose de tous les temps. N'importe qui dans le monde peut écrire n'importe quoi sur n'importe quel sujet. » Des émissions radiophoniques ou télévisées, comme le *The Colbert Report*, ont

plusieurs fois incité les téléspectateurs à modifier les pages de Wikipédia, parfois pour y inclure des informations volontairement erronées ou fantaisistes. Inversement, l'illustration *Protestataire wikipédien* de xkcd s'amuse de l'obsession des Wikipédiens à fournir des sources à toutes les affirmations et dénonce la démagogie des politiques : dans une foule assistant à un discours politique, un individu brandit une pancarte mettant en doute l'assertion de l'homme politique et demandant une référence.

La politique de Wikipédia de diffuser du contenu libre, y compris pour nombre de ses illustrations, a eu une petite influence en Italie sur le débat parlementaire relatif aux libertés et à la protection du droit d'auteur. Le 28 septembre 2007, l'homme politique italien *Franco Grillini* a soulevé une question parlementaire adressée à la ministre des ressources culturelles et des activités, sur la nécessité d'introduire dans la législation italienne la liberté de panorama telle qu'elle existe dans d'autres pays européens. Il a affirmé que l'absence de cette liberté forçait Wikipédia, « le septième site le plus consulté », à interdire toutes les images de bâtiments modernes et d'art moderne italien, et a déclaré que c'était très handicapant pour les recettes touristiques^[80].

Le 16 septembre 2007, *the Washington Post* a déclaré que Wikipédia était devenue un point central de la *campagne électorale de 2008 des États-Unis*, en précisant : « Tapez un nom de candidat sur Google et l'un des premiers résultats est une page de Wikipédia, ce qui rend ces entrées peut-être aussi importantes que les publicités pour définir un candidat. Ces entrées présidentielles sont déjà modifiées, disséquées et débattues de nombreuses fois chaque jour. »^[81] Un article d'octobre 2007 de l'agence *Reuters* indiquait qu'avoir un article sur Wikipédia commençait à prouver la notoriété d'une personne^[82].

Financement et impact économique du projet

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

Financement

Wikipédia est financée par les dons d'internautes consultant l'encyclopédie. Wikipedia organise une *collecte de fonds* annuelle, annoncée par des banderoles présents sur chaque page sous forme d'« appels » de *Jimmy Wales* ou de divers contributeurs. Bien que les fonds reçus soient chaque année plus élevés que l'année précédente^[83], ils ne suffisent pas forcément à équilibrer le budget de la *Wikimedia Foundation*, qui héberge Wikipédia^[réf. nécessaire]. L'argent nécessaire au budget est comblé par les dons de diverses institutions ou entreprises et ceux reçus par des particuliers le reste de l'année^[84]. Contrairement à un grand nombre de sites, Wikipedia refuse d'afficher de la publicité pour financer son fonctionnement.

Impact économique

Selon certaines méthodes d'évaluation en 2013, le coût de remplacement de Wikipedia pourrait être estimé à 6,6 milliards de \$ avec 630 millions de \$ de frais de mise à jour par an ; et le bénéfice de Wikipedia pour l'utilisateur serait estimé à des centaines de milliards de dollars^[85].

Notes et références

Notes

1. L'annonce eut lieu sur cette page : *m:My resignation--Larry Sanger*
2. Voir par exemple *cette image*
3. sur *cette page* de Wikipédia en anglais
4. En cas d'import sur une page de contenu sous licence CC by-sa 3.0 uniquement, les parties qui ne sont pas concernées par cet import restent sous double licence. Mais en cas de réutilisation de la totalité de la page, cette réutilisation ne peut se faire que sous licence CC by-sa 3.0.
5. Les conditions de réutilisation de Wikipédia sont expliquées à la page *Wikipédia:Citation et réutilisation du contenu de Wikipédia*.
6. La page *Wikipédia:Site miroir* liste de nombreux sites hébergeant une copie de Wikipédia. Le nom *Wikipédia*

- lui-même est légalement protégé, et les sites miroirs doivent héberger le contenu sous leur propre nom.
7. La page *Wikipédia:Règles* énumère ces nombreuses règles d'édition dans la version francophone de Wikipédia.
 8. Le cofondateur de Wikipédia, *Jimmy Wales*, fut influencé par l'*objectivisme* d'Ayn Rand.
 9. (en) *Wikipedia:Ignore all rules* (*Ignorez toutes les règles*) est une politique officielle de Wikipédia en anglais qui recommande d'ignorer les règles qui empêcheraient de maintenir ou d'améliorer Wikipédia (page consultée le 15 octobre 2006).
 10. La page *À propos des licences* indique qu'une licence acceptée doit autoriser la republication et la distribution, la création d'œuvre dérivées et un usage commercial. Elle peut exiger de citer les auteurs, de publier les œuvres dérivées sous la même licence, et interdire les restrictions numériques (*Gestion des droits numériques - DRM*).
 11. On peut trouver ces documents sur la page *Commons:Commons:Bundesarchiv*
 12. On peut trouver ces documents sur la page *Commons:Commons:Deutsche Fotothek*
 13. Voir la page *Aide:Espace de noms* pour plus d'informations
 14. Voir *Aide:Catégorie* pour plus d'informations
 15. Voir *Aide:Liens internes* pour plus d'informations
 16. Voir *Aide:Liens externes* pour plus d'informations
 17. *Resolution:Licensing policy*, une doctrine officielle approuvée par le *Wikimedia Foundation Board of Trustees*
 18. Ce classement est régulièrement mis à jour grâce au *classement des Wikipédias par nombre d'articles et une version mise à jour automatiquement est accessible ici*.
 19. On peut trouver ce classement sur la page *meta>List of Wikipedias by sample of articles*
 20. Voir par exemple la page *Aide:Statuts des utilisateurs* de l'édition francophone ou la page *User groups* de Meta-Wiki
 21. Voir par exemple les pages en anglais *Arbitration* et *Arbitration/Policy* sur Wikipédia en anglais
 22. <http://stats.wikimedia.org>
 23. Voir *Wikipédia:Bons articles*
 24. Voir *Wikipédia:Articles de qualité*
 25. Voir *Wikipédia:Réponses aux objections habituelles*
 26. Du mot *hawaïen wiki*, qui signifie « rapide »
 27. Sur le site <http://download.wikipedia.org>
 28. *Lien vers Ganglia*
 29. *Wikipédia:Wikimédia France*
 30. *Wikipédia:Wikimedia CH*
 31. Elle annonce sur *cette page* qui elle emploie
 32. Elle publie sur *cette page* ses rapports financiers
 33. (en) *Site de la Stanford Encyclopedia of Philosophy*
 34. « *Site de Susning* » (*Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?*). Consulté le 2013-03-19
 35. On peut voir les prix décernés à Wikipédia sur *Wikipédia:Meta*, sur la page *Trophy shelf*

Références

1. (en) « *Timeline: Wikipedia's history and milestones* », *lire en ligne* sur le site www.wired.co.uk
2. (en) Jonathan Dee, « *All the News That's Fit to Print Out* », sur www.nytimes.com, the New York Times Magazine, 1^{er} juillet 2007 (consulté le 1^{er} décembre 2007)
3. (en) Andrew Lih, *Wikipedia as Participatory Journalism: Reliable Sources? Metrics for Evaluating Collaborative Media as a News Resource*, University of Texas at Austin, 16 avril 2004, PDF (*lire en ligne*)
4. « *Wikipedia* », *Encyclopædia Britannica*. Consultée le 25 mars 2012.
5. (en) TIME, « *Time's Person of the Year: You* », sur www.time.com, Time, 13 décembre 2006 (consulté le 16 décembre 2008)
6. *PediaPress*
7. <http://www.wikipediaondvd.com>
8. *Une version écrémée de Wikipedia vendue sur CD-Rom*, 27 avril 2007.
9. Julien L., « *Tout Wikipédia disponible hors ligne avec la clé Framakey* », sur *Numerama*, Numerama, 2012 (consulté le 28 août 2013).
10. *Wikipédia:Télécharger la base de données*
11. <http://thewikireader.com/>
12. « *Wikipedia Mobile- Applications Android sur Google Play* » (consulté le 17 janvier 2013)
13. « *Wikipedia Mobile pour iPhone,iPod touch et iPad sur iTunes App Store* » (consulté le 17 janvier 2013)
14. « *Wikipedia is an encyclopedia* », 8 mars 2005, liste de diffusion *Wikipedia-l*
15. (fr) Rui Nibau, *À propos de Wikipédia*, 1^{er} mars 2006, page consultée le 8 octobre 2006.
Cet article, publié sur le site *Framasoft*, présente une série de critiques de Wikipédia et propose un système d'édition inspiré du développement des logiciels libres.
16. « « Ils laissent plus de place à la culture populaire, sur toute une série de sujets, et ça peut aller des ours en peluche aux émissions de téléréalité. Des sujets absents des encyclopédies traditionnelles », décrypte ainsi Yves Garnier de Larousse », dans l'article « *Wikipédia se trompe à tous vents* », *lire en ligne* sur le site de *Libération*
17. *meta:Liste des Wikipédias*, sur le site de *Wikimedia*, recensait environ 267 versions le 4 janvier 2010, dont 89 avec plus de 10 000 articles.
18. (fr) Francis Pisani, *Les deux principes de bases de Wikipedia*, Transnets, 14 février 2005 (page consultée le 3 novembre 2006) <http://pisani.blog.lemonde.fr/pisani/2005/02/les_deux_princi.html>
19. (fr) Stéphane Foucart, Olivier Zilbertin, « *Une illustration du mouvement pour le "copyleft"* », dans *Le Monde* (ISSN 0395-2037), 2 janvier 2007 (page consultée le 2 janvier 2007) [*lire en ligne*]
20. Projet GNU : *15 ans de logiciel libre*, quatrième paragraphe : le projet GNU s'est développé par la collaboration de centaines de programmeurs, utilisant le « potentiel du réseau informatique »
21. « *Le phénomène Wikipédia : une utopie en marche* » (*Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?*). Consulté le 2013-03-19
22. « *"L'Encyclopédie a rendu pensable une rupture"* », *Le Monde des livres*, 14 janvier 2010.
23. (en) *Tropenmuseum donates 35K media files to Commons*, GérardM.
24. *Wikipedia rétablit le "nofollow"*
25. Aniket Kittur, Ed H. Chi, et Bongwon Suh, *What's in Wikipedia?: Mapping Topics and Conflict using Socially Annotated Category Structure*. In Proceedings of the 27th international Conference on Human Factors in Computing Systems (Boston, Massachusetts, USA, 4 ~ 9 avril 2009). CHI '09. ACM, New York, USA.
26. *en:Wikipedia:Non-free content*
27. *Rejet du fair use*
28. [PDF] *Wikipedia Survey – First Results*
29. *Statistiques Wikimédia Wikipédiens « très actifs »*.
30. *Statistiques Wikimédia • « Wikipédiens « actifs »*.
31. *Statistiques Wikimédia • Pages vues par langue par mois*.
32. *Wikipédia, encyclopédie sous haute surveillance*, Didier Sanz, le Figaro, 15/10/2007.
33. Reid Piedhorsky, Jilin Chen, Shyong (Tony) K. Lam, Katherine Panciera, Loren Terveen, et John Riedl (GroupLens Research, Department of Computer Science and Engineering, University of Minnesota), « *Creating, Destroying, and*

- Restoring Value in Wikipedia », Association for Computing Machinery GROUP '07 conference proceedings, Floride, 4 novembre 2007 (lire en ligne [PDF])*
34. *Inside Wikipédia #5 : Sous haute surveillance, Camille Gévaudan, Écrans*
35. arxiv.org Yasseri T., Spoerri A., Graham M., et Kertész J., « The most controversial topics in Wikipedia: A multilingual and geographical analysis ». In : Fichman P., Hara N., editors, *Global Wikipedia – International and cross-cultural issues in online collaboration*. Scarecrow Press (2014).
36. (en) Larry Sanger, *Why Wikipedia Must Jettison Its Anti-Elitism*, Kuro5hin, 31 décembre 2004.
37. (en) Danah Boyd, « *Academia and Wikipedia* », Many 2 Many: A Group Weblog on Social Software, Corante, 4 janvier 2005 (consulté le 18 décembre 2008)
38. Simon Waldman, « *Who knows?* », *The Guardian*, 26 octobre 2004 (consulté le 11 décembre 2007)
39. Frank Ahrens, « *Death by Wikipedia: The Kenneth Lay Chronicles* », *the Washington Post*, 9 juillet 2006 (consulté le 11 janvier 2006)
40. Fernanda B. Viégas, Martin Wattenberg, et Kushal Dave, « *Studying Cooperation and Conflict between Authors with History Flow Visualizations* », *Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI)*, Vienne (Autriche), ACM SIGCHI, 2004, p. 575–582 (DOI 10.1145/985921.985953, lire en ligne [PDF])
41. *Télérama* n° 3099, 6-12 juin 2009, p. 25-26.
42. *Numerama*, <http://www.numerama.com/magazine/23324-la-qualite-de-wikipedia-saluee-pour-les-articles-scientifiques.html>
43. Ryan Paul, « *Wikipedia adopts Ubuntu for its server infrastructure* », *Ars Technica*, 9 octobre 2008 (lire en ligne)
44. <http://www.journaldunet.com/developpeur/outils/wikipedia-migration-vers-mariadb-0513.shtml> « Wikipedia bascule de MySQL vers MariaDB »
45. (en) *Press releases/Wikimedia launches 2009 annual giving campaign*
46. Le Monde. *Wikimini, l'encyclopédie des juniors*, 8 octobre 2008.
47. <http://www.web-libre.org/dossiers/wikimini,6788.html>. Consulté le 24.02.2011.
48. Siegel, Robert (2007-03-13). *Conservapedia: Data for Birds of a Political Feather?* <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=8286084>. Consulté le 24.02.2011.
49. Larousse lance la première "encyclopédie contributive" sur internet, Agence France-Presse (AFP), 13 mai 2008.
50. *Comparatif de six encyclopédies en ligne*, Frédéric Cuvelier, Clubic, 6 octobre 2009. (Conclusion.)
51. « *Webby Awards 2004* » (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?). Consulté le 2013-03-19
52. Anthony Zumpano, « *Similar Search Results: Google Wins* », Interbrand, 29 janvier 2007 (consulté le 28 janvier 2007)
53. « *Die Quadriga – Award 2008* » (consulté le 26 décembre 2008)
54. *Wikipédia, Twitter, Obama... Stars du web ces dix dernières années*, Ouest-France, 20 novembre 2009
55. (en) « Wikipedia's popularity demonstrates the global power of the Web to unite and provide information across countries and languages, but the full extent of its global appeal is only measurable through this new worldwide measurement », dans l'article « *694 Million People Currently Use the Internet Worldwide According To comScore Networks* » lire en ligne
56. « *Wikipedia and Academic Research* », Google (consulté le 16 novembre 2010)
57. (en) « Wikipedia or Wickedpedia? », Michael Petrilli, lire en ligne sur educationnext.org
58. « *Google Traffic To Wikipedia up 166% Year over Year* », Hitwise, 16 février 2007 (consulté le 22 décembre 2007)
59. « *Wikipedia and Academic Research* », Hitwise, 17 octobre 2006 (consulté le 6 février 2008)
60. Lee Rainie, Bill Tancer, « *Wikipedia users* » [PDF], Pew Internet & American Life Project, Pew Research Center, 15 décembre 2007 (consulté le 15 décembre 2007) : « 36% of online American adults consult Wikipedia. It is particularly popular with the well-educated and current college-age students. »
61. Ashkan Karbasfroshan, « *What is Wikipedia.org's Valuation?* », 26 octobre 2006 (consulté le 1^{er} décembre 2007)
62. « *Radio 4 Documentary* » (consulté le 26 décembre 2008)
63. Erick Schonfeld, « *The Truth According to Wikipedia* », TechCrunch.com, 8 avril 2008
64. <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/1948-de-la-fracture-numerique-a-la-fracture-cognitive-pour-une-nouvelle-approche-de-la-societe-de-l-information.pdf>
65. <http://www.orange.mg/service-orange-wikipedia>
66. Laure Endrizzi, L'édition de référence libre et collaborative : le cas de Wikipedia ; Veille scientifique et technologique (VST-INRP) (résumé), soumis le 16 avril 2010, consulté 2012-06-02
67. « *Bourgeois et al. v. Peters et al.* » [PDF] (consulté le 6 février 2007)
68. Steven Aftergood, « *The Wikipedia Factor in U.S. Intelligence* », Federation of American Scientists Project on Government Secrecy, 21 mars 2007 (consulté le 14 avril 2007)
69. (en) M Dylan Bould, Emily S Hladkowicz, Ashlee-Ann E Pigford, Lee-Anne Ufholz, Tatyana Postonogova, Eunkyoung Shin, Sylvain Boet, « *References that anyone can edit: review of Wikipedia citations in peer reviewed health science literature* », *British Medical Journal*, volume 348, g1585, mars 2014, lien pubmed, lien PMC, DOI:doi:10.1136/bmj.g1585 (lire en ligne)
70. *Court rules Wikipedia not authoritative*, Egan Orion, *The inquirer*, 3 septembre 2008
71. *Wikipedia not valid as evidence, appeals court rules*, Hugh R. Morley, *Herald News* (North Jersey), 24 avril 2009 (consultable en ligne)
72. Noam Cohen, *Courts Turn to Wikipedia, but Selectively*, 29 janvier 2007 (lire en ligne)
73. Donna Shaw, « *Wikipedia in the Newsroom* », *American Journalism Review*, fév.–mars 2008 (lire en ligne)
74. *The readers' editor on... web hoaxes and the pitfalls of quick journalism*, Siobhain Butterworth, *The Guardian*, 4 mai 2009
75. *Student's Wikipedia hoax quote used worldwide in newspaper obituaries*, Genevieve Carbery
76. Shizuoka newspaper plagiarized Wikipedia article, *Japan News Review*, 5 juillet 2007
77. « *Express-News staffer resigns after plagiarism in column is discovered* », *San Antonio Express-News*, 9 janvier 2007.
78. « *Inquiry prompts reporter's dismissal* » (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?). Consulté le 2013-03-19, *Honolulu Star-Bulletin*, 13 janvier 2007.
79. La première page du numéro de juillet 2006 de *The Onion* indique la célébration par Wikipédia des 750 ans de l'indépendance américaine. « *Wikipedia Celebrates 750 Years Of American Independence* », *The Onion*, 2006 (consulté le 15 octobre 2006)
80. « *Comunicato stampa. On. Franco Grillini. Wikipedia. Interrogazione a Rutelli. Con "diritto di panorama" promuovere arte e architettura contemporanea italiana. Rivedere con urgenza legge copyright* », 12 octobre 2007 (consulté le 26 décembre 2008)
81. Jose Antonio Vargas, « *On Wikipedia, Debating 2008 Hopefuls' Every Facet* », *The Washington Post*, 17 septembre 2007 (lire en ligne)
82. (en) Jennifer Ablan, « *Wikipedia page the latest status symbol* », Reuters, 24 octobre 2007
83. (en) « *Annual Wikipedia fundraising hits new high* », AFP,

- 3 janvier 2012.
- 84. (en) « Wikipedia fundraiser ends with \$20M in the bank », *Dreams & More*, 2 janvier 2012
 - 85. « Wikipedia's Economic Value », Jonathan Band & Jonathan Gerafi, *Social Science Research Network*, 7 octobre 2013.
 - Wikipédia : découvrir, utiliser, contribuer, Guillaume Paumier, Florence Devouard, 2009 (voir dans la bibliographie)
 1. Chapitre Découvrir Wikipédia page Explorer l'histoire
 2. Chapitre Découvrir Wikipédia, page Présentation et contexte
 3. Chapitre Découvrir Wikipédia page Structures associatives

Voir aussi

Bibliographie

Monographies

- (it) (en) Valentina Paruzzi, *Produrre sapere in rete in modo cooperativo - il caso Wikipedia*, mémoire de premier cycle universitaire « corso di laurea », Milan, université catholique du Sacré-Cœur, année 2003-2004. (*Traduction anglaise*).
- Jérôme Delacroix, *Les wikis : espaces de l'intelligence collective*, Paris, M2 Édition, 2005, 202 p. (ISBN 2-9520514-4-5), « Wikipédia »
- (de) Christian Schlieker, *Wissen auf Wikipedia : Explorative Untersuchung von Wissen in kollektiven Hypertexten*, mémoire « Diplomarbeit », Brême, université de Brême, 2005, [PDF] texte intégral en ligne.
- Laure Endrizi, *L'édition de référence libre et collaborative : le cas de Wikipédia*, Institut national de recherche pédagogique (France), Cellule de veille scientifique et technologique, avril 2006, texte intégral en ligne.
- Sébastien Blondeel, *Wikipédia : Comprendre et participer*, Paris, Eyrolles, coll. « Connectez-moi », 28 avril 2006, 160 p. (ISBN 2-212-11941-0).
- Pierre Gourdain, Florence O'Kelly, Béatrice Roman-Amat, Delphine Soulas et Tassilo von Droste zu Hülshoff, *La Révolution Wikipédia : les encyclopédies vont-elles mourir ?*, Mille et une nuits, 7 novembre 2007.
- (en) John Broughton, *Wikipedia, the missing manual*, Pogue Press (O'Reilly), 25 janvier 2008 (ISBN 978-0-596-51516-4).
- Marc Foglia, *Wikipédia média de la connaissance démocratique ? Quand le citoyen lambda devient encyclopédiste*, Limoges, Fyp, 18 avril 2008 (ISBN 978-2-916571-06-5).
- Avec un sondage OpinionWay sur les publics de Wikipédia en France. Étude réalisée auprès d'un échantillon de 1327 personnes, représentatif de la population des internautes français, âgée de 18 ans et plus. Dates de terrain : 23 et 24 janvier 2008.
- Florence Devouard et Guillaume Paumier, *Wikipédia : découvrir, utiliser, contribuer*, Grenoble, PUG, coll. « Les outils malins », 2009, 79 p. (ISBN 978-2-7061-1495-3).
- Lionel Scheepmans, *Culture fr.wikipedia*, mémoire de fin de master en anthropologie publié sur Wikiversité en 2011.

Articles

- (fr) Beaude, Boris (2004). *L'encyclopédie collective*. EspacesTemps.net, Mensuelles, 11 mars 2004.
- (en) Fernanda B. Viégas, Martin Wattenberg, Jesse Kriss & Frank van Ham, *Talk Before You Type: Coordination in Wikipedia*, in *Proceedings of the 40th Hawaiian International Conference of Systems Sciences*, Big Island, Hawaii, janvier 2007, [PDF] texte intégral en ligne.
- (fr) Fernandez, Marc (2007). *Wikipédia, le rêve de Diderot ? Philosophie magazine* numéro 9, mai 2007.
- (fr) Firer-Blaess, Sylvain (2007). *Wikipedia : présentation et histoire* (18 juillet 2007).
- (fr) Firer-Blaess, Sylvain (2007). *Wikipedia : entre communauté et réseau* (25 juillet 2007), *Wikipedia, modèle pour une société hyperpanoptique* (1^{er} août 2007), *Wikipédia : hiérarchie et démocratie* (11 octobre 2007), www.homo-numericus.net, articles tirés d'un mémoire de fin d'étude : *Wikipédia : le refus du pouvoir* de l'Institut d'études politiques de Lyon, *Wikipedia : exemple pour*

une future démocratie électronique?

- (fr) Foglia, Marc, & Huynh, Chang wa (2006). *Wikipedia : perspectives*, Encyclopédie de l'Agora, North Hatley (Québec), l'Agora recherches et communications, 20 mai 2006.
- (fr) Foglia, Marc. « Faut-il avoir peur de Wikipédia ? » in *ETVDES*, n° 4104, avril 2009, p. 463-472.
- (en) Konieczny, Piotr (2007). « *Wikis and Wikipedia as a teaching tool* », *International Journal of Instructional technology and distance learning*.
- (en) Konieczny, Piotr (2009). *Wikipedia: community or social movement ?* Interface – a journal for and about social movements. Article. Volume 1 (2) : 212 - 232 (novembre 2009).
- (en) Leskovec, Jure, Huttenlocher, Daniel, Kleinberg, Jon. [PDF] *Governance in Social Media: A case study of the Wikipedia promotion process*.
- Mathieu O'Neil, « Wikipédia ou la fin de l'expertise ? », *Le Monde diplomatique*, avril 2009 (lire en ligne).
- (fr) Rosenzweig, Roy (2006) *L'histoire peut-elle être "open-source" ? Les historiens et Wikipedia*, traduction de *Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past*, *Journal of American History*, vol. 93, numéro 1 (juin 2006), p. 117-46.
- (en) Sanger, Larry (2005) *The Early History of Nupedia and Wikipedia : A Memoir*, in Chris DiBona, Mark Stone & Danese Cooper (dir.) *Open Sources 2.0 : The Continuing Evolution*, O'Reilly Media 2005, (ISBN 978-0-596-00802-4), texte intégral en ligne sur Slashdot : première partie, 18 avril 2005, deuxième partie, 19 avril 2005.
- (en) Spek, Sander, Postma, Eric, H. van den Herik, Jaap (2006). *Wikipedia: organisation from a bottom-up approach*, Computer Science, abstract, cs.DL/0611068, 15 novembre 2006, résumé et texte intégral en ligne.
- (en) Schroer, Joachim & Hertel, Guido (2007). *Voluntary Engagement in an Open web-based Encyclopedia : Wikipedians, and Why They Do It*, université de Wuerzburg, 8 janvier 2007, texte intégral en ligne.
- (fr) Vandendorpe, Christian (2008). *Le phénomène Wikipédia : une utopie en marche*, *Le Débat*, n° 148, janvier-février 2008, p. 17-30.

Articles connexes

- Wikipédia:à propos
- Encyclopédies en ligne
- DBpedia
- Travail collaboratif
- Livres Groupe
- Culture fr.wikipedia

Liens externes

- (mul) Page d'accueil multilingue des principales Wikipédia
- Présentation pour la presse de Wikipédia
- Revue de presse sur la Wikipédia en français
- (en) Let's Get Video on Wikipedia [vidéo]
- Inside Wikipédia #1 : Wikilove ! - Camille Gévaudan, Écrans, Libération, 21 juillet 2008
- Rémi Bachelet, « *Wikipédia : Outil d'élaboration/gestion des connaissances* », École centrale de Lille (consulté le 12 mars 2013)
- Portail d'Internet

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipédia&oldid=103208352> ».

Catégories :

- Wikipédia
- Loisir créatif
- Culture libre
- Projet de la Wikimedia Foundation
- Contenu sous licence libre

Projet Gutenberg

Le projet Gutenberg est une *bibliothèque* de versions électroniques libres (parfois appelés *e-texts*) de livres physiquement existants. Les textes fournis sont essentiellement du *domaine public*, soit parce qu'ils n'ont jamais été sous *copyright*, soit parce qu'il est expiré. Il y a également quelques textes sous copyright rendus disponibles par le projet avec la permission de l'auteur. Le projet fut lancé par *Michael Hart* en 1971 et nommé en hommage à l'imprimeur allemand du XV^e siècle *Johannes Gutenberg*. En novembre 2013, le projet Gutenberg annonce proposer plus de 42'000 livres dans sa collection.

Information générale

Le slogan du projet, « brisons les barrières de l'ignorance et de l'illettrisme », a été choisi parce que le projet espère continuer l'œuvre de répandre le *lettisme* et le goût pour l'héritage littéraire, ce que commença à faire la *bibliothèque publique* au début du XX^e siècle.

La plupart des parutions du projet Gutenberg sont en anglais. Mais il y en a maintenant un nombre significatif^[1] en français^[2], allemand, néerlandais, chinois, portugais, espagnol, italien, finnois, et plus de 40 autres langues.

Tous les textes du projet Gutenberg peuvent être acquis et redistribués par les lecteurs sans aucun frais. Le projet possède la marque déposée de « projet Gutenberg » et l'utilisation commerciale des *e-texts* sous cette marque requiert un droit payable au Projet. L'en-tête ôté et la marque non utilisée, le texte peut être utilisé sans restrictions (il y a quelques textes sous droit d'auteur dans le Projet, qui ont d'autres restrictions).

Le projet a fait paraître plus de 30 000^[3] *livres numériques*, produits presque entièrement par des volontaires, et demeure en activité. La liste des livres électroniques disponibles s'enrichit peu à peu chaque jour par la contribution de correcteurs, chacun a vocation à devenir correcteur bénévole^[2] en s'inscrivant sur l'un ou l'autre des sites de « *distributed proofreaders* », et en se portant ainsi volontaire pour la correction "page par page".

Des critiques ont été adressées envers quelques *e-texts* du Projet Gutenberg concernant leur manque d'érudition, par exemple, le détail insuffisant des éditions utilisées et l'omission des préfaces originelles publiées ainsi que de l'appareil critique. À cause de ces défauts, l'édition électronique n'est pas une copie fidèle d'une édition papier, et elle est inutilisable dans le cadre d'un travail universitaire. La confrontation des premiers *e-texts* aux nouveaux permet de constater une tendance à la meilleure préservation de tels textes ; la plupart des nouveaux textes conservent l'information et les préfaces de l'édition originale.

Histoire

Le projet a été initié en 1971 par *Michael Hart*, à l'université de l'Illinois aux États-Unis. Ayant eu à sa disposition, grâce à des amis administrateurs, du temps de calcul sur un ordinateur *mainframe* estimé à l'époque valoir 100 000 000 de dollars, il chercha un moyen de rendre ce qui lui avait été donné. Il estima alors que la plus grande valeur créée par les ordinateurs n'était pas le calcul, mais le stockage, la mise à disposition et la recherche de ce qui était entreposé dans les bibliothèques. En guise de *preuve de concept*, il saisit une copie de la déclaration de l'indépendance des États-Unis et l'envoya à tous les utilisateurs du réseau informatique de l'université (ancêtre de l'*internet* moderne). Selon lui, la mise à disposition de ce document pour les utilisateurs présents et futurs des ordinateurs remboursait sa dette morale. Ce document fut le premier document électronique du projet Gutenberg.

Ensuite, le projet se concentra sur des ouvrages en langue anglaise, en particulier des ouvrages de référence. Le projet s'est ensuite diversifié. Diverses langues sont maintenant représentées, et tous les genres sont couverts, du traité scientifique à la littérature de divertissement. Des périodiques sont également mis en ligne.

Un des atouts du projet Gutenberg, qui explique son exceptionnelle

longévité, est l'utilisation de textes ASCII, et plus particulièrement de l'ASCII 7 bits. Bien que moins agréables à utiliser, les ouvrages ainsi codés restent lisibles très longtemps et sur toutes les machines. Le projet Gutenberg est ainsi à l'abri de la disparition d'un format, car il est peu probable que l'ASCII disparaîsse ou soit radicalement modifié, la base de textes restera donc visible très longtemps. Mais une diversification était indispensable : l'ASCII à 7 bits, en particulier, ne permet pas de noter les caractères accentués, indispensables pour les textes en français, par exemple. On obtient de plus une bien meilleure mise en forme avec un fichier au format HTML. Le projet Gutenberg s'est adapté, et on peut aujourd'hui télécharger la plupart des livres en choisissant son format : ASCII 7 bits, Latin-1. Mais aussi être présenté sous forme HTML (contenant d'éventuelles illustrations), LaTeX pour les ouvrages scientifiques, etc.

Depuis plusieurs années, on discute sur l'utilisation d'un format XML, mais les progrès sur ce point sont lents. Les formats qui ne sont pas facilement éditables, tels que PDF, sont généralement jugés comme ne correspondant pas aux buts du Projet Gutenberg ; certains cependant ont été utilisés par la collection.

Le projet a été hébergé par plusieurs universités, jusqu'en 2000, où le projet Gutenberg a été officiellement organisé sous la forme d'une entité juridique sans but lucratif (*non-profit organization* en droit américain), dont le statut correspond à peu près à celui des *associations loi de 1901* de droit français. En particulier, les dons fait par les citoyens américains à cette organisation sont déductibles des impôts.

Distributed Proofreaders

Au début, une personne seule soumettait son texte au site ce qui demandait un important travail, mais un système plus perfectionné a été mis en place. Fondé en 2000, *Distributed Proofreaders* est maintenant la source principale de livres du projet Gutenberg. Certaines personnes s'occupent de scanner les pages et de faire tourner un logiciel de *reconnaissance optique de caractères*. Puis les textes obtenus sont mis à disposition des autres volontaires qui relisent page par page afin de corriger les différentes erreurs laissées par le logiciel de reconnaissance optique. Chaque page est relue au moins deux fois. Enfin, quelqu'un s'occupe de la mise en page en fichier texte, et de l'éventuelle production d'un fichier HTML.

Notes et références

1. A la date du 6 septembre 2009, la liste des ouvrages contenait non seulement 25101 références en anglais, mais aussi 1469 références en français, 601 en allemand, 444 en néerlandais, 402 en chinois, 348 en portugais, 259 en espagnol et 210 en italien.
2. Le site *Distributed Proofreaders* est en cours de traduction en français et permettra donc très bientôt à tous les volontaires (même à ceux d'entre eux qui ne maîtriseraient pas bien la lecture des consignes écrites en anglais) de contribuer, en s'inscrivant comme relecteurs, à l'enrichissement de la liste des parutions disponibles en français.
3. Site Gutenberg (consultation du 7 avril 2008).

Sources

- Une courte histoire de l'ebook Marie Lebert, 2009

Voir aussi

Articles connexes

- Bibliothèque numérique

Liens externes

- Site officiel
- Liste des livres en français
- Les sites de correction en ligne :
 - Livres publiés avant 1923 sur Distributed Proofreaders
 - Livres publiés après 1923 sur Distributed Proofreaders Canada

- Livres dans toutes les langues sur *Distributed Proofreaders Europe*
- Équivalent français du projet :
 - La Bibliothèque Universelle (ABU)
- Lecteur de livres du Project Gutenberg en anglais sur Android
-  Portail de l'informatique
-  Portail sciences de l'information et bibliothèques

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Projet_Gutenberg&oldid=98575482 ».

Catégories :

- Bibliothèque numérique en ligne
- Bibliothèque numérique en libre accès

Libre accès (édition scientifique)



Un des logos du libre accès, d'origine de PLoS.

Le **libre accès** (en anglais : *open access*) est la mise à disposition en ligne de contenus numériques, qui peuvent eux-mêmes être soit *libres* (*Creative commons*, etc.), soit sous un des régimes de propriété intellectuelle. L'*open access* est principalement utilisé pour les articles de revues de recherche universitaires, sélectionnés par des pairs. On devrait, en réalité, distinguer le libre accès (libre open access en anglais) et l'accès ouvert (gratis open access^[1]), afin de distinguer plus nettement ce qui est « simplement » en accès gratuit pour l'internaute (accès ouvert) et ce qui est en accès gratuit et libre, parce que soumis à une licence d'utilisation dite libre (*Creative commons*, par exemple).

Une des premières déclarations internationales majeures sur le libre accès, qui inclut une définition, une information de fond et une liste de signataires, est l'*Open Access Initiative de Budapest* lancée le 14 février 2002^[2]. Ce rassemblement est reconnu comme le premier rassemblement historique fondateur du mouvement libre accès.

Une seconde initiative internationale majeure, datant de 2003, est la déclaration de Berlin sur le libre accès à la connaissance en sciences et sciences humaines^[3]. Elle est construite et basée sur la définition issue de l'*Open Access Initiative de Budapest*. Cette déclaration est fondatrice du mouvement libre accès.

Il existe deux types^[4] de libre accès avec de nombreuses variations.

- Dans la publication en libre accès^[5], également connue comme la voie en « or » du libre accès, les revues rendent leurs articles directement et immédiatement accessibles au public. Ces publications s'appellent des « revues en accès ouvert » (« *Open access journals* »). Un exemple de publications en libre accès est la revue *Public Library of Science*^[6], qui utilise le modèle de financement dit "auteur-payeur".
- En ce qui concerne le libre accès par auto-archivage^[7], aussi appelée la voie « verte » du libre accès, les auteurs déposent des copies de leurs articles sur une page personnelle ou une archive ouverte^[8]. Un des principaux partisans de la « voie verte » est Steven Harnad^[9], et cela depuis 1994^[10].

Le libre accès est actuellement à l'origine de beaucoup de discussions entre *universitaires*, bibliothécaires, administrateurs d'universités et *politiques*. Il existe un désaccord substantiel sur le concept de libre accès, avec un grand débat autour de sa rémunération économique.

Historique

Le mouvement moderne des archives ouvertes est né avec le potentiel dégagé par l'arrivée des supports électroniques, et plus particulièrement du *World Wide Web*. Il est désormais possible d'éditer un article scientifique et de le rendre immédiatement accessible n'importe où dans le monde pourvu qu'il y ait des ordinateurs et des connexions internet. Le coût fixe de production de l'article peut alors être clairement séparé du *coût marginal* de distribution en ligne. Ces nouvelles possibilités ont émergé à un moment où le système traditionnel, basé sur l'impression papier des *revues scientifiques*, était en crise. Le nombre de journaux et d'articles produits a augmenté à un taux régulier ; cependant le coût moyen par revue a dépassé le coût de l'inflation, alors que les budgets des bibliothèques universitaires ont stagné. Ironiquement, l'accès aux revues scientifiques diminuait, au moment même où la technologie rendait possible, pour la première fois, un accès presque illimité. Les bibliothécaires ont joué une part importante dans le mouvement des archives ouvertes, d'abord en alertant le corps enseignant et les administrateurs sur la crise provoquée par la croissance du coût des abonnements aux revues savantes. L'association des bibliothèques de recherche a mis en place en 1997 une coalition sur les ressources académiques et l'édition scientifique (*SPARC (en)*) qui regroupe des bibliothèques universitaires et de recherche ainsi que d'autres organismes, pour faire face à la crise et pour développer des solutions de rechange, telle que le libre accès et les archives ouvertes.

La première archive scientifique disponible en ligne fut *arXiv*. Lancée en 1991, c'était au début un service de publication de documents de travail pour des physiciens. L'existence antérieure d'une culture de diffusion des documents de travail, en physique des particules notamment, serait une des raisons principales pour expliquer la réussite d'*arXiv*. Aujourd'hui, l'auto-archivage est devenu la norme en physique, avec quelques sous-domaines de la physique, tels que la *physique des particules*, ayant un taux de 100 % d'auto-archivage.

Auteurs et chercheurs

Pour les *auteurs*, la principale *motivation* à créer un article en libre accès est l'impact de celui-ci^[réf. nécessaire]. En effet, tout article scientifique (en libre accès ou non) est écrit pour être lu, cité et débattu. Les *chercheurs* se donnent traditionnellement beaucoup pour leur travail. Ils sont payés par des bailleurs de fonds de recherche et/ou leurs universités, ou par des associations ou entreprises privées, pour faire de la recherche. L'article final est donc la preuve qu'ils ont

effectué leur travail. Plus l'article est utilisé, cité, appliqué, mieux c'est pour la recherche et la carrière du *chercheur*^[11]. De plus en plus, les auteurs sont invités à rendre leurs travaux accessibles librement, aussi bien par les organismes financeurs de la recherche, tels que NIH^[12] et le WT^[13], que par les universités^[14].

Les auteurs qui souhaitent rendre leur travail librement accessible ont un certain nombre de possibilités. Une des options (en or) est de publier dans une revue en libre accès. Pour trouver ces revues, il est possible d'utiliser le Directory of Open Access Journals^[15] DOAJ. Le DOAJ est loin d'être complet à cause du temps nécessaire au processus de vérification de la qualité de la revue ; il recense néanmoins plus de 6000 revues en 2011.

Selon les cas, il peut exister des frais de publication ; une partie des publications en libre accès implique que l'auteur doit payer des frais de publication (en anglais, article processing charge), ce qui a pour nom modèle auteur-payeur. Traditionnellement, beaucoup de revues universitaires ont facturé des frais de mise en page, bien avant que le libre accès soit devenu une possibilité. De récentes recherches [réf. nécessaire] ont démontré que les revues en libre accès ne demandent pas de frais de publication, et sont moins taxées de frais d'auteurs que les titres traditionnels à abonnement. Quand les revues pratiquent des frais de traitement, c'est l'employeur (ou le bailleur de fonds) de l'auteur qui paye ces honoraires, et non pas l'auteur. De plus, des provisions sont constituées afin de couvrir les auteurs pour qui le fait de publier pourrait entraîner des difficultés financières.

La seconde option (verte) est l'auto-archivage par l'auteur. Pour vérifier si un éditeur a donné son accord à un auteur pour l'auto-archivage, l'auteur peut vérifier quelle est la politique de l'éditeur vis-à-vis de l'auto-archivage sur le site web SHERPA/RoMEO^[16] mis en place par le JISC. En France, le *projet Héloïse* remplit la même fonction.

Il existe également d'importantes différences entre les travaux universitaires, scientifiques ou autres :

Le libre accès inclut l'accord général des auteurs de la libre distribution du travail et de la publication sur une infrastructure (technique) qui permet une telle distribution. En revanche, on présume souvent que l'idée du *contenu libre* (Open Content^[17]) inclut la permission générale de modifier un travail donné. Or le libre accès se rapporte principalement à la disponibilité libre sans aucune autre implication. En effet, beaucoup de projets de libre accès sont concernés par la publication scientifique – un secteur où il est tout à fait raisonnable de maintenir un contenu de travail statique et de l'associer à un auteur déterminé.

L'attribution est très importante dans les travaux de recherche parce qu'il s'agit d'une notion de certification. Il est essentiel dans la carrière d'un chercheur d'être perçu comme étant le premier à avoir découvert ou conçu quelque chose. Contrairement au travail artistique, où les modifications et les variations peuvent facilement augmenter la valeur du travail, ou, au pire, entraîner une plus mauvaise version au niveau de la qualité de travail ; des modifications dans des travaux scientifiques peuvent avoir des conséquences sérieuses. Par exemple, on ne doit pas changer les procédures d'une technique chirurgicale, à moins d'être un chirurgien qualifié et expérimenté. Pour ces deux raisons, les principes de l'attribution et de la non-modification sont susceptibles de devenir essentiels pour les articles universitaires.

Tandis que le libre accès se concentre actuellement sur les articles de recherche, n'importe quel créateur qui souhaite travailler ainsi peut partager son travail et décider quelles règles il faut établir pour le rendre accessible à tous. *Creative Commons* fournit des moyens aux auteurs pour qu'ils indiquent facilement des autorisations et des permissions facilement lisibles et compréhensibles par des humains et/ou des machines. Dans un article intitulé « Pour libérer les sciences »^[18] (déc. 2010) Christophe Masutti (Université de Strasbourg) présente un état des lieux critique (y compris à l'encontre du libre accès) en faveur des licences Creative Commons.

Utilisateurs

La plupart du temps, les utilisateurs principaux des articles des

recherches sont d'autres chercheurs^[réf. nécessaire]. Le libre accès permet aux chercheurs et aux étudiants, en tant que lecteurs, d'accéder à des articles de revues auxquelles leurs bibliothèques ne se sont pas abonnées. Les grands bénéficiaires du libre accès sont les *pays en voie de développement* où il y a actuellement des universités sans souscription à des revues scientifiques. Cependant, tous les chercheurs en bénéficient car aucune bibliothèque ne peut s'offrir un abonnement à tous les périodiques scientifiques. La plupart d'entre elles ne sont abonnées qu'à une fraction d'entre eux^[19]. Lee Van Orsdel et Kathleen Born ont résumé cet état actuel par ce que les bibliothèques appellent « la crise de la publication périodique^[20] ».

Le libre accès étend les résultats de la recherche au-delà de la *communauté scientifique*. Un article en libre accès peut être lu par quiconque, que ce soit un *professionnel* dans un *domaine*, un *journaliste*, un homme *politique*, un *fonctionnaire* ou un *amateur* intéressé.

Ceux qui s'intéressent à la recherche scientifique peuvent consulter le *Directory of open access journals*^[21]. On peut y trouver un certain nombre de revues obéissant au principe de la validation des articles par des pairs, entièrement accessibles, ou utiliser le moteur de recherche du site. Des articles peuvent également être trouvés par des recherches sur le Web, en utilisant n'importe quel moteur de recherche ou ceux spécialisés dans la littérature scientifique universitaire tels que Open Accessister^[22], Citebase^[23], Citeseer^[24], scirus^[25] et Google Scholar^[26]. En utilisant cette technique, il est important de se rappeler que les résultats peuvent inclure des articles qui ne sont pas passés par le processus de contrôle de qualité des revues validées par des pairs.

Bailleurs de fonds de recherche et universités

Les bailleurs de fonds et les universités veulent s'assurer que les travaux de recherche sur lesquels ils placent des fonds ou qu'ils soutiennent de différentes manières, ont l'impact le meilleur possible pour la recherche.

Certains bailleurs de fonds du monde de la recherche commencent à demander à ce que les recherches qu'ils ont financées soient accessibles en libre accès. Par exemple, les deux plus grands bailleurs de fonds au monde, dans le domaine de la recherche médicale, ont demandé à leurs chercheurs de diffuser en libre accès les résultats des travaux de recherche qu'ils ont financé. Ces politiques sont nouvelles, et s'appliquent aux nouveaux accords, ainsi les résultats apparaîtront lentement mais sûrement. Par exemple, le « US National Institute of Health's Public Access Policy^[27] » a pris effet en mai 2005. Les chercheurs qui souhaitent obtenir des subventions doivent se plier aux directives de leurs financeurs en matière de diffusion des résultats de recherche.

D'autres bailleurs de fonds se situent dans un processus de révision de leurs politiques, en vue de maximiser leur impact. Un des développements les plus notables dans ce secteur est la politique proposée au Royaume-Uni par le « Conseil de Recherche^[28] » sur l'accès aux publications de recherche. Cela signifie qu'à terme, environ la moitié de la recherche produite dans les universités britanniques sera disponible en libre accès, par le biais des archives ouvertes institutionnelles. Ce qui est intéressant au sujet de cette initiative se situe dans le fait qu'elle couvre toutes les disciplines, et pas seulement la bio-médecine, contrairement aux agences de santé des États-Unis. Un autre exemple est le « Social Sciences and Humanities Research Council » au Canada^[29]. Ce conseil a lancé une consultation sur tout le pays afin de transformer le conseil de sorte qu'il puisse soutenir davantage les chercheurs et s'assurer que les Canadiens bénéficient directement de leurs investissements dans la recherche et dans le savoir. Ceci marque un accent plus clair sur la valeur de la recherche au public, et n'est pas restreint à la communauté des chercheurs, tel qu'il est vu dans d'autres initiatives semblables.

Les universités commencent à adapter leurs politiques, en exigeant que leurs chercheurs rendent disponibles leurs publications en libre accès, et développent les archives ouvertes institutionnelles sur lesquelles ces publications peuvent être déposées. Comme par

exemple, le CNRS via son projet HAL (*Hyper articles en ligne*), porté par le CCSD^[30].

Public et recommandations

Le libre accès, dans le domaine de la *recherche*, est important pour le *public*, et cela pour plusieurs raisons :

- Un des arguments qui plaide en faveur du libre accès à la littérature scientifique, est que la plupart de ces recherches sont financées par les *contribuables*. C'est une des raisons de la création de groupes de recommandations tels que « The Alliance for Taxpayer Access^[31] ».
- Par ailleurs, l'accès à la littérature de recherche intéresse particulièrement certains groupes de publics : par exemple pour les patients atteints de maladies rares, pour lesquelles peu d'information est disponible, ou bien pour les amateurs éclairés, dans de nombreuses disciplines.

Même ceux qui ne lisent pas les articles scientifiques bénéficient indirectement des effets de l'Open Access. Même si on ne veut pas lire des *journaux médicaux* par exemple, il est préférable que votre docteur ou d'autres professionnels de la santé y aient accès. L'Open Access accélère la recherche, et fait progresser la productivité : dans le monde, chaque chercheur peut lire un article quel qu'il soit, et pas simplement ceux qui paraissent dans des journaux spécialisés (auxquels leur bibliothèque n'est pas obligatoirement abonnée). Plus les découvertes sont rapidement diffusées, plus ces dernières profitent à tout le monde.

Bibliothèques

Les bibliothécaires sont souvent de fervents défenseurs de l'Open Access, parce que l'accès à l'information se situe au cœur même des préoccupations de cette profession. Beaucoup d'associations de bibliothèques ont signé des déclarations en faveur de l'Open Access. Par exemple, en juin 2004, « l'association canadienne des bibliothèques^[32] » a approuvé une résolution sur l'Open Access. Ils encouragent le *corps enseignant*, les administrateurs et d'autres personnes à adopter l'Open Access et ses vertus. L'association des bibliothèques de recherches américaine a constaté le besoin d'accès croissant à l'information scientifique. Elle fut la principale fondatrice de la coalition de la publication de recherche : *Scholarly Publishing and Academic Ressources Coalition* (SPARC^[33]).

En Amérique du Nord, dans beaucoup d'universités, la bibliothèque est le centre des archives institutionnelles, où les auteurs déposent leurs articles. Par exemple, l'association canadienne des bibliothèques de recherche a un projet ambitieux pour développer les archives institutionnelles dans toutes les bibliothèques universitaires canadiennes. Quelques bibliothèques sont à l'origine de revues telles que le *Journal of Insect Science* de la bibliothèque de l'université de l'Arizona, ou fournissent un support technique afin de créer une revue.

Éditeurs

Il existe beaucoup d'*éditeurs* différents (et de types d'*éditeurs*) au sein de la communauté *scientifique*. Les réactions des éditeurs de revues vis-à-vis du libre accès sont contrastées. Certains y voient de nouvelles opportunités économiques et mettent en place des programmes d'accès « hybride » à leurs publications : la revue est alors diffusée de façon traditionnelle sur abonnement, mais l'auteur d'un article peut également payer pour que celui-ci soit disponible en accès libre. L'éditeur est donc payé deux fois pour les articles diffusés selon ce modèle. D'autres font du lobbying actif contre les propositions du mouvement *open access*.

Des systèmes *libres* de publication sont disponibles pour ceux qui souhaitent diffuser leur revue scientifique en libre accès, par exemple Open Journal Systems (OJS)^[34], développé grâce au « Public Knowledge Project^[35] », et, « HyperJournal^[36] », conçu par des volontaires. Lodel^[37], Logiciel d'édition électronique créé par le portail public Revues.org^[38], est également disponible (en français). Bien qu'ils soient conçus initialement pour de l'édition universitaire, OJS,

Lodel et Hyperjournal peuvent être utilisés par tout le monde.

Les éditeurs des pays en voie de développement peuvent entrer en contact avec Bioline International^[39] afin de recevoir une aide gratuite pour créer une publication électronique. La mission de Bioline International est de réduire le fossé de connaissance entre le Sud et le Nord, en aidant les éditeurs des pays en voie de développement à rendre leurs travaux plus accessibles grâce à l'*électronique*.

Mesure de la frustration

En 2013, à l'occasion du *hackday* organisé par le BMJ (*British Medical Journal*), en juillet à Londres, deux étudiants, aidés par la communauté open source et open access, ont conçu le prototype d'un logiciel dit « *bouton Open Access* »^{[40],[41]}.

Il recense et cartographie les cas de restrictions d'accès aux publications, tout en recherchant d'éventuelles versions accessibles des publications recherchées. Il a obtenu le 3ème prix du jury du BMJ hackday. La 1ère carte de « frustration » des lecteurs faite à partir de ce « bouton Open Access » a été publiée par le BMJ du 13 juillet 2013^{[42],[43],[44]}.

L'accès ouvert en France

En France, plusieurs initiatives d'accès ouvert se sont développées, couvrant les stratégies dites « vertes » (dépôt par l'auteur) et « dorée » (mise en ligne en accès ouvert par l'éditeur). L'archive HAL est la plus importante, car elle regroupe, dans une optique nationale, de nombreux organismes et universités. Le tableau ci-dessous montre que HAL accueillait 234 942 documents en accès ouvert au début de l'année 2013, dont près de la moitié viennent d'articles publiés dans des revues avec comité de lecture. Il existe d'autres archives, non fédérées

Les types de documents dans HAL ^[45]		
Articles dans des revues avec comité de lecture	109793	46,73 %
Articles dans des revues sans comité de lecture	2191	0,93 %
Conférences invitées	1778	0,76 %
Communications avec actes	37898	16,13 %
Communications sans actes	6166	2,62 %
Ouvrages scientifiques	648	0,28 %
Chapitres d'ouvrages scientifiques	6377	2,71 %
Directions d'ouvrages	44	0,02 %
Brevets	0,00	%
Autres publications	3757	1,60 %
Thèses	31065	13,22 %
HDR	1815	0,77 %
Cours	589	0,25 %
Preprint, Working Paper, Document sans référence, etc.	21597	9,19 %
	234942	100,00 %

L'accès ouvert en Belgique

L'université de Liège est un exemple très souvent cité pour son archive institutionnelle ORBI. Celle-ci est accompagnée d'un fort mandat d'incitation aux dépôts^[46]. Le recteur de l'université de Liège, Bernard Rentier, est à l'origine de ce mandat. La clef de voûte de cette incitation au dépôt est que seuls les articles des chercheurs déposés dans l'archive ORBI sont pris en compte dans l'évaluation de l'activité de recherche.

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

L'accès ouvert au Québec

Le portail Érudit a été fondé en 1998 pour diffuser des revues savantes et déposer des articles, ouvrages électroniques et thèses. Il

s'appuie sur un *consortium* interuniversitaire (*Université de Montréal, Université Laval, Université du Québec à Montréal*) et se présente comme "la plus importante plateforme de revues francophones révisées par les pairs en Amérique du Nord"^[47]. Il rassemble 150 éditeurs universitaires et culturels canadiens. Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

L'accès ouvert en Suisse

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

Notes et références

1. <http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/newsletter/08-02-08.htm>
2. *Open Access Initiative*
3. *La déclaration de Berlin sur le libre accès à la connaissance*
4. *Nature : La voie verte et la voie en or du libre accès*
5. *Directory of Open Access Journals (DOAJ)*
6. *Public Library of Science*
7. *L'auto-archivage*
8. *Fedora Digital Repository System*
9. [1]/ Page perso de Steven Harnad]
10. *Ten Years After par Steven Harnad*
11. *Maximising the Return on the UK's Public Investment in Research*
12. *National Institutes of Health américain*
13. *Wellcome Trust*
14. *Registry of Open Access Repository Material Archiving Policies*
15. *Directory of Open Access Journals*
16. *SHERPA*
17. *Open Content*
18. *Pour libérer les sciences, par Christophe Masutti*
19. *ARL Statistics*
20. *La crise de la publication périodique*
21. *Le répertoire des revues en libre accès*
22. *Open Accessister*
23. *Citebase*
24. *CiteSeer*
25. *Scirus*
26. *Google Scholar*
27. *U.S National Institute of Health's Public Access Policy*
28. *Conseil de Recherche sur l'accès aux publications de recherches du Royaume-Uni*
29. *Social Sciences and Humanities Research Council du Canada*
30. *CCSD : Centre pour la Communication Scientifique Directe du CNRS*
31. *The Alliance for Taxpayer Access*
32. *L'association canadienne des bibliothèques*
33. *Scholarly Publishing and Academic Ressources Coalition*
34. *Open Journal Systems*
35. *Public Knowledge Project*
36. *HyperJournal*
37. *Lodel*
38. *Revues.org*
39. *Bioline International*
40. Abby Tabor (2013), « *Les communautés ouvertes ont donné vie au bouton open access* : Un hackday du British Medical Journal voit la naissance d'un prototype de suivi des tentatives d'accès aux publications», traduction de « *Open communities bring the Open Access Button to life* » (article de Timothée Froelich) Publié 2013-07-23, consulté 2013-08-27
41. *page GitHub du bouton open access*
42. Sources : BMJ, n° 347, 13 juillet 2013
43. [David Payne (2013), « *Can they hack it? Yes they can* , BMJ.
44. [*The "Request eprint" button*, wiki.eprints
45. Source : <https://groupes.renater.fr/sympa/arc/accesouvert/2013-02/msg00046.html> et <http://hal.archives-ouvertes.fr/>

46. [2]

47. Érudit, "À propos d'Érudit".

Voir aussi

Articles connexes

- *Savoir libre*
- *Open Archives Initiative*
- *Directory of Open Access Journals*
- *Serveur à accès ouverts : arXiv, HAL, SPIRES*
- *Publications papier et électroniques à accès ouvert : Public Library of Science*

Liens externes

- *Open Access Directory*
- *Open Access Week*
- *Directory of open access books*
- *Directory of open access journals*
- *Veille sur le libre accès de l'INIST (CNRS)*
- *Libre Accès à la communication scientifique*
- *Le site Archives ouvertes du Consortium universitaire de publications numériques (Couperin).*
- « *Open access : du rêve au cauchemar* » par *Sylvestre Huet*, 4 octobre 2013
-  *Portail de l'informatique*
-  *Portail sciences de l'information et bibliothèques*

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Libre_accès_\(édition_scientifique\)&oldid=103124583](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Libre_accès_(édition_scientifique)&oldid=103124583) ».

Catégories :

- *Libre accès en science*
- *Sciences de l'information et des bibliothèques*
- *Base de données bibliographiques en libre accès*
- *Base de données bibliographiques*
- *Base de données bibliographiques sur Internet*
- *Édition électronique*

Musique libre

On désigne habituellement comme **musique libre**, à l'instar d'un *logiciel libre*, une musique qui peut être librement copiée, distribuée et modifiée. Ainsi, la musique libre est soit de la musique du *domaine public*, soit de la musique diffusée sous une *Licence ouverte*. Une musique libre est un exemple d'*œuvre libre*.

Elle se définit par opposition au mode de distribution (et aux droits d'exploitations qui y sont liés) des musiques produites et distribuées sous le régime de droit d'auteur classique, par des labels, qu'ils dépendent de *majors* ou qu'ils soient *indépendants*. Il existe toutefois des labels ou des micro-labels qui diffusent de la musique libre et soutiennent activement la libre diffusion.

Enfin, la musique libre ne correspond pas à un genre ou à un style musical particulier. On trouve en effet dans le champ de la musique libre toute l'étendue des styles musicaux, des plus avant-gardistes aux plus conventionnels.

Définition

Par défaut, le régime du droit d'auteur classique (par exemple celui qui est fixé en France par le Code de la Propriété Intellectuelle) est très restrictif pour l'utilisateur. La musique libre s'appuie donc sur des licences qui ouvrent des droits d'utilisation, sans toutefois déposséder les auteurs des droits découlant de la **propriété intellectuelle** fixés par la législation de leur pays d'origine (la musique libre n'est donc pas, même dans les licences les moins restrictives, entièrement libre de droits). Ces *licences ouvertes* englobent à la fois les *licences libres* au sens strict (celles qui accordent le plus de liberté à l'utilisateur) et les

licences de libre diffusion qui peuvent être plus ou moins restrictives. La clause de paternité ou d'attribution (généralement imposée par la législation de la plupart des pays) est en matière de restriction le plus petit dénominateur commun de ces licences.

Quelques exemples de *licences libres* pour la musique sont les licences *Creative Commons by*^[1] (Attribution) et *by-sa*^[2] (Attribution-Share Alike) ou la *licence Art Libre*^[3]. La première licence libre pour la musique fut la FMPL : Free Music Public License^[4] qui fut initiée en 1998, et actualisée en 2008.

Selon les tenants de la définition originelle des *licences libres* (issue du monde du logiciel), les licences comportant une clause "non commerciale", comme la licence Creative Commons *by-nc-sa*^[5], et/ou comportant une clause de non-modification, comme la licence Creative Commons *by-nd*^[6], ne seraient pas de vraies *licences libres* mais seulement des *licences de libre diffusion*, le titulaire des droits conservant respectivement le monopole sur toutes les opérations commerciales et/ou le monopole sur toutes les adaptations, reprises, etc. Néanmoins, les artistes qui choisissent de telles licences considèrent généralement qu'ils diffusent bel et bien de la musique libre car librement accessible aux particuliers pour leur usage personnel.

On peut également choisir de placer directement ses œuvres dans le domaine public, comme la pianiste *Kimiko Douglass-Ishizaka* pour le projet *Open Goldberg Variations* qui a opté pour la licence *Creative Commons Zéro*.

Enjeux et débats

Certains artistes choisissent la musique libre par défaut, faute d'avoir réussi à intégrer les circuits commerciaux, ou parce que certaines sociétés de gestion collective des droits d'auteur (telle la SACEM) ne leur permettent pas d'utiliser la libre diffusion comme moyen de promotion.

Le recours aux *licences ouvertes* peut aussi être considéré comme simple moyen de gestion individuelle des droits d'auteur. Dans les pays où cela est possible, un même auteur peut très bien placer une partie de ses œuvres dans le champ de la musique libre et une autre sous le régime du droit d'auteur classique, ou confier la gestion des droits commerciaux de ses œuvres à une société de gestion collective des droits d'auteur tout en les laissant en libre diffusion pour les particuliers.

Des artistes insérés dans le circuit commercial traditionnel ont déjà placé des titres ou même des albums dans le champ de la musique libre en les diffusant sous *licences ouvertes* : *Beastie Boys*, *David Byrne*, *Gilberto Gil*, *Nine Inch Nails*^[7].

D'autres artistes, et avec eux différents acteurs de la libre diffusion (associations, labels, militants...), accordent à la musique libre une dimension plus subversive à l'égard de l'industrie du spectacle, notamment, et voient dans leur mode de création et de diffusion un moyen de rompre avec les pratiques traditionnelles de cette industrie. Certains partisans des *licences libres* utilisant le *copyleft* considèrent ainsi leur licence comme un moyen de "dissémination virale" de la musique libre, susceptible de "contaminer" l'économie de la musique.

Des artistes utilisant des *licences ouvertes* contenant une clause "non commerciale", même si leurs licences ne sont pas reconnues comme vraiment "libres" par les tenants de la définition originelle, se reconnaissent pourtant tout à fait dans l'appellation "musique libre", dans la mesure où ces licences leur permettent de partager librement leurs créations en dehors de toute contrainte commerciale. Pour ces derniers, il ne s'agit donc pas de définir leur musique comme simplement gratuite (d'autant plus qu'une même musique peut très bien être à la fois diffusée gratuitement et vendue, selon le support ou le type d'utilisation), mais d'affirmer l'existence d'un art libre en dehors du système marchand. La clause "non commerciale" peut aussi être perçue comme un moyen d'éviter de placer les artistes qui diffusent de la musique libre en position de concurrence déloyale par rapport aux artistes qui vendent des illustrations sonores, notamment à des publicitaires aux yeux de qui la musique libre pourrait apparaître

comme une source de matière première sonore gratuite.

En pratique, cette clause "non commerciale" perturbe peu le libre partage. En droit, par contre, la frontière est très floue entre ce qui est commercial et ce qui ne l'est pas, particulièrement dans le monde numérique. Et au niveau du sens, on constate que certains l'utilisent pour une "exploitation commerciale réservée" tandis que d'autres l'utilisent pour revendiquer une "musique hors du commerce". La résistance à la marchandisation actuelle de la musique va aussi s'exprimer par l'utilisation d'une licence copyleft, jugée plus subversive parce que contagieuse, et permettant de se servir de la force du commerce tout en bloquant les effets pervers (rente, appropriation, bénéfice faraïnneux au dépens du gain personnel des artistes). Mais l'avènement de systèmes de streaming musicaux tel que Deezer et Spotify, ainsi que la popularité croissante des propositions politiques de licence globale, va chambouler encore les enjeux autour de la musique, qu'elle soit libre ou privative, ainsi que la perception qu'en ont les uns et les autres...

Enfin, la musique libre a ses contempteurs qui la qualifient volontiers de musique d'amateurs ou de musique au rabais, et qui considèrent que la musique, pour être de qualité, a besoin des moyens financiers que peuvent apporter les grands labels dans le cadre de la vente de musique sous le régime du droit d'auteur classique. La question du revenu des artistes est également un point d'achoppement.

Les partisans de la musique libre avancent au contraire que l'utilisation des moyens modernes de création et de diffusion, et la possibilité de ne plus être tributaires des contraintes du marché, apportent aux artistes une liberté créatrice sans précédent. Ils soulèvent aussi de nouvelles questions : un artiste doit-il forcément vivre de son art ? Le problème du revenu des artistes peut-il être traité séparément de celui du revenu de l'ensemble de la population et du partage des richesses ? Quelle est la légitimité d'un droit d'auteur conçu comme une rente à vie et même post-mortem ? Ne peut-on pas développer d'autres sources de revenus que cette rente (dons, cachets à la commande, souscriptions, concerts, mécénat..) ?

Certaines radios se sont spécialisées depuis quelques années dans la diffusion de musique libre sur Internet. C'est notamment le cas de la webradio *OxyRadio*, ainsi que de *Scoop Mosaïque* (radio locale Belge) qui diffusent de la musique sous licence *Creative Commons* et *Art Libre*.

Voir aussi

Articles connexes

- *Crise du disque*

Définitions, vocabulaire

- *Copyleft*
- *Licence libre*
- *Licence ouverte*
- *Matériel libre* : des instruments de musique libre existent^{[8],[9]}
- *Net label*
- *Œuvre libre*

Licences

- *Creative Commons*
- *Death Pact International*
- *Licence Art Libre*
- *Licence publique générale GNU*
- *C reaction*

Plates-formes ou labels de musique libre

- *Dogmazic - Automazic*
- *Jamendo*
- *Revolution Sound Records*
- *Phlow-magazine*
- *Audionautix*
- *Sang libre*

Notes et références

1. Creative Commons Attribution 3.0 Unported
2. Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
3. Artlibre.org: Licence Art Libre
4. fmpf.org: Free Music Public License
5. Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.0 France
6. Creative Commons Attribution-No Derivative Works 2.0 France
7. The WIRED CD: Rip. Sample. Mash. Share. - Creative Commons
8. Zoybar (guitar)
9. Monome, nouvel instrument de musique

Lien externe

- Recherche musique libre sur dmoz



- Portail de la musique

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Musique_libre&oldid=103275104 ».

Catégorie :

- Musique libre

Richard Stallman

Richard Stallman



Richard Stallman aux Preliminaires, en 2012.

Données clés	
Nom de naissance	Richard Matthew Stallman
Alias	rms
Naissance	16 mars 1953 New York (État de New York)
Nationalité	Américain
Diplôme	Université Harvard Massachusetts Institute of Technology
Activité principale	Président-bénévole de la Free Software Foundation

Richard Matthew Stallman (né à Manhattan, le 16 mars 1953), connu aussi sous les initiales rms (en minuscules^[1]), est un programmeur et militant du logiciel libre. Il est à l'origine du projet GNU et de la licence publique générale GNU connue aussi sous l'acronyme GPL, qu'il a rédigée avec l'avocat Eben Moglen. Il a popularisé le terme anglais « copyleft »^[2]. Programmeur renommé de la communauté informatique américaine et internationale, il a développé de nombreux logiciels dont les plus connus des développeurs sont l'éditeur de texte GNU Emacs, le compilateur C de GNU, le débogueur GNU mais aussi, en collaboration avec Roland McGrath, le moteur de production GNU Make.

Depuis le milieu des années 1990, il consacre la majeure partie de son temps à la promotion du logiciel libre auprès de divers publics un peu partout dans le monde. Depuis quelques années, il fait campagne contre les brevets logiciels et la gestion des droits numériques (DRM)^[3]. Le temps qu'il alloue encore à la programmation est dédié à GNU Emacs, bien qu'il ne soit plus mainteneur principal depuis février 2008. Il gagne sa vie en partie avec les cachets de conférencier qu'on lui

donne à l'occasion ou des prix qu'on lui remet.

Biographie

Richard Matthew Stallman est né à Manhattan le 16 mars 1953. Doté de fortes capacités en science, il participe régulièrement à des rencontres de jeunes passionnés par les sciences. Il utilise un ordinateur pour la première fois durant ses années de lycée en 1969. L'été suivant, à la fin de ses études secondaires, il est engagé par le centre scientifique d'IBM à New York et s'attaque à l'écriture de son premier programme, un préprocesseur pour le langage de programmation PL/I destiné aux ordinateurs IBM 360.

En 1971, alors étudiant en physique et en mathématiques à l'université Harvard où il obtiendra d'excellents résultats, il devient hacker au département de recherche en intelligence artificielle du Massachusetts Institute of Technology (MIT) pendant des années.

Il finit par arrêter ses études à Harvard pour se consacrer uniquement à la programmation. Il apprend au MIT l'éthique des hackers : le partage des connaissances, le refus de l'autorité et le perfectionnisme. Cependant, peu à peu, l'ambiance des débuts change et il est de plus en plus rejeté par ses pairs qui acceptent des postes dans des entreprises créant du logiciel propriétaire. Il décide de maintenir à jour les fonctionnalités de la machine Lisp qui était passée sous l'égide de deux entreprises : Symbolics et LMI. Durant des mois, seul contre des dizaines de développeurs, à partir de la documentation, il parvient à s'acquitter de ce projet, exploit qui sera reconnu par ses collègues^[4].

Tout bascule au début des années 1980. Lorsque l'imprimante Xerox de son laboratoire se met à avoir des soucis de bourrage, il décide d'améliorer le pilote existant afin de régler le problème. Il est alors surpris de voir que celui-ci est uniquement disponible sous la forme d'un binaire, le code source en est inaccessible et personne ne veut le lui fournir. Il comprend que l'éthique du hacker est en train de disparaître et qu'il faut agir. C'est ce qui explique en partie la conception du projet GNU quelques mois plus tard après un message publié sur Usenet.

Emacs

L'AI Lab (en) du MIT possédait TECO dans les années 1970, un logiciel éditeur de texte fonctionnant en arrière-plan. La modification du texte nécessitait de longues chaînes de commande, c'est-à-dire une capacité d'abstraction assez importante de la part de l'utilisateur. En 1976, R. Stallman découvre E (text editor) (en) (éditeur de texte) au laboratoire d'intelligence artificielle de l'université Stanford, considéré comme le premier logiciel de traitement de texte wysiwyg, permettant de juger à l'écran en temps réel les modifications apportées. R. Stallman décide alors d'améliorer Teco, pour lui apporter les mêmes fonctionnalités. Il implémente des combinaisons de touche Control+Lettre qui exécutent des chaînes de commande Teco. Cette amélioration permet ainsi aux hackers de sauvegarder des chaînes de commande longues et complexes et d'y faire appel avec un simple raccourci clavier.

Cette version augmentée de Teco conduit les hackers du AI Lab à programmer une quantité énorme de macros. Cette profusion et diversité de macros personnelles ont commencé à rendre l'utilisation de Teco différente sur chaque terminal, avec des incompatibilités et un temps d'apprentissage de plus en plus long quand on changeait de terminal.

Avec Guy Steele, Richard Stallman entreprend de réorganiser toutes les commandes en un système unifié, plus universel. Le résultat est baptisé Emacs, acronyme pour Editing Macros. Il est toujours possible d'ajouter de nouvelles commandes, mais elles n'affectent plus le logiciel original, qui reste identique pour tous les utilisateurs. Stallman écrit une règle dans le code source : les utilisateurs étaient libres de modifier et de redistribuer le code, à la condition de reverser en retour à la communauté les extensions qu'ils écrivaient. Il passe ainsi un contrat social avec tous les hackers qui apporteront une macro à l'édifice.

Le projet GNU

Au mois de septembre 1983, Richard Stallman annonce le développement d'un *système d'exploitation libre* qu'il nomme *GNU*, et qui a pour but d'être un équivalent libre d'*Unix*. L'*acronyme récursif* *GNU* signifie *GNU's Not Unix* (« *GNU* n'est pas *UNIX* »). Peu après, il crée la *Free Software Foundation* (FSF), un organisme à but non lucratif qui permettra l'embauche de programmeurs et la mise sur pied d'une infrastructure légale pour la communauté du logiciel libre. En janvier 1984, il quitte son emploi au *MIT* pour se consacrer à plein temps au *projet GNU*. En 1985, Stallman publie le *manifeste GNU*, dans lequel il fait connaître les motivations et les objectifs du projet et demande l'appui de la communauté informatique mondiale.

Afin de s'assurer que tous les logiciels libres développés pour le système d'exploitation *GNU* restent libres, Richard Stallman popularise le concept de *copyleft* (inventé par *Don Hopkins*), une astucieuse utilisation du droit d'auteur permettant d'assurer la protection légale des quatre libertés fondamentales des utilisateurs d'ordinateurs telles que définies par la FSF.

En 1989, la première version de la *licence publique générale GNU* est publiée. Cette licence sera utilisée pour protéger la majeure partie du système *GNU* qui est alors très avancé, mais encore incomplet. En effet, en 1990, la plupart des éléments du système *GNU* sont prêts, à l'exception du *noyau du système* (ou *kernel*). C'est à ce moment-là que la FSF commence le développement de *Hurd*, mais son développement se révélera long (et n'est toujours pas finalisé).

La naissance du *noyau Linux* en 1991 (après que celui-ci ait été publié sous licence *GPL*) permet, en le combinant aux outils *GNU*, de former le système d'exploitation *GNU/Linux*. Il y a une confusion de nommage du système d'exploitation entre *Linux* qui est en réalité le *noyau de système d'exploitation* et *GNU/Linux* qui est le système d'exploitation. L'appellation *GNU/Linux* est importante pour Richard Stallman car elle permet entre autres que ne soit pas occulté le *but* du projet *GNU* : permettre l'utilisation d'un système entièrement libre et garantir les libertés fondamentales de manière générale. Cette confusion d'appellation du système d'exploitation

Depuis le début des années 1990, Richard est régulièrement victime de douleurs aux poignets, l'empêchant de contribuer au code comme il le faisait auparavant. Actuellement il participe surtout à propager les libertés du logiciel libre à travers le monde en tenant des conférences ou des actions contre des lois locales. Ses relations avec les protagonistes du mouvement sont devenues de plus en plus difficiles. L'incarnation de *Linus Torvalds* en sauveur de l'informatique moderne – idée reçue véhiculée par les médias à travers la popularité du projet *Linux* – agace rms. Non seulement car Linus lui-même refuse ce rôle mais aussi parce que, pour des raisons historiques logiques et sa lutte sans faille depuis le début du mouvement, il devrait également lui être donné. D'autres comme *Eric Raymond* l'accusent de discréditer le projet aux yeux des entreprises. Ce dernier a lancé le terme « *open source* » en opposition à Richard pour mettre en avant l'aspect technique plutôt que l'aspect éthique. Ayant toujours été intransigeant sur le respect de l'idéologie initiale, Richard s'oppose à ce terme car il prête à confusion et relègue les libertés aux derniers rangs des priorités.

Faits

- Dans les années 1980, Richard Stallman faisait partie du comité de l'*IEEE* en charge d'écrire les spécifications d'une nouvelle norme pour l'interfaçage des systèmes de type *UNIX*. Voyant que le nom proposé au début était imprononçable, il prit peur que le public se mette à nommer la norme « *Unix* », ce qui irait à l'encontre des intérêts du projet *GNU*. Il proposa de l'appeler plutôt *POSIX* ; c'est ce nom que l'*IEEE* choisit de retenir^[5].
- En 1999, Richard Stallman a lancé dans *The Free Universal Encyclopedia and Learning Resource*, les idées à la base de *Wikipédia*.
- Richard Stallman a écrit la *Free Software Song*, hymne des logiciels libres.
- Il a écrit la nouvelle *Le droit de lire*, une mise en garde qui se

passe dans un avenir où des technologies de contrôle de la copie sont employées pour restreindre la lecture des *livres*.

- Il parle couramment *anglais* et *français*^{[6],[7]}, assez couramment *espagnol*, et un peu *indonésien*.
- Il a déclaré à plusieurs reprises « Je puis expliquer la base philosophique du logiciel libre en trois mots : *liberté*, *égalité*, *fraternité*. *Liberté*, parce que les utilisateurs sont libres. *Égalité*, parce qu'ils disposent tous des mêmes libertés. *Fraternité*, parce que nous encourageons chacun à coopérer dans la communauté »^{[8],[9],[10]}
- Le vendredi 9 juin 2006, il est allé à Paris afin de présenter une pétition de 165 000 signatures contre la loi *DADVSI* à l'Hôtel Matignon. Mais il y est refoulé, une décision « mûrement réfléchie » selon le chef de la sécurité de la résidence du Premier Ministre^[11].
- Il défend la cause du logiciel libre auprès du président équatorien *Rafael Correa* le 12 décembre 2006^[12].
- Le journaliste américain Sam Williams lui a consacré une biographie, *Free as in freedom*, que Stallman n'a jamais agréée. La communauté *Framasoft* lui demandant son concours pour une édition en français de cette biographie, il a accepté d'en écrire la préface à condition de pouvoir annoter largement l'œuvre originale^[13].
- L'astéroïde 9982 *Stallman* a été nommé en hommage à Richard Stallman, l'astéroïde numéroté 9965 porte le nom du projet *GNU*.
- Richard Stallman a inauguré à *Berga* la première *rue du logiciel libre* au monde le 3 juillet 2010^[14].
- Richard Stallman a incarné Saint IGNUcius de l'Église des Emacs lors d'un happening politique dans les locaux de Bull à Tunis en avril 2012 pour dénoncer la société de la surveillance^[15].

Prix et distinctions



Richard Stallman à *Wikimania* en 2005 à Francfort-sur-le-Main en Allemagne.

Richard Stallman a reçu de nombreux prix et distinctions au cours de sa vie, parmi lesquels :

- 1990 : le *prix MacArthur*
- 1991 : le *prix Grace Murray Hopper* de l'*Association for Computing Machinery* « Pour son travail de pionnier dans le développement de EMACS »
- 1996 : un premier *doctorat honorifique* à l'*Institut royal de technologie* (*Kungliga tekniska högskolan*, en suédois) de Stockholm en Suède
- 1998 : le *Pioneer Award* de l'*Electronic Frontier Foundation*
- 1999 : le *Yuri Rubinsky Memorial Award*
- 2001 : un deuxième doctorat honorifique de l'*université de Glasgow*
- 2001 : le prix Takeda de techno-entrepreneurship pour le bien-être socio-économique^[16]
- 2002 : membre de l'*Académie nationale d'ingénierie des États-Unis*
- 2003 : troisième doctorat honorifique de la *Vrije Universiteit Brussel*
- 2004 : quatrième doctorat honorifique de la *Universidad Nacional*

de Salta^[17].

- 2004 : professorat honorifique de la Universidad Nacional de Ingeniería del Perú.
- 2005 : prix de la Fundazione Pistoletto.
- 2007 : prix honorifique de l'université Inca Garcilaso de la Vega.
- 2007 : doctorat honorifique de l'université de Los Angeles de Chimbote.
- 2007 : doctorat honorifique de l'université de Pavie.
- 2008 : doctorat honorifique de l'université nationale de Trujillo, au Pérou.
- 2009 : doctorat honorifique de l'université de Lakehead^{[18],[19]}
- 2013 : nomination au *temple de la renommée d'Internet*, dans la catégorie des *innovateurs*.

Notes et références

1. Dans les années 1970, l'avènement du bas de casse sur les écrans informatiques représente une vraie conquête et donc à cette époque, les minuscules sont modernes aux yeux des informaticiens.
2. Copyleft est un jeu de mots anglais faisant référence à la notion de copyright, que l'on pourrait transposer en français en parlant de *gauche d'auteur* par référence au droit d'auteur
3. *rms à La Cantine*
4. **Richard M. Stallman**, Sam Williams et Christophe Masutti, *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre*, Eyrolles, 2013 (ISBN 978-2-212-13635-7), p. 126-132
5. *The origin of the name POSIX*. sur le site officiel de Richard Stallman.
6. *Stallman et le « libre », champions de Tunis*, sur le site ecrans.fr du 12 janvier 2010
7. *Richard Stallman : "Vers une société numérique libre"*, UPtv, Université de Poitiers, Niort, 18 mars 2013
8. *Interview de Richard Stallman par PROgrammez!*
9. *Dialogues avec Richard Stallman*
10. *Extrait vidéo d'une conférence pour Paris capital du libre* en 2007 où il relie ces trois termes aux « quatre libertés essentielles ».
11. *Matignon se verrouille face à Richard Stallman*, PCInPact.com
12. (es) *Entrevue avec le président équatorien le 12 décembre 2006*.
13. Alexis Kauffmann, « *La passionnante histoire d'un livre sur Richard Stallman* », Vidéos, sur *Torrent des rencontres mondiales du logiciel libre*.
14. Guillaume Deleurence, « *Une rue du Logiciel-Libre inaugurée dans une ville espagnole* », 01net, 2010 (consulté le 29 décembre 2010)
15. Telecomix, « *#rms #OpBull Richard Stallman à Tunis* », 30 avril 2012
16. (en) « *Richard Stallman Receives Prestigious 2001 Takeda Award* », communiqués de presse, sur *the GNU operating system*, 3 décembre 2001.
17. (es) « *Resolución CS n° 204/04* », sur *UNSa Docs*.
18. « *YouTube – rms se voit décerner son doctorat honorifique à Lakehead* »
19. « *Agora Online – Récipiendaires du doctorat honorifique* »

Voir aussi

Bibliographie

- *Notices d'autorité*: Fichier d'autorité international virtuel • International Standard Name Identifier • Bibliothèque nationale de France • Système universitaire de documentation • Bibliothèque du Congrès • Gemeinsame Normdatei • Bibliothèque nationale de la Diète • WorldCat
- *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre* - Éditions Eyrolles et Framabook, 2010.
- (en) Sam Williams, *Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software*, O'Reilly Media, 2002. [lire en ligne]. Traduction en français : *Libre comme Liberté*, disponible sur

Wikisource.

- *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman* - GNU Press, Boston, Massachusetts, 2010

Articles connexes

- *Acteurs du logiciel libre*
- *Logiciel libre*
- *Culture libre*
- Films documentaires :
 - *Revolution OS*
 - *Nom de code : Linux*
 - *Une contre-histoire de l'internet*

Liens externes

- (en) Site officiel personnel, sur le site stallman.org
- (en) Blog officiel, sur le site fsf.org
- "Richard Stallman et la révolution du logiciel libre", sur le site dailymotion.com
- "Le rêve de Staline ou le cauchemar de Stallman", sur le site framablog.org
-  Portail des logiciels libres
-  Portail de l'informatique
-  Portail du droit
-  Portail des États-Unis

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Richard_Stallman&oldid=103122456 ».

Catégories :

- *Naissance en 1953*
- *Naissance à Manhattan*
- *Personnalité américaine en informatique*
- *Personnalité en informatique dans le domaine du libre*
- *Hacker*
- *Prix MacArthur*
- *Docteur honoris causa*
- *Free Software Foundation*
- *Projet GNU*
- *Emacs*
- *GNU*
- *Lauréat d'un EFF Pioneer Award*

Free Software Foundation

Free Software Foundation	
	FREE SOFTWARE FOUNDATION
Devise : « Logiciel libre, société libre »	
Création	4 octobre 1985
Type	Organisation non gouvernementale Association à but non lucratif
Siège	Boston, Massachusetts  États-Unis
Effectifs	10
Président	Richard Stallman
Affiliation(s)	Software Freedom Law Center
Site web	http://www.fsf.org/

La *Free Software Foundation* (FSF) (littéralement « Fondation pour le logiciel libre »), est une organisation américaine à but non lucratif fondée par Richard Stallman le 4 octobre 1985, dont la mission mondiale^[1] est la promotion du *logiciel libre* et la défense des utilisateurs.

La FSF aide également au financement du projet *GNU* depuis

l'origine. Son nom est associé au mouvement du logiciel libre.

Le logiciel libre

Article détaillé : *Logiciel libre*.

La fondation est à l'origine des quatre règles fondatrices du logiciel libre :

1. La liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages (*liberté 0*).
2. La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à ses besoins (*liberté 1*). Pour ceci l'accès au code source est une condition requise.
3. La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider son voisin (*liberté 2*).
4. La liberté d'améliorer le programme et de publier des améliorations, pour en faire profiter toute la communauté (*liberté 3*). Pour ceci l'accès au code source est une condition requise.

Le projet GNU

Protection légale



Eben Moglen

En concevant les licences *GNU GPL*, *LGPL* et *FDL* sous l'égide de Richard Stallman et d'Eben Moglen, la fondation devient une protection légale pour GNU. Dans un environnement juridique marqué par l'empreinte du *droit d'auteur*, le *projet GNU* s'organise dès l'origine en céder ses droits à la fondation. La notion de *copyleft* introduite par la GPL permet de protéger la construction communautaire du projet GNU. C'est une forme de gouvernance adaptée aux biens communs et représentée par le projet politique de la fondation.

Ce mécanisme sera plus tard reproduit par la *fondation Mozilla*. En dehors du projet GNU, cette protection est assurée pour les projets de logiciels libres qui le souhaitent par d'autres organisations comme *Software Freedom Conservancy*, *Software in the Public Interest* ou *Software Freedom Law Center*, une structure affiliée à la FSF.

Financement

La FSF employait à l'origine certains hackers du projet.

La communauté du logiciel libre

La *Free Software Foundation* est un acteur majeur dans la communauté du logiciel libre. Elle compte à ce jour plusieurs milliers d'adhérents à travers le monde. Elle soutient par ailleurs plusieurs

projets en dehors du projet GNU.

Techniques

- Distribution GNU/Linux *gNewSense*.
- *coreboot*, un projet de *BIOS* libre soutenu par la FSF.
- *Répertoire du logiciel libre*.
- Le projet *h-node*^[2] vise à constituer une base de données *hardware* dans le but d'identifier les périphériques adaptés aux critères des distributions GNU/Linux basées exclusivement sur des logiciels libres.

Activisme



Campagne *Play Ogg*

- *LibrePlanet*^[3], un espace de communautés locales à travers le monde.
- *GNU Generation*^[4], une communauté impliquant les adolescents dans les logiciels libres.
-  *Defective by Design*^[5], une initiative contre la gestion des restrictions numériques.
- *Formats libres* : la fondation soutient depuis 2009 une campagne^[6] pour la promotion des formats audio OGG Vorbis et vidéo OGG Theora, et encourage depuis 2010 l'entraide communautaire^[7] pour l'utilisation de ces formats.
- « *Éliminer les Brevets Logiciels* » (en anglais « *End Software Patents* »)^[8], une campagne mondiale contre les brevets logiciels.

Anciens projets



◦ *BadVista*

Organisation interne

Budget

Les fonds proviennent principalement de *souscriptions* des membres de l'association, de *dons*, et accessoirement de la vente de *goodies* (tee-shirts, CD-ROM, livres...).

Adhésion

Le 25 novembre 2002, la FSF lance la « *FSF Associate Membership program for individuals* ». En mars 2005^[9], plus de 3 400 membres sont adhérents. Le 5 mars 2003 est lancé le *Corporate Patron program for commercial entities*, un programme concernant les entreprises. En avril 2004, 45 entreprises participent à ce programme.

Organigramme et Leadership

Cet article ou cette section doit être recyclé.

Une réorganisation et une clarification du contenu sont nécessaires. Discutez des points à améliorer en page de discussion.

La FSF a un conseil d'administration avec 6 membres :

- *Geoffery Knauth*, Senior Software Engineer at SFA, Inc.
- *Lawrence Lessig*, Professeur de droit à l'université de Stanford
- *Benjamin Mako Hill*
- *Henri Poole*, Fondateur de CivicActions, a grassroots campaign technology consulting firm.
- *Richard Stallman*, Fondateur de la FSF et du projet GNU, et auteur de la licence GNU GPL, versions 1 et 2
- *Gerald Sussman*, Professeur d'informatique au MIT

Autres postes

- *Richard Stallman* : Président (bénévole)
- *Eben Moglen* : General Counsel (bénévole)
- *Dan Ravicher* : Senior Counsel (bénévole)
- *David « Novalis » Turner* : GPL Compliance Engineer

- *John Sullivan* : Directeur (en anglais, « Executive Director »)
- *Ted Teah* : Copyright Assignments clerk
- *Joshua Ginsberg*, Administrateur système
- *Justin Baugh*, Administrateur système
- *Ward Vandewege*, Administrateur système
- *Tony Wieczorek*, Program Assistant

Anciens employés

Hackers GNU

- *Thomas Bushnell* : *GNU Hurd*
- *Roland McGrath* : *GNU C Library*, *GNU Make*, *GNU Hurd*
- *Leonard Tower*
- *Mike Haertel* : *GNU Diffutils*, *GNU grep*
- *Pete TerMaat* : *GDB*
- *Phil Nelson*
- *Jay Fenlason* : *GNU sed* et hacker *GNU Awk*.
- *Brian Fox* : *Bash*
- *Noboyuki Hikichi*
- *Paul Rubin* : Hacker C++ et auteur de *GNU Awk*, l'implémentation *awk* par le *projet GNU*.
- *Ariel Rios* : GNU hacker, *GNU Guile*
- *Randy Smith* : *GDB*
- *Tom Lord* : programmeur *Lisp* et *Scheme*, auteur du logiciel de gestion de versions *GNU Arch*.

Autres employés

- *Leslie Proctor* : Relations publiques.
- *Robert J. Chassell* : Directeur fondateur et trésorier.
- *Tim Ney* : CEO 1998-2001
- *Jonathan Watterson* : à l'origine du projet *digital-speech*.
- *Lisa « Opus » Goldstein* : Directeur de l'édition *GNU Press*
- *Janet Casey* : Mainteneur du *répertoire du logiciel libre*.
- *Jim Blair* : Administrateur système.
- *Bradley M. Kuhn* : ancien directeur jusqu'en 2005.
- *Peter T. Brown* : ancien directeur de 2005 à 2011.

Le siège de la FSF, situé à *Boston, Massachusetts* emploie en général 10 salariés.

Leadership

- *Hal Abelson* : membre du *conseil d'administration* après la création de la fondation.

Récompenses

- 1999 : *Linus Torvalds Award* pour l'informatique libre (*Open Source Computing*) [1]
- 2005 : *Prix Ars Electronica*: Médaille de distinction dans la catégorie Communautés Numériques (*Digital Communities*) [2] [3]

Relations extérieures

La *FSF Europe*, la *FSF India*, la *FSF Latin America* et la *FSF France* sont quatre organisations sœurs distinctes de la FSF.

L'organisation *SFLC* est affiliée à la FSF.

La FSF est également solidaire d'autres organisations comme la *EFF*, ou l'association *Gpl-violations.org*.

Elle soutient par ailleurs la *journée du logiciel libre* avec l'utilisation de sa plateforme communautaire *LibrePlanet*^[10].

Notes et références

1. (en) *La mission de la Free Software Foundation*
2. (en) *Le projet h-node*
3. *Site communautaire LibrePlanet*.
4. (en) *Annonce du projet GNU Generation* le 17 mars 2010.
5. (en) *Site de la campagne Defective by Design*.
6. (en) *Campagne Play Ogg de la FSF*.
7. (en) *Entraide communautaire* pour l'utilisation des formats libres.

8. Site « *End Software Patents* »
9. Les signatures dans les emails ou sur les badges adhérents apposé dans les blogs ou sur les sites web affichent leur position numérique le jour de leur adhésion. Ces informations permettent de penser que la FSF compte à ce jour près de 10000 adhérents.
10. (en) *Soutien de la journée du logiciel libre* avec la communauté *Planète libre*.

Voir aussi

Articles connexes

- *Droit de l'informatique*
- *Vote électronique*
- *Libertés sur Internet*
- *Gestion des restrictions numériques*
- *Informatique déloyale*
- *Activisme*

Liens externes

- (en) *Site officiel*
-  *Campagnes officielles de la FSF*
-  *Portail de l'informatique*
-  *Portail GNU/Linux*
-  *Portail des logiciels libres*

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Free_Software_Foundation&oldid=101050396 ».

Catégories :

- *Fondation pour le logiciel libre*
- *Free Software Foundation*
- *Communauté du logiciel libre*
- *Association ou organisme lié au logiciel libre*
- *Association ou organisme lié au secteur de la propriété intellectuelle*
- *Organisation non gouvernementale américaine*
- *Fondation américaine*
- *Organisation non gouvernementale internationale*
- *Droit de l'informatique*

Hacker (université)

Le hacker est « quelqu'un qui hack », ou « construit un hack »^[1]. Le terme apparaît en 1959 dans le *jargon* du *Tech Model Railroad Club* (TMRC), une association d'étudiants du *Massachusetts Institute of Technology* (ou *MIT*). En 1996, la *Request for comments* 1983 définit un hacker comme une personne qui se délecte de la compréhension approfondie du fonctionnement interne d'un système, en particulier des ordinateurs et réseaux informatiques. Cette dernière définition fait écho à celle utilisée depuis les années 1950 par les *radio-amateurs* pour qui le *hacking* est un bricolage créatif visant à améliorer le fonctionnement d'un système.

« Il existe une communauté, une culture partagée, de programmeurs expérimentés et de spécialistes des réseaux, dont l'histoire remonte aux premiers mini-ordinateurs multi-utilisateurs, il y a quelques dizaines d'années, et aux premières expériences de l'ARPAnet [le réseau connu aujourd'hui sous le nom d'Internet, NDT]. Les membres de cette culture ont créé le mot « hacker ». Ce sont des hackers qui ont créé l'Internet. Ce sont des hackers qui ont fait du système d'exploitation Unix ce qu'il est de nos jours. Ce sont des hackers qui font tourner les newsgroups Usenet et le World Wide Web^[2]. »

— Eric Raymond

Aujourd'hui encore, un *hacker* désigne un *virtuose* pouvant intervenir dans différents domaines comme la *programmation*, l'*architecture matérielle* d'un *ordinateur*, l'*administration système*, l'*administration réseau*, la *sécurité informatique* ou tout autre domaine de l'informatique ; les médias grand public utilisent à tort le terme *hacker* dans le sens de *cracker*, *black hat* (« chapeau noir »), c'est-à-dire un « *hacker* » opérant de façon illégale ou non éthique. Les hackers sont parfois confondus avec les *script kiddies*, cyber-délinquants à la recherche de cibles faciles ne demandant pas de connaissance particulière en *informatique*.

La *Délégation générale à la langue française et aux langues de France* préconise l'emploi du terme « *fouineur* » alors que le *grand dictionnaire terminologique de la langue française* favorise le terme *bidouilleur*, plus proche du sens initial, à ceci près que ce terme porte un sens péjoratif, en opposition avec l'excellence supposée du hacker. Voir aussi *wizard* et *gourou*, l'élite des hackers au sens premier, par exemple *Steve Wozniak*, *Dennis Ritchie* ou *Richard Stallman*.

Histoire

Le MIT et l'émergence des premiers hackers

Dès les années 1950, les premiers ordinateurs font leur apparition au MIT et deviennent rapidement la proie de jeunes étudiants qui les « bidouillent » la nuit, en dehors des créneaux horaires d'utilisation encadrée. Un protocole de sécurité encadre les rangées d'armoires entières que constitue ce dinosaure informatique, qui ne se laissent que laborieusement maîtriser au prix d'heures passées à insérer des fiches d'instruction et à intervertir des câbles, à la manière des centraux téléphoniques.

Les premiers « *hackers* » sont d'ailleurs aussi les premiers « *phreakers* », et bidouillent autant les réseaux téléphoniques que les ordinateurs. L'association qui se noue autour de cette passion nocturne (voire obsessionnelle) dérive d'une autre association simulant des réseaux ferroviaires (le TMRC), prototypes systémiques des réseaux câblés des armoires-ordinateurs. Cet instinct de « redirection » ou bidouillage des réseaux se transposera sur les ordinateurs, dont les capacités techniques seront systématiquement poussées à bout à la suite de longues nuits de reprogrammation.

Une légende naît bientôt de l'activité frénétique et autarcique de ces premiers « *nerds* » qui ne vivent que pour et par les machines qu'ils ont à disposition, accueillant avec dévotion chaque nouveau modèle, le déboguant (corrigent ses erreurs), et lui trouvant des lignes de programmation plus efficaces. Une éthique se forme peu à peu au sein de cette confrérie unique en son genre : « l'accès libre à l'information », en porte-à-faux avec l'usage académique fait des ordinateurs, réservés à des doctorants dont les prouesses techniques sont vues d'un œil très condescendant. Aucun mot de passe, aucune protection virtuelle ou physique ne résiste aux hackers : entre *cryptologie* et informatique, ils savent également faire céder les serrures des bureaux du MIT pour récupérer un simple tournevis.

Ces premières machines, d'origine militaire, sont construites par IBM qui maintient un protocole d'utilisation très strict, et pour cause : le matériel se chiffre en millions de dollars. Les hackers cultivent un mot d'ordre exactement opposé, le « *hands-on imperative* » : « y mettre les mains à tout prix ».

À force d'exploits informatiques et de commutations entre machines, les hackers parviennent à stabiliser un point sur un moniteur vidéo, à le déplacer, à ajouter une manette et créer le premier jeu vidéo, un jeu de bataille intergalactique, *Spacewar*, en 1962 (programmé par *Steven Russel*). Le jeu *Life* inspire chez certains hackers des visions cosmiques, où la programmation devient une forme à part entière de création et de beauté mathématique.

L'« éthique hacker » a été codifiée par *Steven Levy* selon les principes suivants :

- Toute information est par nature libre.
- Ne pas se fier à l'autorité, promouvoir la décentralisation.
- Les hackers peuvent se juger par leurs prouesses, non par d'autres hiérarchies sociales (ce qui permettra à un jeune prodige

d'une dizaine d'années de rejoindre le groupe).

- Art et beauté peuvent être créés avec un ordinateur.
- Les ordinateurs peuvent changer et améliorer la vie.

Du temple cryptologique aux communautés informatiques

Par la suite, plusieurs hackers du MIT partent travailler dans des firmes informatiques, et un nouveau foyer de hackers se développe sur la côte ouest des États-Unis, où la *Silicon Valley* fait ses premiers pas. Le style, nettement moins monacal qu'au MIT, pousse notamment de jeunes programmeurs à créer des jeux d'aventures, avec texte, puis en intégrant peu à peu des images.

Entre-temps, les ordinateurs créés sont devenus meilleur marché et se démocratisent à un certain point. Des communautés mettent à disposition des machines pour permettre à tout un chacun de passer des annonces entre autres services, au diapason des idéaux *New Age*, et bien loin de l'autarcie du MIT : l'informatique devient un outil social, un potentiel technologique au service des hommes dans leur ensemble.

Dans les années 1980, avec l'apparition des premiers ordinateurs personnels, des sociétés privées se spécialisent dans le développement de logiciels et notamment de jeux (notamment la société *Atari* avec *Pac-Man*), en instituant la propriété intellectuelle dans le commerce de logiciels, et enfreignant l'idéal originel de « partage libre de données ».

Les hackers de « hardware » (matériel informatique « solide », par opposition aux logiciels constitués de lignes d'instructions) ont commencé à expérimenter de nouvelles configurations électroniques, facilitées par le développement rapide des *transistors* miniaturisés et des *circuits imprimés*. En 1976, *Steve Wozniak* met sur le marché le premier *Apple*, dédié à une utilisation individuelle, prenant par surprise IBM qui dut à cette occasion se doter d'un système d'exploitation développé par une petite société, *Microsoft*.

La pomme croquée psychédélique, logo d'Apple (parfois considéré à tort comme un hommage à *Alan Turing*), est l'emblème de l'esprit frondeur et créateur des hackers, dont le dynamisme et le style de travail, à l'origine d'innovations pionnières, a peu à peu imbibé la culture d'entreprise des majors informatiques, pour s'imposer dans les années 1990. La notion de « jeu », qui jurait avec le « sérieux » des recherches menées, est un concept majeur de management qui s'est désormais étendu à toutes les sphères de travail.

Parallèlement, le rôle de l'informatique est progressivement devenu un nerf vital de l'économie et de la vie sociale, rendant certains hackers mal intentionnés potentiellement menaçants : les États-Unis d'Amérique ont introduit le *Computer Fraud and Abuse Act* (Loi contre l'abus et la fraude informatique) en 1986, imités par les autres pays.

Le développement, lui aussi d'origine militaire, puis la démocratisation d'*Internet* à partir du milieu des années 1990 ont par la suite renforcé les paradigmes de l'éthique hacker, permettant potentiellement le partage et la circulation libres d'informations, dont *Wikipedia* et *SourceForge.net* sont deux exemples. La décentralisation de l'information est à son apogée, circonscrite par le parc informatique interconnecté. Les débats récents sur les logiciels de *poste à poste* reformulent cette question du libre accès, et suggèrent un changement radical des modes de consommation et d'économie de l'information.

Hacker honnête et hacker hors-la-loi

Article détaillé : *Hacker* (sécurité informatique).

Dérive linguistique

Au sens original du terme, un « *hardware hacker* » ne peut être nuisible, car il travaille sur son propre matériel. Le programmeur peut en revanche travailler en vue d'une intrusion sur un réseau. Les médias font souvent l'erreur de considérer qu'il s'agit de leur unique activité et utilisent le terme *hacker* quand ils parlent de *cracker*.

Hackers du MIT

- *Alan Kotok*^[3]
- *Dave Gross*^[3]
- *Gordon Bell*^[3]

- [Jack Dennis^{\[3\]}](#)
- [Shag Graetz^{\[3\]}](#)
- [Richard Stallman](#)

Programmeurs

- [Bill Gosper](#).
- [Bill Joy](#) : cofondateur de *Sun Microsystems* et auteur de nombreux outils de base *Unix*.
- [Bjarne Stroustrup](#) : Le concepteur du *langage de programmation C++*, une amélioration du langage C, lui ajoutant notamment le concept d'objet.
- [Daniel J. Bernstein](#) : auteur de *qmail* et *djbbsdns*, également mathématicien et cryptographe.
- [Dennis Ritchie](#) : Chercheur informatique, un des pionniers de l'informatique moderne. Il est à l'origine du *Langage de programmation C* et du système d'exploitation *UNIX*.
- [Donald Knuth](#) auteur de la somme *The art of computer programming* et de *TeX*.
- [Eric Raymond](#) : hacker célèbre et popularisateur du terme *Open source*.
- [Guido Van Rossum](#) : créateur du langage de programmation *Python*.
- [Guy L. Steele, Jr.](#) (voir aussi la rubrique plus complète en anglais) : éditeur du *dictionnaire des hackers*, de *Common Lisp*, de *Scheme*, des premières commandes d'*Emacs*, il est aussi un des premiers concepteurs de *Java*.
- [Joanna Rutkowska](#), experte en technologie furtive au sein de l'entreprise Coseinc^[4]
- [John Carmack](#) est un programmeur de jeux reconnu et influent. Il a beaucoup contribué à l'avancée de la 3D dans le graphisme des jeux. En 1999, il est apparu dans le *Time* comme l'une des cinquante personnes les plus influentes dans le domaine de la technologie.
- [John McCarthy](#) : inventeur du langage de programmation *Lisp* et de la notion d'« *intelligence artificielle* ».
- [Ken Thompson](#) : cofondateur d'*Unix* en 1969 avec Ritchie.
- [Larry Wall](#) : créateur de *Perl*.
- [Leslie Lamport](#) : auteur de la bibliothèque de macro *LaTeX* pour *TeX*.
- [Linus Torvalds](#) était étudiant en informatique à l'université d'Helsinki lorsqu'il a lancé le projet *Linux* en 1991.
- [Richard Greenblatt](#), inventeur de la *machine Lisp*.
- [Richard Stallman](#) : fondateur du mouvement pour le logiciel libre et du projet *GNU*. Auteur des premières versions d'*Emacs* et *gcc*.
- [Rob Pike](#) : concepteur de logiciels et auteur. Il est connu pour son travail au sein de Bell Labs, où il était membre de l'équipe Unix et participant à la création du Plan 9 et des opérateurs système Inferno.
- [Steve Wozniak](#) : le cofondateur d'*Apple* a commencé par travailler sur des outils destinés au *phreaking*.
- [Theo de Raadt](#) : fondateur d'*OpenBSD*.
- Et plus généralement, beaucoup de récipiendaires du *Prix Turing*.

Annexes

Voir aussi

- [Bio-hacker](#)
- [GNU](#)
- [Geek](#)
- [Hack](#)
- [Hacker \(sécurité informatique\)](#)
- [Hacking](#)
- [Hacktivism](#)
- [Linux](#)
- [Manifeste du Hacker](#)
- [Netiquette](#)
- [Unix](#)

Bibliographie

- [Eric S. Raymond](#), *Cyberlexis* (trad. Frédéric de Sollier et Christian

Rozeboom), Masson, Paris, 1997, ISBN 2-225-85529-3

- [Pekka Himanen](#), *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Exils, ISBN 2912969298
- [Steven Levy](#), *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 1984, ISBN 0141000511

Liens externes

- (fr) [Ainsi parlait King Fisher \(La conscience d'un cracker\)](#)
- (fr) [Brève histoire des hackers \(Une\)](#), *Eric S. Raymond*, 1998.
- (fr) [Comment devenir un hacker](#), de *Eric S. Raymond* (mis à jour décembre 2008)
- (fr) [Ethique du hack moderne \(L'\)](#)
- (fr) [Hacker attitude](#), *Pekka Himanen*, 2002
- (fr) [Traité sur la déontologie des hackers francophones](#), *Samuel Hassine*.
- (en) [Abridged Dictionary of the TMRC Language](#)
- (en) [Approaching Zero - The Extraordinary Underworld of Hackers, Phreakers, Virus Writers, And Keyboard Criminals](#)
- (en) [Copyright Does Not Exist](#), *Linus Wallenius*
- (en) [Hackers: a study of a technoculture](#), *Paul Taylor*, 1997.
- (en) [Hacker's Encyclopedia](#), *Logik Bomb*
- (en) [Hacktivists or Cyberterrorists? The Changing Media Discourse on Hacking](#), *Sandor Vegh*, 2002.
- (en) [Internet Users' Glossary](#), *RFC 1983*, *G. Malkin*, 1996.
- (en) [Steal this book](#), *Abbie Hoffman*.
- (en) [Tech Model Railroad Club](#)

Notes et références

1. Selon Mathieu Triclot, « un « *hack* » désigne une combinaison ingénieuse, une invention à laquelle personne n'avait encore songé, que personne ne croyait possible avec les moyens du bord, un raccourci qui permet de faire plus vite et plus élégamment » (*Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p. 104).
2. (fr) [Comment devenir un hacker?](#), par *Eric Raymond*, consulté le 11 septembre 2008, traduit de (en) [How To Become A Hacker](#)
3. The TX-0: Its Past and Present, The Computer Museum Report, 1984.
4. Le Journal du Net 17 janvier 2007

-  [Portail de l'informatique](#)

-  [Portail de la sécurité de l'information](#)

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacker_\(université\)&oldid=98590522](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacker_(université)&oldid=98590522) ».

Catégories :

- [Acteur en sécurité de l'information](#)
- [Hacker](#)

Discussion:Hacker (université)

informations sur cette boîte
Cet article est indexé par le projet Informatique.
Les projets ont pour but d'enrichir le contenu de Wikipédia en aidant à la coordination du travail des contributeurs. Vous pouvez modifier directement cet article ou visiter les pages de projets pour prendre conseil ou consulter la liste des tâches et des objectifs.

Avancement	Importance	pour le projet :
Bon début	Élevée	 Informatique (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)

 Cet article ne comporte pas de liste de tâches suggérées. Vous pouvez saisir une liste de tâches à accomplir (par exemple sous forme d'une liste à puces), puis sauvegarder. Vous pouvez aussi consulter la page d'aide.

changelog

- modifie "Techical Model Railroad Club" par "Tech Model Railroad Club"

- voir http://en.wikipedia.org/wiki/Tech_Model_Railroad_Club - et surtout <http://tmrc.mit.edu/>

- ajout du lien vers TMRC

- Un lien vers <http://hackercommunity.ble.fr/> n'a à mon sens rien à faire ici. Il ne correspond pas à l'éthique développée plus haut (accès libre à l'information, ouverture...) ; je laisse en attendant vos arguments.

- Ajout du lien vers le CCC <http://www.ccc.de/>, c'est quand même le premier hacklab européen.

- L'introduction doit comporter une erreur dans la mesure où la définition de hacker ne provient pas du MIT mais bien du TMRC (Ce qui n'est pas la même chose, voir Dictionary of the TMRC Language compilé par Peter Samson) à l'adresse <http://tmrc.mit.edu/dictionary.html>; de plus je ne trouve aucune référence à la phrase: *hacker était un terme désignant au MIT un étudiant imaginatif et audacieux*. Des infos? En lisant la définition de hacker disponible dans le jargon du TMRC mes doutes ne font que s'aggraver. En effet :

- Hacker: one who hacks, or makes them.
- Hack: 1) an article or project without constructive end; 2) work undertaken on bad self-advice; 3) an entropy booster; 4) to produce, or attempt to produce, a hack (3).

bref, pour moi le paragraphe 1 est erroné.

- déplace les documents de la rubrique Liens externes dans la rubrique Références

- Classement des documents externes par ordre alphabétique

- Ajout de nombreux liens définissant le hacking et sa culture

- suppression du lien vers le site secuser.com (doublon, publicité...)

- ajout de *Cyberlexis, le dictionnaire du jargon informatique* dans la rubrique Biblio

- complète administration par administration système et administration réseau

- un acronyme ou une abréviation s'utilise après avoir été définie.

Non ?

- wikipédia n'est pas destiné à améliorer votre rank sur google... merci. J'aime bien calle-luna, moins le google bombing ;)

- l'intro me donne mal à la tête, risque de modifications

importantes :)

- beaucoup trop d'erreurs relevées. aie!

- notes et références: le journal du net ? :)

Devenir un hacker

déplacé depuis l'article:

Devenir un Hacker : Pas de problème ... avez vous les connaissances ? Web : - HTML/XHTML : pages statiques (la base) - VisualBasicScript, JavaScript (script côté client : la base aussi) - PHP, ASP, Perl (les scripts côté serveur: c'est là que les failles se trouvent généralement) Pc: C/C++ (cela suffit généralement) Le reste:

-connaissances des protocoles TCP/IP, HTTP, FTP, HTTPS etc ...
-connaissances des failles classiques : CrossSiteScripting, SMB, IPC, MySQL - et du fonctionnement des sockets, des cookies etc ... etc ...
Alors ? J'estime qu'au niveau DUT informatique on a ces connaissances ... avant c'est plus dur !

DUT ? Non, pas vraiment, sinon ça se saurait :-) On ne devient pas un hacker en suivant des études, on le devient avec l'expérience... beaucoup d'expérience ! --Tieno 11 fev 2005 à 00:06 (CET)

d'accord avec Tieno -> les études ne veulent rien dire, ça aide à comprendre certains mécanismes mais l'expérience est bien plus importante – *Le message qui précède, non signé, a été déposé par l'IP 90.37.82.225 (discuter)*, le 30 mars 2009 à 15:31.

Domaine sécuritaire

Je ne suis pas certain que le domaine sécuritaire a bien sa place dans l'article sur le hacking. Nous savons tous que le hacking veut en fait dire un exploit informatique (donc, la section Domaine informatique convient entièrement au terme).

Nous devrions peut-être déplacer le domaine sécuritaire vers la page sur le Cracking ? Puisqu'un pirate (qu'il soit blanc ou pas) reste un pirate, donc un 'cracker'.

Votre avis?

--Serge Léonard 5 août 2004 à 06:29 (CEST)

L'article cracking commence par "Le cracker n'est pas un hacker.", il serait donc incohérent d'y déplacer ce domaine. Il y a bel et bien une différence entre un cracker (qui agit sur des protections de logiciels) et le hacker sécuritaire (qui s'occupe de la sécurité des systèmes connectés).

--Lc 18 août 2004 à 19:12 (CEST)

D'un côté on a les hackers (ESR, etc) qui disent que les "pirates informatiques" sont des crackers, de l'autre les crackers (de logiciel) qui disent que les pirates sont des hackers, finalement on s'en sort pas, peut-être faudrait-il inventer un nouveau mot ? je trouve les pages *hacker* et *cracker* assez contradictoires... Personnellement je pense que le terme "hacker" doit continuer de désigner les bidouilleurs experts, puisque c'est eux qui ont inventé le terme, et uniquement ca.

L'article *cracker* dit que le cracker est un fraudeur/arnaqueur, mais qu'il n'agit pas sur Internet; les hackers (au sens de bidouilleur) disent qu'ils ne sont pas des pirates; donc comment désigner les pirates des réseaux ? Apokrif 10 fev 2005 à 23:54 (CET)

Voir l'article *Sécurité informatique* :

Il est à noter que les hackers ne sont pas des pirates, comme certains se plaignent à le dire. Les lamers, script kiddies, defaceurs, et Curious Joe, ne sont pas des hackers, mais simplement des personnes qui prétendent l'être. Les hackers sont des passionnés d'informatique, experts des systèmes et des réseaux, capables de développer leurs propres outils, et leur motivation n'est pas forcément délictueuse.

Il existe toutefois différentes catégories de hackers :

- *Les chapeaux blancs : consultants en sécurité, administrateurs réseaux ou cyber-policiers, ayant un sens de l'éthique et de la déontologie*
- *Les chapeaux noirs : créateurs de virus, cyber espions, cyber-terroristes et cyber-escrocs, qui, eux, sont nuisibles et n'ont aucun sens de l'éthique*
- *Les chapeaux gris, qui se situent entre les deux autres catégories, n'hésitant pas à pénétrer des systèmes, mais sans avoir un but premier de nuire.*

En ce qui concerne les *crackers*, ils s'attaquent principalement aux protections des logiciels.

Du coup, les « pirates des réseaux » peuvent être des *script kiddies*, défaceurs, Curious Joe, *chapeaux noirs*, et chapeaux gris. Ces gens peuvent donc être, des fois, des hackers.

Ca devrait répondre à la question, non ? --Tieno 11 fev 2005 à 00:19 (CET)

Un "hacker" n'est pas un "cracker", le "hacker" est une personne expert en informatique et en programmation, qui entre dans un système informatique sans en avoir le pouvoir (les droits) et en essayant de devenir l'administrateur de celui-ci.

A ne pas confondre avec le "cracker" qui lui s'intéresse principalement à faire sauter la sécurité sur le logiciel payant pour les utiliser gratuitement (donc il crée des cracks, etc.)

Il y a aussi les "crasher" qui lui entrent aussi dans le système informatique mais avec l'intention de le détruire. Donc de faire crasher le système.

voilà, j'espérons que cela vous aidera... [SEPHIROTH]

dans les liens

- <http://coding.romainl.com/> - Pour savoir se défendre il faut connaître ses failles, Coding est la pour ça.

Je ne suis pas d'accord avec une telle description. Ça ressemble plus à une pub qu'à une description objective. Remplacerait-on par "Coding aide à retrouver vos failles" ? Aris 15 mai 2005 à 22:54 (CEST)

Définition

Céréale Killer à supprimer le texte suivant :

Hacker est un terme galvaudé qui désignait originellement un spécialiste dans son domaine (bien souvent l'informatique) et dont l'usage incorrect en a fait un pirate informatique. Le hacker cherche à trouver des solutions astucieuses en informatique. En général il travaille en groupe sur l'Internet, et il tire souvent les éloges de la communauté lorsqu'il est capable de faire des hacks simples et élégants.
 == Controverse sur la traduction et l'usage du terme== Hacker est un mot d'origine anglaise, différents mots ont été proposés pour sa traduction. La délégation générale à la langue française et aux langues de France préconise l'emploi du terme fouineur mais le terme ne reflète pas exactement le sens original car ce terme inclut une connotation péjorative absent du terme initial. Certains pensent que le terme bidouilleur correspond plus au sens initial, mais ce terme suppose un travail solitaire souvent motivé par l'envie d'économiser de l'argent, alors que les motivations d'un hacker sont en général tout autre (source (<http://www.ostg.com/bcg/>)):
 * 29% - pour apprendre et pour s'amuser * 27% - par passion * 25% - professionnels, ils travaillent comme employés * 19% - forte croyance dans les logiciels libres

Je suis d'accord sur la suppression du second paragraphe et de celui contenant le sondage. Toutefois, il est nécessaire d'indiquer dans l'introduction que le mot *hacker* est souvent employé pour désigner un *pirate informatique*, d'où mon premier paragraphe. Epommate 19 jun 2005 à 13:58 (CEST)

Si tu lis attentivement l'article, cela est déjà mentionné plus bas, dans le paragraphe *Dérive linguistique*. En introduction, on doit parler du sens premier et irrévocable du mot puis, plus loin, parler des glissements et dérives comme ici ! Donc mettre plusieurs fois la même information dans un article s'appelle redondance ! ©évéales Kille® // 19 jun 2005 à 15:02 (CEST)

Définition II - le retour

J'ai lancé une discussion sur le terme pirate informatique sur Discuter:Cracker (informatique). Epommate 21 jun 2005 à 18:18 (CEST)

Il s'agit bien d'un pirate. Donc, l'article Pirate informatique est bien à créer... ©évéales Kille® // 21 jun 2005 à 18:37 (CEST)

Phrase bizarre

J'ai enlevé : Si ce dernier cracker désigne bien un pirate cherchant à débloquer des logiciels protégés, le premier, bien qu'il soit capable de pratiquer le reverse engineering, a des objectifs généralement bien plus sains. Jusqu'à ce qu'on me montre :

- Un hacker sait pratiquer le reverse engineering (y a-t-il un test de reverse engineering à l'entrée des écoles de hacker)
- Le hacker a des objectifs plus sains. Pour Microsoft, je ne pense pas que Stallman poursuit des objectifs très sains ...

Epommate 23 jun 2005 à 23:32 (CEST)

Approche historique

Bonjour

Je me suis permis de compléter cet article avec le versant historique des hackers, fondé sur l'ouvrage de référence de Steven Levy.

J'ai également regroupé certains titres et contenus en respectant les apports de chacun, et en intégrant la hiérarchie des "chapeaux". Je pense qu'un sous-titre en plus dans la partie historique pourrait être rajouté entre la période Internet et Apple, notamment à cause de Linux.

Bon vent 219.136.191.124 30 août 2005 à 05:08 (CEST) Mokarider

J'ai ajouté une rubrique *étymologie* qui donne la manière dont le nom a été choisi à l'origine. J'ai ajouté Knuth, puis pour ne pas avoir à ajouter Dijkstra, Milner, Hoare et les autres, j'ai mis une référence vers le site du *Prix Turing*.

Le rôle de Microsoft comme la société à laquelle IBM aurait demandé de faire le système d'exploitation du PC est inexact. IBM a rendu publique ses spécifications et des petites entreprises ont fait des propositions et Bill Gates en utilisant les moyens informatiques de l'Université d'Harvard (on va à pied de Harvard au MIT) a développé DOS. Cela lui a valu son exclusion de Harvard. Un autre système (meilleur d'après mon expérience, bien que bien loin d'Unix) existait à l'époque et s'appelait CP/M, mais il a disparu.

Pierre de Lyon 26 novembre 2005 à 10:36 (CET)

CP/M 86 faisait partie des 3 systèmes d'exploitation proposés au choix par IBM avec le PC/DOS et le PC/IX, clone d'Unix pas vraiment vaste. CP/M n'était à vrai dire ni meilleur, ni pire que DOS, mais il mettait ses arguments en ordre inverse pour pas mal de commandes, et pour cette raison il était incroyable de passer d'un système à l'autre. CP/M 86 était l'œuvre de Digital Research. Le PC/DOS était largement fondé sur un produit acheté par Bill Gates et qui se nommait QDOS (Quick and Dirty Operating System). Enfin, Bill Gates n'a jamais été "exclu" de Harvard, mais a obtenu au contraire une suspension de ses études "le temps de lancer sa compagnie". On a peu de chance maintenant de le voir les reprendre un jour :-D 81.64.199.228 5 février 2006 à 02:02 (CET)

La plupart des gens disent en fait qu'il a abandonné ses études.

Pierre de Lyon 5 février 2006 à 09:07 (CET)

Passage de pure fantaisie

De jeunes étudiants (...) « bidouillent » sur l'IBM 704 la nuit, en dehors des créneaux horaires d'utilisation encadrée. Un protocole de sécurité encadre les rangées d'armoires entières que constituent ce dinosaure informatique, qui ne se laissent que laborieusement maîtriser au prix d'heures passées à insérer des fiches d'instruction et à intervertir des câbles, à la manière des centraux téléphoniques.

Le rédacteur de ce passage s'est laissé emporter par son lyrisme. Non seulement un IBM 704 était une machine de seconde génération

qui ne se programmait qu'avec des cartes perforées, mais à cette époque IBM ne vendait pas ses machines : elle les louait; et pour cette raison, il n'aurait pas fallu essayer de démonter le moindre panneau ni de bidouiller le moindre fil. D'ailleurs les interfaces électriques n'étaient *pas* documentées par IBM, peu désireuse de voir se créer un marché de périphériques concurrents.

Le rédacteur a sans doute confondu avec les *tabulatrices* IBM avec lesquelles on interclassait les cartes, et qui en effet se programmaient par câbles. Ajoutons d'ailleurs qu'à cette époque un tri sur cartes perforées à la tabulatrice était réalisé considérablement plus vite que sur bande (cette situation dure jusque vers 1970). 81.64.199.228 5 février 2006 à 01:56 (CET)

Je crois, mais c'est à vérifier, que les hackers du MIT se permettaient des choses que les gens sérieux d'IBM n'envisageaient pas que l'on puisse croire possible. Du temps des machines LISP (circa 80) ils avaient connecté celles-ci de manière à pouvoir commander un café à la machine à café et appeler l'ascenseur (légende ou histoire). *Pierre de Lyon* 5 février 2006 à 08:39 (CET)

de toute façon affirmer que le premier ordinateur fait son apparition en 1959 au MIT est faux puisque le MIT conçoit le premier ordinateur temps réel en 1951 (le whirlwind I). De plus les IBM 704, 709 et 7090 coûtent plusieurs millions de dollars quand un PDP-1 en coûte 120 000\$ (un des premiers PDP-1 sera d'ailleurs offert au MIT. Pour terminer l'IBM 709 est un ordinateur de première génération c-à-d utilisant des tubes à vide, niveau hacking c'est plutôt limité. Le premier IBM à utiliser des transistors est le 7090. (source: architecture d'un ordinateur, A. Tanenbaum)

après moult recherches, un IBM 704 a bien été livré au MIT en... 1956. Des hackers ont effectivement fait mumuse avec en ordi, non sur un IBM mais sur un TX-0.

- <http://en.wikipedia.org/wiki/TX-0>
 - <http://www.grospixels.com/site/spacewar.php>
- cordialement, Anthena

Franchement !!!

J'ai lu les articles sur le piratage informatique et maintenant celui-ci, ainsi que les pages de discussion si rapportant, et voilà ce qu'y en sort :

Il y a, c'est sur, beaucoup de personnes qui sont d'accord sur le fait qu'un hacker n'est pas, et je dis bien n'est pas, un pirate informatique. De ce fais je m'étonne que sur la liste des noms de hacker je ne voie pas apparaître des noms comme: linus torvald, richard Stelman, Steve Job <- on l'oublie souvent mais s'en est un, etc. Et donc de virer le nom de Kevin Poulsen, il y a déjà un article sur le pirate informatique !!! N'entreprenez pas l'amalgame !!! Ce qui aurait pour effet dans l'esprit des personnes qui lisent ces pages de commencer à faire la différence entre la fiction et la réalité ! Comprenez bien que ce sont juste les listes de noms de hacker que je critique ici et non le reste de l'article !! Sachez que j'y accepte aussi Kevin du fait qu'à ce jour il travaille du bon côté :) (pour le coup lui il est dans toutes les catégories hacker craker et j'en passe:). Voilà j'espère que vous comprendrez mon point de vue sur la question, que moi-même j'aurais été pertinent et que les listes seront modifier par d'autres personnes plus au fait sur la manière de procéder que moi. Quand au raleur proot, pour le coup vous ne pouvez pas me moinsser :p 17 août 2006 à 10:23 (CEST) Elie de bdx

Pour éditer un article, c'est très simple : cliquez sur l'onglet modifier en haut de l'article, ensuite remplacez les noms qui n'auraient selon vous pas à être là par ceux manquant à l'appel, et enfin cliquez sur Sauvegarder.

Bonne continuation. L 17 août 2006 à 11:02 (CEST)

Et en précisant la raison de la modification dans le résumé, c'est encore mieux (par exemple "ce sont des pirates informatiques, pas des hackers"). *Piglop* 17 août 2006 à 12:59 (CEST)

SVP, des précisions

J'ai l'impression qu'au paragraphe "Le MIT et l'émergence des premiers hackers" on lit que Minitel existait aux Etats Unis en 1959...des précisions SVP *Loupia* 30 septembre 2006 à 00:01 (CEST)

Liste des hackers célèbres = Je ne m'y retrouve pas.

Bonjour, Les éditeurs des informations sur le hackers célèbres pourraient-ils indiquer leurs sources ? Je ne suis pas motivé par une quelconque mode sur les sources. Les motivations sont là :

1. Je ne connais rien sur la sécurité informatique de plus que les connaissances ordinaires sur les pare-feu, les virus et la délinquance informatique
2. Je compte sur Wikipédia (et d'autres publications) pour me transmettre du savoir sur ce sujet
3. La liste de hackers célèbres de l'article est peu cohérente avec celle du Journal du Net
4. J'ai consulté un article sur un des hackers pris au hasard dans la liste ; je n'y ai vu aucune information sur sa qualité de hacker ; j'ai donc constaté là une incohérence entre articles au sein de l'encyclopédie
5. Enfin, les personnalités listées ne font l'objet d'aucune autre référence que celles que j'ai ajoutées moi-même.

D'où la question : quel est l'auteur de cette liste de hackers qui serait incontestable ? Dans l'attente de votre retour. Cordialement.

--brunodesacacias 21 février 2007 à 10:39 (CET)

Raisons de la demande de vérification

Proposé par : *Anthena*

- beaucoup d'erreurs relevées
- informations non sourcées
- *En 1959, le premier ordinateur fait son apparition au MIT*, informations erronées
- *les hackers parviennent à stabiliser un point sur un moniteur vidéo*, informations erronées, le PDP-1 fait cela tout seul
- *les premiers « phreakers », et bidouillent aussi bien les réseaux téléphoniques et minitel*, informations erronées, le minitel n'existe pas encore à l'école du captain crunch
- etc

Bonjour. +1. J'appuie cette demande qui complète mes remarques (Voir section ci-dessus) et les précédentes (Voir 2 sections au-dessus). Cordialement. --brunodesacacias 4 mars 2007 à 20:53 (CET)

hello. Je suis contre (et je ne suis pas le seul je pense) sur cette définition : "Les chapeaux verts - ou green hats : s'ils sont très proche des grey hats, il n'hésite pas à lutter contre les associations/communautés xénophobes et pédophiles."

Car si tout le monde invente un son propre terme et la met... pink, blue, carotte... Je propose donc l'effacement de celle-ci en laissant les principales : black hat et white hat.

A vous de modifier donc. --brunodesacacias
22 mai 2007 à 17:16 (CEST)

effacement du lien vers
<http://hackercommunity.ble.fr> pub a la c** vers un site emploi

The mentor

Bonjour.

C'est bien, mais pas sur un article de Wikipédia. Cordialement.
--brunodesacacias 16 juin 2007 à 09:57 (CEST)

Définition par The mentor

Rien d'officiel ni de technique, juste un coup de coeur.

Définition de "The Mentor"

(écrite le 8 janvier 1986 et traduite par NeurAlien le 8 septembre 1994. source: Noway3)

"The Mentor"

Un autre s'est fait prendre aujourd'hui, c'est partout dans les journaux. Scandale: Un adolescent arrêté pour crime informatique, arrestation d'un 'Hacker' après le piratage d'une banque... Satanés gosses, tous les mêmes.

Mais avez-vous, dans votre psychologie en trois pièces et votre profil technocratique de 1950, un jour pensé regarder le monde derrière les yeux d'un hacker? Ne vous êtes vous jamais demandé ce qui l'avait fait agir, quelles forces l'avaient modelé ? Je suis un hacker, entrez dans mon monde... Le mien est un monde qui commence avec l'école... Je suis plus astucieux que la plupart des autres enfants, les conneries qu'ils m'apprennent me lassent...

Je suis au collège ou au lycée. J'ai écouté les professeurs expliquer pour la quinzième fois comment réduire une fraction. Je l'ai compris. "Non Mme Dubois, je ne peux pas montrer mon travail. Je l'ai fait dans ma tête". Satané gosse. Il l'a certainement copié. Tous les mêmes.

J'ai fait une découverte aujourd'hui. J'ai trouvé un ordinateur. Attends une minute, c'est cool. Ca fait ce que je veux. Si ça fait une erreur, c'est parce que je me suis planté. Pas parce qu'il ne m'aime pas... Ni parce qu'il se sent menacé par moi... Ni parce qu'il pense que je suis un petit filou... Ni parce qu'il n'aime pas enseigner et qu'il ne devrait pas être là... Satané gosse. Tout ce qu'il fait c'est jouer. Tous les mêmes.

Et alors c'est arrivé... Une porte s'est ouverte sur le monde... Se précipitant à travers la ligne téléphonique comme de l'héroïne dans les veines d'un accro, une impulsion électronique est envoyée, on recherche un refuge à l'incompétence quotidienne... Un serveur est trouvé.

Vous vous répétez que nous sommes tous pareils... On a été nourri à la petite cuillère de bouffe pour bébé à l'école quand on avait faim d'un steak... Les fragments de viande que l'on nous a laissés étaient pré-mâchés et sans goût. On a été dominé par des sadiques ou ignoré par des apathiques. Les seuls qui avaient des choses à nous apprendre trouvèrent des élèves volontaires, mais ceux-ci sont comme des gouttes dans le désert.

C'est notre monde maintenant... Le monde de l'électron et de l'interrupteur, la beauté du Baud. Nous utilisons un service déjà existant, sans payer ce qui pourrait être bon marché si ce n'était pas la propriété de gloutons profiteurs, et vous nous appelez criminels.

Nous explorons... et vous nous appelez criminels. Nous recherchons la connaissance... et vous nous appelez criminels. Nous existons sans couleur de peau, sans nationalité, sans dogme religieux... et vous nous appelez criminels.

Vous construisez des bombes atomiques, vous financez les guerres, vous ne punissez pas les patrons de la mafia aux riches avocats, vous assassinez et trichez, vous manipulez et nous mentez en essayant de nous faire croire que c'est pour notre propre bien être, et nous sommes encore des criminels. Oui, je suis un criminel. Mon crime est celui de la curiosité. Mon crime est celui de juger les gens par ce qu'ils pensent et disent, pas selon leur apparence. Mon crime est de vous surpasser, quelque chose que vous ne me pardonnerez jamais.

Je suis un hacker, et ceci est mon manifeste. Vous pouvez arrêter cet individu, mais vous ne pouvez pas tous nous arrêter... après tout, nous sommes tous les mêmes.

"The Mentor "

hacker, Cyberlexis

Bonjour,

Dans votre article sur le terme hacker, partie bibliographie, vous écrivez : « Cyberlexis, le dictionnaire du jargon informatique, Eric S. Raymond, Masson, Paris, 1997. ISBN 2-225-85529-3 »

Les rédacteurs anonymes de votre fiche semblent mal informés. En

effet, Eric Raymond a écrit en anglais le New hacker's dictionary, publié aux Etats-Unis chez MIT Press ; j'ai traduit ce livre en français, version publiée en France chez Masson. Ce sont deux ouvrages distincts. Comme le prévoit la Convention de Berne sur le droit d'auteur (sur laquelle vous publiez une fiche par ailleurs) et notamment son article 2, Eric Raymond est l'auteur de la version en anglais du New hacker's dictionary et je suis l'auteur de la traduction en français, version portant le titre Cyberlexis et publiée chez Masson. Je vous invite donc à rectifier votre fiche afin d'informer plus correctement. <http://www.de-solliers.fr>.

PS : votre système d'affichage découpe mon texte à chaque saut de ligne de manière peu commode pour la lecture ; pourriez-vous améliorer ceci ?

✓ --brunodesacacias 30 juin 2007 à 11:09 (CEST)

En préambule merci pour votre intérêt pour notre (votre) encyclopédie.

✓ Fait. J'ai mis dans la section bibliographie de l'article le titre *New hacker's dictionary* en remplacement de *Cyberlexis*. Cordialement. --brunodesacacias 30 juin 2007 à 11:14 (CEST)

Rédacteurs anonymes et bénévoles

Voici en complément quelques informations sur notre mode de fonctionnement :

1. Toute personne audacieuse, passionnée d'encyclopédie, courtoise et de bonne foi est la bienvenue. Moi, vous, tout un chacun peut contribuer au projet.
2. L'anonymat est un principe vrai mais en réalité, la nature vraie du savoir et des motivations de chacun est vite mise en lumière. A mon humble avis, l'anonymat est une sorte de masque derrière lequel on ne peut pas cacher grand chose bien longtemps.
3. En revanche, le bénévolat, c'est certain. Personne (sauf quelques malins peut-être au détour d'un chemin propice à détrousser un pigeon ...) n'est rémunéré pour contribuer. Donc, oui, nous sommes attachés à la perfection par motivation personnelle et non par obligation financière. Mais ce la, vous l'avez déjà compris.

Bienvenu donc parmi nous. Cordialement. --brunodesacacias 30 juin 2007 à 11:22 (CEST)

Titre de l'article

Pourquoi ce qualificatif « Université » ? Je serais partisan de le remplacer par passion, philosophie, ou *sous-culture* (voire l'anglais *en:subculture*). Des avis ? — Fulax (BàL) 26 janvier 2013 à 00:12 (CET)

Tout à fait d'accord. La discussion sur l'article anglais donne de nombreux arguments, tous très recevables, pour faire cela. — Martin Bodin (d) 20 février 2014 à 17:24 (CET)

Sous-culture me paraît effectivement plus explicite. Je note que *Hacker (université)* est dans la *Catégorie:Hacker* qui est dans la *Catégorie:Hacking* qui est dans la *Catégorie:Sous-culture*. --Lacrymocéphale (discuter) 20 février 2014 à 17:54 (CET)

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Hacker_\(université\)&oldid=101441636](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Hacker_(université)&oldid=101441636) ».

Catégories :

- Article informatique d'avancement BD
- Article informatique d'importance élevée

Hacktivisme

Cet article est une ébauche concernant la sécurité informatique.
Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (comment ?) selon les recommandations des projets correspondants.
Cet article ne cite pas suffisamment ses sources (février 2012).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les références utiles à sa vérifiabilité et en les liant à la section « [Notes et références](#) » ([modifier l'article](#)).



Manifestant anti ACTA, sur sa pancarte le slogan hacktiviste « L'information veut être libre ».

Le hacktivisme est une contraction de *hacker* et *activisme*. Ici se trouvent simultanément les savoir-faire technologiques et analyses politiques. Le "hacktiviste" infiltre des réseaux, toutes sortes de réseaux, et pas seulement les réseaux électroniques, mettant son talent au service de ses convictions politiques, et organisant des opérations *coup de poing* technologiques : piratages, détournements de serveurs, remplacement de pages d'accueil par des tracts (*défacement*), etc. Souvent ce terme en implique aussi un troisième : "art".

Hacker comme virtuose de la technologie et activiste politique que l'on retrouve le plus souvent dans les luttes *libertaires*, *antifascistes*, *altermondialistes*, mais aussi religieuses (extrémistes religieux). Cette jonction d'une pensée politique et d'un savoir faire technologique est souvent l'œuvre de ceux qui veulent que leur action ait un réel impact. Un geste politique sans forme n'aura pas de visibilité, une virtuosité technique sans l'intelligence du contexte n'aura pas d'efficacité, d'où la combinaison des trois termes « *hack* », « *activisme* », « *art* ».

Certains sites agissant fortement à la manière de *script kiddies*, s'auto-proclament hacktivistes sans aucun fondement. Au delà de leurs apparences inoffensives, ils contribuent à la prolifération d'une image dangereuse et mal intentionnée des hacktivistes, largement diffusée dans les médias.

Toutefois, ce sont de plus en plus souvent des organisations politiques comme la *Freedom House* qui utilisent ces méthodes^[1].

Quelques hacktivistes

Personnes :

- Aaron Swartz
- Jérémie Zimmermann
- Richard Stallman

Groupes :

- Anonymous (collectif)
- Chaos Computer Club
- Cult of the Dead Cow
- Projet Chanology
- Telecomix
- LulzSec

Notes et références

1. *Quel est l'avenir du hacking et de l'intrusion cybernétique ?*
2010

Annexes

Articles connexes

- Hacker (sécurité informatique)
- Cybermilitantisme
- Black hat
- Manifeste du hacker

Lien externe

- (en)(fr) www.rezoanonymous.eu : "le réseau de Solidarité Anonyme fournit de l'assistance pour ceux poursuivis pour la participation (l'engagement) dans des activités Anonymes".
- Portail de la sécurité informatique
- Portail de la sécurité de l'information

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacktivisme&oldid=101019121> ».

Catégories :

- Hacking (sécurité informatique)
- Militantisme par méthode

Manifeste du hacker

Le Manifeste du hacker (titré en anglais *The Hacker Manifesto*, ou *The Conscience of a Hacker*, « La Conscience d'un hacker ») est un petit article écrit le 8 janvier 1986, par le hacker Loyd Blankenship après son arrestation, sous le pseudonyme de « The Mentor ». Publié pour la première fois dans le magazine électronique *underground Phrack* (Volume 1, Numéro 7, Phile 3 de 10), on peut de nos jours le trouver sur de nombreux sites web. Il est souvent confondu, du fait d'une proximité de titre, avec l'essai de 2006 sur la libération de l'information *Un Manifeste Hacker* ("A Hacker Manifesto") du théoricien des médias McKenzie Wark.

Influence

Le *Manifeste* est considéré comme la pierre angulaire de la *contre-culture hacker*, et donne un aperçu de la psychologie des premiers hackers. Il affirme que les hackers choisissent cette activité parce que c'est un moyen pour eux d'apprendre, et à cause du sentiment fréquent de frustration causé par leur ennui à l'école. Il exprime aussi l'*éveil* d'un hacker réalisant son potentiel dans le domaine des ordinateurs.

À ce jour, le *Manifeste* est une ligne de conduite pour les hackers à travers le monde, particulièrement pour ceux qui sont nouveaux dans ce domaine. Il sert de fondation éthique pour le hacking, et affirme qu'il y a là un objectif qui supplante le désir égoïste d'exploiter ou de causer du tort aux autres (ce que font les hackers *black hats*), et que la technologie devrait être utilisée pour étendre nos horizons et essayer de maintenir la *connaissance libre* dans le monde.

Cet article est cité dans le film *Hackers* (1995), bien que dans le film il soit lu dans un exemplaire du magazine *2600: The Hacker Quarterly*, et pas de *Phrack* (ce qui aurait été conforme à la vérité historique). Il est également reproduit dans la boîte de CD du jeu pour ordinateur *Uplink*.

The Mentor a donné une lecture de son *Manifeste du Hacker* et a fait des développements supplémentaires à la conférence H2K2.

Notes

- (en) Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article de [Wikipédia](#) en *anglais* intitulé « *Hacker Manifesto* » (voir la liste des auteurs)

Voir aussi

Articles connexes

- Loyd Blankenship
- Phrack

Liens externes

- (en) [The Conscience of a Hacker](#), paru dans le *phrack* n° 7

(traduction originale parue en 1994 dans Noway et republiée par le projet phrack-fr, autre traduction publiée par FramaSoft en janvier 2013)

- (en) ElfQrin interview avec The Mentor (31 juillet 2000)
- (en) The Mentor à H2K2
- (en) Le Manifeste de Disobey 1998
- (en) The Konscience of a Kourier - une parodie du Manifeste qui a été adapté pour la scène warez
- une version française en ligne :[1]
-  Portail de la sécurité de l'information
-  Portail de la sécurité informatique

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Manifeste_du_hacker&oldid=97521769 ».

Catégories :

- Culture Internet
- Hacking (sécurité informatique)

GNU

GNU	
	
Famille	Type Unix
Langue	Multilingue
Type de noyau	Micronoyau
État du projet	Actif
Plates-formes	i386, x86-64
Entreprise / Développeur	Projet GNU
Licence	GNU GPL
États des sources	Logiciel libre
Méthode de mise à jour	En continu
Site web	gnu.org

GNU est un système d'exploitation libre lancé en 1983 par Richard Stallman, puis maintenu par le projet GNU. Son nom est un acronyme récursif qui signifie en anglais « GNU's Not UNIX » (littéralement, « GNU n'est pas UNIX »). Il reprend les concepts et le fonctionnement d'UNIX^[1].

Le système GNU permet l'utilisation de tous les logiciels libres, pas seulement ceux réalisés dans le cadre du projet GNU.

GNU a fêté son trentième anniversaire au MIT de Cambridge (Massachusetts) en septembre 2013. Son symbole est un gnu^[n 1].

Historique



Richard Stallman, créateur du projet GNU et fondateur du mouvement du logiciel libre.

Le 27 septembre 1983, Richard Stallman dévoile dans la pure tradition hacker son projet de développer un système d'exploitation compatible UNIX appelé GNU^[2], en invitant la communauté hacker à le rejoindre et participer à son développement. Cette annonce succède à la « guerre » déclarée par Symbolics au laboratoire d'intelligence artificielle du MIT et à la disparition de la communauté hacker Lisp^[3]. Il annonce que le système pourra être utilisé et partagé librement par tous comme ce fut le cas avec Emacs^[4]. Concrètement il relate l'effort à accomplir, dont on distingue déjà en 1985 certaines pièces maîtresses : le compilateur GCC finalisé dès juin 1984^[4], une version emacs compatible UNIX, etc. L'effort sera opiniâtrement poursuivi, et au début des années 1990, le projet GNU possède une version utilisable de tous les éléments nécessaires à la construction d'un système d'exploitation (outre ceux cités précédemment : un shell, des bibliothèques, les composants de base, les outils de développement...) à l'exception du plus central : le noyau.

Le projet GNU initie alors en 1990 le projet de production d'un noyau nommé Hurd.

Selon Thomas Bushnell, l'architecte initial du projet Hurd, l'idée initiale était d'adapter le noyau BSD 4.4-lite^[5], et avec le recul « *il est parfaitement clair pour moi que celui-ci aurait magnifiquement réussi et la face de l'informatique en aurait été changée* »^{[6],[5]}. Stallman confirmera plus tard que l'université de Californie travaillait à combler les parties manquantes pour transformer BSD en un système d'exploitation complet et librement redistribuable^[7]. Malgré une collaboration étroite avec les hackers de Berkeley et leur leader Keith Bostic^[7], le code propriétaire d'AT&T mélangé au code BSD n'est pas supprimé^[7], si bien que Stallman décide, à la place, d'utiliser le micro-noyau Mach, qui s'avérera extrêmement pénible à faire progresser.

Hurd ne dépassera jamais réellement le stade de curiosité de laboratoire de recherche, en revanche, le travail réalisé a permis de finaliser une variante du système GNU basée sur le noyau Linux^[8]. Une querelle sémantique a, pour cette raison, éclaté ces dernières années concernant l'appellation GNU/Linux afin de faire référence au système dans son intégralité^[9].

L'esprit hacker et le projet GNU

Article détaillé : Projet GNU.



Logo GNU.

Ce système est né du besoin de maintenir intactes les traditions *hacker* de partage dans un monde de plus en plus marqué par l'empreinte du *droit d'auteur*. Stallman travaillait encore au laboratoire d'*intelligence artificielle* du *MIT* au lancement du projet. Il démissionnera en 1984 pour se consacrer entièrement à la création de ce système et, d'après ses mots, « ramener l'esprit de coopération qui prévalait dans la communauté hacker dans les jours anciens ». Il n'était pas question alors de « *propriété intellectuelle* », et tous les *codes sources*, distincts, s'échangeaient librement.

Cette pratique était la règle dans les premiers temps des *mainframes*, dont les sources étaient fournies sur simple demande et librement modifiables par les clients jusqu'au début des années 1980^[10].

On ne peut pas réellement comprendre la nature de ce projet sans en saisir les motivations, qui relèvent de l'éthique et de la philosophie politique. Il vise en effet à ne laisser l'homme devenir ni l'esclave de la machine et de ceux qui auraient l'exclusivité de sa programmation, ni de *cartels* monopolisant des connaissances en fonction de leurs seuls intérêts. Le projet GNU œuvre pour une libre diffusion des connaissances, ce qui n'est pas sans implications politiques, éthiques, philosophiques et sociales, ou sociétales. Il s'agit d'ailleurs du modèle de coopération qui a toujours été celui des universités.

La philosophie du logiciel libre et la FSF

Article détaillé : *Free Software Foundation*.

Stallman introduit alors la notion de *copyleft*, et formalise ainsi celle de *logiciel libre*. Il crée la *Free Software Foundation* en 1985 pour assurer la protection légale du projet, dont la mission, plus générale, représente un projet proprement politique. La FSF commence par financer des programmeurs pour accélérer les premiers développements, mais la construction communautaire se nourrit de contributions bénévoles. À ce titre, des communautés universitaires ou scientifiques, américaines et internationales, contribuent énormément à la viabilité de ces projets.

En janvier 2004, l'UNESCO élève le *logiciel libre* au rang de *patrimoine mondial de l'humanité* et confère à GNU la valeur symbolique de « Trésor du monde »^[11].

Une influence grandissante

Alors que la réputation de GNU grandissait, des entreprises intéressées ont commencé soit à contribuer au développement, soit à revendre les logiciels du projet GNU et à offrir du support technique. La principale de ces sociétés est Cygnus Solutions, qui fait maintenant partie de *Red Hat*.

À partir de 1990, le système GNU dispose de son propre éditeur de texte (*Emacs*), d'un compilateur très performant (*GCC*), d'un Débogueur (*GDB*) d'un *langage de script* (*Bash*), et de la plupart des bibliothèques système (comme *glibc*) d'une distribution Unix standard.

Le principal composant encore manquant étant le *noyau*, qui sera finalement amené de l'extérieur par le projet *linux*.

GNU est toujours incomplet, notamment parce que son noyau *GNU Hurd*, une pièce essentielle du système d'exploitations reste immature et certains des composants GNU sont même incompatibles avec ce dernier. Les logiciels du GNU sont utilisés depuis longtemps, mais habituellement avec le noyau tiers *Linux*.

Le système GNU



GNU en lévitation par Nevrax Design Team

Caractéristiques techniques

Au début de la création de GNU, le système d'exploitation *UNIX* était déjà largement répandu et son architecture considérée comme suffisamment robuste par les universitaires et les ingénieurs. GNU fut donc conçu pour être compatible avec ce système, par l'implémentation du *code source* *UNIX* en logiciel libre et l'écriture de nouveaux composants, afin d'obtenir un équivalent libre. GNU se définit dès l'origine comme une plate-forme universelle dédiée à tous les logiciels libres, pas seulement ceux maintenus par le projet GNU.

« *Le système GNU comprend des programmes qui ne sont pas des logiciels GNU, ce sont des programmes qui ont été développés par d'autres, dans le cadre d'autres projets, pour leurs buts propres, mais qu'on peut réutiliser, car ce sont des logiciels libres*^[12]. »

Le système GNU avec le noyau *Hurd* reste cependant à l'état de projet (bien que la plupart du système soit fonctionnel pour les développeurs et utilisateurs). On peut pourtant le découvrir en symbiose avec des projets connexes (comme *Debian*, ou *concurrents* d'une partie (comme *Linux*).

Differences avec UNIX

GNU Guile est le langage d'extension officiel du système. GNU est en effet orienté *Lisp* depuis son annonce en 1983. Le système est toutefois construit et compilé en *C* pour assurer sa compatibilité avec *UNIX*. *Texinfo* est le format de documentation officiel du projet. On peut citer aussi des améliorations faites à plusieurs logiciels libres alternatifs à ceux d'*UNIX* (*bash*, *coreutils*, *bibliothèque C*, *compilateurs*, etc.). Enfin, l'architecture du noyau, *Le Hurd*, constitué d'un réseau de serveurs distribués fonctionnant sur un *GNU Mach*.

Toutes les commandes *UNIX* ont par ailleurs été réimplémentées et sont maintenues dans le cadre du projet. On lui doit également divers standards innovants, tels que les options longues^[n 2]. Les développements répondent enfin aux normes de codage *GNU (en)*.

Les distributions *UNIX* étaient pour la plupart propriétaires. GNU est un système *libre*. La licence publique générale *GNU* a été créée à cet effet. La nature même du logiciel libre a favorisé une plus large diffusion des programmes.

Les composants du système

Article détaillé : *Liste des paquets GNU*.

Le système GNU est composé exclusivement de logiciels libres. Ces

composants se présentent sous la forme de *paquets logiciels* maintenus et distribués par le *projet GNU*.

Parmi la *liste des paquets GNU*, on retrouve la *collection de compilateurs GNU*, le débogueur *GDB*, les *outils binaires GNU*, le shell *Bash*, la *bibliothèque C GNU*, les *outils de base GNU*, l'*assembleur GNU* ou le *noyau Hurd*.

Distribution GNU

Il existe à ce jour deux distributions du système d'exploitation GNU :

- *Arch Hurd* ;
- *Debian GNU/Hurd*.

GNU est aujourd'hui utilisé par des millions de personnes avec GNU/Linux. On retrouve aussi quelques-unes de ses composantes dans les systèmes *FreeBSD*, *NetBSD* et *OpenBSD*.

Les variantes du système



GNU/Linux

GNU/Linux (souvent appelé^[13] *Linux*) est une variante du *système d'exploitation* GNU fonctionnant avec le *noyau Linux*^[8]. Le projet GNU avait originellement prévu le développement du noyau *Hurd* pour compléter le système, mais au début des années 1990, *Hurd* ne fonctionnait pas encore et son développement rencontrait encore des difficultés. L'arrivée du noyau Linux permit l'utilisation du système GNU sur les ordinateurs animés par des *microprocesseurs* de la famille *Intel x86*, en favorisant sa large diffusion par la complémentarité des projets.

Distributions soutenues par la FSF

Les *distributions* du système d'exploitation *GNU/Linux* constituées exclusivement de logiciels libres sont peu nombreuses. Le fait de n'offrir aucun logiciel propriétaire dans la distribution standard n'est pas suffisant, la FSF demande également de ne pas faciliter leur installation. Les dépôts liés à la distribution ne doivent pas en contenir et la documentation diffusée par la distribution ne doit pas faciliter l'installation de tels logiciels.

Ces distributions sont soutenues par la FSF lorsque ces critères sont respectés^[14], parmi elles on retrouve *gNewSense*, *Trisquel*, *Ututo*, *Venenux*, *BLAG*, *Musix GNU+Linux*, *Dragora* et *Dynebolic*.

Toutes ces variantes utilisent aujourd'hui le noyau *Linux-libre*.

Juridique

Les licences *GNU GPL*, *GNU LGPL* et *GNU FDL* ont été écrites pour GNU mais sont également utilisées par des projets dissociés. Ces licences sont employées par une majorité de logiciels libres, notamment la licence *GPL*, qui ne font pas nécessairement partie du projet GNU.

Voir aussi

- *Logiciel libre*
- *Manifeste GNU*
- *Liste des paquets GNU*

Notes et références

Notes

1. Le logo a été dessiné par Étienne Suvasta.
2. Une option d'une lettre normalement invoquée avec un tiret (comme « -h ») peut aussi être appellée par une chaîne de caractères précédée de deux tirets (comme « --help »), ce qui est plus explicite et donc plus facile à apprendre ;

Références

1. Certains composants restent cependant inspirés des environnements *Lisp* avec *GNU Guile*, le langage d'extension officiel du projet, ou *GNU Emacs*, le 1^{er} projet du système GNU.
2. (en) « *new UNIX implementation* », *net.unix-wizards*, 27 septembre 1983.
3. (en) « *My Lisp Experiences and the Development of GNU Emacs* », *International Lisp Conference - Discours de Richard Stallman*, 28 octobre 2002.
4. (en) « *Personal Note from Richard Stallman* », *Préface du manuel d'utilisation de la machine Lisp du MIT*, juin 1984.
5. « *The Daemon, the Gnu, and the Penguin* - Peter H. Salus», *Reed Media Services*, 2008.
6. (en) *groklaw.net* met en ligne une déclaration de Thomas Bushnell sur le noyau GNU.
7. « *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre* », *forge.framabook.org*, 21 janvier 2010.
8. (en) FAQ officielle du noyau Linux, *tux.org*, 17 octobre 2009, [lire en ligne], « Today, Linux-based variants of the GNU system, based on the kernel Linux developed by Linus Torvalds, are in widespread use. There are estimated to be over 10 million users of GNU/Linux systems today »
9. (en) FAQ officielle du noyau Linux, *tux.org*, 17 octobre 2009, [lire en ligne], « In this FAQ, we have tried to use the word "Linux" or the expression "Linux kernel" to designate the kernel, and GNU/Linux to designate the entire body of GNU/GPL'd OS software, as found in the various distributions. We prefer to call a cat, a cat, and a GNU, a GNU. ;»
10. *Linux Handbook : A Guide to IBM Linux Solutions and Resources*, SG24-7000-01, IBM Redbooks, 2005
11. (en) *GNU et le logiciel libre: deux trésors de l'humanité selon l'UNESCO*.
12. Citation de Richard Stallman dans *Le projet GNU*
13. *Pourquoi GNU/Linux ? Par Richard Stallman*
14. *Liste des distributions GNU/Linux entièrement libres*

Liens externes

- (fr) *Le projet GNU* - Explication par Richard Stallman.
- (fr) *Définition d'un logiciel libre*.
- (en) *La mascotte GNU*.
- *Portail de l'informatique*
- *Portail des logiciels libres*
- *Portail GNU/Linux*

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=GNU&oldid=102609255> ».

Catégories :

- *GNU*
- *Système d'exploitation*
- *Logiciel libre sous licence GPL*
- *Logiciel libre sous licence LGPL*
- *Projet GNU*
- *Sigle de 3 caractères*

Discussion:GNU

informations sur cette boîte
Cet article est indexé par les projets Informatique, GNU/Linux.

Les projets ont pour but d'enrichir le contenu de Wikipédia en aidant à la coordination du travail des contributeurs. Vous pouvez modifier directement cet article ou visiter les pages de projets pour prendre conseil ou consulter la liste des tâches et des objectifs.

Évaluation de l'article « GNU »		
Avancement	Importance	pour le projet :
Bon débit	Élevée	 Informatique (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)
	Maximum	 GNU/Linux (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)

Cet article ne comporte pas de liste de tâches suggérées. Vous pouvez saisir une liste de tâches à accomplir (par exemple sous forme d'une liste à puces), puis sauvegarder. Vous pouvez aussi consulter la page d'aide.

Discussion 2005

Hein ?! QT et KDE ne sont pas GNU ?!?!? — *Le message qui précède, non signé, a été déposé par l'IP 217.128.47.68 (discuter)*, le 12 décembre 2005 à 17:59.

Non. Cf [1], [2] Comte0 12 décembre 2005 à 18:11 (CET)

UNESCO

J'ai rajouté : "En janvier 2004, l'Unesco a inscrit comme "Trésor du monde" le projet GNU". Je crois que cela devait figurer dans cet article. Je ne connaît pas encore bien wikipedia et son mode de modification, je l'ai donc simplement rajouté à la fin du deuxième paragraphe. — *Le message qui précède, non signé, a été déposé par l'IP 217.136.203.48 (discuter)*, le 14 juillet 2006..

Je ne suis pas sur que cette phrase est sa place dans cette page, mais plutôt dans la page *projet gnu*, je pense également qu'il serait bien de lui ajouter un référence. — *Le message qui précède, non signé, a été déposé par l'IP 83.156.91.145 (discuter)*, le 6 août 2008 à 16:04.

Prononciation

GNU se prononce "nyoo" en anglais et "noo" en américain. — *Le message qui précède, non signé, a été déposé par Armand raymond (discuter)*, le 1 février 2007 à 19:39.}

fedora non conforme ?

Bonjour,

j'aimerais savoir, en quoi fedora n'est pas compatible avec la philosophie de GNU ? dans la partie 2.4, on site BLAG, basé sur Fedora, mais je vois pas la différence, et il me semble que fedora est 100% libre... Donc j'aimerais un éclaircissement là dessus, merci :)

--louiz' [blabla] 7 mai 2008 à 01:59 (CEST)

Ce n'est pas une histoire de drivers propriétaires inclus dans le noyau par défaut? Romainhk (QTx10) 7 mai 2008 à 12:28 (CEST)

Justement, fedora n'est-elle pas censée être 100% libre et ne PAS intégrer de driver propriétaires dans le noyau ?... --louiz' [blabla] 18 mai 2008 à 00:19 (CEST)

C'est peut-être que Fedora recommand des logiciels propriétaires ? Je ne sais pas si il le fait, mais je sais qu'un critère de Richard Stallman est que le logiciel ne recommande pas des logiciels propriétaires. Par exemple,

Firefox ne doit pas suggérer que l'utilisateur cherche une site de plug-ins ou se trouve des plug-ins propriétaires. Et oui, c'est peut-être une histoire de drivers propriétaires (surtout les drivers wifi). --NotPierre (d) 20 mai 2008 à 03:00 (CEST)

J'ai fait quelques recherches et il s'avère que l'article WP reprend un peu *cette page*. Sur le même site, j'ai trouvé les critères pour pouvoir dire qu'un logiciel est libre ([3]): l'un des critères est de ne pas avoir de firmwares proprio, mais aussi que tous les fichiers fournis doivent être compatibles GPL, y compris la doc.

Par contre, on peut y lire tout en haut: « *We would like to thank the Fedora Project for their help in focusing these policies, and allowing us to use their own distribution license guidelines as a basis for this document.* ». Donc Fedora devrait être compatible GNU, mais je n'ai rien trouvé pouvant expliquer la distinction faite par le projet GNU entre blag et fedora... Romainhk (QTx10) 20 mai 2008 à 17:47 (CEST)

Historique

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « *Linux* » (voir la liste des auteurs).

J'ai intégré ici l'historique GNU retiré plusieurs fois de l'article sur GNU/Linux. Voir ci-dessus la liste des auteurs. genium (✉), 26 août 2013 à 07:10 (CEST)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:GNU&oldid=100463333> ».

Catégories :

- Article informatique d'avancement BD
- Article informatique d'importance élevée
- Article GNU/Linux d'avancement BD
- Article GNU/Linux d'importance maximum

Copyleft



Le C « inversé » est le symbole du *copyleft*. En 2009, il n'est pas reconnu comme symbole légal. L'« opposé » est le symbole *copyright*.

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
Lois et principes sous-tendant les licences
Copyleft
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
Classification des licences
Licences de libre diffusion
CC-* NC
CC-* ND
Licences libres
Licences libres copyleft
Licence Art Libre
Licence CeCILL
CC-BY-SA
GFDL
GPL
LGPL
ODbL
Licences libres non copyleft
Licence BSD
CC0
CC-BY
Licence X11 ou MIT
Licences propriétaires
Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux
Licences de partagiciels
Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion
Culture
Art Libre (libre)
Culture Libre (libre)
Musique Libre (libre diffusion)
Logiciel
Graticiel (libre diffusion)
Logiciel libre (libre)
Logiciel propriétaire (propriétaire)
Partagiciel (propriétaire)
Shared Source (propriétaire)

Le *copyleft*^[Note 1] est l'autorisation donnée par l'auteur d'un travail soumis au droit d'auteur (œuvre d'art, texte, programme informatique ou autre) d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser son œuvre, dans la mesure où cette autorisation reste préservée.

L'auteur refuse donc que l'évolution possible de son travail soit accompagné d'une restriction du droit à la copie. De ce fait, le contributeur apportant une modification (correction, ajout, réutilisation, etc.) est contraint de redistribuer ses propres contributions avec les mêmes conditions d'utilisation que l'original. Autrement dit, les créations réalisées à partir d'éléments sous *copyleft*

héritent de facto ce *copyleft*.

Jeu de mots et traductions

Le terme *copyleft* est un double jeu de mots faisant référence au *copyright* traditionnel. D'une part, il oppose *left* (gauche) au *right* de *copyright* (ici droit, dans le sens légal du terme, mais qui signifie aussi droite, la direction, voire la rectitude morale). D'autre part, il oppose au « droit de copie » l'expression *copy left* (*copie laissée* ou *copie autorisée*). Il est parfois traduit de la même façon en français par *gauche d'auteur* (par le *projet GNU* ou la *FSF*) en opposition à *droit d'auteur*, mais en perdant la lisibilité de *copie autorisée*. Il est aussi parfois traduit *copie laissée* dans le sens *droits de reproduction abandonnés*.

Fondements

« L'idée centrale du *copyleft* est de donner à quiconque la permission d'exécuter le programme, de le copier, de le modifier, et d'en distribuer des versions modifiées - mais pas la permission d'ajouter des restrictions de son cru. C'est ainsi que les libertés cruciales qui définissent le logiciel libre sont garanties pour quiconque en possède une copie ; elles deviennent des droits inaliénables^[1]. »

— Richard Stallman

Le *copyleft* est un terme de *Don Hopkins* largement popularisé à partir de 1984 par *Richard Stallman* dans le cadre du *projet GNU* notamment par la création de la *Free Software Foundation* en 1985 et de la *licence GPL* publié en 1989. Tiré de *Le Projet GNU* par *Richard Stallman*^[2] :

« En 1984 ou 1985, Don Hopkins (dont l'imagination était sans borne) m'a envoyé une lettre. Il avait écrit sur l'enveloppe plusieurs phrases amusantes, et notamment celle-ci : "Copyleft - all rights reversed" [« couvert par le gauche d'auteur, tous droits renversés »]. J'ai utilisé le mot *copyleft* pour donner un nom au concept de distribution que je développais alors. »

En matière juridique, le fondement du *copyleft* est le droit des contrats : la licence est un contrat unilatéral qui respecte les exigences légales de la propriété intellectuelle. Cette licence fait alors office de loi entre les parties.

La licence libre la plus connue utilisant le *copyleft* est la *licence publique générale GNU* mais il existe aussi d'autres licences, spécifiquement créées pour certains domaines très divers (art, jeu de rôle, revue scientifique, etc.), qui peuvent être considérées comme des « licences copyleft ».

Toutes les licences de *logiciel libre* ne sont pas basées sur le principe du *copyleft*. Certaines permettent d'employer la création de base en appliquant d'autres conditions sur les modifications (qui peuvent être propriétaires). Ces licences sont dites *permissives* car elles permettent d'éditer le logiciel dérivé sous une autre licence, voire une licence propriétaire. À l'inverse, les critiques des licences libres non-copyleft considèrent que ces licences sont un risque pour la liberté logicielle, dans la mesure où elles permettent à un développeur de ne pas partager le code modifiant le code libre initial. La licence libre non-copyleft la plus connue est la *licence BSD* et ses dérivées.

Régime juridique



Logo du projet GNU.

En droit du *copyright*, un auteur peut renoncer à l'ensemble de ses droits et faire entrer ses œuvres dans le *domaine public* où elles pourront être utilisées librement par tous^[3]. En *droit d'auteur*, l'auteur peut renoncer à ses droits patrimoniaux, mais pas à son droit moral^[4]. Il lui est possible d'accepter par avance que son œuvre soit modifiée pour les besoins du libre usage. Il ne peut toutefois renoncer de manière préalable et générale à son droit au respect, et pourra ainsi interdire toute utilisation qui lui causerait un dommage. Juridiquement, cette renonciation s'analyse en un don à public indéterminé^[5].

L'auteur peut également permettre à tous de reproduire, modifier et diffuser librement sa création, sous réserve de conditions stipulées dans un contrat de licence^[6]. Dans la mesure où l'auteur n'a pas renoncé à ses droits, les modifications de sa création, qui constituent une *œuvre dérivée*, nécessitent son autorisation. L'auteur détermine ainsi les utilisations permises ou interdites, comme la possibilité d'utiliser l'œuvre à des fins commerciales. Si les termes de la licence ne sont pas respectés, celle-ci est résolue et l'usage de l'œuvre peut être qualifié de contrefaçon. Certaines licences libres, comme la *licence BSD*, permettent une appropriation privative des œuvres issues des modifications de l'utilisateur. D'autres licences, comme la *licence publique générale GNU* ou certaines licences *Creative Commons* exigent que les œuvres dérivées héritent des conditions d'utilisation de l'œuvre originale^[7]. Alors que la mise en œuvre classique du droit d'auteur garantit un monopole d'exploitation au titulaire et à ses ayants droit, les licences de type GPL visent à empêcher toute appropriation individuelle de l'œuvre. Chaque personne qui fait des modifications ne peut rediffuser l'œuvre que si l'œuvre dérivée est soumise aux mêmes conditions. Dans le cas contraire, la personne commet un acte de contrefaçon en rediffusant l'œuvre sans autorisation. Si elle le fait, l'œuvre dérivée ne se retrouve cependant pas automatiquement sous licence libre. Son auteur conserve tous ses droits^[Note 2] et l'auteur de l'œuvre originale ne peut que demander à la justice de faire cesser la diffusion ou tenter d'obtenir des dommages-intérêts. C'est notamment le sens de l'action qu'exerce à l'heure actuelle la société Linagora à l'encontre de la société Blue Mind : https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ACopie_de_Lexbase_A8414KGQ.pdf https://fr.wikipedia.org/wiki/Blue_Mind_%28logiciel%29

En droit copyleft, un auteur renonce définitivement à l'ensemble de ses droits ; l'héritage de la licence Copyleft empêche théoriquement toute réappropriation privée, y compris pour une *œuvre dérivée*, contrairement par exemple aux *marques commerciales* qui tombent dans le *domaine public* ou aux œuvres sous licences *Creative Commons CC0* ou *CC-BY*.

Copyleft fort / copyleft standard

On parle de **copyleft fort** lorsque les redistributions du logiciel ou de l'œuvre en question, modifiés ou non, ainsi que de tous les composants ajoutés, ne peuvent se faire que sous la licence initiale.

On parle de **copyleft faible/standard** lorsque les redistributions du logiciel ou de l'œuvre en question, modifiés ou non, se font sous la licence initiale mais que de nouveaux composants peuvent être ajoutés sous d'autres licences voire sous licences propriétaires.

Les licences Copyleft

- la *Licence CeCILL*, pour *CEA CNRS INRIA Logiciel Libre*, une licence libre française ;
- la *Design Science License (en)*, pour *Design Science License* ;
- la *GFDL*, pour *GNU Free Documentation License*, en français Licence de documentation libre GNU ;
- la *GNU GPL*, pour *GNU General Public License*, en français Licence publique générale GNU ;
- la *Licence CC-BY-SA*, pour *Licence Attribution (by) + Share-alike (sa)*, en français Paternité (by) + Partage des conditions initiales à l'identique (sa) de *Creative Commons*, les 5 autres combinaisons Creative Commons ne sont pas copyleft ;
- la *Licence Art Libre* ;
- la *MPL*, pour *Mozilla Public License*, en français Licence publique Mozilla ;
- l'*ODbL*, pour *Open Database License*, en français Licence Open Database ;
- l'*OSL* pour *Open Software License* ;
- Davantage de licences libres sur *commons*.

Notes et références

Notes

1. Le mot *anglais Copyleft* se traduit en français par «copie laissée». Puisque le mot anglais *left* signifie également "gauche", on y retrouve un jeu de mot l'opposant au *copyright right* pouvant également signifier "droite".
2. Articles L 113-2 alinéa 2 et L 113-4 du code de la propriété intellectuelle. Jurisprudence cour de cassation, 1^{re} chambre civile du 22 juin 1959 « L'auteur de l'œuvre première et l'auteur de l'œuvre composite ont des droits concurrents ».

Références

1. Richard Stallman dans *Le Projet GNU*.
2. *Le Projet GNU*.
3. (en) § 106A e) de la loi des États-Unis d'Amérique sur le *copyright(texte)*.
4. article L 121-1 (*texte*).
5. Pierre-Yves Gautier, *Propriété littéraire et artistique*, PUF, 2007, n° 322 Don sur l'Internet.
6. Valérie-Laure Benabou et Joëlle Farchy (Dir.) *La mise à disposition ouverte des œuvres de l'esprit*, CSPLA, 2007.(France)(*texte*).
7. *Qu'est-ce que le copyleft ?*, site GNU ([lien](#)).

Annexes

Caractère Unicode copyleft

Bien qu'il n'y ait pas en tant que tel de caractère copyleft dans le répertoire d'*Unicode*, on peut le construire à partir des caractères "lettre latine minuscule c renversé" (U+2184) et "cercle englobant" (U+20dd). Ce dernier caractère est combinant c'est-à-dire qu'il s'associe au caractère précédent. Peu de polices de caractères courantes supportent ces deux caractères, on peut néanmoins citer la police gratuite *symbola*.

Articles connexes

- *Copyright*
- *Logiciel Libre*
- *Licence libre* - Liste des licences libres existantes
- *Licence ouverte*
- *Creative Commons*

- Culture libre
- Contenu libre
- Liste de logiciels libres
- Cours libres

Liens externes

Des informations de cet article ou section devraient être mieux reliées aux sources mentionnées dans la bibliographie ou en liens externes.

- Améliorez sa vérifiabilité en les associant par des références.
- (fr) GNU.org : *Qu'est-ce que le copyleft ? - Copyleft: Idéalisme Pragmatique - Pourquoi le Copyleft ?*
 - (en) Creative Commons (seule la licence By-Sa (Attribution - Share Alike) est copyleft. Cependant, la licence By (Attribution) est libre mais non copyleft car n'importe qui peut rendre propriétaire une œuvre placée sous cette licence.)
 - (fr) Art libre : Copyleft Attitude
 - (fr) In Libro Veritas : Publication sous licence Creative Commons de livres, ainsi que la possibilité d'une édition papier via ILV-Edition
 - (fr) Veni, Vidi, Libri - Promotion et vulgarisation des licences Libres, Glossaire...
 - (en) Ywein Van den Brande, Shane Coughlan, Till Jaeger, *International Free and Open Source Software Law Review*, Open Source Press, 2011 (*lire en ligne*)
 -  Portail des logiciels libres
 -  Portail de l'informatique
 -  Portail du droit

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyleft&oldid=102743135> ».

Catégories :

- Licence de copie
- Licence informatique
- Communauté du logiciel libre
- Culture alternative

Copyright



Symbole ©.

Le **copyright**, souvent indiqué par le symbole ©, est, dans les pays de *common law* (droit commun), l'ensemble des prérogatives exclusives dont dispose une personne *physique* ou *moralement* sur une

œuvre de l'esprit originale. Il désigne donc un ensemble de lois en application, notamment, dans les pays du *Commonwealth des Nations* et aux *États-Unis*; et qui diffère du *droit d'auteur* appliqué dans les *pays de droit civil* (tels que la France ou la Belgique).

Bien que les deux corpus de lois tendent à se rejoindre sur la forme grâce à l'harmonisation internationale opérée par la *Convention de Berne*^[1], ils diffèrent notablement sur le fond^[2]. Le copyright relève plus d'une logique économique et accorde un *droit moral* restreint, là où le *droit d'auteur* assure un droit moral fort en s'appuyant sur *le lien entre l'auteur et son œuvre*.

Champ du copyright

- Comme le *droit d'auteur*, le *copyright* ne protège pas les simples idées. Son champ est généralement plus large que celui du *droit d'auteur*, car le *copyright* protège davantage l'investissement que le caractère créatif. Une seconde différence réside dans l'exigence de fixation matérielle des œuvres, sur un dessin, une partition musicale, une vidéo, un fichier informatique, ou tout autre support. Par exemple, les discours et les chorégraphies ne sont pas protégés par le *copyright* tant qu'ils n'ont pas été transcrits ou enregistrés sur un support. Sous réserve de cette fixation, la protection du *copyright* s'applique automatiquement aux œuvres publiées comme non publiées. Un enregistrement volontaire des œuvres auprès d'une administration peut être nécessaire pour apporter la preuve de ses droits devant les tribunaux.
- Le titulaire du *copyright* peut être l'auteur, le producteur ou l'éditeur de l'œuvre. Si l'œuvre a été créée par un employé dans le cadre de ses fonctions, c'est l'employeur qui est seul titulaire du *copyright*. L'auteur n'a donc pas droit à une rémunération spécifique, en plus de son salaire. Il en est de même pour les œuvres de commande (*works made for hire*), qui appartiennent au commanditaire et non à l'auteur.

Droits accordés par le copyright

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit

Lois et principes sous-tendant les licences

Copyleft

Domaine public

Droit d'auteur

Open source

Open Source Definition

Classification des licences

Licences de libre diffusion

CC-*·NC

CC-*·ND

Licences libres

Licences libres copyleft

Licence Art Libre

Licence CeCILL

CC-BY-SA

GFDL

GPL

LGPL

ODbL

Licences libres non copyleft

Licence BSD

CC0

CC-BY

Licence X11 ou MIT

Licences propriétaires

Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux

Licences de partagiciels

Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion

Culture

Art Libre (libre)

Culture Libre (libre)

Musique Libre (libre diffusion)

Logiciel

Graticiel (libre diffusion)

Logiciel libre (libre)

Logiciel propriétaire (propriétaire)

Partagiciel (propriétaire)

Shared Source (propriétaire)

Le droit moral de l'auteur est reconnu par tous les pays de *common law* qui ont adhéré à la Convention de Berne^[1] tels le *Canada* ou le *Royaume-Uni*. Malgré leur adhésion à cette convention, les *États-Unis* n'appliquent le droit moral qu'au niveau national mais pour certains types d'œuvres seulement. Le droit moral comporte :

- le *droit de paternité*
- le droit au respect de l'œuvre

Le droit moral est :

- limité dans le temps.
- transmissible aux héritiers à la mort de l'auteur
- susceptible d'aliénation : l'auteur peut y renoncer.

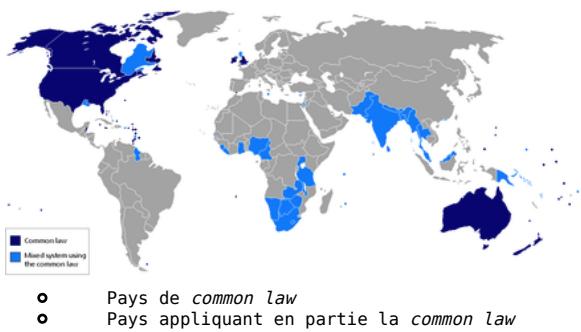
Les droits patrimoniaux confèrent le droit exclusif d'exercer et d'autoriser des tiers à exercer les actes suivants :

- la reproduction de l'œuvre,
- la création d'œuvres dérivées de l'œuvre originale,
- la distribution de copies de l'œuvre au public (vente, location, prêt, cession), sous quelque forme que ce soit,
- la représentation publique de l'œuvre, avec quelque procédé que ce soit.

Exceptions au copyright

Le concept de *fair use* aux *États-Unis* et celui de *fair dealing* dans les autres pays de *common law* constituent des exceptions plus larges que celles qui sont appliquées dans les *pays de droit civil*. Alors que les exceptions au *droit d'auteur* sont limitativement énumérées dans la loi, et sont d'interprétation stricte, le *fair use* donne aux tribunaux le pouvoir d'appréciation au cas par cas si l'usage d'une œuvre est loyal. Cette appréciation se fait en fonction du caractère commercial ou désintéressé de l'usage, de la nature de l'œuvre, de l'ampleur de la reproduction effectuée, et de ses conséquences sur la valeur de l'œuvre^{[3],[4]}.

Pays appliquant le copyright



Au niveau international le *Droit de l'Auteur* est reconnu par les 166 pays^[5] signataires de la convention de Berne^[1].

- En vertu de la Convention de Berne, la durée typique de la protection du droit d'auteur est de 50 ans pour la date de publication^[6]. Il s'agit d'un défaut - les lois nationales sont généralement supérieures à cette durée.
- Au *Canada*^[7], la protection accordée par le *droit d'auteur* dure 50 ans après le décès de l'auteur pour la plupart des œuvres. Le concept d'*utilisation équitable* limite le champ du *copyright* dans certaines hypothèses afin de garantir l'équilibre entre protection des œuvres et droit du public à l'information.

Article détaillé : *Copyright au Canada*.

- Aux *États-Unis* une œuvre, même inachevée, est créée lorsqu'elle est fixée matériellement sur un support^[8]. Depuis l'adhésion des *États-Unis* à la Convention de Berne^[1] en 1989, l'enregistrement des œuvres étrangères auprès du Bureau du *Copyright* n'est plus nécessaire pour bénéficier d'une protection juridique, mais il reste possible pour faciliter la preuve de ses droits. Le titulaire du *copyright* a le droit exclusif de reproduire ou de communiquer les œuvres, et d'autoriser la création d'œuvres dérivées. Un droit moral, comprenant le droit de paternité et le droit au respect de l'intégrité des créations est accordé aux seuls artistes des arts

visuels. La durée du *copyright* dépend de la nature de l'œuvre et de sa date de publication. Désormais, toute œuvre créée bénéficie d'une protection de 70 ans *post mortem* si le titulaire est une personne physique. En vertu du *Sonny Bono Copyright Term Extension Act*, les entreprises bénéficient d'une protection de 95 ans à compter de la publication, ou de 120 ans à compter de la création si cette durée est plus longue^[9].

Article détaillé : *Copyright aux Etats-Unis*.

Au sein de l'*Union européenne*, la majorité des vingt-sept *États-Membres* applique le *droit d'auteur*. Seuls Chypre, l'Irlande, Malte et le Royaume-Uni font application du *copyright*.

- Au *Royaume-Uni*, la propriété intellectuelle est réglementée par la loi sur le *copyright*, les dessins industriels et les brevets de 1988 (*Copyright, Designs and Patents Act*)^[10].

Article détaillé : *Copyright au Royaume-Uni*.

Critiques du copyright

Au XIX^e siècle, *Proudhon* a dénoncé l'assimilation artificielle de la propriété intellectuelle à la propriété sur les biens corporels, ainsi que les conséquences néfastes de l'appropriation des œuvres sur la libre circulation des connaissances^[11]. Au XX^e siècle, *Richard Stallman* et les défenseurs de la *culture libre* ont repris ces thèses^[12].

Certains théoriciens, comme *David K. Levine*, présentent le *droit d'auteur* comme un concept obsolète^[13], notamment dans le cadre de la *société de l'information*. D'autres, sans remettre en cause le principe du *droit d'auteur*, dénoncent ses excès^[14], notamment l'extension continue de la durée de protection des œuvres et l'utilisation de *DRM*. Rares sont cependant ceux qui sont prêts à le remettre radicalement en cause comme *Joost Smiers (en)*^[15].

Dans la continuité de ces critiques, certains proposent de recourir aux licences *Creative Commons* comme principe alternatif au *copyright*^[16].

Dans les pays en développement, les peuples autochtones perçoivent le *droit d'auteur* comme un concept essentiellement occidental qui n'est pas en mesure d'assurer une protection efficace de leurs *savoirs traditionnels*. De plus, le *droit d'auteur* est utilisé par certaines personnes pour s'approprier illégitimement des savoirs ancestraux, tels que les *asanas* de l'Inde^[17].

Références

1. www.wipo.int La Convention de Berne (WIPO) [consulté le 12 juin 2013].
2. Françoise Benhamou et Joëlle Farchy, *Droit d'auteur et copyright*, La Découverte, 128 p. (ISBN 978-2-7071-5726-3)
3. (en) *Dispositions sur le fair use dans la loi sur le copyright aux États-Unis*
4. (en) Eric Faden, *A fair(y) use tale*
5. *Liste Officielle des pays signataires (et non signataires) de la Convention de Berne*
6. *Droit d'auteur durée*
7. *Office de la propriété intellectuelle du Canada*
8. (en) *Titre 17 du Code des États-Unis*
9. (en) *Durée du copyright aux États-Unis (site de l'université de Cornell)*
10. (en) *Copyright, Designs and Patents Act 1988, chap. 48 (Royaume-Uni)*
11. Pierre-Joseph Proudhon, *Les Majorats littéraires*, 1862
12. (en) Richard Stallman, *Did You Say "Intellectual Property"? It's a Seductive Mirage*, site GNU ([lien](#))
13. (en) Michele Boldrin et David Levine, *Against Intellectual Monopoly*, Cambridge University Press, juillet 2008, 309 p. ([lien en ligne](#))
14. Florent Latrive, *Du bon usage de la piraterie : culture libre, sciences ouvertes*, Exils Éditeur, 2007 (ISBN 978-2-912969-59-0) ([texte](#))
15. Joost Smiers et Marieke van Schijndel (trad. Framalang), *Un monde sans copyright... et sans monopole*, FramaSoft,

- coll. « Framabook » (n° 10), 2011, 100 p. (ISBN 978-2-9539187-0-0,
présentation en ligne)
16. Guillaume de Lacoste Lareymondie, *Le droit d'auteur est-il une notion périmée ?*, NonFiction.fr, 23 avril 2010
 17. Tentative de protéger l'histoire du yoga, Le Télégramme, 21 août 2009 (*texte*)

Voir aussi

Articles connexes

- [Contrefaçon](#)
- [Copyleft](#)
- [Domaine public \(propriété intellectuelle\)](#)
- [Copie privée](#)
-  [Portal des arts](#)
-  [Portal du droit](#)
-  [Portal du management](#)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyright&oldid=101029224> ».

Catégorie :

- [Droit d'auteur](#)

Discussion:Copyright

informations sur cette boîte											
Cet article est indexé par le projet Droit.											
Les projets ont pour but d'enrichir le contenu de Wikipédia en aidant à la coordination du travail des contributeurs. Vous pouvez modifier directement cet article ou visiter les pages de projets pour prendre conseil ou consulter la liste des tâches et des objectifs.											
Évaluation de l'article « Copyright » <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Avancement</th> <th style="width: 10%;">Importance</th> <th style="width: 10%;">pour le projet :</th> <th style="width: 10%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bon début</td> <td>Élevée</td> <td></td> <td>Droit (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)</td> </tr> </tbody> </table>  Cet article ne comporte pas de liste de tâches suggérées. Vous pouvez saisir une liste de tâches à accomplir (par exemple sous forme d'une liste à puces), puis sauvegarder. Vous pouvez aussi consulter la page d'aide.				Avancement	Importance	pour le projet :		Bon début	Élevée		Droit (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)
Avancement	Importance	pour le projet :									
Bon début	Élevée		Droit (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)								

copyright / droit d'auteur

Je trouve que la loi française sur le droit d'auteur n'a rien à faire sur cette page! -JM

Pour ma part, je trouve que la rédaction de la partie introductive n'est pas assez claire. Il faudrait clairement préciser dès le début que de par le monde 2 conceptions existent : la conception "latine" du droit d'auteur et celle du copyright, anglo-américaine. Puis ensuite, ne parler QUE du copyright en tant que tel sur cette page, la présentation du droit français étant traitée dans la page *droit d'auteur*, qui comporte d'ailleurs une petite *comparaison* entre les 2 systèmes Davidaur 15 avr 2005 à 15:34 (CEST)

Je suis du même avis. Pourquoi cette confusion entre droit d'auteur et copyright dans un article consacré à ce dernier ? Cela nuit à la qualité du travail. Lire par exemple *un comparatif très bien fait* sur le site de la SACD. Même chose encore, à un endroit on assimile la propriété intellectuelle au copyright et au droit d'auteur, c'est encore très mal venu car si le droit d'auteur fait bien partie de la propriété intellectuelle celle-ci ne se résume pas au droit d'auteur, elle inclut la propriété industrielle (brevets, marques, etc.) Voir à ce sujet *ce schéma* plus parlant que de longues phrases.Panoptes

droit d'auteurs

bonjour, je souhaiterai savoir a qui je peux m'adresser pour une question de copyrights par rapport a des pages du site Wikipédia. Merci pour votre réponse. mag

Bonjour Mag, il est possible de laisser des questions dans *Le Bistro* en détaillant un peu plus précisément le problème.
Alkarex 22 oct 2004 à 13:19 (CEST)

L'arrêt *Itar-Tass Russian News Agency v. Russian Kurier, Inc.* est à propos pour les étrangers que interacte avec le droit "copyright". Ce n'est pas seulement le droit de pays de publication, aussi le pays d'origine est importante. Alexei756

droit d'auteur et copyright

La page *droit d'auteur* est en l'état plus complète que *copyright*. En raison du recouvrement partiel des deux sujets, je propose de fusionner les deux pages vers *droit d'auteur*, faisant de *copyright* un redirect. Je préfère poster ici pour avoir d'éventuelles objections avec d'apposer le bandeau PàF.--Bokken 13 octobre 2005 à 09:05 (CEST)

Copyright était une redirection vers droit d'auteur et j'ai pris l'initiative de changer cela car le copyright n'est pas le droit d'auteur, bien que touchants au même sujet. Si l'article est actuellement moins complet, il vaut mieux le compléter plutôt que de le rediriger vers l'article «droit d'auteur» et de continuer à développer les deux sujets distincts dans le même article. Un troisième article «Distinctions et similarités entre copyright et droit d'auteur» pourrait plus s'axer sur ces points, avec tableaux récapitulatifs.

--Psychoslave (d) 6 novembre 2009 à 08:57 (CET)

Mise en place d'une redirection

Après avoir bien considéré la chose, j'ai repris dans *Copyright* ce qui n'était pas présent dans *Droit d'auteur* et l'ai inclus, transformant *Copyright* en redirection.

Raison : les deux pages avaient le même contenu.

TODO : ajouter une section à *Droit d'auteur* expliquant la différence entre ces deux concepts.

--Bokken 22 octobre 2005 à 15:24 (CEST)

alt+0169 ??

Dire que le symbole © peut être obtenu « sur un clavier en utilisant la combinaison alt+0169 » est faux : sur quel type de clavier ? Je suppose qu'il s'agit d'un ordinateur de bureau de type PC : il faudrait préciser car il existe d'autres claviers où c'est autrement plus simple.

--tetue 5 janvier 2010 à 22:52 (CEST)

J'ai retiré ce passage, donnaient des détails sur le symbole (alors qu'il s'agit de l'article sur le copyright), et ajouter la référence au symbole dans l'introduction.

--Psychoslave (d) 6 janvier 2010 à 13:11 (CET)

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Copyright&oldid=96439503> ».

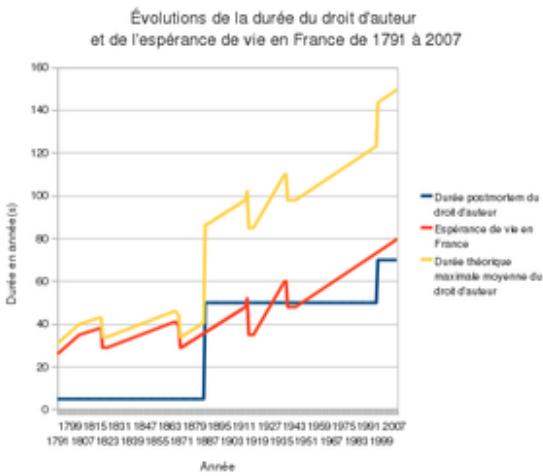
Catégories :

- [Article de droit d'avancement BD](#)
- [Article de droit d'importance élevée](#)

Domaine public (propriété intellectuelle)



Symbole, sans valeur juridique, utilisé pour indiquer qu'une œuvre est dans le domaine public



Graphique représentant l'évolution de la durée du droit d'auteur en France, et le moment théorique où son œuvre passe dans le domaine public. La courbe bleue représente, en années, la persistance *post-mortem* du droit. En rouge une approximation de l'espérance de vie en France depuis l'apparition du droit d'auteur. En jaune la somme des deux courbes précédentes. La courbe jaune représente donc l'évolution de la durée maximale pendant laquelle une œuvre sera soumise au droit d'auteur. Il s'agit bien sûr d'une limite théorique, qui demanderait à ce que l'auteur crée son œuvre dès la naissance et meurt à l'âge moyen de l'espérance de vie. Elle passe de 31 ans en 1791 à 150 ans en 2007.

En droit de la propriété intellectuelle le domaine public désigne l'ensemble des œuvres de l'esprit et des connaissances dont l'usage n'est pas ou n'est plus restreint par la loi.

Cela peut être par exemple :

- un savoir sur lequel aucun monopole n'est accordé, comme une formule mathématique ;
- une œuvre de l'esprit qui n'est pas protégée par le droit d'auteur, comme le discours d'un parlementaire ;
- une œuvre de l'esprit qui n'est plus protégée par le droit d'auteur, après expiration ;
- un brevet qui a expiré.

Dans les deux derniers cas le vocabulaire juridique parle alors d'entrée dans le domaine public, l'expression « tomber dans le domaine public » étant couramment employée.

L'entrée dans le domaine public ne correspond pas à une réalité uniforme dans le monde. Le copyright et le droit d'auteur notamment

varient d'un pays à l'autre. Ainsi, au Canada une œuvre entre dans le domaine public 50 ans après la mort de tous ses auteurs, alors qu'en France cette durée a été étendue à 70 ans après la mort des auteurs.

L'entrée dans le domaine public ne signifie pas non plus que plus aucune restriction n'existe sur l'œuvre. Pour une photographie de modèle, la personne sur la photo dispose toujours de son *droit à l'image*, même si l'image est entrée dans le domaine public. Dans les pays où s'appliquent le droit d'auteur, les auteurs et leurs héritiers conservent indéfiniment leur *droit moral*. Dans ce cadre, les œuvres n'entrent dans le domaine public que lorsque les droits de chaque auteur sont épuisés.

Dans les pays de copyright, comme les États-Unis d'Amérique, il est possible pour l'auteur de renoncer totalement à ses droits^[1]. Dans les pays qui appliquent le droit d'auteur, comme la France, certains droits demeurent, même lorsque l'œuvre est dans le domaine public, le *droit moral* ne pouvant faire l'objet d'une renonciation. Certaines licences, telle la licence CC0, tentent de se rapprocher le plus possible du domaine public, en permettant de renoncer à autant de droits que le permet la loi.

Le domaine public fédère de nombreuses activités économiques, basées notamment sur l'exploitation des œuvres de l'esprit ou des connaissances^[2]. C'est le cas par exemple des éditions de créations littéraires anciennes ou des médicaments génériques (dont le brevet est venu à échéance).

Origines

Évoqué à plusieurs reprises depuis l'antiquité, la notion de *domaine public* reçoit une formulation juridique au cours du XVIII^e siècle. De nombreux débats publics autour de la législation sur le droit d'auteur et le copyright aboutissent au développement d'un compromis entre les auteurs, les éditeurs et la société civile.

Une situation par défaut ou une invention ?

L'origine du domaine public est assez débattue. Il est en particulier difficile de déterminer s'il s'agit d'une situation par défaut, prévalant universellement avant l'adoption de la propriété intellectuelle, ou d'une invention apparue en concomitance avec le copyright et le droit d'auteur.

Dans l'absolu, il n'existe aucune législation explicite sur la propriété intellectuelle antérieure au Statut de la reine Anne, daté de 1712.

Jusqu'à cette date, la libre diffusion des œuvres, sans aucune condition aurait été la norme^[3]. Le terme *domaine public* n'est pas attesté avant la seconde moitié du XVII^e siècle, bien que, en tant que concept, « il peut être déjà identifié dans l'ancienne loi romaine, en tant que partie intégrante d'un système de droits de propriété »^[4].

L'absence de toute législation n'entraîne pas pour autant l'absence de mécanismes de régulation étatiques et para-étatiques. Dès la Renaissance, les corporations d'imprimeurs établissent des règles d'appropriation relativement informelles^[5]. Certains éditeurs particulièrement renommés peuvent également obtenir un privilège royal, qui correspond à un monopole de la publication d'une œuvre. Sous ce régime particulier, les œuvres de l'antiquité sont tout autant appropriable que les œuvres modernes.

Royaume-Uni

Au Royaume-Uni, le *Statut de la Reine Anne* (en) provoque l'émergence du domaine public, alors inexistant en spécifiant une durée limitée de protection^[5]. Adopté en 1710, le Statut met en place un copyright de quatorze ans, renouvelable une fois, ce qui autorise une durée de protection maximale de vingt-huit ans. Seules les publications récentes sont ainsi concernées. Les libraires et les imprimeurs pouvaient auparavant réclamer un privilège royal, y compris sur la publication des œuvres anciennes. Jouissant toujours d'une grande faveur populaire, les œuvres de Shakespeare, Milton ou Chaucer sont diffusées largement par des éditions à bas coût. De nouveaux entrants profitent de cette manne inexploitée pour concurrencer les libraires londoniens historiques.

Dès lors, « le but principal de la corporation des imprimeurs était la

protection perpétuelle. Ils avaient tiré amplement profit de la publication des œuvres canoniques, qu'il s'agisse de celles de la Grèce antique ou des pièces de Shakespeare et ils redoutaient la perte de revenu lorsque ces œuvres entreraient dans le cadre nouvellement créé du domaine public »^[5]. Les défenseurs de cette conception invoquent ainsi l'existence, antérieurement au Statut de la Reine Anne, d'un *copyright de droit commun* (en) (*Common Law Copyright*), où la propriété intellectuelle serait entièrement analogue à la propriété foncière : elle pourrait être cédée et protégée éternellement.

Plusieurs procès ont conduit au rejet sans ambiguïté du copyright de droit commun. En 1774, la *Chambre des Lords* examine le litige *Donaldson v. Beckett* (en). Un éditeur écossais, *Alexander Donaldson* (en), entreprend de publier un poème de *James Thomson*, alors passé dans le domaine public en vertu du Statut de la Reine Anne^[6]. L'éditeur londonien Thomas Beckett s'y oppose en arguant de la préséance du copyright de droit commun sur le Statut de la Reine Anne. Le débat conclut au rejet des prétentions de Thomas Beckett. Lord Camden insiste notamment sur les dérives possibles d'une protection intellectuelle perpétuelle : les éditeurs pourraient fixer les œuvres aux prix qui les arrangeant « jusqu'à ce que le public devienne leur esclave ». De son point de vue, cette disposition « deviendra intolérable. Le savoir et les sciences ne doivent pas être enchaînés à une telle toile d'araignée »^[7].

À la suite du litige *Donaldson v. Beckett*, la propriété intellectuelle perpétuelle n'a plus été envisagée pour l'ensemble des publications existantes. Elle a cependant été appliquée dans quelques cas spécifiques. Le Copyright Act of 1775 propose ainsi une exception limitée à une dizaine d'établissements universitaires anglais et écossais, qui pourraient réclamer un copyright perpétuel sur certaines de leurs publications^[8]. Ainsi, la *Bible du roi Jacques* ne peut être imprimée que par les universités de Cambridge et d'Oxford. Cette exception a été abolie en 1988, mais l'abolition ne devrait pas être effective avant 2039.

Domaine public par législation

Article détaillé : *Durée du droit d'auteur par pays*.

Canada

Le droit de copie au Canada dure 50 ans après la mort de l'auteur. Si le livre a été publié pendant la vie de l'auteur et que l'auteur est mort il y a 51 ans ou plus, alors le livre est dans le domaine public du Canada^[9].

France

Article détaillé : *Domaine public en droit de la propriété intellectuelle français*.

Suisse

Article détaillé : *Domaine public en droit de la propriété intellectuelle suisse*.

Union européenne

Depuis une directive européenne du 29 octobre 1993^[10], et donc dans l'ensemble des pays membres de l'Union, les œuvres entrent dans le domaine public *soixante-dix ans après le décès de leur auteur ou, s'il s'agit d'une œuvre de collaboration, soixante-dix ans à compter du décès du dernier auteur survivant*. Cette durée de protection échue et sauf prorogation, il n'est plus obligatoire de demander une autorisation aux titulaires des droits sur ces œuvres.

Toutefois, le *droit moral* est perpétuel, et impose notamment de respecter la paternité de l'auteur sur sa création par une *citation* de son nom et de sa qualité.

Selon cette même directive, une interprétation accorde au domaine public au bout de 50 ans maximum. De très nombreux enregistrements de musique classique entrent chaque année dans le domaine public et deviennent entièrement libres de droits d'auteurs (décédés depuis plus de 70 ans) et droits voisins (enregistrés et publiés il y a plus de 50 ans), et peuvent donc être librement copiés et distribués, ou téléchargées via un réseau de *pair-à-pair* sans restriction aucune.

Notes et références

1. (en) « Rights gained under the Copyright Law, 17 U.S.C.A. § 1 et seq., may be abandoned. Abandonment of such rights, however, must be manifested by some overt act indicative of a purpose to surrender the rights and allow the public to copy. » -- Frederick Hamley, juge, *Hampton v. Paramount Pictures Corporation*
2. http://www.wipo.int/export/sites/www/ip-development/fr/agenda/pdf/scoping_study_cr.pdf
3. Mark Rose, *Nine-Tenths of the Law: The English Copyright Debates and the Rhetoric of the Public Domain*, p. 1
4. H. Huang, « *On public domain in copyright law* », *Frontiers of Law in China*, vol. 4, n° 2, 2009, p. 178-195 (DOI 10.1007/s11463-009-0011-6)
5. Carroll 2005, p. 924
6. Rose 1988, p. 51
7. Deazley 2006, p. 19
8. Macgillivray, E.J. (1902). *A Treatise Upon the Law of Copyright*, p. 358. John Murray. London.
9. *Quelle est la durée de validité d'un droit d'auteur?*, Le guide des droits d'auteur
10. Directive 93/98, 29 octobre 1993, relative à l'harmonisation de la durée de protection du droit d'auteur et de certains droits voisins.

Articles connexes

- *Domaine public en droit de la propriété intellectuelle français*
- *Droit d'auteur*
- *Exceptions au droit d'auteur*
- *Culture libre*
- *Licence libre*
- *Licence ouverte*
- *Œuvre libre*
- *Durée du droit d'auteur par pays*
- Liste d'auteurs, de peintres dont les œuvres sont dans le domaine public.

Liens externes

- *Manifeste pour le domaine public* (trad. Philippe Aigrain, 2010) par le réseau thématique européen sur le domaine public numérique COMMUNIA
- *un site francophone entièrement dédié au domaine public*.

Bibliographie

- (en) Ronan Deazley, *Rethinking Copyright: History, Theory, Language*, Edward Elgar Publishing, 2006 (ISBN 978-1-84720-944-3)
- (en) Michael Carroll, « *The Struggle for Music Copyright* », *The Florida Law Review*, vol. 57, 2005, p. 907-961 (lire en ligne)
- (en) Mark Rose, « *Donaldson v. Becket and the Genealogy of Modern Authorship* », *Representations*, n° 23, 1988, p. 51-85
-  Portail du droit

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Domaine_public_\(propriété_intellectuelle\)&oldid=103087530](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Domaine_public_(propriété_intellectuelle)&oldid=103087530) ».

Catégorie :

- *Domaine public*

Licence libre

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
Lois et principes sous-tendant les licences
Copyleft
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
Classification des licences
Licences de libre diffusion
CC-* -NC
CC-* -ND
Licences libres
Licences libres copyleft
Licence Art Libre
Licence CeCILL
CC-BY-SA
GFDL
GPL
LGPL
ODbL
Licences libres non copyleft
Licence BSD
CC0
CC-BY
Licence X11 ou MIT
Licences propriétaires
Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux
Licences de partagiciels
Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion
Culture
Art Libre (libre)
Culture Libre (libre)
Musique Libre (libre diffusion)
Logiciel
Graticiel (libre diffusion)
Logiciel libre (libre)
Logiciel propriétaire (propriétaire)
Partagiciel (propriétaire)
Shared Source (propriétaire)

Une licence libre est une licence s'appliquant à une œuvre de l'esprit par laquelle l'auteur concède tout ou une partie des droits que lui confère le droit d'auteur, en laissant au minimum quatre droits considérés fondamentaux aux utilisateurs :

- usage de l'œuvre,
- étude de l'œuvre pour en comprendre le fonctionnement ou l'adapter à ses besoins,
- modification (amélioration, extension, transformation) ou incorporation de l'œuvre en une œuvre dérivée,
- redistribution de l'œuvre, c'est-à-dire sa diffusion à d'autres usagers.

Ces libertés peuvent être soumises à conditions, notamment l'application systématique de la même licence, ou d'une licence prodiguant les mêmes droits aux utilisateurs, aux copies de l'œuvre et aux œuvres dérivées : un principe nommé *copyleft*.

Lorsqu'une œuvre est sous licence libre, on parle alors d'*œuvre libre*. Certains usagers ou fournisseurs de données cherchent à s'inscrire dans un contexte de grande ouverture, parfois décrit par le sigle *ODOSOS* (qui signifie : *Open Data, Open Source, Open Standards*), approche qui a notamment été développée pour de grands projets scientifiques partagés (en *Open science data*) tel que le *séquençage du génome humain* (avec un *Open Data Consortium* créé sur proposition de *Jim Kent* en 2003).

Définition

Une licence libre est un contrat juridique qui confère à toute personne morale ou physique, en tout temps et en tout lieu, les quatre possibilités suivantes sur une œuvre :

- La possibilité d'utiliser l'œuvre, pour tous les usages ;
- La possibilité d'étudier l'œuvre ;
- La possibilité de redistribuer des copies de l'œuvre ;
- La possibilité de modifier l'œuvre et de publier ses modifications.

On distingue parfois les « licences d'œuvres (artistiques notamment) libres », qui sont des produits ou des données, des « licences de

logiciels libres »^[réf. souhaitée], qui sont des outils travaillant des données, et qui historiquement furent les premières à proposer ces droits de manière formalisée et adaptée aux NTIC.

Pourquoi « Open Data » « Open Source » ou « Open Standards » ?

Cette section ne cite pas suffisamment ses sources. Pour l'améliorer, ajouter en note des références vérifiables ou les modèles {{Référence nécessaire}} ou {{Référence souhaitée}} sur les passages nécessitant une source.

Ces trois démarches répondent toutes au besoin de lever certains freins à ce que les anglophones nomment l'« *open innovation* » (l'innovation ouverte) qui est la créativité et l'innovation collaboratives permises par un accès plus large et facile aux connaissances et données de base, publiques en particulier.

Ces freins sont notamment des restrictions juridiques et techniques (la fracture numérique, l'inégalité d'accès au données...). Ils se manifestent d'autant plus que l'évolution des technologies permet aujourd'hui un accès mondial et rapide à un plus grand nombre de données, par un nombre croissant de personnes. Les élèves, étudiants, enseignants, chercheurs et acteurs économiques ne peuvent pas valoriser, ni améliorer ces données et leurs usages possibles autant que le Web le permettrait si la donnée publique était plus clairement accessible (y compris pour des usages commerciaux estimé de nombreux acteurs).

Même lorsque la recherche et les données sont réputées « publiques » ou rendues publiques, elles sont souvent enfermées dans des régimes ou des contrats inventés pour juridiquement limiter l'utilisation des documents écrits et imprimés. Ces contrats interdisent de fait l'adaptation des formats de fichiers ou les traductions en d'autres langues, l'intégration de données, l'enrichissement sémantique, l'hypertexte, l'exploration ou l'analyse informatique de texte, la correction d'erreurs, etc. Ces restrictions limitent fortement l'impact des travaux de la recherche publique ou privée, leur appropriation rapide, et empêchent d'exploiter le potentiel du Web pour accélérer les découvertes scientifiques^[1].

Le libre accès semble un préalable essentiel à une utilisation plus créative, riche et collaborative des données. Le principe de la licence libre a été élaboré par Richard Matthew Stallman afin de favoriser le partage du code source des logiciels.

La principale idée qui a motivé le concept de logiciel libre était de rendre indépendants les utilisateurs de logiciels du bon vouloir des développeurs originaux de ceux-ci.

Une généralisation à des œuvres variées – indépendamment de leur nature – peut donc être établie comme visant à rendre indépendantes les personnes jouissant d'une œuvre de la volonté des personnes détenant les droits sur cette œuvre.

Confusions courantes

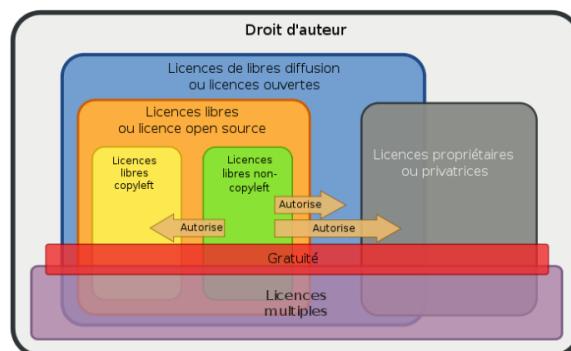


Schéma de classification des licences de logiciels

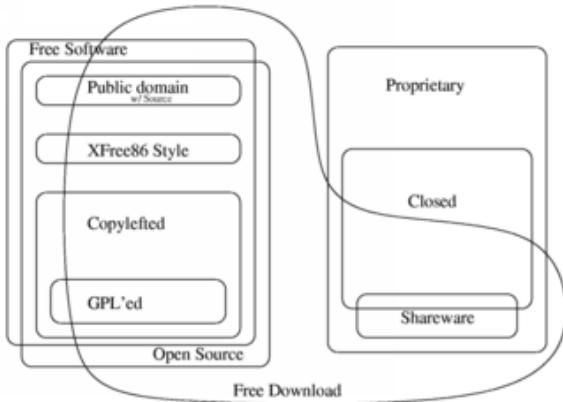
Libre et gratuit

Un des aspects souvent mal compris du principe de licence libre est que celui-ci ne traite pas de la valeur marchande de la diffusion des œuvres. Une œuvre sous licence libre n'est pas nécessairement

disponible gratuitement, pas plus qu'une œuvre disponible gratuitement n'est nécessairement libre. Cette confusion est entretenue par le double-sens du mot anglais *free* (libre ou gratuit), c'est pourquoi le terme « libre » (français, *castillan*) est parfois employé en anglais, comme dans *software libre*.

Le principe de licence libre n'interdit pas en effet de faire payer l'accès à l'œuvre, il garantit juste des libertés sur l'œuvre une fois celle-ci obtenue. Cela est d'autant moins bien compris que dans les faits, la majorité des œuvres sous licences libres sont disponibles gratuitement. D'autant que si une œuvre sous licence libre n'est au départ disponible que contre paiement, dès la première diffusion l'œuvre peut être rediffusée gratuitement en toute légalité^[2].

Libre et libre diffusion



Differentes catégories de logiciels

D'autres types de licences s'appuyant sur le même principe de céder certains droits sont apparus par la suite, sans pour autant garantir les mêmes libertés. On parle dans ce cas-là de « licence de libre diffusion » (ou LLD ou encore *licence ouverte*, ce dernier terme pouvant aussi englober licences libres et LLD).

Alors qu'une licence libre tend à rendre tout le monde égal en droits devant l'œuvre qu'elle couvre, ne posant de restrictions que dans l'objectif de faire perdurer cette égalité (mécanisme de *copyleft*), une licence de libre diffusion impose des restrictions ne visant pas une telle parité.

Ces licences s'inspirent donc du même mécanisme, mais ne sont pas motivées par les mêmes aspirations d'équité. Ainsi elles peuvent par exemple interdire la modification ou l'utilisation dans certains contextes (commercial, militaire, nucléaire, politique, etc.).

C'est pourquoi les auteurs adeptes de ces licences emploient volontiers le terme « libre » en mettant en avant le fait qu'elles permettent une libre circulation des œuvres en dehors des contextes qu'elles interdisent.

Une remarque souvent avancée est que l'auteur peut conférer davantage de libertés si on le lui demande et qu'il le souhaite. Cependant cette affirmation est aussi vraie pour un auteur se réservant au départ tous les droits (ce que la loi — en France, du moins — prévoit par défaut en l'absence de licence particulière ou d'adhésion de l'auteur à un organisme de gestion collective des droits d'auteur). De plus, l'auteur qui a cédé ses droits patrimoniaux, par exemple à un organisme de gestion des droits d'auteur, n'a plus nécessairement le pouvoir de lever ces exceptions. Cette affirmation fait également abstraction du problème courant de *l'île déserte*, lorsqu'un auteur s'avère injoignable.

Dans tous les cas, la diffusion sous licence libre ou ouverte est soumise aux restrictions imposées par la législation en vigueur dans le pays concerné : en France, par exemple, la notion de paternité et le droit moral de l'auteur prévalent sur toute autre clause, ce qui fait qu'aucune licence, en fait, ne garantit une liberté totale à l'utilisateur.

La confusion est d'autant plus courante que des termes tel que « *musique libre* » sont fréquemment employés pour désigner des œuvres tant sous licence libre que sous une licence de libre diffusion. En revanche le terme de logiciel libre est généralement exclusivement

utilisé pour des œuvres sous licence libre et exclut toute œuvre diffusée sous une licence ne répondant pas aux critères d'une licence libre.

Utilisation ou promotion par des administrations publiques ou collectivités

À la différence des entités commerciales, les *administrations* produisent de nombreuses données d'intérêt public et général (dont cartographiques), qu'elles peuvent souhaiter voir gratuitement réutiliser, d'autant que ces données sont souvent produites avec des financements publics et que certaines sont à diffusion obligatoire. Aux États-Unis il existe depuis 1966 (« *Freedom of Information Act* »), ou Loi FOIA sur la liberté d'information adoptée appliquée dès 1967) une tradition de large diffusion de certaines données gouvernementales ou provenant d'agences gouvernementales (NASA par exemple), mais ce n'est pas le cas dans tous les pays.

Historiquement, le droit formalisé de la *propriété intellectuelle* est apparu au XIX^e siècle, parallèlement au *brevetage* des inventions. Ensuite, dans un contexte d'hostilités, puis de guerre froide, posséder et maîtriser l'information était un enjeu de pouvoir. Les États et collectivités ont alors longtemps cherché à interdire la copie ou la réserver aux usages éducatifs et non-commerciaux. Vendre les versions imprimées de nombreux documents, législatifs notamment était aussi un moyen de financer cette impression.

À la fin du XX^e siècle, l'internet a bouleversé la situation. Dans un contexte de *mondialisation* et de *société de la connaissance*, diffuser l'information pour qu'elle soit réutilisée au plus vite et au mieux est devenu un facteur de *compétitivité* et de *créativité*. La possibilité de mettre à disposition de tous des versions numériques de documents publics a permis de nouveaux modes de diffusion et l'émergence d'une notion de « *savoir libre* »^[3] et améliorable par le travail collaboratif. Ce savoir inclut les « *données publiques émanant du gouvernement ou d'autres administrations publiques* » d'un Etat, d'une région ou d'une collectivité. Le développement des *NTIC* et de mouvements de type *Open Data* puis *Open Government Data and Content*^[4] est un des éléments de la *nouvelle gouvernance* et de la *e-démocratie*.

Organisations mondiales

Des institutions comme l'ONU ont commencé à publier en licence *Creative Commons*, mais « sans usage commercial ». À titre d'exemple : la 3ème édition des *Perspectives mondiales de la diversité biologique*, de l'ONU^[5], est en accès libre sur Internet^[6], ce qui n'est pas nouveau, mais publiée cette fois sous licence d'attribution de *Creative Commons*^[7].

Ceci signifie — dans le cas présent — que chacun est autorisé à télécharger, réutiliser, réimprimer, modifier, distribuer et/ou copier le texte, les chiffres, les graphiques et les photos du GBO 3, à deux conditions :

- ne pas en faire d'utilisation commerciale (ce qui est signifié par les deux lettres « NC » (Non Commercial) de la licence)
- attribuer le matériel à sa source originale ; le « droit d'auteur est retenu par le Secrétariat » précise le document, qui par ailleurs est assorti de la formule de précaution suivante :

« *Les désignations utilisées et la présentation de matériel dans cette troisième édition des Perspectives mondiales de la diversité biologique n'expriment aucunement une opinion quelconque de la part du Secrétariat de la Convention sur la diversité biologique sur la situation juridique d'un pays, d'un territoire, d'une ville ou d'une région, ni de ses autorités, ni sur la délimitation de ses frontières ou limites territoriales* ».

Europe

Plus récemment^[Quand ?], des institutions telles que l'*Agence européenne de l'environnement*, ont commencé à publier des données brutes (base de donnée) ou mises en formes (cartes, graphes) en licence « *CC by 2.5* », permettant aussi un usage commercial et une

plus large diffusion^[8] (à condition de citer la source et publier sous la même licence), rendant l'usage de ces données possible sur Wikipédia par exemple. C'est un des moyens pour l'Agence d'aider l'Europe à répondre à la *Convention d'Aarhus* et à la *Directive Inspire*.

Depuis l'avènement du *Web2.0*, une communauté informelle s'est rapidement créée autour du projet d'ouvrir les données publiques en licence libre afin qu'elles soient mieux valorisées et exploitées. Ainsi, entre 2009 et fin 2010, 11 pays au moins (dont USA, Canada, Australie^[9], Royaume-Uni^[10] Espagne^[11], Norvège^[12], Finlande^[13], Grèce^[14]...) ont ouvert un portail de données libres^[15].

Une plate forme « *European Public Sector Information* » s'est créée pour accueillir des données publiques que des collectivités souhaitent partager^[16]. Cette plate forme pourra notamment aider les états et collectivités à respecter la *Convention d'Aarhus* et les directives qui en découlent, ainsi que la *Directive Inspire*.

En Italie, la région du Piémont^[17] a créé un portail de données ouvertes, la page du portail étant elle même publiée sous licence d'attribution « *Creative Commons Attribution CC BY 2.5* »^[18].

En France

La loi^[19] impose depuis 1978 que les documents publics (*achevés, communicables* et « faisant l'objet d'une diffusion publique », déjà ou non versés aux archives publiques) soient réutilisables par tous, à certaines conditions (Cette réutilisation peut cependant parfois être soumise à la signature d'une licence et au paiement d'une redevance), y compris dans un cadre commercial. « *Sauf accord de l'administration, la réutilisation des informations publiques est soumise à la condition que ces dernières ne soient pas altérées, que leur sens ne soit pas dénaturé et que leurs sources et la date de leur dernière mise à jour soient mentionnées* »^[19].

Dans les années 2000 certaines collectivités locales ont commencé à utiliser des *dispositifs collaboratifs* pour encourager l'innovation dans la diffusion et l'utilisation de leurs données. Brest, Nantes ou Bordeaux testent de nouveaux outils ou réfléchissent à des systèmes plus ouverts, et au sein de la plate-forme EPSI, la Ville de Rennes et Rennes Métropole ont créé un *Entrepôt des données publiques* provenant notamment de leurs *SIG*^[20]. Keolis Rennes (Service public de transports en commun) a commencé à ouvrir ses données en mars 2010, y compris à des usages commerciaux en licence libre, sans restrictions d'usage.

États-Unis

En 2010, l'*administration Obama* a innové en commençant à ouvrir ses données publiques en *licences libres*, via le projet *Open Gov*^[21] tout en développant une logique *participative*^[21] et *collaborative*^[21] de *Web sémantique*. Par ailleurs – toujours aux États-Unis – vingt-deux États et neuf villes ont aussi en 2010 commencé (ou continué) à ouvrir leurs données publiques via l'Internet et en licence libre^[15].

Ceci a dopé l'usage de ces données : 236 nouvelles applications gratuites ou commerciales ont été générées à partir des données offertes par le seul site gouvernemental Data.gov^{[22],[15]}. Mi-décembre 2010, ce dernier site proposait 305 808 bases ou ensembles de données, dont la collecte a été facilitée par la création de 258 points de contacts (Data Contact) dans les administrations et organismes fédéraux^[15].

De grandes villes comme *San Francisco*^[23] ont une stratégie *Open-Data* depuis plusieurs années.

L'*État de New-York*, avec un projet de loi (2010) dit « *Législation Gov 2.0* », vise^[24] à accroître la transparence administrative et faciliter l'accès aux données publiques, dans le cadre d'une « *bonne gouvernance* » et d'un « *Open Government* », mais aussi pour « *déverrouiller les données de la ville pour permettre aux développeurs web et aux entrepreneurs d'interagir avec le gouvernement de la ville de façons nouvelles et imprévues. Les données publiées en vertu de cette loi peuvent être lues par tout ordinateur, qu'il s'agisse d'un ordinateur portable ou un téléphone, pour des développements innovants* ». Les développeurs d'application, les startups, les petites entreprises, et des universitaires auront un accès libre et gratuit à ces données pour renforcer le lien entre le gouvernement et le public, tout en redynamisant le secteur des petites

entreprises de pointe^[25]. L'esprit de ce projet de loi est proche de celui d'initiatives déjà prises à Chicago, San Francisco, Seattle et Washington, mais les dépasse en proposant un portail unique ; cette loi « créerait le premier emplacement central pour toutes les données ouvertes de New-York ; un «www.datanyc.gov» en quelque sorte, un peu comme www.data.gov récemment lancé par l'*administration Obama* et le www.recovery.gov^[26]. »

Canada

Toronto^[27], Edmonton^[27], Ottawa^[27] et Vancouver^[27] coopèrent dans un projet collaboratif « *Open Data Framework* »^[27].

Partout, des universités, grandes écoles, associations et fondations comme la *Open Knowledge Foundation*^[28], le *Tetherless World Constellation*^[29] et son Data-gov Wiki^[30] et systèmes de liens^[31] de l'institut *Polytechnique Rensselaer*^{[32],[15]} ou la *Fondation Wikimedia* et bien d'autres (FING, 27ème région.. en France) accompagnent ce mouvement.

Principales licences libres

Licences générales, adaptées aux œuvres ou documents tels que photos, cartes, textes, vidéos, multimédia...

- Certaines *licences Creative Commons* (les licences avec clause « NC » et « ND » ne sont pas des licences libres mais des licences de libre diffusion) ;
- la *Licence Art Libre*.

Licences plutôt dédiées aux logiciels

- la *GNU GPL*, pour « *GNU General Public License* » ;
- la *GNU LGPL*, pour « *GNU Lesser General Public License* » ;
- la *licence BSD* de la *Berkeley software distribution* ;
- la *Licence Apache* ;
- la *MPL* ;
- la *CeCILL*, pour « *CEA CNRS INRIA Logiciel Libre* », une licence libre française.

Licences pour le matériel

- Open Hardware License: *OHL*

Liste de licences libres ou de libre diffusion

Les licences libres sont nombreuses :

- Academic Free License : *AFL*
- *AiMSA License*, les restrictions apportées à la commercialisation, à la modification, à l'interprétation et à la représentation font de cette licence, au mieux, une licence de libre diffusion, mais elle ne peut être considérée comme une licence libre
- Apache License, Version 2.0 : *AL20*
- Apache Software License : *ASL*
- Apple Public Source Licenses : *APSL*
- *Association des bibliophiles universels* : Licence *ABU*^[33]
- *BSD License* : *BSD*
- Common Public License : *CPL*
- Licence CEA CNRS INRIA Logiciel Libre Version 2.0 : *CeCILL*
- Eiffel Forum Licence Version 2.0 : *EFL version 2*
- Eclipse Public License : *EPL*
- GNU General Public License : *GNU GPL*
- GNU Affero General Public License : *GNU AGPL*
- GNU Lesser General Public License : *GNU LGPL*
- IBM Public License : *IBMPL*
- Intel Open Source License : *IOSL*
- Microsoft Public License : *Ms-PL*
- *MIT Licence*
- Mozilla Public License Version 1.0 : *MPL10*
- Mozilla Public License Version 1.1 : *MPL11*
- Netscape Public License, Version 1.0 : *NPL10*
- Netscape Public License, Version 1.1 : *NPL11*
- Open Software License : *OSL*
- PHP License : *PHPL*
- Perl Artistic Licence : *PAL*
- Python License (CNRI Python License) : *CNRIPL*
- Python Software Foundation License : *PSFL*
- QR Code

- Ruby license : *Licence Ruby*
- Sleepycat Software Product License : SL
- Sun Industry Standards Source License : SISSL
- Sun Public License : SPL
- W3C Software License
- do What The Fuck you want to Public License : WTFPL
- wxWindows Library License : WXWLL
- zlib/libpng License : ZLL
- Zope Public License : ZPL

Cas limites ou controversés

Pour les œuvres matérielles et la musique, la situation semble relativement claire, mais dans le domaine des logiciels, si la grande majorité des logiciels libres utilisent des licences libres incontestées, il y a eu des débats et controverses quant aux qualifications ou définitions de certaines autres licences. Ce fut notamment le cas de :

- la série 1.x de l'*Apple Public Source License*, acceptée par l'*Open Source Initiative*, mais pas par la *Free Software Foundation* ou le projet *Debian*,
- la *RealNetworks Public Source License* acceptée par l'*Open Source Initiative* et la *Free Software Foundation*, mais pas par *Debian*,
- la *Common Public Attribution License* approuvée en 2007 par l'*Open Source Initiative* seulement^[34]

Voir aussi

Bibliographie

- François Pellegrini et Sébastien Canevet, *Droit des logiciels : Logiciels privatifs et logiciels libres*, Paris, Puf, novembre 2013, 616 p. (ISBN 978-2-13-062615-2, présentation en ligne)
- Yannick Bailly, *La protection juridique des logiciels libres*, Mémoire - Université Robert Schuman Strasbourg, 1999 (texte)
- Valérie-Laure Benabou et Joëlle Farchy (Dir.) *La mise à disposition ouverte des œuvres de l'esprit*, CSPLA, 2007 (texte).
- Mélanie Clément-Fontaine, *La licence publique générale GNU*, Mémoire - Université de Montpellier I, 1999 (texte)
- Éric Di Filippo, *Les logiciels libres*, Mémoire - Faculté de Droit de Nice, 1999 (texte)
- Benjamin Jean, *Option Libre. Du bon usage des licences libres.*, Framasoft—coll. *Framabook*, 2011 (texte)
- Benjamin Jean, *Option libre : compatibilité entre contrats*, Mémoire - Université de Montpellier I, 2006 (texte)
- Nicolas Jullien et Mélanie Clément-Fontaine, *Nouveaux modèles économiques, nouvelles économies du logiciel : Rapport RNTL*, 2002 (texte)
- Pierre-Paul Lemyre, *Les logiciels libres sous l'angle de la responsabilité civile*, Mémoire - Université de Montréal, 2002 (texte)
- Lawrence Lessig, (en) *The future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected Work*, 2001 (texte)
- Valérie Sédallian, *Garanties et responsabilités dans les logiciels libres*, Juriscom.net, 2002 (texte)
- Arnaud Fouquaut, *Les licences libres*, Mémoire - CÉIPI - Université de Strasbourg, 2009 (texte)
- Camille Paloque-Berges et Christophe Masutti, *Histoires et cultures du Libre : Des logiciels partagés aux licences échangées*, Framasoft, coll. « *Framabook* », mai 2013, 580 p. (ISBN 978-2-9539187-9-3, présentation en ligne)

Articles connexes

- Matériel libre
- Système ouvert (informatique)
- Œuvre libre
- Donnée publique
- Secteur public
- Copyleft
- Licence ouverte
- Culture libre - Art libre
- Logiciel libre

- Musique libre
- Logiciel privatuer

Liens externes

- Site du projet GNU
- Les licences commentées, par FSF
- Veni, Vidi, Libri, vulgarisation des licences libres.
- unlicense.org, liste de licences libres

Notes et références

1. “An Introduction to the Scholar’s Copyright Project” by John Wilbanks (Science Commons)
2. *Libre et Gratuit : le logiciel libre et l’argent*, article de Patrice Bertrand sur les modes de financement du Logiciel Libre, 8 novembre 2010, ZDNet
3. Définition du Savoir Libre v.1.0; Open Knowledge Definition, consulté 2010/12/18
4. Voir définition (en anglais) du contenu dit *Open government data and content*
5. troisième édition des Perspectives mondiales de la diversité biologique (ISBN-92-9225-244-5)
6. *Global Biodiversity Outlook 3*
7. *Creative Commons*
8. Exemple *Données sur les sols agricoles perdus en raison de l’urbanisation dans l’UE-20* et exemple de réutilisation par ONG (ex : par le bureau européen de l’environnement) ou *Sol (pédologie)*. Sur les pages du site de l’AEE, le lecteur obtient de l’information en cliquant sur le logo Creative Commons en bas des pages contenant de l’information *Open data*
9. *Data.gov australien*
10. Portail *Data.gov du Royaume-Uni*
11. *Aporta.es*, *Dadesobertes.gencat.cat* *Ppendata.euskadi.net*
12. Portail de données *Data.gov norvégien*
13. Portail *Data.gov finlandais*
14. Portail *Géodata* de la grèce
15. [1], avec *Exemples de bases de données ouvertes*
16. European Public Sector Information (PSI) Platform Europe's One-Stop Shop on Public, 1: *Public Sector Information (PSI) Data Catalogues (by governments) (Direct Access to Data)*
17. Portail de la région du Piémont, offrant un libre accès à des données (.dati.piemonte.it)
18. (consulté 2010/12/19)
19. Loi n°78-753 du 17 juillet 1978 portant diverses mesures d'amélioration des relations entre l'administration et le public et diverses dispositions d'ordre administratif, social et fiscal Version (Légifrance) consolidée au 08 mai 2010
20. *Entrept des données publiques* de Rennes et Rennes Métropole, consulté 2010/12/18, et *explication par le directeur de l'information et de l'innovation numérique de Rennes Métropole (Xavier Crouan)*, lors de la remise du trophée européen de la e-démocratie du World e.gov Forum pour Rennes Métropole
21. *Projet Open Gov de la maison Blanche*, en anglais, sur le site de la Maison Blanche
22. *Data.gov*
23. Données proposées à tous, dont par le *City & County of San Francisco Planning Department* (Exemple, ou par exemple concernant le Plan Climat de San-Francisco)
24. à propos du projet de loi *Introduction Bill de l'État de New-York 029-2010* (anciennement Intro. 991-2009)
25. *Communication du NYC Council Committee on Technology / Technology Proceedings at the City Council, 2008-2010*, consulté 2010/12/18
26. *Communication du NYC Council Committee on Technology' ; Technology Proceedings at the City Council, 2008-2010*, consulté 2010/12/19
27. Portail « *Open Data Framework* » ; projet associant Toronto, Edmonton et Ottawa et Vancouver

28. Open Knowledge Foundation, Promoting Open Knowledge in a Digital Age
29. Tetherless World Constellation at RPI (en anglais, page Wiki consultée 2010/12/18)
30. Data-gov Wiki
31. Systèmes de liens du Data-gov Wiki
32. Rensselaer Polytechnic Institute
33. Licence ABU version 1.1
34. Open-source badgeware
-  Portail des logiciels libres
-  Portail du droit

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_libre&oldid=102420761 ».

Catégories :

- Licence informatique
- Licence de copie
- Licence libre de logiciel

Licence Art Libre



Logo de la Licence Art Libre

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit	
Lois et principes sous-tendant les licences	
Copyleft	
Domaine public	
Droit d'auteur	
Open source	
Open Source Definition	
Classification des licences	
Licences de libre diffusion	
CC-* NC	
CC-* ND	
Licences libres	
Licences libres copyleft	
Licence Art Libre	
Licence CeCILL	
CC-BY-SA	
GFDL	
GPL	
LGPL	
ODbL	
Licences libres non copyleft	
Licence BSD	
CC0	
CC-BY	
Licence X11 ou MIT	
Licences propriétaires	
Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux	
Licences de partagiciels	
Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion	
Culture	
Art Libre (libre)	
Culture Libre (libre)	
Musique Libre (libre diffusion)	
Logiciel	
Graticiel (libre diffusion)	
Logiciel libre (libre)	
Logiciel propriétaire (propriétaire)	
Partagiciel (propriétaire)	
Shared Source (propriétaire)	

La Licence Art Libre (ou LAL) est une licence (contrat juridique) qui applique le principe du Copyleft à la création artistique et au-delà, pour toutes productions de l'esprit régies par le droit d'auteur.

Description

Elle autorise tout tiers (personne physique ou morale), ayant accepté ses conditions, à procéder à la copie, la diffusion et la transformation d'une œuvre, comme à son exploitation gratuite ou commerciale, à condition qu'il soit toujours possible d'accéder à sa source pour la copier, la diffuser ou la transformer. Autrement dit, selon le principe d'une licence *copyleft*, les œuvres dérivées de l'original (modification, extension, incorporation...) doivent être également être diffusées avec une licence libre et *copyleft*.

Elle a été rédigée en juillet 2000 grâce aux contributions de la liste de diffusion <copyleft_attitude@april.org> et en particulier avec Mélanie Clément-Fontaine et David Geraud, juristes, et Isabelle Vodjdani et Antoine Moreau, artistes. Elle fait suite aux rencontres Copyleft Attitude organisées par Antoine Moreau avec les artistes réunis autour de la revue *Allotropie*, François Deck, Antonio Gallego, Roberto Martinez et Emmanuel Gall^[1]. Elles se sont déroulées à « Accès Local » en janvier 2000 et à « Public » en mars 2000, deux lieux d'art contemporain à Paris.

Cette licence est consultable sur le site artlibre.org^[2]; elle est également disponible en anglais^[3], en allemand^[4], en espagnol^[5], en italien^[6] et en portugais^[7].

Soumise au droit français, elle est valide dans tous les pays ayant signé la Convention de Berne ; cette convention établit une norme juridique internationale sur la propriété littéraire et artistique. Elle est l'équivalent de la licence Creative Commons Attribution-Share Alike (CC by-sa)^[8]. Elle est recommandée par la Free Software Foundation en ces termes : « We don't take the position that artistic or entertainment works must be free, but if you want to make one free, we recommend the Free Art License. »^[9] (« Nous n'affirmons pas que les œuvres artistiques ou de divertissement doivent être libres, mais si vous voulez en rendre une libre, nous recommandons la Licence Art Libre. »)

Historique

En 2003, Antoine Moreau organise une Copyleft Session à l'espace EOF^[10] qui rassemble une centaine d'auteurs pour réaliser l'exposition selon les principes du copyleft avec cette condition : « Entrée libre si œuvre libre »^[11]. En 2005, il rédige un mémoire en « Arts des Images et Art Contemporain », sous la direction de Liliane Terrier, intitulé : *Le copyleft appliqué à la création artistique. Le collectif Copyleft Attitude et la Licence Art Libre*^[12].

En 2007, la version 1.3 de la Licence Art Libre est modifiée pour offrir une meilleure sécurité juridique et une compatibilité optimum avec les autres licences de type copyleft^[13].

Notes et références

1. *Les premières rencontres Copyleft Attitude*
2. Licence Art Libre
3. Licence Art Libre en anglais
4. Licence Art Libre en allemand
5. Licence Art Libre en espagnol
6. Licence Art Libre en italien
7. Licence Art Libre en portugais
8. Paternité-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported
9. Licenses, GNU Operating System, en bas de page.
10. Copyleft Session à EOF
11. Vidéo de Laurence Allard du vernissage de la Copyleft Session
12. Le copyleft appliqué à la création artistique, Le collectif Copyleft Attitude et la Licence Art Libre
13. Licence Art Libre 1.3, Entretien avec Antoine Moreau

Voir aussi

Articles connexes

- Contenu libre
- Licence libre

Liens externes

- (fr) Site officiel
- (fr) La foire aux questions de Copyleft Attitude
- (fr) Qu'est-ce que l'art libre ?
- (fr) Freemages : bibliothèque de photographies sous licence art libre où sous licence Creative Commons
- (fr) Le wiki de l'association culture-libre, collection d'œuvres sous licence art libre
-  Portail du droit
-  Portail de la culture
-  Portail des arts

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_Art_Libre&oldid=97058984 ».

Catégories :

- Licence de copie
- Musique libre
- Culture libre

Licence Creative Commons



Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
Lois et principes sous-tendant les licences

Copyleft
 Domaine public
 Droit d'auteur

Open source
 Open Source Definition

Classification des licences

Licences de libre diffusion
 CC-NC
 CC-ND

Licences libres
 Licences libres copyleft

Licence Art Libre

Licence CeCILL

CC-BY-SA

GFDL

GPL

GPL

ODbL

Licences libres non copyleft

Licence BSD

CC0

CC-BY

Licence X11 ou MIT

Licences propriétaires

Beaucoup de licences spécifiques de logiciels commerciaux

Licences de partagiciels

Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion

Culture

Art Libre (libre)

Culture Libre (libre)

Musique Libre (libre diffusion)

Logiciel

Graticiel (libre diffusion)

Logiciel libre (libre)

Logiciel propriétaire (propriétaire)

Partagiciel (propriétaire)

Shared Source (propriétaire)

Les licences Creative Commons constituent un ensemble de licences régissant les conditions de réutilisation et/ou de distribution d'œuvres (notamment d'œuvres multimédias diffusées sur Internet). Élaborées par Creative Commons, elles ont été publiées le 16 décembre 2002.

Objectif



Certains droits réservés



Logotype Creative Commons

Les licences Creative Commons ont été créées en partant du principe que la propriété intellectuelle était fondamentalement différente de la propriété physique, et du constat selon lequel les lois actuelles sur le *copyright* étaient un frein à la diffusion de la culture.

Leur but est de fournir un outil juridique qui garantit à la fois la protection des droits de l'auteur d'une œuvre artistique et la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, ceci afin de permettre aux auteurs de contribuer à un patrimoine d'œuvres accessibles dans le « domaine public » (notion prise au sens large).

Vue générale

Le système se base sur plusieurs paramètres binaires :

- commercial / non commercial (NC) ;
- modifiable / non modifiable (ND) ;
- créations dérivées à partager selon la même licence (SA) / licence au choix du créateur final.

Aussi avons-nous un arbre de possibilités contenant $2 \times 2 \times 2 = 8$ combinaisons possibles.

Mais les deux combinaisons incluant à la fois les conditions ND (non modifiable) et SA (créations dérivées à partager selon la même licence) ne sont pas valides, car ces deux conditions s'excluent. De même le partage à l'identique (S.A.) implique forcément de connaître l'origine de l'œuvre (attribution - BY), et il ne peut donc y avoir une licence CC-SA. Il reste ainsi six solutions. À ces 6 solutions s'ajoute une septième (CC0) qui consiste au renoncement maximal des droits d'auteur dans la limite des lois applicables :

Licences Creative Commons, leur code et leur symbole^{[1], [2]}

Désignation complète du contrat	Terme abrégé désignant la licence	Symboles désignant la licence	Type de licence
Zéro	CC-Zero		Licence libre non copyleft
Paternité	CC-BY		Licence libre non copyleft
Paternité Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-SA		Licence libre copyleft

Paternité Pas de modification	CC-BY-ND			Licence de libre diffusion	
Paternité Pas d'utilisation commerciale	CC-BY-NC			Licence de libre diffusion	
Paternité Pas d'utilisation commerciale Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-NC-SA				Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale Pas de modification	CC-BY-NC-ND				Licence de libre diffusion

Paternité [BY] (Attribution) : l'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à l'auteur en citant son nom.

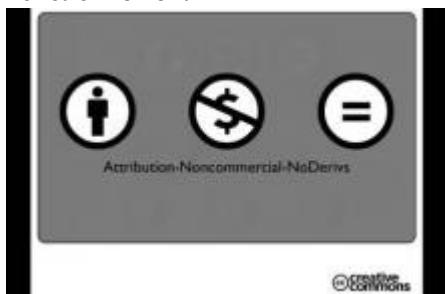
Pas d'utilisation commerciale [NC] (Noncommercial) : le titulaire de droits peut autoriser tous les types d'utilisation ou au contraire restreindre aux utilisations non commerciales (les utilisations commerciales restant soumises à son autorisation).

Pas de modification [ND] (NoDerivs) : le titulaire de droits peut continuer à réserver la faculté de réaliser des œuvres de type dérivées ou au contraire autoriser à l'avance les modifications, traductions.

Partage des conditions initiales à l'identique [SA] (ShareAlike) : le titulaire des droits peut autoriser à l'avance les modifications ; peut se superposer l'obligation (SA) pour les œuvres dites dérivées d'être proposées au public avec les mêmes libertés (sous les mêmes options Creative Commons) que l'œuvre originale.

Zero : le créateur renonce à ses droits. Aucune limite à la diffusion de l'œuvre n'existe, sous réserve des législations locales.

Fonctionnement



(en) Cette vidéo explique comment les licences Creative Commons peuvent être utilisées en accord avec les arrangements commerciaux.

Un auteur choisit parmi les six licences existantes celle qui est la mieux adaptée à l'œuvre qu'il souhaite diffuser, préservant certains de ses droits traditionnellement protégés de façon exclusive par le *copyright* classique (modification, rétribution, etc.)

Selon la variante choisie, le public dispose alors d'un plus ou moins grand nombre de libertés pour disposer de l'œuvre. Ainsi, les contenus placés sous certaines des licences peuvent alors être considérés comme des *contenus libres*.

Conditions d'utilisation

Conditions communes aux six licences

- Offrir une autorisation non exclusive de reproduire, distribuer et communiquer l'œuvre au public à titre gratuit, y compris dans

des œuvres dites collectives.

- Faire apparaître clairement au public les conditions de la licence de mise à disposition de cette création, à chaque utilisation ou diffusion.
- Chacune des conditions optionnelles peut être levée après l'autorisation du titulaire des droits.
- Les exceptions au droit d'auteur ne sont en aucun cas affectées.
- Il est interdit d'utiliser des mesures techniques contradictoires avec les termes des contrats.
- Le *partage de fichiers* n'est pas considéré comme une utilisation commerciale.

Conditions optionnelles

Le contenu sous licence Creative Commons peut être utilisé par des tiers sous certaines conditions définies par l'auteur. Toutes les licences comportent la condition *Attribution* (sorte de paternité). Trois autres conditions de base peuvent être combinées à celle-ci pour obtenir un total de six licences homologuées par l'organisation Creative Commons.

Une des particularités de ces licences est qu'elles peuvent être représentées par des signes visuels aisément compréhensibles. Il est ainsi possible de savoir exactement ce que permet ou interdit la licence d'un simple coup d'œil.

D'autres conditions n'ont pas encore été adaptées à la législation française et sont destinées :

- aux *pays en développement*,
- au *sampling*,
- au *domaine public*,
- aux *sciences*,
- ...

Attribution (paternité)



Nom officiel (anglais) : *Attribution [BY]*

Nom français : *Paternité [BY]*

Version courante : 4.0

(fr) L'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à l'auteur en citant son nom.

(en) *The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licenses must give the original author credit.*

Toutes les licences Creative Commons comportent cette condition, puisque dans le cas contraire il n'y aurait plus d'*ayant droit*.

Historique :

- Attribution 1.0* (en français)
- Attribution 2.0* (en français)
- Attribution 3.0* (en français)
- Attribution 4.0* (en français)

Pas d'utilisation commerciale



Nom officiel : *Noncommercial [NC]*

(fr) *Le titulaire de droits peut autoriser tous les types d'utilisation ou au contraire restreindre aux utilisations non commerciales (les utilisations commerciales restant soumises à son autorisation).*

(en) *The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licenses may not use the work for commercial purposes -- unless they get the licensor's permission.*

Pas de travaux dérivés



Nom officiel : *No Derivative Works* [ND]

(fr) *Le titulaire de droits peut continuer à réserver la faculté de réaliser des œuvres de type dérivées ou au contraire autoriser à l'avance les modifications, traductions...*

(en) *The licensor permits others to copy, distribute, display and perform only unaltered copies of the work -- not derivative works based on it.*

Cette licence exclut la licence « Partage à l'identique »

Partage à l'identique



Nom officiel : *Share Alike 3.0* [SA]

(fr) *Le titulaire a la possibilité d'autoriser à l'avance les modifications ; peut se superposer l'obligation pour les œuvres dites dérivées d'être proposées au public avec les mêmes libertés (sous les mêmes options Creative Commons) que l'œuvre originale.*

(en) *The licensor permits others to distribute derivative works only under a license identical to the one that governs the licensor's work.*

Cette licence exclut la licence « Pas de travaux dérivés ».

Licence CC0



Article détaillé : *Licence CC0*.

La licence CC0 permet au titulaire des droits de renoncer au maximum à ceux-ci dans la limite des lois applicables, afin de placer son œuvre au plus près du domaine public^[3]. Il n'est par exemple pas possible en France de renoncer à ses *droits moraux*.

Exemples d'utilisation

- En octobre 2004, *Gilberto Gil* et le magazine américain *Wired Magazine* ont diffusé un album dont les titres étaient placés sous licence Creative Commons, autorisant les acheteurs à copier et distribuer les titres, ou à en faire des compilations, mais interdisant tout usage commercial. L'intégralité de cet album est disponible [ici](#).
- Des étudiants danois ont créé une bière dont la recette est soumise à une licence Creative Commons : la *Vores Øl*. La copie, modification et distribution (y compris commerciale) sont autorisées, mais soumises aux règles d'attribution et de partage à l'identique (BY-SA).
- Le long métrage expérimental *Le Bal des Innocents* (2006) est distribué sous licence Creative Commons CC BY-NC-ND 2.0.
- Fin 2005, en réponse à la réalisation en urgence de la loi DADVSI, une compilation contenant uniquement des musiques sous licence CC a été réalisée notamment à l'initiative de [musique-libre.org](#) et est disponible [ici](#).
- Le 2 mars 2008, *Trent Reznor*, le leader du groupe *Nine Inch Nails* a diffusé le *Halo 26, Ghosts I-IV*, sous licence « Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike license (CC-BY-NC-SA) ».
- Comme indiqué en bas de chaque article, les articles de Wikipedia sont publiés sous licence Creative Commons attribution-partage à l'identique (CC BY-SA).

Voir aussi

Articles connexes

- *Creative Commons*

- *Contenu libre*
- *Domaine public*
- *Licence de libre diffusion*

Liens externes

- (en) [Site officiel](#)
- [Les différents droits](#) (explications pédagogiques et ludiques)
- Philippe Aigrain, *Cause commune : l'information entre bien commun et propriété*, 2005 (la version électronique du livre est mise à disposition sous CC BY-NC-ND 2.0)
- (en) Simone Aliprandi, *Creative Commons: a user guide*, 2011 (la version électronique du livre est mise à disposition sous CC BY-SA 3.0)
- (en) Brian Fitzgerald et Ian Oi, *Free Culture: Cultivating the Creative Commons*, 2004 (article)
- (en) Hietanen, Herkko, *The Pursuit of Efficient Copyright Licensing – How Some Rights Reserved Attempts to Solve the Problems of All Rights Reserved*, 2008 (la version électronique de la thèse de doctorat est mise à disposition sous CC BY-NC-ND 3.0)
- Lawrence Lessig, *Culture Libre*, 2009 (la version électronique du livre est mise à disposition sous CC BY-NC 2.0)

Notes et références

1. [Les options et les contrats disponibles](#), creativecommons.org
 2. (en) [Les options et les contrats disponibles](#), creativecommons.org
 3. (en) [About CC0 – “No Rights Reserved”](#), creativecommons.org
- [Portail du droit](#)
 - [Portail de la culture](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_Creative_Commons&oldid=101410674 ».

Catégories :

- *Licence de copie*
- *Musique libre*
- *Culture libre*

Licence publique générale GNU

Licence publique générale GNU

Données clés
Dernière version (en) 3
Approuvée par l'OSI Oui (versions 2.0 ^[1] et 3.0 ^[2])
Compatible GPL Oui



Free as in Freedom

Logo de la licence publique générale GNU, version 3.

La Licence publique générale GNU, ou *GPL General Public License* (son seul nom officiel en *anglais*, communément abrégé *GNU GPL* voire simplement « *GPL* »), est une *licence* qui fixe les conditions légales de distribution des *logiciels libres* du projet *GNU*. *Richard Stallman*, président et fondateur de la *Free Software Foundation* en est l'auteur. Sa dernière version est la « *GNU GPL version 3* » publiée le *29 juin 2007* avec le concours juridique d'*Eben Moglen*.

Cette licence a depuis été adoptée, en tant que document définissant le mode d'utilisation, donc d'usage et de diffusion, par de nombreux

auteurs de logiciels libres, en dehors des projets *GNU*.

Principe de la licence GPL

La GPL met en œuvre la notion de *copyleft*, un jeu de mots anglais faisant référence à la notion de *copyright* (*right* en anglais signifie à la fois le droit, c'est-à-dire la règle juridique, et la droite, qui marque une direction) que l'on peut transposer en français en parlant de « *Gauche d'auteur* » par référence au *Droit d'auteur*. Pour autant le copyleft n'est pas l'antithèse du copyright, au contraire, puisque le premier s'appuie sur le second. Ainsi le copyleft comme le copyright définissent et encadrent les droits des utilisateurs de façon contraignante. Le mécanisme est identique, mais les objectifs diffèrent : le copyright garantit exclusivement les droits de l'auteur, le copyleft s'attarde tout particulièrement aux droits des utilisateurs, et vise à préserver la liberté d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser le logiciel et ses versions dérivées.

La GPL est la licence de logiciel libre la plus utilisée. En avril 2004, 74,6 % des 23 479 projets libres listés sur le site *Freshmeat* et 68,5 % des 52 183 projets libres listés sur *SourceForge.net* étaient publiés sous licence GPL. Certains contestent cette méthode de mesure en affirmant qu'elle relève du quantitatif (nombre de projets) et ne rend pas compte du qualitatif (utilité des logiciels), mais nul ne conteste depuis longtemps que de nombreux utilisateurs emploient une quantité croissante de logiciels diffusés sous GPL.

La GNU GPL a une licence sœur, la *LGPL* (*GNU Lesser General Public License* et plus anciennement *GNU Library General Public License*), une version modifiée pour être moins contraignante quant à son utilisation dans un contexte de cohabitation avec des *logiciels propriétaires*. Elle a une autre licence sœur, la *GFDL* (*GNU Free Documentation License*) qui, elle, est applicable aux manuels, livres ou autres documents écrits. Cette dernière présente toutefois des inconvénients, mis en avant par le projet Debian ; on peut choisir à sa place la GPL, qui est tout à fait applicable à un livre, article de carnet Web ou autre création.

L'esprit et l'objectif

L'objectif de la licence GNU GPL, selon ses créateurs est de garantir à l'utilisateur les droits suivants (appelés *Libertés*) sur un programme informatique^[3] :

1. La liberté d'exécuter le logiciel, pour n'importe quel usage ;
2. La liberté d'étudier le fonctionnement d'un programme et de l'adapter à ses besoins, ce qui passe par l'accès aux codes sources ;
3. La liberté de redistribuer des copies ;
4. L'obligation de faire bénéficier à la communauté des versions modifiées.

Pour la première liberté, cela exclut donc toutes limitations d'utilisation d'un programme par rapport à l'*architecture* (notamment le *processeur* et le *système d'exploitation*) ou à l'utilisation qui va en être fait.

La quatrième liberté passe par un choix : la deuxième autorisant de modifier un programme, il n'est pas tenu de publier une version modifiée tant qu'elle est pour un usage personnel ; par contre, en cas de distribution d'une version modifiée, la quatrième liberté amène l'obligation à ce que les modifications soient retournées à la communauté sous la même licence.

Son histoire



Richard Stallman en discussion au deuxième jour de la première conférence GPLv3 le 17 janvier 2006.

La GNU GPL (abrégé GPL) a été écrite par Richard Stallman pour être utilisée sur les programmes du projet GNU. Elle est basée sur l'assemblage des licences utilisées par *GNU Emacs*, *GNU Debugger* (GDB) et la *GNU Compiler Collection* (GCC). Ces licences contiennent des clauses identiques, mais elles sont spécifiques à chaque programme. Le but de Stallman est de produire une licence unique qui pourra être utilisée pour chaque projet et que cette licence permette au plus grand nombre de projets de partager leur code source. C'est ainsi que naquit la GPL version 1 en février 1989^[4].

En 1990, il était devenu évident qu'une licence moins restrictive serait utile pour quelques *bibliothèques logicielles*. Ainsi, quand la version 2 de la GPL apparut en juin 1991, une nouvelle licence fut créée, la *GNU Library General Public License* (abrégé GNU LGPL ou *LGPL*) prenant elle aussi la version 2 pour marquer leur lien de parenté. Les numéros de versions sont devenus différents en 1999 quand la version 2.1 de *LGPL* est arrivée. La *LGPL* a changé de nom en même temps afin de mieux refléter sa place par rapport à l'esprit GNU : elle s'appelle désormais la *GNU Lesser General Public License* (toujours abrégé *GNU LGPL* ou *LGPL*).

En 2005, Richard Stallman a commencé à écrire la version 3 de la GPL. En 2006, la *Free Software Foundation* a commencé une consultation du public d'une durée de 12 mois sur les possibles changements de la GPL version 3. Le processus est géré par la *Free Software Foundation*, la *Software Freedom Law Center* et la *Free Software Foundation Europe*. La troisième version de la GPL a été publiée le 29 juin 2007^[5]. Le premier projet à utiliser la nouvelle version de la licence est le logiciel d'archivage *tar*, version 1.18^{[6],[7]}, publié par la *FSF* elle-même. Le 20 novembre 2007, 1 162 projets avaient migré vers la GPL version 3^[8].

Les termes

Les droits garantis

Les termes de la GPL autorisent toute personne à recevoir une copie d'un travail sous GPL. Chaque personne qui adhère aux termes et aux conditions de la GPL a la permission de modifier le travail, de l'étudier et de redistribuer le travail ou un travail dérivé. Cette personne peut toucher de l'argent pour ce service ou bien ne rien toucher. Ce dernier point distingue la GPL des autres licences de logiciels qui interdisent la redistribution dans un but commercial. Stallman pense que le logiciel libre ne devrait pas placer de restriction sur l'utilisation commerciale, et la GPL indique explicitement qu'un travail sous GPL peut être (re)vendu. En cas de modification, le résultat doit être placé sous la même licence.

Le copyleft

La GPL ne donne pas à l'utilisateur des droits de redistribution sans limite. Le droit de redistribuer est garanti seulement si l'utilisateur fournit le code source de la version modifiée. En outre, les copies distribuées, incluant les modifications, doivent être aussi sous les termes de la GPL.

Cette condition est connue sous le nom de *copyleft*, et il obtient son origine légale du fait que le programme est « *copyrighté* ». Puisqu'il

est copyrighté, l'utilisateur n'a aucun droit de le modifier ou de le redistribuer, sauf sous les termes du *copyleft*. On est obligé d'adhérer à la GPL si on souhaite exercer des droits normalement limités (voire interdits) par le *copyright*, comme la redistribution. Ainsi, si on distribue des copies du *travail* sans respecter les termes de la GPL (en gardant le code source secret par exemple), on peut être poursuivi par l'auteur original en vertu du *copyright*.

Le *copyleft* emploie ainsi le *copyright* pour accomplir l'opposé de son but habituel : au lieu des restrictions imposées, il accorde des droits d'utilisation. C'est pour cette raison que la GPL est décrite comme un *détournement* du *copyright*. Elle assure également qu'on n'accorde pas de droits illimités de redistribution par l'intermédiaire de n'importe quel bogue légal trouvé dans les termes du *copyleft*.

Beaucoup de distributeurs de programmes sous GPL fournissent le code source avec l'exécutable. Pour s'acquitter des obligations du *copyleft*, une autre possibilité est de fournir sur demande le code source sur un support physique, par exemple un cédérom. Dans la pratique, beaucoup de programmes sous GPL sont distribués sur Internet et leur code source est disponible sur *FTP*, *CVS*, *Git*... Cette distribution par Internet étant compatible avec la licence GPL.

Le *copyleft* s'applique uniquement quand une personne veut redistribuer le programme. On est autorisé à faire des versions modifiées privées, sans aucune obligation de divulguer les modifications effectuées sur le programme s'il n'est distribué à personne. Le *copyleft* s'applique uniquement au programme et non à ses sorties. Par exemple, un portail Web utilisant une version modifiée privée d'un *CMS* sous GPL ne sera pas obligé de livrer ses sources. Cette situation est corrigée par l'*Affero General Public License*, une version de la GPL 3 qui ajoute un paragraphe pour accorder aux utilisateurs d'un programme accédé par un réseau les mêmes droits que les utilisateurs d'un programme installé localement.

La licence

La GPL a été conçue comme une licence, plutôt que comme un contrat^[9],^[10]. Dans les juridictions de droit commun (*Common Law*, notamment les pays anglo-saxons, membres ou issus du Commonwealth), la distinction entre une licence et un contrat est importante : les contrats relèvent du droit des contrats, tandis que les licences (et donc la GPL) relèvent du droit d'auteur (*copyright*). Cependant, cette distinction n'est pas utile dans les nombreuses juridictions où il n'y a pas de différences entre les contrats et les licences, comme dans les systèmes de droit civil (*Code civil* ou *Civil Law*, notamment nombre de pays latins et de pays continentaux européens ainsi que leurs anciennes colonies). La situation dans les pays de droit islamique ou appliquant un double droit civil et coutumier peut être différente en fonction des personnes ou organisations concernées et de la loi qui s'applique à eux, la distinction est alors aussi importante pour savoir quel droit s'applique.

Le principe appliqué par l'auteur de la GPL est le suivant :

- Le droit d'auteur interdit la copie, la distribution et les travaux dérivés, sans permission de l'auteur.
- Une violation d'une de ces interdictions n'est pas une violation de licence, mais une violation de la loi.
- À travers la GPL, l'auteur donne unilatéralement des permissions, soigneusement limitées, mais sans contre-partie.
- Ne pas respecter une des clauses de la GPL revient donc à commettre sans permission un acte interdit par le droit d'auteur, donc à violer la loi.
- Comme aucune contre-partie n'est demandée à l'utilisateur, les logiciels sous GPL peuvent en principe être installés sans accepter les termes de la licence (en cliquant sur un bouton *J'accepte*). En effet, l'auteur ne demande rien à l'utilisateur, ce dernier n'a donc rien à accepter.

Bien que l'utilisateur n'ait rien à accepter, il doit cependant prendre garde au fait que les permissions qui lui sont accordées à travers la GPL sont très soigneusement limitées, et qu'une grande attention est nécessaire pour utiliser toute l'étendue de ces permissions sans dépasser la limite.

Facturation / « gratuité » de source

Le principe de licence libre n'interdit pas en effet de faire payer l'accès à l'œuvre, il garantit juste des libertés sur l'œuvre une fois celle-ci obtenue. Cela est d'autant moins bien compris que dans les faits, la majorité des œuvres sous licences libres sont disponibles gratuitement. D'autant que si une œuvre sous licence libre n'est au départ disponible que contre paiement, dès la première diffusion l'œuvre peut être rediffusée gratuitement en toute légalité.

Malgré de nombreux rappels de la Free Software Foundation, notamment celui sur sa propre page d'accueil^[11], même certains membres des communautés du logiciel libre pensent que facturer un logiciel GPL est illégal. Des dizaines de sociétés, parmi lesquelles Red Hat et Novell, qui continuent à facturer des logiciels libres, nous prouvent quotidiennement le contraire.

Les seules mentions du prix dans la GPL apparaissent dans la section 1, qui dit que: « Vous pouvez faire payer l'acte physique de transmission d'une copie, et vous pouvez, à votre discrétion, proposer une garantie contre rémunération. », et, dans la section 3b, stipule que le code source doit être fourni « à un tarif qui ne soit pas supérieur à ce que vous coûte l'acte physique de réaliser une distribution source. »

La clause « la liberté ou la mort »

La section 7 de la GPL est parfois étiquetée comme la clause « la liberté ou la mort » parce qu'elle stipule que les obligations imposées par les décisions de justice ou les allégations de contrefaçon de brevet ne libèrent pas les utilisateurs des conditions de la licence. À la place, s'ils ne peuvent pas satisfaire simultanément les obligations imposées et celles de la GPL, ils doivent stopper la distribution du programme. Selon Fontana, beaucoup d'utilisateurs interprètent la section 7 de manière beaucoup trop rigoureuse. Bien que la section ne s'applique qu'aux licences de brevet qui interdisent aux utilisateurs de disposer pleinement des droits de la GPL, Fontana déclare « Quelques-uns interprètent cette section comme interdisant la distribution de code sous GPL qui serait soumis à une quelconque licence de brevet non sous-licenciable. » De plus, « d'autres se sont inquiétés de l'existence d'un brevet potentiellement applicable, ou de quelque loi ou régulation qui puisse potentiellement s'appliquer à toute personne dans un ressort particulier et qui suffise à saisir cette juridiction. » Aucune de ces interprétations n'est soutenue par le texte actuel de la licence.

L'application réelle de la licence GPL est *complexe* car la réalité, les intérêts de chaque partie, et les moyens de *rémunération* sont complexes : il faut donc analyser *globalement*.

- La licence octroyant une redistribution *libre du code source*, « à un tarif qui ne soit pas supérieur à ce que vous coûte l'acte physique de réaliser une distribution source ». Et ce, même s'il a été acheté ou vendu une première fois (relation simple et unique acheteur/vendeur)^[12].
- La GPL n'a pas été adaptée à un système complexe, et ne devrait pas s'y appliquer telle quelle, car une règle ou licence simple dans un système complexe peut toujours être contournée et ceci constitue tout de même une infraction à ladite licence et c'est ce manquement qu'il faut pointer du doigt et affirmer que la licence ne peut s'appliquer telle quelle dans certaines conditions de marché. En cas de manque dans la licence, c'est la législation du pays quant au *droit d'auteur* qui s'applique ici.
- Dans un marché qui serait mixte avec des moyens de rémunération publicitaire (ex. : Google), ou d'autres rémunérations indirectes (c'est-à-dire autre que la relation achat du client), avec pour exemple concret l'achat de place sur le marché mixte et la création de *monopole* selon le nombre d'utilisateurs potentiels touchables par la publicité (ou dans le marché). L'actualité dans le logiciel libre pour Ubuntu et sa logithèque qui pourrait proposer des logiciels libres et des logiciels propriétaires et créer des rémunérations tierces, comment alors identifier le code source « gratuit »^[13], constituant un marché rémunérateur

mixte (du code, des applications compilées, libres et propriétaires) est en plus complexe en condition de monopole. *Monopole* que la GPL était censée annihiler (dans sa philosophie, et dans les dires de ses créateurs^{[14], [15]}), avec un marché ouvert tendant vers les prix les plus bas et compétitifs, c'est-à-dire un *capitalisme* parfait. On remarque alors que l'erreur commune, en plus de croire que la licence signifie la gratuité (même s'il faut affirmer également que la *gratuité* est un non-dit lié à l'intention de la licence, au niveau *inconscient*, c'est-à-dire que la licence a été faite pour un marché parfait qui tend vers le plus bas prix, la gratuité, si vous avez la liberté de faire ce que vous voulez du code source et compilé, de le redistribuer, de le modifier et de l'échanger comme bon vous semble^[16]), est de croire que la licence GPL vise le capitalisme parfait alors qu'elle n'est pas adaptée à un système complexe.

Compatibilité

Certaines licences libres ne peuvent pas se combiner avec la licence GPL. Les contraintes imposées par chaque licence sont parfois incompatibles et il est alors interdit de les mélanger. La *Free Software Foundation* publie la liste des licences considérées comme compatibles avec la GPL^[17].

Les copyright détenus sur la GNU GPL

Le texte de la GPL est lui-même copyrighté, et le détenteur de ce copyright est la *Free Software Foundation* (FSF). Or, la FSF ne détient pas de copyright sur un travail réalisé sous la GPL, sans que l'auteur ait explicitement accordé le *copyright* à la FSF. À l'inverse du travail réalisé sous la GPL, la GPL n'est pas elle-même modifiable librement : copier et distribuer le texte est autorisé, mais le changer est strictement interdit. La FSF autorise la création de nouvelles licences basées sur la GPL, tant que les licences dérivées n'utilisent pas le début de la GPL sans permission.

La valeur juridique

Le tribunal de grande instance de Paris a jugé applicable la licence GPL (version 2) en France le 28 mars 2007^[18].

Les licences *CeCILL* ont été mises en place afin de permettre à des établissements publics de publier leurs travaux logiciels sous licence libre rédigée selon le droit français. La licence CeCILL est compatible, depuis sa version 2, avec la licence publique générale GNU.

En Allemagne, on peut noter que le projet *Netfilter* a obtenu gain de cause suite à une violation de GPL de la part de la société Sitecom GmbH.

Harald Welte, fondateur du projet *gpl-violations.org*, poursuit les sociétés et les programmeurs coupables, selon lui, d'une violation de la GPL. Il a déjà obtenu, depuis 2004, une trentaine de conciliations, après avoir engagé des poursuites dans certains cas.

Voir aussi

Autres licences GNU

- *LGPL*
- *GFDL*
- *AGPL*

Articles connexes

- *gpl-violations.org project*
- *Licence publique générale Afferro (AGPL)*
- *GNU*
- *Richard Stallman*
- *Eben Moglen*
- *Free Software Foundation*
- *Logiciel libre*
- *Licence de logiciel*
- *Licence CeCILL*

Liens externes

Texte de la licence

- (en) *Version 3, version 2.0* ;
- (fr) Traductions non officielles : *version 3, version 2.0*.

Aspects juridiques

- (fr) *Considérations sur la valeur juridique de la GPL*, article paru le 16 mai 2001 ;
- (en) *Site d'Harald Welte*, qui poursuit les auteurs de violations de la GNU-GPL ;
- (fr) *Liste de licences compatibles avec la GNU GPL*.

Autour de la licence

- (fr) *Foire aux questions de la GNU GPL* ;
- (fr) *Transcriptions des discours de Richard Stallman et de Ciarán Ó'Riordan* lors de l'annonce officielle de la GPLv3, Tokyo 2006.

Notes et références

1. *GPL v2 sur le site de l'OSI*
2. *License Committee Report for August 2007*
3. *Définition d'un logiciel libre*
4. <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-1.0.html>
5. (en) *GPLv3*
6. LWN. *GPLv3 is out*. 29 juin 2007.
7. Free Software Foundation. *Tar - GNU Project*. 29 juin 2007.
8. *Articles : Publication de la licence « GNU Affero General Public Licence Version 3 » qui se base sur Palamida GPLv3 and LGPLv3 information*
9. (en) *Free Software Matters: Enforcing the GPL*, I, Eben Moglen, 12 août 2001
10. (en) *The GPL Is a License, not a Contract*, Pamela Jones, 3 décembre 2003, LWN.net
11. <http://www.gnu.org/home.fr.html>
12. *Le projet GNU, par Richard Stallman* : * Vous avez la liberté de l'exécuter, pour quelque motif que ce soit. * Vous avez la liberté de modifier le programme afin qu'il corresponde mieux à vos besoins (dans la pratique, pour que cette liberté prenne effet, il vous faut pouvoir accéder au code source, puisqu'opérer des modifications au sein d'un programme dont on ne dispose pas du code source est un exercice extrêmement difficile). * Vous disposez de la liberté d'en redistribuer des copies, que ce soit gratuitement ou contre une somme d'argent. * Vous avez la liberté de distribuer des versions modifiées du programme, afin que la communauté puisse bénéficier de vos améliorations. Le mot anglais «free» se réfère ici à la liberté, et non au prix, il n'est donc pas contradictoire de vendre des copies de logiciels libres. En réalité, cette liberté est cruciale : les compilations de logiciels libres vendues sur CD-ROM sont importantes pour la communauté, et le produit de leur vente permet de lever des fonds pour le développement du logiciel libre.
13. « *Logithèque Ubuntu* » remplacera « *Synaptic* » dans la prochaine LTS
14. *Stallman : The enemy is proprietary software*.
15. These laws originated separately, evolved differently, cover different activities, have different rules, and raise different public policy issues. Copyright law was designed to promote authorship and art, and covers the details of a work of authorship or art. Patent law was intended to encourage publication of ideas, at the price of finite monopolies over these ideas – a price that may be worth paying in some fields and not in others. Trademark law was not intended to promote any business activity, but simply to enable buyers to know what they are buying. *Did You Say « Intellectual Property »? It's a Seductive Mirage* by Richard M. Stallman, accessed on 18 February 2005
16. * Liberté parce que l'utilisateur est libre de faire ce qu'il veut avec le programme. * Égalité parce que tous les utilisateurs disposent des mêmes libertés. * Fraternité parce que chaque utilisateur a la possibilité de partager le programme avec le monde. (...) On peut comparer cette philosophie du logiciel

libre avec la «source ouverte ». Cette dernière ne mentionne jamais et ne critique pas le problème social de la domination des utilisateurs par les développeurs du logiciel privateur de liberté ; il propose seulement une méthode de développement logiciel. Or, interdire la coopération entre les gens est insupportable, parce que l'aide au voisin est la base de la société : interdire le partage, c'est attaquer la société à sa base. (...) Le problème est de reconnaître que le logiciel doit être libre et que n'importe quel logiciel privateur est une menace sociale.

17. Liste de licences compatibles avec la GPL

18. La licence Gnu GPL reconnue par la justice française - PC Impact

-  Portail des logiciels libres
-  Portail de l'informatique
-  Portail du droit

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_publique_générale_GNU&oldid=103081756 ».

Catégories :

- Licence libre de logiciel
- Free Software Foundation
- Projet GNU

Licence BSD

Licence BSD

Données clés
Dernière version (en) BSD License
Approuvée par l'OSI Oui
Compatible GPL Oui

La licence *BSD* (*Berkeley software distribution license*) est une licence libre utilisée pour la distribution de *logiciels*. Elle permet de réutiliser tout ou une partie du logiciel sans restriction, qu'il soit intégré dans un *logiciel libre ou propriétaire*.

La version originale de la licence *BSD* incluait une clause de publicité particulièrement contraignante qui obligeait la mention du *copyright* dans toute publicité ou document fourni avec le *logiciel*, ce qui pouvait provoquer quelques problèmes en cas d'utilisation d'un grand nombre de composants sous cette licence. La nouvelle version de cette licence ne contient pas cette clause de publicité.

Texte de la licence

Le texte de la licence (en anglais) est dans le *domaine public* et peut être modifié sans restrictions. Pour correspondre à des besoins particuliers d'une organisation ou d'une personne, les termes originaux de "Regents of the University of California", "University of California, Berkeley", et "Regents" peuvent être remplacés. Il s'agit ici de la version sans la clause concernant la publicité, cette dernière ayant été retirée en 1999.

Copyright (c) 1998, Regents of the University of California All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
 * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
 * Neither the name of the University of California, Berkeley nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS AND CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Différence par rapport au domaine public

La licence *BSD* est l'une des moins restrictives dans le monde informatique et s'approche de la notion de « domaine public ». Il faut toutefois noter des différences importantes :

- la notion de domaine public varie selon les législations. En général, l'auteur doit être mort depuis un certain nombre d'années pour que son œuvre entre officiellement dans le domaine public. La licence *BSD* définit un cadre d'utilisation clair ;
- la licence *BSD* impose certaines contraintes lors de la redistribution, ce qui n'est généralement pas le cas d'une œuvre dans le domaine public ;
- elle permet de protéger les auteurs quant à l'emploi de leur nom dans des produits dérivés ;
- elle décharge les auteurs des éventuels problèmes connus ou inconnus liés à l'utilisation du code.

Utilisation dans des logiciels propriétaires

Le code source publié sous licence *BSD* peut être incorporé dans des solutions *propriétaires*. De ce fait, des modifications de code *BSD* peuvent être propriétaires. Parmi les exemples notoires, on peut citer l'utilisation par *Sun* de code réseau sous *BSD*, et des composants en provenance de *FreeBSD* dans *Mac OS X*.

La licence *BSD* et ses dérivés sont donc considérés comme des licences libres mais non *copyleft*, le copyleft requérant que le code libre le reste dans toutes les modifications ultérieures.

Compatibilité avec d'autres licences libres

Le code sous licence *BSD* peut être publié sous licence *GPL* sans le consentement des auteurs originaux puisque les termes de la licence *GPL* respectent tous ceux de la licence *BSD*. Néanmoins la redistribution doit tenir compte de la première clause de la licence *BSD*. De plus, *Theo de Raadt* (leader d'*OpenBSD*) pense que l'on ne peut décider de la licence d'un logiciel que si l'on est l'auteur (ou un des auteurs) du code en question. Si un auteur A écrit un code sous licence *BSD*, qu'un deuxième auteur B apporte des changements significatifs, alors il peut choisir de mettre son code sous *GPL*. Mais le code de A serait toujours sous licence *BSD*.

Par contre, du code sous licence *GPL* ne peut pas être mis sous licence *BSD* sans l'autorisation des auteurs car la licence *BSD* ne respecte pas toutes les contraintes imposées par la licence *GPL*. En publiant du code *GPL* sous licence *BSD*, on autoriserait par exemple la redistribution sans fournir le code source alors que c'est interdit par les termes de la licence *GPL*.

La licence *BSD* contenait avant 1999 une clause « publicitaire » qui posait plusieurs problèmes pratiques :

All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: This product includes software

developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

L'apposition de "University of California, Berkeley" n'était pas obligatoire mais devait être remplacée par les auteurs. En 1997, le code de *NetBSD* comportait 75 variantes de cette phrase (une pour chaque intervenant), ce qui impliquait d'écrire 75 fois de suite une clause similaire dans le cadre d'une publicité.

Licence BSD Modifiée

Lors de la révision de la licence BSD, le directeur de l'*Office of Technology Licensing* de l'Université de Californie a confirmé le 22 juillet 1999 que cette clause (n° 3) était « retirée dans son intégralité ». Cette version est souvent appelée « Nouvelle Licence BSD » (en anglais « *New BSD License* ») ou « Licence BSD Modifiée » (en anglais « *Modified BSD License* »)^[1].

Licence FreeBSD

La licence FreeBSD est une licence BSD modifiée, éditée par le projet *FreeBSD*, mais amendée d'un commentaire stipulant que « *les opinions et les conclusions contenues dans le logiciel et la documentation sont celles des auteurs et ne devraient pas être interprétés comme représentant les politiques officielles du projet FreeBSD, qu'elle soient explicites ou implicites* »^[2]. Cette licence a été étudiée comme une licence à part entière par le projet *Gentoo/FreeBSD*^[3].

Articles connexes

- Logiciel libre
- Liste de logiciels libres

Notes et références

1. Licence BSD Modifiée.
2. (en) « *The FreeBSD Copyright* », sur freebsd.org, 31 décembre 2011 (consulté le 29 mars 2012)
3. (en) Richard Yao (30-01-2012), « *New License: FreeBSD License* », gentoo-dev.

Liens externes

- (en) [Licence BSD](#)
- (en) [Licence sur opensource.org](#)
- (en) [Compatibilité BSD-GPL](#)
- (en) [Theo de Raadt et les licences BSD-GPL](#)
- (fr) [Le problème de la licence BSD](#)
-  [Portail des logiciels libres](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_BSD&oldid=97909754 ».

Catégories :

- [BSD](#)
- [Licence libre de logiciel](#)
- [Université de Californie](#)

Libre Graphics Meeting

Le Libre Graphics Meeting (LGM) est une rencontre annuelle dont le but est la discussion des *logiciels libres et à sources ouvertes* utilisés dans les *arts graphiques*. La première rencontre, cofondé par *Dave Neary* et *Dave Odin*, a lieu en mai 2006^[1]. Les communautés d'*Inkscape*, de *GIMP*, de *Scribus*, de *sK1*, de *Blender*, d'*Open Clip Art Library*, d'*Open Font Library* et d'autres logiciels se réunissent à travers le *Create Project* lors de cet événement annuel qui regroupe autant les développeurs que les utilisateurs.

Présentation

Depuis 2006, le Libre Graphics Meeting a lieu une fois l'an. Il a pour

objectif d'attirer les développeurs, les artistes et les utilisateurs de tout calibre – professionnels ou non – afin de favoriser le dialogue entre ces groupes, ce qui permet le développement optimal des logiciels graphiques à code source libre. Cette collaboration permet de développer une meilleure interopérabilité entre les logiciels grâce, entre autres, aux formats libres mais aussi grâce à l'échange des idées et de certaines fonctionnalités qui peuvent ainsi se retrouver de manière naturelle et intuitive dans plusieurs applications.

Cette collaboration crée aussi, d'une façon générale, les conditions propices à l'avènement d'une synergie entre les membres d'une même équipe de développement et entre les équipes elles-mêmes, ce qui produit un effet positif à long terme sur les équipes de développement et donc sur la qualité des logiciels eux-mêmes. Ainsi, pour la plupart des participants venus des quatre coins du monde, le Libre Graphics Meeting est le seul moment de l'année où ils se voient en personne.

De manière plus générale encore, le Libre Graphics Meeting tend à constituer le noyau focal d'une culture naissante et de la scène qui l'accompagne. Ainsi graphisme vectoriel, bitmap, typographie, 3D et autres champs des arts visuels viennent côtoyer la culture particulière et multiple du logiciel libre. L'entre-pollinisation issu de ce rapprochement nourrit à plus long terme une compréhension progressive et meilleure de ces champs souvent segmentés dans leur industrie respective.

Principales réalisations

- Ajout de la gestion de la couleur à *GIMP* et *Inkscape*.
- Le format de fichier ouvert *OpenRaster* pour le développement d'un format de fichier ouvert et libre pour les *images matricielles*, actuellement gérée par *Krita*, *GEGL* et *MyPaint*.
- [1] : Lancement du projet *Uniconvertor*, afin de fournir l'importation des fichiers au format *CorelDraw* et *WMF* à *Scribus*, *Inkscape* et d'autres projets désireux de pouvoir les utiliser.
- Les logiciels graphiques de *KDE4* utilisent maintenant *LibRaw* à la place de *DCRaw* pour analyser les fichiers Raw (bruts), dont l'intention est de produire un *démosaïque* plus consistant, un calcul plus rapide en utilisant *OpenMP* et une meilleure extraction des *metadata*^[2]
- [2] : La bibliothèque *LensFun* qui corrige automatiquement diverses distorsions des lentilles^[3].

Le LGM au fil du temps

Année	Dates	Lieu	Liens externes	Hôte
2006	Du 17 au 19 mars	Lyon, France	Site Web	École d'ingénieurs CPE.
2007	Du 4 au 6 mai	Montréal, Canada	Site Web et enregistrements vidéo	École polytechnique de Montréal.
2008	Du 8 au 11 mai	Wrocław, Pologne	Site Web et enregistrements vidéo	École Polytechnique de Wrocław (Politechnika Wrocławska).
2009	Du 6 au 9 mai	Montréal, Canada	Site Web et enregistrements vidéo	École polytechnique de Montréal.
2010	Du 27 au 30 mai	Bruxelles, Belgique	Site Web et enregistrements vidéo	Pianofabriek, Saint-Gilles.
2011	Du 10 au 13 mai	Montréal, Canada	Site Web et enregistrements vidéo	École polytechnique de Montréal.
2012	Du 2 au 5 mai	Vienne, Autriche	Site Web	Université des sciences appliquées Technikum Wien.
2013	Du 10 au 13 avril	Madrid, Espagne	Site Web	Medialab-Prado.
2014	Du 2 au 5 avril	Leipzig, Allemagne	Site Web	Université de Leipzig.

Liens externes

- (en) [Site officiel](#)
- (en) [Create project](#)

Références

1. (en) *Linux.com Historic Libre Graphics Meeting set for next month* retrieved 10 May 2009
2. (en) « *digiKam at LGM 2008 : a great event!* », sur *Digikam* (consulté le 11 février 2010)
3. (en) « *Interview de Andrew Zabolotny* », sur *Linux* (consulté le 11 février 2010)



Portail des logiciels libres

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Libre_Graphics_Meeting&oldid=102737232 ».

Catégories :

- Logiciel graphique
- Logiciel sous licence libre

Fontes de caractères unicode libres

Cet article est une ébauche concernant l'informatique.
Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant ([comment ?](#)) selon les recommandations des projets correspondants.

Quelques projets existent pour fournir des fontes de caractères **unicode libres**, c'est-à-dire des *fontes Unicode* sous *licence libre* et dessinées pour contenir les *glyphes* de tous les caractères Unicode. Cependant de nombreux projets n'ont pour seule ambition que la couverture de certaines écritures telles que les fontes arabes *Arabeyes*. L'avantage de ne cibler que quelques écritures avec une *fonte* est que certains caractères Unicode doivent être affichés différemment en fonction de la langue qui les utilise. Les fontes Unicode dans des formats plus modernes comme *OpenType* fournissent ce même service en contenant de multiples glyphes par caractère. (Voir aussi: *UniHan*)

Unifont

Unifont est une *fonte de caractères* aux formats *TrueType* et *bitmap* réalisée en 2008 pour le projet *Debian*^[1] par Paul Hardy^[2] et publiée sous licence *GNU GPL*. La fonte est à l'origine un *gratuiciel*^[3] créé en 1998 par Roman Czyborra sous l'appellation *GNU Unifont*^[4], et sera présente dès le début des années 2000 dans la plupart des *systèmes d'exploitation* et logiciels de fenêtrage libres tels que *GNU/Linux*, *XFree86* ou le serveur *X.Org*. Le projet sera mis à jour et maintenu par de nombreux développeurs^[5], principalement par David Starner du projet *Debian*, et placé par ce dernier dans le *domaine public* en 2001^[6].

GNU FreeFont

Article détaillé : *GNU FreeFont*.

GNU FreeFont^[7] (projet également connu sous le nom de « *Free UCS Outline Fonts* ») est un projet de regroupement de *fontes vectorielles*. Le but de ce projet, débuté par Primož Peterlin, a été de collecter des fontes de nombreuses fontes libres existantes et de les regrouper en un seul paquet logiciel, publié sous licence *GNU GPL*, avec pour ambition de couvrir tous les caractères Unicode à terme. GNU FreeFont est aujourd'hui officiellement un *projet GNU*.

SIL fonts

SIL International offre de nombreux services liés aux fontes, à l'édition, la traduction et aux systèmes de production de livres^[8] faisant partie de leur effort pour réduire la *fracture numérique* des langues minoritaires. Le site contient beaucoup de logiciels utilitaires pour les systèmes Windows, y compris des éditeurs pour des textes qui s'écrivent de droite à gauche, des convertisseurs RTF, et des fontes Unicode de haute qualité. SIL publie ses fontes sous leur propre *SIL Open Font License*. Les fontes incluent notamment *Charis SIL*, *Doulos SIL*, *Gentium*.

MPH 2B Damase

MPH 2B Damase, de Mark Williamson, est une police libre codant de nombreuses écritures non-latines, y compris les écritures du *Supplementary Multilingual Plane* d'Unicode 4.1 : arménien, cherokee, copte, syllabaire chypriote, cyrillique, deseret, géorgien, glagolitique, gothique, grec, hébreu, latin, limbu, linéaire B (couverture partielle), vieil italien, vieux cunéiforme persan, osmanya, phénicien, alphabet de Shaw, syloti nagri (sans ligatures), Tai Le (pas de marque de combinaison de tons), thaana, tifinagh, ougaritique et vietnamien^[9].

Autres

- *Caslon Roman* (en) ("BSD-like" license ou *OFL* (en))
- *DejaVu* (Licence)
- *Droid* (police d'écriture) (licence Apache)
- *Fira Sans* et *Fira Mono* (*OFL* (en))
- *Gentium* (en) (*OFL* (en))
- *Junicode* (GPL)
- *Linux Libertine* (GPL, *OFL* (en))
- *Liberation fonts* (en) (GPL + font exception)
- *Source Sans Pro* et *Source Code Pro* (*OFL* (en))
- *Ubuntu* (Ubuntu Font License)

Voir aussi

- *Liste de polices d'écriture*

Notes et références

1. (en) [1]
2. (en) *Paquets Debian*
3. Un gratuiciel est une forme de *logiciel propriétaire* interdisant la redistribution commerciale.
4. Unifont n'a pourtant jamais été un *projet GNU*.
5. (en) *Reprise du projet au début des années 2000*.
6. (en) *La législation américaine sur le droit d'auteur ne s'applique pas aux fontes bitmap* (David Starner, le 11 juillet 2001).
7. *Site officiel*
8. *NRSI: Computers and Writing Systems*
9. *Details pour le MPH 2B Damase*

Liens externes

- *Unicode Font Guide For Free/Libre Open Source Operating Systems*, une liste importante de fontes gratuites de grande qualité
- *SIL* : fontes gratuites, éditeurs et outils
- *GNU Unifont*
- *La FAQ Unicode* pour Unix
- *Fontes et outils Unicode* pour X11
- *Sélection de police libre*
- Portail des logiciels libres

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fontes_de_caractères_unicode_libres&oldid=99039483 ».

Catégories :

- *Unicode*
- *Police d'écriture open source*

Linux Libertine

Linux Libertine



Linux Libertine

Aa Ee Rr a
Aa Ee Rr a
liberté

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

de la marque Wikipédia^{[2][3]}. Ce tracé croisé se trouve à l'emplacement U+E02F dans la zone à usage privé (1^{re} partie) : W (visible uniquement si vous possédez la police).

LibreOffice, depuis sa version 3.3^[4], fournit aussi cette police à ses utilisateurs (complétée par la suite dans la version 3.5^[5]).

Notes et références

1. (en) BYFIELD Bruce, 2006, « *Linux Libertine Open Fonts offers free Times Roman alternative* », <http://www.linux.com/articles/56565>
2. *New Wikipedia-Logo using LinuxLibertine*
3. *wmf:Wikimedia official marks/Accents*
4. *Bundled Linux "Libertine G" and Linux "Biolinum G" fonts*
5. *New typographic features by improved Graphite port of Libertine Open Fonts*

Voir aussi

Articles connexes

- o *Les polices de caractères Unicode*

Liens externes

- o (en+de) [Site officiel](#)
- o [Portail GNU/Linux](#)
- o [Portail des logiciels libres](#)
- o [Portail de l'écriture](#)
- o [Portail de l'édition](#)

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Linux_Libertine&oldid=102873197 ».

Catégories :

- o *Police d'écriture serif*
- o *Police d'écriture open source*

The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog.

g

Exemple

Linux Libertine est une police de caractères numériques, dotée d'un riche jeu de glyphes et gratuite. C'est une police à *source ouverte*, placée sous deux licences libres : *GPL* et *OFL*. Elle s'inscrit dans le projet « *Libertine Open Fonts Projekt* », dont le maître d'œuvre est le typographe allemand Philipp H. Poll. Le but du projet est d'offrir une substitution aux polices commerciales *Times Roman* et *Times New Roman*, mais une substitution possédant ses originalités propres. La police a été conçue grâce au logiciel libre *FontForge*^[1].

Description

Linux Libertine comprend plus de 2 000 caractères *Unicode* et permet de composer les alphabets latin, grec (y compris les accents toniques), cyrillique et hébreïque. Ont été incorporés également : des ligatures (telles que ff, fi, ct...), des caractères de l'*alphabet phonétique international*, des flèches, des motifs floraux, des jeux de chiffres, des petites capitales et des minuscules supérieures. Au format *OpenType*, la police propose entre autres un *crénage automatique* et une mise en forme des fractions.

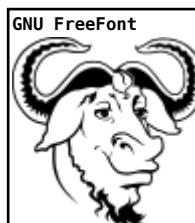
Linux Libertine est téléchargeable aux formats TTF, OTF et source. Elle se divise en 5 *fontes de caractères* :

1. Régulier ;
2. Gras ;
3. Italic ;
4. Gras italic ;
5. Petites capitales.

Le logo de *Wikipédia* utilise Linux Libertine. Pour les besoins de ce logo, la police a adapté sa lettre *W* pour correspondre au tracé croisé

GNU FreeFont

Cet article est une ébauche concernant un logiciel libre.
Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (comment?) selon les recommandations des projets correspondants.



Logo

Développeur	Projet GNU
Dernière version	20120503 (le 3 mai 2012 ^[1]) [+/-]
Environnement	GNU/Linux, NetBSD, FreeBSD, GNU
Type	Fonte de caractères
Licence	GNU GPL
Site web	(en) Site officiel

GNU FreeFont (également connu sous l'appellation « *Free UCS Outline Fonts* ») est une collection de *fontes de caractères unicode* initiée en 2002 par Primož Peterlin, puis maintenue pour le *projet GNU* par Steve White. L'ensemble forme une distribution cohérente de *polices vectorielles* et une alternative *libre* aux fontes de caractères

propriétaires.

Caractéristiques

Le projet supporte différents formats, y compris *PostScript*, *TrueType*, et *OpenType*. Pour cette raison les fontes sont converties à partir de la conception initiale des polices faites avec le logiciel *FontForge*. Elles sont stockées sous forme de fichiers .sfd (Spline Font Database).

Calendrier

Il n'y a pas eu de mises à jour de 2003 à 2005, puis quelques distributions réalisées en avril 2005, janvier 2006, janvier 2009 et enfin septembre 2010.

Juridique

De nombreux sites web mentionnent l'indépendance du projet vis-à-vis de la *fondation pour le logiciel libre* pour réfuter l'idée selon laquelle il s'agirait de « fontes de la fondation pour le logiciel libre ». La fondation ne gère aucun projet mais tout contributeur doit généralement assigner ses droits d'auteurs à la fondation afin d'assurer la protection légale du projet. Il existe quelques exceptions à cette règle, et l'information reprise par ces sites signifie certainement que la fondation ne les a pas récupérées pour ce projet. FreeFont reste malgré tout un projet GNU à part entière.

Articles connexes

- *Fontes de caractères unicode libres*
- *Norme UCS*

Notes et références

1. (en) Steve White (03-05-2012), « *GNU FreeFont 20120503 released* », *info-gnu*.

Liens externes

- (en) *Le projet* sur la plate-forme *Savannah*.
-  *Portail des logiciels libres*

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=GNU_FreeFont&oldid=92519781 ».

Catégories :

- *Typographie*
- *Logiciel du projet GNU*
- *Logiciel libre sous licence GPL*

Colophon

Ce livre a été généré automatiquement en php le 29/4/2014 à 2h35 à partir d'une sélection d'articles Wikipédia.

Wipipaper est un projet d'Étienne Ozeray réalisé à l'Erg.

Projet disponible à l'adresse : <http://etienneozeray.fr/wikipapier>.

Sources disponibles à l'adresse <https://github.com/EtienneOz/WikiPapier>.

Wipipaper est sous licence GNU/GPL (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>). Vous avez la liberté de l'utiliser, le copier, le distribuer et le modifier.

Code source (au 29/4/2014)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <head>
        <meta charset="UTF-8" />
        <title>WikiPapier</title>
        <link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="print, screen" />
    </head>
    <body>
        <div id="cln">
            <?php
                require_once 'simple_html_dom.php';

                // Debug
                ini_set('display_startup_errors', '1');
                ini_set('display_errors','1');

                // Débrider la limite de mémoire
                ini_set('memory_limit', '-1');

                $html = new simple_html_dom();

                // Récupérer le nombre d'articles
                $nb = file_get_contents('temp.txt');

                // #####
                // #### Couverture ####
                // #####
                echo '<div id="pagebreak">';
                echo '<h1> WikiPapier<sup>0.1</sup></h1>';
                echo '<div class="pagebreak">. . </div><div class="pagebreak">. . </div><div class="pagebreak">. . </div>';
                echo '</div>';
                echo '</div>';

                // #####
                // ### Index des articles ###
                // #####
                echo '<h1> Index des articles </h1><ul id="index">';

                for ($i = 1 ; $i <= $nb ; $i++) {
                    $url = [$i => htmlspecialchars($_POST['url'.$i])];
                    // Vérifier l'intégrité des urls
                    $urlValide = strpos($url[$i], 'https://fr.wikipedia.org/wiki/');
                    $urlValide2 = strpos($url[$i], 'http://fr.wikipedia.org/wiki/');
                    if ($urlValide2 !== false){
                        $url[$i] = preg_replace('#http:#', 'https:', $url[$i]);
                    }
                }
            </?php
        </div>
    </body>
</html>
```

```

}

// Récupération du titre pour l'index
$titre = [$i => preg_replace('#https://fr.wikipedia.org/wiki/#', '',
$url[$i])];
$titre[$i] = preg_replace('#_#', ' ', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%20#', ' ', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%C3%A9#', 'é', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%28#', '(', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%29#', ')', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%C3%A8#', 'è', $titre[$i]);
$titre[$i] = preg_replace('#%C5%92#', 'Œ', $titre[$i]);
echo '<li>'.$titre[$i].' <SUP>' . $url[$i]. ' </SUP></li>';
}

echo '</ul><div class="pagebreak"> --- </div><br/>';

// #####
// #### Contenu ####
// #####

for ($i = 1 ; $i <= $nb ; $i++) {

    $url = [$i => htmlspecialchars($_POST['url'].$i)];
    // Vérifier l'intégrité des urls
    $urlValide = strpos($url[$i], 'https://fr.wikipedia.org/wiki/');
    $urlValide2 = strpos($url[$i], 'http://fr.wikipedia.org/wiki/');
    if ($urlValide2 !== false){
        $url[$i] = preg_replace('#http:#', 'https:', $url[$i]);
    }

    // Récupération du titre
    $titre = [$i => preg_replace('#https://fr.wikipedia.org/wiki/#', '',
$url[$i])];

    if ( $urlValide !== false || $urlValide2 !== false ){

        // Récupération du html
        $html = file_get_html('https://fr.wikipedia.org/
w/index.php?title='.$titre[$i] . '&printable=yes');

        // Récupération du contenu
        $contenu = $html -> getElementById('content');
        $titre2 = $html->find('title', 0);

        // Ménage
        $removeById = $contenu->getElementById('jump-to-nav');
        $removeById -> outertext = '';
        $contenu = preg_replace('/(<[^>]+) style=".*?"/i', '$1',
$contenu);
        $contenu = preg_replace('/(<[^>]+) width=".*?"/i', '$1',
$contenu);
        $contenu = preg_replace('/(<[^>]+) height=".*?"/i', '$1',
$contenu);
        $contenu = preg_replace('/(<[^>]+) data-file-height=".*?"/i',
'$1', $contenu);
        $contenu = preg_replace('/(<[^>]+) data-file-width=".*?"/i',
'$1', $contenu);

        // Affichage du résultat
        echo $contenu;
    }
}

```

```
// #####  
// #### Colophon ####  
// #####  
  
$today = getdate();  
echo '<div class="pagebreak"> . . </div><div class="pagebreak">  
. . .</div><div class="pagebreak"> . . .</div><div class=  
"pagebreak"> . . .</div><h1> Colophon </h1><p> Ce livre  
a été généré automatiquement en php le ' . $today['mday']. '/' . $today['mon'].  
' / ' . $today['year']. ' à ' . $today['hours']. 'h' . $today['minutes']. ' à partir  
d'une sélection d'articles Wikipédia.</p><p> Wipipapier est un projet  
d'Étienne Ozeray réalisé à l'Erg.</p><p> Projet disponible à l'adresse  
: <i>http://etienneozeray.fr/wipipapier</i>.</p><p>  
Sources disponibles à l'adresse <i>https://github.com/Etienne0z/  
WikiPapier</i> .</p><p> Wipipapier est sous licence GNU/GPL  
(<i>http://www.gnu.org/licenses/gpl.html</i>). Vous avez la liberté  
de l'utiliser, le copier, le distribuer et le modifier. <p/> <h2> Code  
source (au ' . $today['mday']. '/' . $today['mon']. '/' . $today['year']. ')</h2><div  
class="pagebreakbefore"> . . .</div><br/>';  
?  
</div>  
  
<?php  
  
// #####  
// #### Quatrième de couverture ####  
// #####  
  
echo'<div class="pagebreak"> . . . </div><div class="pagebreak"> . . . </div>';  
?  
  
</body>  
</html>
```

