

# Wikipapier<sup>0.1</sup>



# Index des articles

1. Culture libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre)
2. Discussion:Culture libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Culture\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Culture_libre)
3. Contenu libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Contenu\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Contenu_libre)
4. Libre accès (édition scientifique) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre\\_acc%C3%A8s\\_%28%C3%A9dition\\_scientifique%29](https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre_acc%C3%A8s_%28%C3%A9dition_scientifique%29)
5. Discussion:Œuvre libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:%C5%92uvre\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:%C5%92uvre_libre)
6. Logiciel libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre)
7. Open source [https://fr.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_source)
8. FLOSS <https://fr.wikipedia.org/wiki/FLOSS>
9. Alternatives libres aux logiciels propriétaires [https://fr.wikipedia.org/wiki/Alternatives\\_libres\\_aux\\_logiciels\\_propri%C3%A9taires](https://fr.wikipedia.org/wiki/Alternatives_libres_aux_logiciels_propri%C3%A9taires)
10. Discussion:Correspondance entre logiciels libres et logiciels propriétaires [https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Correspondance\\_entre\\_logiciels\\_libres\\_et\\_logiciels\\_propri%C3%A9taires](https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Correspondance_entre_logiciels_libres_et_logiciels_propri%C3%A9taires)
11. Liste de logiciels libérés [https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_de\\_logiciels\\_lib%C3%A9r%C3%A9s](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_logiciels_lib%C3%A9r%C3%A9s)
12. Fontes de caractères unicode libres [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontes\\_de\\_caract%C3%A8res\\_unicode\\_libres](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontes_de_caract%C3%A8res_unicode_libres)
13. Linux Libertine [https://fr.wikipedia.org/wiki/Linux\\_Libertine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Linux_Libertine)
14. Scribus <https://fr.wikipedia.org/wiki/Scribus>
15. Inkscape <https://fr.wikipedia.org/wiki/Inkscape>
16. Gimp <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gimp>
17. Discussion:GIMP <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:GIMP>
18. Fontforge <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontforge>
19. Html <https://fr.wikipedia.org/wiki/Html>
20. Pure Data [https://fr.wikipedia.org/wiki/Pure\\_Data](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pure_Data)
21. Processing <https://fr.wikipedia.org/wiki/Processing>
22. Programmation <https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation>
23. Hacker (université) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hacker\\_%28universit%C3%A9%29](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](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](https://fr.wikipedia.org/wiki/Manifeste_du_Hacker)
27. Chaos Computer Club [https://fr.wikipedia.org/wiki/Chaos\\_Computer\\_Club](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chaos_Computer_Club)
28. Copyleft <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft>
29. Copyright <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyright>
30. Discussion:Copyright <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Copyright>
31. Domaine public (propriété intellectuelle) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Domaine\\_public\\_%28propri%C3%A9t%C3%A9\\_intellectuelle%29](https://fr.wikipedia.org/wiki/Domaine_public_%28propri%C3%A9t%C3%A9_intellectuelle%29)
32. Licence libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_libre)
33. Licence Art Libre [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_Art\\_Libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Art_Libre)
34. Licence Creative Commons [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_Creative\\_Commons](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons)
35. Licence publique générale GNU [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_publique\\_g%C3%A9n%C3%A9rale\\_GNU](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publique_g%C3%A9n%C3%A9rale_GNU)
36. Licence BSD [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_BSD](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_BSD)
37. Libre Graphics Meeting [https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre\\_Graphics\\_Meeting](https://fr.wikipedia.org/wiki/Libre_Graphics_Meeting)
38. GNU <https://fr.wikipedia.org/wiki/GNU>
39. Discussion:GNU <https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:GNU>

## 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*<sup>[1]</sup> 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.<sup>[2]</sup>.

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 proscrivent 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*<sup>[3]</sup>

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<sup>[2]</sup>. 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<sup>[note 1]</sup> 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<sup>[4]</sup>.

Ce point de vue est contesté par les personnes attachées à une idée plus large de la culture libre<sup>[5],[note 2]</sup>.

## 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<sup>[6]</sup>. Ainsi selon *Benjamin Bayart*, Internet et logiciels libres "sont deux facettes d'un même objet"<sup>[7]</sup>.

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

## Les références culturelles libre

### Projets principaux

Les projets suivants sont devenus de véritables références au sein de la communauté du libre<sup>[12]</sup> :

- 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*. Créateur 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 ? »<sup>[7]</sup> devenue culte<sup>[13]</sup>. *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<sup>[14]</sup>, mais également les lois visant à contrôler le réseau Internet ou menaçant sa neutralité (comme *ACTA*<sup>[15]</sup>, *Hadopi*<sup>[16]</sup>, *Loppsi 2*<sup>[17]</sup>). La communauté propose inversement des lois visant à défendre la neutralité d'internet<sup>[18]</sup>.

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*<sup>[19]</sup>.

## Valeurs

Les valeurs qui sous-tendent la culture libre sont :

- la liberté ;
- la liberté d'expression<sup>[20]</sup> ;
- 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 *coopétition* (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<sup>[21]</sup>. 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<sup>[22]</sup>.

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<sup>[5]</sup>. 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<sup>[note 3]</sup> où le mot « *free* » est *homonyme* de libre et de gratuit<sup>[note 4]</sup>.

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 éponymes*. 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<sup>[note 5]</sup>, 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 *gratuité*. *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<sup>[réf. nécessaire]</sup>. 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*)<sup>[note 6]</sup>, 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

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

- http://www.april.org/hadopi
- http://www.laquadrature.net/fr/loppsi-definitivement-adoptee-internet-sous-controle
- http://www.laquadrature.net/fr/les-deputes-doivent-defendre-la-neutralite-du-net
- http://www.laquadrature.net/wiki/Hack-a-thon1\_Memoire\_Politique\_2.0
- http://www.gnu.org/philosophy/basic-freedoms.fr.html
- « *Vendre des logiciels libres* », *gnu.org*, 1<sup>er</sup> juillet 2010.
- http://www.debian.org/intro/free.fr.html

### Notes

- Quand cela fait sens, une musique électro. n'aura probablement pas de partition, mais nécessitera la publication des échantillons.
- 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").
- 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».
- Voir les *définitions de free* sur le wiktionnaire.
- Par exemple
  - http://www.framasoft.net/article4167.html
  - http://www.framasoft.net/article320.html
- En référence au livre *La cathédrale et le bazar* d'Éric Raymond qui utilise ces *métaphores* pour comparer les mécanismes de mise en place des logiciels respectivement *libre* et *propriétaire*.

## Bibliographie

- 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)
- 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
- Cause commune* de Philippe Aigrain, 2005, éditions Fayard. (ISBN 2213623058) *web* (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?).
- « *Culture libre* » (Archive • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?). Consulté le 2013-03-30 de Lawrence Lessig (*web*)
  - L'avenir des idées du même auteur. (*web*)
- 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

- La catégorie « Culture libre »
- Contenu libre
- Savoir libre
- Logiciel libre
- Matériel libre
- Musique libre
- 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](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 licence 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 forcément 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 (âmha). 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 auteur 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 ou 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 référence de la culture du libre dans différent domaines. Par exemple:

- L'éthique du Hacker.
- Géographie: open street map.
- Électronique: harduino.
- Musique: jamendo.
- Encyclopédie: wikipédia
- La neutralité du net.
- Les combats politiques menées par les acteurs du libre (notament 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'attend vos commentaires. Si pour certains l'article parlais plutôt de culture sous licence libre il faudrait peut-être effectuer une cission. --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 original. 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 peux 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 où 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 es 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'œuvre 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 soit. 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 droits 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'œuvres. La possibilité de modifier l'œuvre n'est pas forcément 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 ça ne garantit 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 conformes 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 écoutes 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 discours, c'est totalement illégitime de publier une version modifiée de son discours, 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 discours 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 discours 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 dégaïter 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 veut-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 peux 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 effet : il utilise l'œuvre 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 la 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 pense 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 adaptés à un essai philosophique (j'écris aussi de la philosophie ;)). 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 discuté 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 modelé 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 modelé.  
--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 fait 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*

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

Voilà 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 différents 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](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Culture_libre&oldid=98349665) ».

## Œuvre libre



Logo œuvres culturelles libres

Une **œuvre libre**, ou **contenu libre**, est une *œuvre de l'esprit* dont la diffusion et la modification sont libres. Ces œuvres sont notamment des *images*, des *textes*, de la *musique* et des *logiciels* dont chacun peut distribuer autant de copies qu'il le souhaite, et aussi les modifier pour les améliorer. La notion d'œuvre libre assure donc la *liberté d'expression* seulement dans la mesure où elle permet la liberté de diffusion et de modification des informations contenues dans les œuvres et le cas échéant, la commercialisation.

Les droits sont accordés par les auteurs dans une *licence* associée au document dite *licence libre* ou *licence ouverte* (ces dernières étant également souvent appelées *licence de libre diffusion*, abrégé LLD) en fonctions des droits cédés. Ces libertés de l'utilisateur vis-à-vis des œuvres (usage, étude, modification, diffusion) sont souvent associées à des obligations (citer l'auteur original, maintenir la licence originale) ou des *restrictions* (pas d'usage commercial, interdiction de certains médias) choisies par l'auteur.

Il existe différentes licences qui proposent éventuellement différentes options permettant aux auteurs de choisir le type d'utilisation de leur travail qu'ils souhaitent ou non autoriser, par exemple parmi les licences *Creative Commons*.

La notion d'œuvre libre est apparue à la suite de celle de *logiciel libre* et en constitue une *extension*. Les œuvres sous licence libre découlent directement des mêmes principes que ceux instaurés par le logiciel libre. En revanche les œuvres sous *licence ouverte* constituent un *schisme* par rapport à l'idée originale de licence libre. En effet l'idée originale derrière le concept de logiciel libre était de rendre indépendantes les personnes jouissant d'une œuvre de la volonté des détenteurs des droits sur cette œuvre. Dans les licences ouvertes, l'objectif est autre, ce qui se traduit notamment par les différences suivantes :

- ne pas inclure le droit de modifier l'œuvre ;
- pouvoir exclure également l'utilisation commerciale.

En revanche, le droit de redistribution est unanimement considéré comme discriminant aussi bien pour les œuvres sous licence dites libre que sous licence dites ouverte.

Cette proximité dans le vocabulaire et les méthodes porte largement à confusion, et entraîne de nombreux débats houleux sur « la liberté du mot libre ». Ainsi on ne parlera de *logiciel libre* que pour des logiciels sous licence libre, mais il est courant de voir utilisée l'expression *musique libre* pour des œuvres musicales sous une licence ouverte mais pas libre.

### Exemples

- **En matière informatique :**
  - La *Licence de documentation libre GNU* (de l'anglais *GNU Free Documentation License*, abrégée *GFDL*), conçue pour la documentation des logiciels libres, et dont l'utilisation est ensuite plus large ;
- **En matière artistique : *musique libre*, images...**
  - la *Licence Art Libre* ;
  - la licence *Against DRM 2.0* ;
- **Licences adaptables**
  - Ces licences sont libres ou ouvertes en fonction des options choisies
  - Les licences *Creative Commons* offrent ainsi un jeu d'ajout d'options permettant d'autoriser ou d'interdire une de ces quatre options :
    - *Attribution* (paternité de l'auteur initial) : choix obligatoire en droit français
    - *Non Commercial* (interdiction de faire usage de l'œuvre dans un contexte commercial)
    - *No derivative works* (interdiction de modifier ou d'intégrer tout ou partie dans une œuvre composite (*sampling* impossible))
    - *Share alike* (obligation de rediffuser sous la même licence).
  - La Licence Libre « penserpouragir » offre deux options :

« document de point de vue » avec laquelle on ne déforme pas la parole de l'auteur et « document de référence » avec laquelle on peut mettre à jour des données et des informations. L'utilisation commerciale du document est limitée et les travaux dérivés sont autorisés s'ils sont republiés avec une 'licence compatible'. Ici, les deux licences sont ouvertes mais aucune n'est libre.

### Exemples historiques

- *L'Homme qui plantait des arbres*, 1953 : « J'ai donné mes droits gratuitement pour toutes les reproductions. » Lettre que *Jean Giono* écrivit au Conservateur des Eaux et Forêts de Digne, Monsieur Valdeyron, en 1957, au sujet de cette nouvelle.

### Autres développements

La mouvance *altermondialiste* s'est retrouvée dans certaines valeurs véhiculées par la notion d'œuvre libre et cherche à promouvoir des licences politiquement plus compatibles avec les idéaux de biens communs, de non-marchandisation des ressources, tant matérielles qu'intellectuelles.

La notion récente de *création équitable* tente quant à elle d'étendre ces concepts à l'économie de la création.

En matière économique, le *Wall Street Journal* lui-même a consacré un article<sup>[1]</sup> au *modèle économique* des contenus libres et son avenir probablement pérenne dans le contexte de la baisse généralisée des coûts informatiques (février 2009).

### Notes et références

1. <http://online.wsj.com/article/SB123335678420235003.html>

### Voir aussi

#### Articles connexes

- Culture libre
- Licence ouverte
- Copyleft
- Domaine public
- Framasoft
- Logiciel libre
- Ressources éducatives libres
- Wikiversité
- Wikimedia Commons
- Droit d'auteur

#### Liens externes

- (fr) *Culture Libre* : collection d'œuvres sous licence art libre
- (en) *Opencode* : Consortium pour des recherches et de la documentation libre (en anglais)
- (en) *Open Content for Education*

#### Images sous licences libres

- (en) *DCNature* : images sous licences *CC by*
- (en) *FreePhotoBank* : images sous *CC by*
- *Images sous CC by sur Flickr*
- *Images sous CC by-sa sur Flickr*
- *Images sous CC by sur OpenPhoto.net*
- *Images sous CC by-sa sur OpenPhoto.net*
- *Images sous licence art libre*



Portail de l'informatique



Portail des logiciels libres

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Euvre\\_libre&oldid=101629024](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Euvre_libre&oldid=101629024) ».

#### Catégories :

- Œuvre libre
- Logiciel libre

## 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<sup>[1]</sup>), 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<sup>[2]</sup>. 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<sup>[3]</sup>. 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<sup>[4]</sup> de libre accès avec de nombreuses variations.

- Dans la publication en libre accès<sup>[5]</sup>, 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*<sup>[6]</sup>, qui utilise le modèle de financement dit "auteur-payeur".
- En ce qui concerne le libre accès par auto-archivage<sup>[7]</sup>, aussi appelée la voie « verte » du libre accès, les auteurs déposent des copies de leurs articles sur une page personnelle ou une archive ouverte<sup>[8]</sup>. Un des principaux partisans de la « voie verte » est

Steven Harnad<sup>[9]</sup>, et cela depuis 1994<sup>[10]</sup>.

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'écrire 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<sup>[réf. nécessaire]</sup>. 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*<sup>[11]</sup>. 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<sup>[12]</sup> et le WT<sup>[13]</sup>, que par les universités<sup>[14]</sup>.

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<sup>[15]</sup> 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

<sup>[réf. nécessaire]</sup> 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<sup>[16]</sup> 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<sup>[17]</sup>) 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 »<sup>[18]</sup> (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<sup>[réf. nécessaire]</sup>. 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<sup>[19]</sup>. Lee Van Orsdel et Kathleen Born ont résumé cet état actuel par ce que les bibliothèques appellent « la crise de la publication périodique »<sup>[20]</sup>.

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*<sup>[21]</sup>. 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<sup>[22]</sup>, Citebase<sup>[23]</sup>, CiteSeer<sup>[24]</sup>, scirus<sup>[25]</sup> et Google Scholar<sup>[26]</sup>. 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 « U.S National Institute of Health's Public Access Policy<sup>[27]</sup> » 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<sup>[28]</sup> » 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<sup>[29]</sup>. 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<sup>[30]</sup>.

### 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<sup>[31]</sup> ».
- 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<sup>[32]</sup> » 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 Resources Coalition* (SPARC<sup>[33]</sup>).

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)<sup>[34]</sup>, développé grâce au « Public Knowledge Project<sup>[35]</sup> », et, « HyperJournal<sup>[36]</sup> », conçu par des volontaires. Lodel<sup>[37]</sup>, Logiciel d'édition électronique créé par le portail public Revues.org<sup>[38]</sup>, 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 Bionline International<sup>[39]</sup> afin de recevoir une aide gratuite pour créer une publication électronique. La mission de Bionline 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 »<sup>[40],[41]</sup>.

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<sup>[42],[43],[44]</sup>.

## 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 <sup>[45]</sup>		
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	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<sup>[46]</sup>. 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"<sup>[47]</sup>. 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

- ↑ http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/newsletter/08-02-08.htm
- ↑ *Open Access Initiative*
- ↑ *La déclaration de Berlin sur le libre accès à la connaissance*
- ↑ *Nature : La voie verte et la voie en or du libre accès*

- ↑ *Directory of Open Access Journals* (DOAJ)
- ↑ *Public Library of Science*
- ↑ *L'auto-archivage*
- ↑ *Fedora Digital Repository System*
- ↑ [1]/ Page perso de Steven Harnad]
- ↑ *Ten Years After par Steven Harnad*
- ↑ *Maximising the Return on the UK's Public Investment in Research*
- ↑ *National Institutes of Health américain*
- ↑ *Wellcome Trust*
- ↑ *Registry of Open Access Repository Material Archiving Policies*
- ↑ *Directory of Open Access Journals*
- ↑ *SHERPA*
- ↑ *Open Content*
- ↑ *Pour libérer les sciences, par Christophe Masutti*
- ↑ *ARL Statistics*
- ↑ *La crise de la publication périodique*
- ↑ *Le répertoire des revues en libre accès*
- ↑ *Open Accessister*
- ↑ *Citebase*
- ↑ *Citeseer*
- ↑ *Scirus*
- ↑ *Google Scholar*
- ↑ *U.S National Institute of Health's Public Access Policy*
- ↑ *Conseil de Recherche sur l'accès aux publications de recherches du Royaume-Uni*
- ↑ *Social Sciences and Humanities Research Council du Canada*
- ↑ *CCSD : Centre pour la Communication Scientifique Directe du CNRS*
- ↑ *The Alliance for Taxpayer Access*
- ↑ *L'association canadienne des bibliothèques*
- ↑ *Scholarly Publishing and Academic Ressources Coalition*
- ↑ *Open Journal Systems*
- ↑ *Public Knowledge Project*
- ↑ *HyperJournal*
- ↑ *Lodel*
- ↑ *Revues.org*
- ↑ *Bioline International*
- ↑ 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*
- ↑ *page GitHub du bouton open access*
- ↑ Sources : BMJ, n° 347, 13 juillet 2013
- ↑ [David Payne (2013),«*Can they hack it? Yes they can* , BJM.
- ↑ [ The "Request eprint" button, wiki.eprints
- ↑ Source : https://groupes.renater.fr/sympa/arc/accesouvert/2013-02/msg00046.html et http://hal.archives-ouvertes.fr/
- ↑ [2]
- ↑ 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 papiers 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*

lien externe ajoute de la valeur. Si quelqu'un veut fait un article sur l'un des sites en particuliers, il peut toujours remplacer le lien externe par un lien interne et reprendre le lien externe dans l'article, mais pour l'instant ça me paraît ok comme c'était. *Traroth* 16 nov 2003 à 21:26 (CET)

Ce qui ajouterais de la valeur ce serait UN lien externe pointant sur un site recensant des contenus libres. Wikipédia n'est pas un listing de lien comme dmoz ! En cliquant sur *contenu libre* j'aimerais bien des infos sur les problèmes de droits d'auteurs, comment marche les systèmes (ex: utilisation d'un wiki), des cas d'utilisation dans l'éducation, ce qu'en pense les éditeurs de contenus non libres. Pas une liste qui s'obtient dans google :p

*Ashar Voultoiz* 16 nov 2003 à 21:38 (CET)

Ben lances-toi. Le but, c'est d'ajouter du contenu, pas d'en enlever.. *Traroth* 16 nov 2003 à 22:13 (CET)

On dirait que ExtinctionLevelEvent.com n'est plus un site de BD libre... Lien à supprimer? -GnieOfMars 6 sept 2004 à 3:44 (CET)

## Discussion:Œuvre libre

informations sur cette boîte

Cet article est indexé par les projets Informatique, 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 « Œuvre libre »	
Avance- ment	Importance pour le projet :
Bon dé- but	<div> <div>Moyenne</div> <div> <b>Informatique</b> (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité) </div> </div> <div> <div>À éva-luer</div> <div> <b>Droit</b> (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité) </div> </div>

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 Licence ouverte, Œuvre ⇒ Quelques explications pour effectuer ces corrections. -- 2 septembre 2013 à 07:29 (CEST)

où définir le "libre" d'un protocole comme HTTP? un protocole n'est pas du contenu, quel terme plus général les engloberait?--*Chealer* 3 nov 2004 à 02:47 (CET)

**création équitable**

*cop'collé d'une texte proposé à la suppression*  
82.224.88.52 11 fev 2005 à 20:14 (CET)

La notion récente de **création équitable** désigne une œuvre de l'esprit dont non seulement la composition mais aussi l'économie sont conformes aux principes du *copyleft*. Plus précisément, on peut la définir par un certain nombre de libertés et d'obligations. Une création équitable donne les droits suivants :

- le droit d'utiliser la création pour tout type d'usage, mais aussi d'en obtenir une copie gratuite ;
- le droit d'étudier la création et d'accéder à sa composition, mais aussi d'analyser son économie et de disposer de toutes ses données comptables ;
- le droit de modifier la création, mais aussi de participer à la gestion de son économie ;
- le droit de redistribuer la création, mais aussi de la commercialiser.

À ces droits sont assortis les devoirs suivants :

- le devoir de transmettre les mêmes droits aux destinataires de la création distribuée ou vendue ;
- le devoir de permettre à toute personne contribuant à la composition ou à l'économie d'une création de participer démocratiquement aux choix collectifs concernant la composition ou l'économie de cette création.

Le concept de création équitable peut être considéré comme une extension de celui de *contenu libre*.

**Comment faire pour faire passer un projet de la licence Art Libre à la GNU FDL?**

Qui plus est, quand le projet est un projet avec de multiples contributeurs (genre wikipedia).

Merci pour vos lumières,  
Jluc

**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.

### Discussions

"La liberté de pouvoir modifier le programme pour l'adapter à ses besoins. Pour ceci oblige de fournir l'accès au code source du document." "La liberté d'améliorer le document et de publier vos améliorations, pour en faire profiter toute la communauté en publiant le code source."

Ces deux là entrent dans la même catégorie, et la liberté d'étudier n'est pas clairement énoncée...

Cette page est librement inspirée de la version anglaise *Traroth*  
On peut savoir pourquoi les liens externes ont été supprimés ?  
*Traroth* 16 nov 2003 à 21:15 (CET)

on ne fait pas un article en cliquant 25 liens externes ! Le plus simple serait UN (ou deux) liens pointant vers des catalogues de contenu libre. *Ashar Voultoiz* 16 nov 2003 à 21:18 (CET)

Je ne suis pas d'accord. Ça constitue une liste des sites proposant du contenu libre. Et dans ce cas, le

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.nupedia.com/>
  - Dans *Basic*, le Fri Jan 20 21:32:54 2006, Socket Error: (110, "Connexion termin\xc3\xa9e par expiration du d\xc3\xa9lai d'attente")
  - Dans *Basic*, le Sat Jan 21 11:06:47 2006, Socket Error: (110, "Connexion termin\xc3\xa9e par expiration du d\xc3\xa9lai d'attente")
  - Dans *Contenu libre*, le Sun Jan 22 12:20:39 2006, Socket Error: (110, "Connexion termin\xc3\xa9e par expiration du d\xc3\xa9lai d'attente")
- *Eskimbot* 22 janvier 2006 à 12:50 (CET)

## cohérence

si votre definition de contenu libre est bien image, texte, ... je ne vois pas pourquoi cet article reste seulemtn dans la catégorie informatique : logiciel libre c'est un exemple important de contenu libre mais il existe toutes les créations artistiques de contenu libre. --*Julianedm* | 8 juin 2006 à 20:25 (CEST)

## Désaccord de pertinence

Selon moi ([1], [2], [3]) la *Licence Libre "penserpouragir"* n'est pas une licence libre. Si il faut quelle apparaisse sur cette page (quelqu'un à déjà utilisés des documents avec cette licence ?). Il faudrait alors travailler sur les différents acceptations de la notion de licence libre (qui défend quoi en matière de licences) et présenter d'autres licences du même type (c'est à dire dont les prétentions sont contestées par les acteurs les plus crédibles du libre) par exemple l'open Open Content License *ske*

Cette licence *penserpouragir* n'est effectivement pas libre.  
*Marc Mongenet* 24 juin 2006 à 18:08 (CEST)

## Réponse au désaccord de pertinence

Cette Licence ne donne effectivement pas tous les droits habituellement associés aux *logiciels libres*, pas plus que la *Creative Commons* dans la plupart de ses options. Ceci est normal car les licences *penserpouragir* et *creative commons* traitent de textes qui sont des créations intellectuelles différentes des logiciels.

La volonté du 'libre' reste de favoriser le développement et le déploiement des créations intellectuelles en élargissant les droits des utilisateurs, contrairement au 'non libre' qui protège le droit des auteurs de façon aussi restrictive que possible pour les utilisateurs.

Cependant aucune n'offre toutes les libertés, sinon aucune licence ne serait nécessaire. Les licences de logiciels libres obligent notamment les développeurs qui veulent utiliser les LL à diffuser le code source de leur travail et à renoncer à toute propriété intellectuelle sur leur propre contribution au développement. Cette combinaison de libertés et d'obligation (qui a évolué légèrement avec le temps) est particulièrement bien adapté au développement des logiciels. D'autres activités intellectuelles nécessitent un autre système de libertés/obligations pour se développer. Les différentes licences évoquées dans cet article tentent toutes de favoriser la diffusion des contenus par le principe de liberté et sont donc à considérer comme Licence Libres. *Xavier Gillet* 28 juin 2006 à 18:40 (CEST)

C'est une opinion tout à fait estimable, mais elle me semble pour le moins hétérodoxe et a à mon avis l'inconvénient majeur de rendre caduc la notion même de licence libre. En effet le principe de toute licence repose sur un contrat qui fixe les droits et devoirs de l'auteur et de l'utilisateur. Pour moi le caractère libre d'une licence repose sur la garantie de quelques droits de base pour l'utilisateur. Si on peut qualifier une licence qui n'offre pas ces garanties de libre, alors toutes les licences sont libres, puisque toutes proposent au moins quelques droits d'utilisation du produit. Après je pense que le fait que les licences libres soient ou pas adapté à la diffusion de certains types de contenu est un autre débat: ce n'est pas parce qu'un clous est plus

adaptés pour certains usages qu'un vis qu'on va dire qu'un clou est une vis: ce sont deux outils différents avec leurs propriétés spécifiques. *ske*

Je suis absolument d'accord que la protection des logiciels libres passe par les 4 libertés bien connues. Pour les autres créations, quand on voit ce qu'on tente de nous imposer comme protection des droits d'auteurs, il y a de la place pour des contrats (licences) plus conciliants avec les utilisateurs. Comment qualifier alors ces licences plus ouvertes que les lois courantes et les logiques commerciales, mais qui imposent tout de même certaines règles. Pour ne pas personnaliser sur la licence *penserpouragir*, on peut réfléchir aux différentes options de la Creative Commons, certains ne les considèrent pas toutes "Libres". Des auteurs veulent que leurs oeuvres puissent être utilisées et diffusées le plus largement possible ... et souhaitent donner ces libertés aux utilisateurs. Mais si ils refusent que d'autres s'enrichissent sur leur travail, ou le déforment (en changeant peu de mots on peut inverser le sens d'une phrase et discréditer son auteur) leur volonté de donner des libertés aux utilisateurs est réduite, mais reste bien réelle.

Les logiques commerciales sont draconiennes pour les utilisateurs des oeuvres protégées, il paraît utile de permettre aux auteurs qui veulent s'en démarquer de revendiquer clairement les libertés qu'ils souhaitent associer à leur travail. C'est pourquoi je défends une définition moins rigoureuse du "Libre". 209.41.152.62

## Contenu libre - Free Content

La définition proposée sur cette page ne correspond pas à la définition de la page anglaise *en:Free content*. Elle ne correspond pas non plus à la définition propre aux logiciels libre (restrictions sur le commercial et les modifications). J'ai bien vu que l'auteur veut faire une distinction entre logiciel libre et contenu libre, mais ça me semble tiré de son chapeau et absolument pas communément accepté. Si on garde cette définition, il faut enlever les liens interlangues vu que ce n'est pas la même notion. *Hank Lords* 18 juillet 2006 à 18:45 (CEST)

Wikipedia en Français n'est pas la traduction de Wikipedia en Anglais. Nous pouvons avoir des débats et des propositions différentes. Le lien vers la version anglaise est utile pour exprimer la diversité des points de vues, peut être cette différence pourrait être signalée plus clairement. 209.41.152.62

Il ne s'agit pas de traduction, les interwikis sont là pour designer les memes notions entre les langues. La définition de contenu libre ici est totalement différente de Free-content sur en. *Hank Lords* 2 août 2006 à 00:25 (CEST)

## www

je trouve qu'il faut simplifier la def, un contenu libre est d'abord un contenu avec la possibilité de libre diffusion. avec l'incise, on brouille la compréhension pour une personne néophyte. je propose une version intermédiaire. --*Julianedm* | 17 janvier 2007 à 00:54 (CET)

*Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Œuvre\\_libre&oldid=55765198](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Discussion:Œuvre_libre&oldid=55765198) ».*

Catégories :

- *Article informatique d'avancement BD*
- *Article informatique d'importance moyenne*
- *Article de droit d'avancement BD*
- *Article de droit d'importance inconnue*

# 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<sup>[1]</sup>. Ceci afin de garantir certaines libertés induites, dont le contrôle du programme par l'utilisateur et la possibilité de partage entre individus<sup>[2]</sup>.

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 « *privés* »<sup>[Note 1]</sup>. 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<sup>[3]</sup>.

Le logiciel libre est souvent confondu à tort avec :

- les *freewares* (*gratuits*) : 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<sup>[4]</sup> qui repose sur les principes de *Liberté*, *Égalité*, *Fraternité*<sup>[5]</sup> ; 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*.

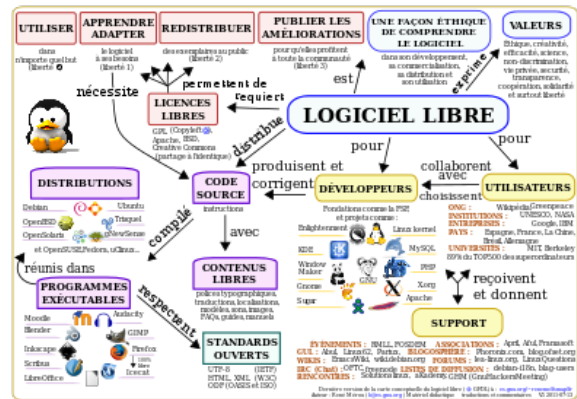


Schéma conceptuel autour du logiciel libre

## Définition

### Premières ébauches

La notion de logiciel libre est décrite pour la première fois dans la première moitié des *années 1980* par *Richard Stallman*<sup>[Note 2]</sup> qui l'a ensuite – avec d'autres<sup>[Note 3]</sup> – 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*<sup>[6]</sup>. »

### Définition de la *Free Software Foundation* (FSF)

Aujourd'hui, un *logiciel* est considéré comme libre, au sens de la *Free Software Foundation*, s'il confère à son utilisateur quatre libertés (numérotées de 0 à 3)<sup>[7]</sup> :

- la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages ;
- la liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins ;
- la liberté de redistribuer des copies du programme (ce qui implique la possibilité aussi bien de donner que de vendre des copies) ;
- 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*<sup>[8]</sup> également connus sous l'acronyme *DFSG* (pour *Debian Free Software Guidelines*). Proposé en 1997 par *Bruce Perens*<sup>[9]</sup>, 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*<sup>[10]</sup>, *Mozilla*<sup>[11]</sup> ou *Apache*<sup>[12]</sup>).

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<sup>[13]</sup>, tandis que les partisans de l'open source rejettent toute philosophie<sup>[13]</sup>.

Cette initiative a causé une controverse avec Richard Stallman et la Free Software Foundation<sup>[14]</sup> qui regrettaient 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<sup>[15]</sup> et pourquoi l'« open source » passe à côté du problème que soulève le logiciel libre<sup>[16]</sup>.

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<sup>[17]</sup>).

## 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 le leur interdisent afin de permettre l'exercice d'une concurrence dans ce domaine<sup>[18],[19]</sup>. En outre, jusqu'aux *années 1970*, il n'était pas encore tout à fait clair que le *droit d'auteur* s'applique aux logiciels.<sup>[contexte nécessaire]</sup>

Par décisions de justice<sup>[contexte nécessaire]</sup>, 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<sup>[20]</sup>. 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<sup>[21]</sup>.

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<sup>[22]</sup>.

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<sup>[Note 4]</sup>.

## 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<sup>[23]</sup>.

### 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<sup>[24],[25]</sup>. 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<sup>[26]</sup> : 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<sup>[27]</sup>.

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

La définition du logiciel libre par la *fsf* précise<sup>[1]</sup> :

« *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 « privé », 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*. *Jacques 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"<sup>[30]</sup>.

### 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* »<sup>[31]</sup>, bien que *Richard Stallman* démente être ou avoir été communiste<sup>[32]</sup>.

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*<sup>[33]</sup>, 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<sup>[34]</sup> 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'aidant à lutter contre l'influence d'une autre (ce fut un moment le cas entre *Sun* et *Microsoft* dans l'affaire

*OpenOffice*)<sup>[réf. nécessaire]</sup>. IBM finance également la communauté des logiciels libres contre les actions de Microsoft, etc.<sup>[réf. nécessaire]</sup>. 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.<sup>[réf. souhaitée]</sup>

Certains innovateurs comme *Pranav Mistry* du *Media lab* (MIT, États-Unis) proposent<sup>[35]</sup> 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<sup>[36]</sup>.

## 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<sup>[37]</sup> »

## Licences

### Base légale

Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
Copyleft
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
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 partagiels
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
Culture
Art Libre (libre)
Culture Libre (libre)
Musique Libre (libre diffusion)
Logiciel
Graticiel (libre diffusion)
<b>Logiciel libre</b> (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<sup>[38]</sup>. 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<sup>[39]</sup> :

- permet-elle de qualifier, ou non, un logiciel libre<sup>[40]</sup> ?
- 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 auteur 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<sup>[41]</sup>. 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<sup>[42]</sup>. » 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<sup>[43]</sup>.

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

### Licences non libres

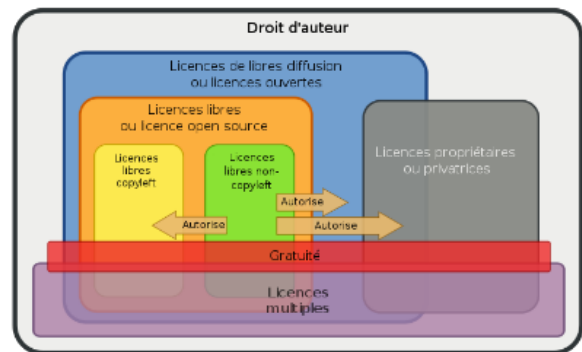


Schéma de classification des CLUF

Un logiciel non libre est appelé *logiciel propriétaire* ou logiciel privé. 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, graticiels

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<sup>[45]</sup>. 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 :

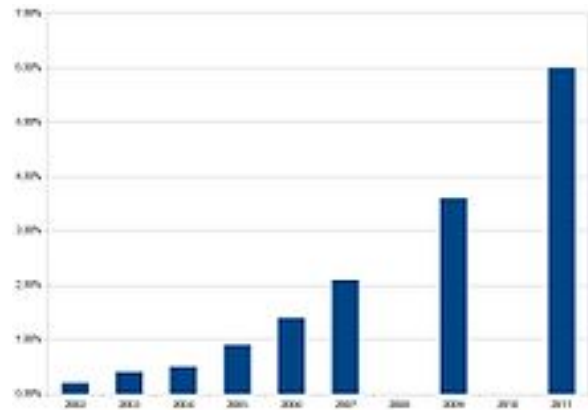
- *Linux*, le noyau du système d'exploitation GNU/Linux ;
- les logiciels et bibliothèques composant *GNU* ;
- les systèmes d'exploitation *FreeBSD*, *OpenBSD* ;
- les environnements de bureau *GNOME* et *KDE* ;
- les navigateurs web *Mozilla Firefox* et *Chromium* ;
- la suite bureautique *LibreOffice* ;
- 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 (prévision)	2011 (prévision)	2012 (prévision)
Chiffre d'affaires du logiciel libre (millions d'€)		60	100	140	250	440 <sup>[46]</sup>	733	1 100 <sup>[47]</sup>	1 500 <sup>[48]</sup> (Europe : 5 100)	2 200	3 000 <sup>[49]</sup>
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 % <sup>[50]</sup>	47 % <sup>[51]</sup>	30 % <sup>[52]</sup>	20 % <sup>[46]</sup>		
Croissance du reste du marché					-4,2 %	3,8 %	6,3 %	6,6 %	7,1 %		

Rapports Pierre Audoin Consultants<sup>[Note 5]</sup>

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)<sup>[53]</sup>.

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)<sup>[54]</sup>.

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 *Ayrault* sur le logiciel libre car adressé par ce dernier à l'ensemble de ses ministres<sup>[55]</sup>.

### 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 « privé », 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-appl.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-divulgaration, 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-divulgaration étaient bénins. 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<sup>e</sup> paragraphe.
29. Stallman R. 2009, p. 239, 4<sup>e</sup> 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/O2/03
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. <sup>(en)</sup> *Do You Really Need a VPS to Host Your Sites?*, sur le site [progilibre.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<sup>e</sup> éd. (1<sup>re</sup> 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<sup>re</sup> 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<sup>re</sup> 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)
- <sup>(en)</sup> *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)
- <sup>(en)</sup> *Steven Weber, The Success of Open Source*, Harvard University Press, octobre 2005, 320 p. (ISBN 978-0674018587, présentation en ligne)
- <sup>(en)</sup> *Sam Williams, Free as in freedom*, Sebastopol, *O'Reilly Média*, mars 2002, 240 p. (ISBN 978-1449324643, lire en ligne, présentation en ligne)
- *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

- *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](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
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
Copyright
Domaine public
Droit d'auteur
<b>Open source</b>
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
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
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
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*<sup>[1]</sup> : 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<sup>[2]</sup>.

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 certain 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<sup>[3]</sup>

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<sup>[4]</sup> et même à corriger des idées reçues à propos de ce phénomène<sup>[5]</sup>. 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<sup>[6]</sup>. 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*<sup>[7]</sup>. Depuis la version 2.0 de l'APSL, la licence sous laquelle il est distribué, ce n'est plus le cas<sup>[8]</sup>.

Les désignations *free software* et *open source* sont en réalité deux désignations concurrentes pour un même type de licence de logiciel<sup>[9]</sup>. 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<sup>[10]</sup>. 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 (SSI) mais également par des sociétés de services spécialisées : les SLL (sociétés de service en logiciels libres).

## Avantage

L'expression « *open source* » semble devenir un terme générique pour garantir une nouvelle forme de qualité<sup>[réf. nécessaire]</sup>. 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<sup>[11]</sup>.

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<sup>[12]</sup>.

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<sup>[13]</sup>. 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<sup>[14]</sup>.

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%<sup>[15]</sup>.

En 2010, l'industrie française de l'*open source* regroupe 250 entreprises et 3 500 emplois<sup>[16]</sup>. 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<sup>[17]</sup>, 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*<sup>[18]</sup>.

## Notes et références

- domaines concernés par l'open source au sein des administrations françaises*, blog Administration numérique MARKESS International
- 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. »
- (en) [1]
- (en) B. Fitzgerald, The transformation of open source software, *MIS Quarterly*, 30(3), 2006, pp. 587-598.
- N. Benkeltoun, *Open source: Sortir des idées reçues*, *ParisTech Review*, Paris, 2011.
- N. Benkeltoun, Regards sur les stratégies de détournement dans l'industrie open source, *Vie et sciences économiques* (187), 2011, pp. 72-91.
- Free Software Foundation*, « *Position de la FSF sur les anciennes versions de l'APSL* » (consulté le 29 janvier 2009)
- Free Software Foundation*, « *Opinion de la FSF sur la Apple Public Source License (APSL) 2.0* » (consulté le 29 janvier 2009)
- 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.
- Free Software Foundation*, « *Pourquoi « logiciel libre » est-il meilleur que « open source »* » (consulté le 29 janvier 2009)
- N. Benkeltoun, *Gérer et comprendre l'open source*. Presses des Mines, Paris, 2011.
- Position de Syntec Informatique sur l'open source, n°7, juin 2007, page 3.
- La France est devenue « un pays phare pour le logiciel libre »*.
- La croissance des logiciels open source viendra des entreprises*, *L'Usine nouvelle*, 2 octobre 2012
- Des budgets open source en croissance au sein des administrations françaises*, blog Administration numérique MARKESS International
- 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

- Benkeltoum, Nordine (2011), Regards sur les stratégies de détournement dans l'industrie open source, in *Vie et sciences de l'entreprise* (187), 72-91.
- Benkeltoum, Nordine (2011), Open source : Sortir des idées reçues, in *ParisTech Review*, Paris. *Texte en ligne*
- Benkeltoum, Nordine (2011), *Gérer et comprendre l'open source*, Paris : Presses des Mines. (ISBN 9782911256493)
- Benkeltoum, 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*
- Guetteville, 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 (comment ?) 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* foncièrement 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)<sup>[1]</sup>.

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<sup>[2]</sup> (§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 F/LOSS<sup>[2]</sup>. 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"<sup>[3]</sup>.

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 "F/LOSS" permettant alors d'éviter d'adresser ce désaccord particulier<sup>[2]</sup> (§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 réserver 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<sup>[4]</sup>.

### 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. Hobballah, « *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](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
<b>Suite bureautique</b>	iWork Microsoft Office StarOffice Lotus Symphony Kingsoft Office	LibreOffice OpenOffice.org KOffice	GNOME Office KOffice LibreOffice OpenOffice.org NeoOffice Siag Office KOffice	Siag Office LibreOffice OpenOffice.org KOffice
<b>Traitement de texte</b>	Microsoft Word WordPad Pages Lotus Symphony Documents	AbiWord LibreWriter OpenOffice Writer Pathetic Writer	AbiWord KWord LibreWriter OpenOffice Writer Pathetic Writer	AbiWord LibreWriter OpenOffice Writer Pathetic Writer

<b>Système de gestion de base de données</b>	FileMaker Pro IBM DB2 Microsoft Access Microsoft SQL Server Oracle	Firebird Ingres MariaDB MySQL PostgreSQL LibreBase 000Base	Berkeley DB Firebird Ingres Kexi MariaDB MySQL PostgreSQL LibreBase 000Base	Firebird Kexi MariaDB MySQL PostgreSQL LibreBase 000Base	Berkeley DB Firebird MariaDB MySQL PostgreSQL LibreBase 000Base
<b>Tableur</b>	Microsoft Excel Lotus Symphony Spreadsheets iWork Numbers	Gnumeric LibreCalc 000Calc	Gnumeric KSpread LibreCalc 000Calc Siag	Gnumeric KSpread LibreCalc 000Calc Siag	Gnumeric LibreCalc 000Calc Siag
<b>Création de diagrammes</b>	Microsoft Visio OmniGraffle	Dia LibreDraw 000Draw	Dia Kivio LibreDraw 000Draw Umbrello	Dia Kivio LibreDraw 000Draw	Dia LibreDraw 000Draw
<b>Création de présentations</b>	Keynote Microsoft Office PowerPoint Lotus Symphony Presentations	LibreImpress 000Impress Open-Sankoré	KPresenter LibreImpress 000Impress Prosper Open-Sankoré	KPresenter LibreImpress 000Impress Prosper Open-Sankoré	LibreImpress 000Impress Prosper
<b>Gestion de projets</b>	Microsoft Project VisualProject	ProjectLibre DotProject GanttProject OpenWorkbench OpenProj eGroupWare Project0r	ProjectLibre DotProject GanttProject Outreach Planner OpenProj eGroupWare Project0r	ProjectLibre DotProject GanttProject OpenProj eGroupWare Project0r	DotProject GanttProject Planner OpenProj eGroupWare FengOffice Project0r
<b>Groupe</b>	Lotus Notes Microsoft Exchange Microsoft Outlook	Open-Xchange OpenGroupware Novell Evolution	Balsa Kontact SOGO Open-Xchange OpenGroupware Citadel TheBugGenie BlueMind	Kontact Novell Evolution Open-Xchange OpenGroupware	Balsa
<b>Comptabilité personnelle</b>	Microsoft Money Intuit Quicken	GnuCash Grisbi KMyMoney	Eqonomize GnuCash Grisbi KMyMoney	GnuCash Grisbi	Eqonomize GnuCash Grisbi KMyMoney

## Graphisme

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

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

## Internet

Fonctionnalité					
Logiciels propriétaires					
Logiciels libres					
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
<b>Navigateur Web</b>	Internet Explorer Google Chrome Opera Safari	Firefox Flock Chromium, Iron <sup>[1]</sup> K-Meleon Lynx SeaMonkey	Dillo Epiphany Firefox Flock Chromium, Iron <sup>[1]</sup> Galeon Iceweasel Konqueror Links Lynx Midori SeaMonkey w3m	Dillo Camino Epiphany Firefox Flock Chromium, Iron <sup>[1]</sup> Galeon Konqueror Lynx SeaMonkey Shiira	Dillo Epiphany Firefox Chromium Links Lynx Midori SeaMonkey w3m
<b>Client de messagerie</b>	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 KMail Mutt Sylpheed Thunderbird
<b>Client de messagerie instantanée</b>	AOL Instant Messenger Google Talk ICQ iChat Windows Live Messenger Yahoo! Messenger	aMSN emesene Cen terICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Miranda IM PSI	aMSN emesene Ayttn Cen terICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Kopete PSI Empathy	Adium X aMSN Cen terICQ Jitsi Pidgin JC hatIRC Kopete PSI	aMSN emesene Ayttn Cen terICQ Jitsi Pidgin Kopete PSI Empathy

<b>Visioconférence</b>	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
<b>Client FTP</b>	Cu teFTP	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 et BlueGriffon) gFTP
<b>Client IRC</b>	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
<b>Client Jabber (liste)</b>	Akeni Jabber Client Google Talk iChat	Cocci-nella Jitsi Exodus Jitsi Pidgin Psi	Cocci-nella Jitsi Pidgin Gajim Gossip Psi Kopete	Cocci-nella Jitsi Pidgin Psi	Cocci-nella Jitsi Pidgin Gajim Psi Kopete
<b>Voix sur réseau IP</b>	Gizmo5 Skype	Ekiga Jitsi QuteCom OpenZoep	Ekiga Jitsi KPhone Linnphone QuteCom OpenZoep Twinkle	Ekiga Jitsi QuteCom OpenZoep	Ekiga Jitsi KPhone Linnphone Twinkle
<b>Gestionnaire de téléchargement</b>	FlashGet GetRight	cURL DownT hemAll! (extension Firefox) Free Download Manager Wget wxDownload Fast	cURL DownT hemAll! (extension Firefox) KGet Wget wxDownload Fast	cURL DownT hemAll! (extension Firefox) wxDownload Fast	cURL DownT hemAll! (extension Firefox) Wget
<b>Lecteur multimédia en ligne (audio et vidéo)</b>		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		
<b>Généalogie</b>	Généalogique Heredis	Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	Genes Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	Ancestris GeneWeb GRAMPS PhpGedView	GRAMPS PhpGedView

## Multimédia

Fonctionnalité					
Logiciels propriétaires					
Logiciels libres					
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
<b>Lecteur multimédia</b>	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

<b>Lecteur audio</b>	iTunes Sonique Winamp	Clementine Cool player Jajuk MusikCube Zinf Songbird	AmaroK BMPx Clementine Exaile Jajuk Rhythmbox XMMS Zinf Muine Listen Audacious Songbird Quod Libet WxMusik	AmaroK Clementine Jajuk Rhythmbox XMMS Songbird	AmaroK Clementine Exaile juK Rhythmbox XMMS Zinf Muine Audacious
<b>Montage vidéo</b>	Adobe Premiere Pro Avid Final Cut Studio iMovie HD Windows Movie Maker Pinnacle Studio	Avidemux Blender (éditeur intégré) CinePaint CinePaint 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
<b>Éditeur de son</b>	Cubase Logic Pro	Audacity	Audacity Ardour Rosegarden	Audacity Ardour	Audacity Ardour Rosegarden
<b>Extraction audio</b>	Audio Catalyst	BladeEnc Grip CDex LameFE	BladeEnc Grip Sound Juicer	BladeEnc Grip Sound Juicer	Grip
<b>Séquenceurs MIDI</b>	Cake-walk GarageBand	Midi-OX	Hydrogen Jazz++		
<b>Lecteur d'applications Flash</b>	Adobe Flash	Gnash			

### Progiciels

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

### Publication

Fonctionnalité		Logiciels propriétaires		Logiciels libres	
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD		
Création de pages Web	Adobe Dreamweaver	Bluefish	Bluefish	Bluefish	Bluefish
	Microsoft FrontPage	BlueG riffon	BlueG riffon	BlueG riffon	Blue fish
	Netscape Composer	Komodo	Komodo	Komodo	Komodo
		KompoZer	KompoZer	KompoZer	Kom poZer
		Nvu	Nvu	Nvu	Quanta
		00o Web	00o Web	00o Web	Plus
		Quanta	Quanta	Quanta	Kate
		Plus	Plus	Plus	
		SeaMonkey	Kate	SeaMonkey	
		key	SeaMonkey	key	

<b>Publication assistée par ordinateur</b>	Adobe FrameMaker Microsoft Publisher QuarkXPress Adobe InDesign	Lib0 Draw 00o Draw Scribus	Lib0 Draw 00o Draw Scribus	Lib0 Draw 00o Draw Scribus	Lib0 Draw 00o Draw Scribus
<b>Lecteur de fichiers PDF</b>	Adobe Acrobat Foxit Reader Aperçu (Mac OS X)	Ghosts cript/Ghostview Xpdf Sumatra PDF	Okular Evince Ghosts cript/Ghostview GPdf Xpdf KPDF	Evince Ghosts cript/MacGSView GPdf Xpdf	Evince Ghosts cript/Ghostview Xpdf
<b>Création de fichiers PDF</b>	Adobe Acrobat Aperçu (Mac OS X) Oracle Open Office	LibreOffice OpenOffice.org PDFCreator pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk	LibreOffice OpenOffice.org pdftk
<b>Manipulation de fichiers PDF</b>	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

### 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	Apache nginx lighttpd Cherokee Hiawatha
Serveur de fichiers		Microsoft Windows Ser- ver 2003	Sam ba NFS	Sam ba NFS	Sam ba NFS
Serveur FTP	Sambar Server	FileZilla Server	ProFTPd Pure-FTPd vsFTPd	ProFTPd Pure-FTPd	ProFTPd Pure-FTPd vsFTPd
Serveur de courrier électronique	IBM Lotus Domino Microsoft Exchange Server	hmailSer ver Apache James	Citadel Sendmail Postfix RoundCube Exim qmail	Cita- del Send mail Post fix	Sendmail Postfix RoundCube Exim qmail
Analyseurs de logs	Web trends	AWStats Analog Webali- zer	AWStats Analog Webali- zer	AWStats Analog Webali- zer	AWStats Analog Webali- zer

### Système d'information géographique (SIG)

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

### Traduction de textes

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



## Mathématique (y compris enseignement)

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

## Utilitaires

Fonctionnalité	Logiciels propriétaires			Logiciels libres		
Windows	GNU/Linux	Mac OS	BSD			
<b>Optimisation du système</b>		ccleaner TuneUp Utilities	bleachbit	bleachbit		
<b>Compression et archivage</b>		IZArc Winace WinRAR WinZip	7-Zip gZip PeaZip	p7zip Ark File Roller gZip PeaZip	7zX gZip	p7zip Ark File Roller gZip
<b>Éditeur de texte</b>	Bloc-notes TextEdit SubEthaEdit UltraEdit XMLSpy	Emacs, XEmacs jEdit Joe Kate (logiciel) Notepad++ Notepad2 SciTE gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe Kate (logiciel) KWrite SciTE Vi, Vim, nvi, gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe Kate (logiciel) Smultron Vi, Vim, nvi, gvim	Emacs, XEmacs gedit jEdit Joe Kate (logiciel) SciTE Vi, Vim, nvi, gvim	
<b>Gestionnaire de fichiers</b>	Explorateur Windows Finder	FileZilla (explorateur intégré) GXExplorer JExp CubicExplorer Cubic Reality Software	FileZilla Dolphin JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus Xfe Thunar	FileZilla JExp Konqueror Krusader Midnight Commander Nautilus	FileZilla Dolphin Krusader Nautilus Xfe Thunar	
<b>Gra-vure</b>	Alcohol 120% Nero Burning ROM Utilitaire de disque	InfraRecorder Cdrtools	Cdrtools K3b Serpentine X-CD-Roast Brasero	Cdrtools X-CD-Roast	Cdrtools K3b Serpentine Brasero	
<b>Antivirus</b>	Avast! antivirus AVG Anti-Virus BitDefender Kaspersky Anti-Virus Norton AntiVirus	ClamWin AntiVirus Winpooch		ClamAV	ClamXav	ClamAV
<b>Fire-wall</b>	NetBarrier Zone Alarm	iSafer CodeSeeker	CodeSeeker NuFW iptables	ipfirewall Packet Filter sunShield	Packet Filter	

<b>Clo-nage, Sauve-garde, Syn-chronisation</b>	Acronis True Image Ghost (Symantec) Utilitaire de disque SyncToy (Microsoft gratuit)www.microsoft.com	Clonezilla g4u Cobian Backup 8 FreeFileSyncprojects/freefilesync/	rdiff-backup g4u Mondo Rescue Bacula Parti-mage[1] Clone-zilla 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
<b>Renommage de fichiers</b>	MultiRenamer	Ant Renamer Métamorphose	Métamorphose prename pyRenamer Thunar KRename		pyRenamer Thunar
<b>Re-cherche de fichiers</b>	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) Strigi	- Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus)	Barres de recherches intégrées aux explorateurs libres (cf. ci-dessus) Strigi
<b>Indexation de données</b>	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\_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 :
<b>Bon début</b>	<b>Faible</b>	<b>Informatique</b> (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, Prompt, Prosper, Wilbur → Quelques explications pour effectuer ces corrections. -- 11 décembre 2013 à 15:03 (CET)

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 ai rayés. 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 parcourait la tête aussi et je suis de ton avis...Spack 11 janvier 2006 à 16:02 (CET)

### Retouche vidéo : Cinépaint

Je cherchais un logiciel de retouche vidéo. Je vois donc Cinépaint 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 appelé "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 : "Cinépaint 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]. Apparemment, il nécessite l'utilisation de virtualDubMod (*description sur Framasoft*)(*Site officiel*)... Mayonnaise 3 janvier 2007 à 19:03 (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 fonctionnent 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'apparaît pas dans ces colonnes respectives. Je vais donc remettre tout

### 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'h\xc3\xb4te 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'h\xc3\xb4te 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. Nýco 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'importequel 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 :-)

--Gvf2 mai 2007 à 03:15 (CEST)

### Wikilivre ?

Cet article ne devrait-il pas plutot 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 connaitre 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, *Malog* <sup>*causer*</sup> 18 août 2007 à 23:19 (CEST)

PàS échouée, coupe large faite. *Malog* <sup>*causer*</sup> 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'amissibilité 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 a 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 (a mon sens). Par exemple, contact, 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 comem 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\_eoldid=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: DuRandall	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 <span> </span> : 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

# Fontes de caractères unicode libres

<strong>Cet article est une ébauche concernant l’informatique.</strong>
<strong>Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (comment<span> </span>?) selon les recommandations des projets correspondants.</strong>

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*<sup>[1]</sup> par Paul Hardy<sup>[2]</sup> et publiée sous licence *GNU GPL*. La fonte est à l'origine un *gratuitiel*<sup>[3]</sup> créé en 1998 par Roman Czyborra sous l'appellation *GNU Unifont*<sup>[4]</sup>, 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<sup>[5]</sup>, principalement par David Starner du projet Debian, et placé par ce dernier dans le *domaine public* en 2001<sup>[6]</sup>.

## GNU FreeFont

Article détaillé : *GNU FreeFont*.

**GNU FreeFont**<sup>[7]</sup> (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<sup>[8]</sup> 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 italique, 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<sup>[9]</sup>.

## 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)*)
- Junicon* (*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

- (en)  <sup>[1]</sup>
- (en)  *Paquets Debian*
- Un gratuitiel est une forme de *logiciel propriétaire* interdisant la redistribution commerciale.
- Unifont n'a pourtant jamais été un *projet GNU*.
- (en)  *Rreprise du projet au début des années 2000*.
- (en)  *La législation américaine sur le droit d'auteur ne s'applique pas aux fontes bitmap* (David Starner, le 11 juillet 2001).
- Site officiel*
- NRSI: Computers and Writing Systems*
- 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](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



	Présentation
Type	Serif
Créée	septembre 2003
Auteur(s)	Philipp H. Poll
Entreprise	Libertine Open Fonts Projekt

Exemple

The Quick Brown  
Fox Jumps Over  
The Lazy Dog.  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789[ ]( ) / \ < > ?

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*<sup>[1]</sup>.

### 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 hébraïque. 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. Italique ;
4. Gras italique ;
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 de la marque Wikipédia<sup>[2][3]</sup>. Ce tracé croisé se trouve à l'emplacement U+E02F dans la *zone à usage privé* (1<sup>re</sup> partie) : *W* (visible uniquement si vous possédez la police).

*Libreoffice*, depuis sa version 3.3<sup>[4]</sup>, fournit aussi cette police à ses utilisateurs (complétée par la suite dans la version 3.5<sup>[5]</sup>).

### Notes et références

- (en) BYFIELD Bruce, 2006, « *Linux Libertine Open Fonts offers free Times Roman alternative* », <http://www.linux.com/articles/56565>
- New Wikipedia-Logo using LinuxLibertine
- wmf:Wikimedia official marks/About the official Marks#Stylized 'W' of Wikipedia
- Bundled Linux "Libertine G" and Linux "Biolinum G" fonts
- New typographic features by improved Graphite port of Libertine Open Fonts

### Voir aussi

#### Articles connexes

- *Les polices de caractères Unicode*

#### Liens externes

- (en+de) *Site officiel*


-  *Portail GNU/Linux*
-  *Portail des logiciels libres*
-  *Portail de l'écriture*
-  *Portail de l'édition*

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Linux\\_Libertine&oldid=102873197](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Linux_Libertine&oldid=102873197) ».

Catégories :

- *Police d'écriture serif*
- *Police d'écriture open source*

## Scribus

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

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 a 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<sup>[1]</sup>.

## 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.

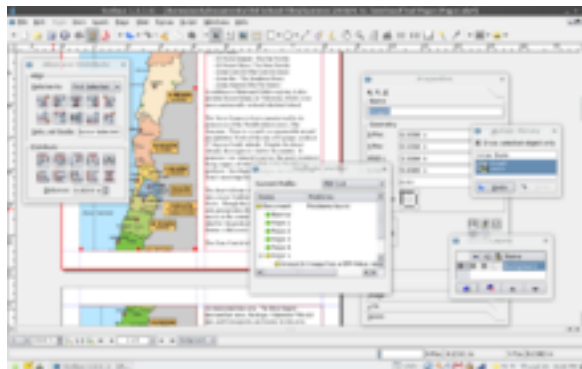
En revanche, Scribus ne peut lire ou écrire dans les formats natifs des programmes commerciaux comme *QuarkXPress*, *Microsoft Publisher*, ou *Adobe InDesign*. Ceci étant dit, certaines mesures initiales ont été prises concernant le format *IDXML*.

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<sup>[2]</sup>. 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 scripts *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<sup>[3],[4]</sup>.

## 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 trouvé 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	1 <sup>er</sup> 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<sup>[5]</sup>
- Le livre *Fest-noz, la découverte* de Jean-Luc Kokel, aux éditions Chemins d'images<sup>[6],[7]</sup>
- Le mensuel *La Brique* à Lille
- Les livres d'Alexandre-Guillaume Tollinchi, 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*<sup>[8]</sup> 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*<sup>[9]</sup>
- 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*<sup>[10]</sup> 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)

- « Licence libre et copyright » sur le site du magazine.
- (en) « *How to legally obtain spot colour palettes for use in Scribus 1.3.3.x and later versions* »
- (en) « *Scribus Metabug 3965: Support for non-latin languages* »
- (en) « *Scribus bug 1547: Support for Indic Scripts* »
- « Qu'est ce que Le Tigre » section "Usage des logiciels libres"
- Fest-noz, la découverte*
- Discussion Scribus*
- Les autres voix de la planète*
- SNUipp-FSU
- [1]



• *Portail des logiciels libres*



• *Portail de l'informatique*

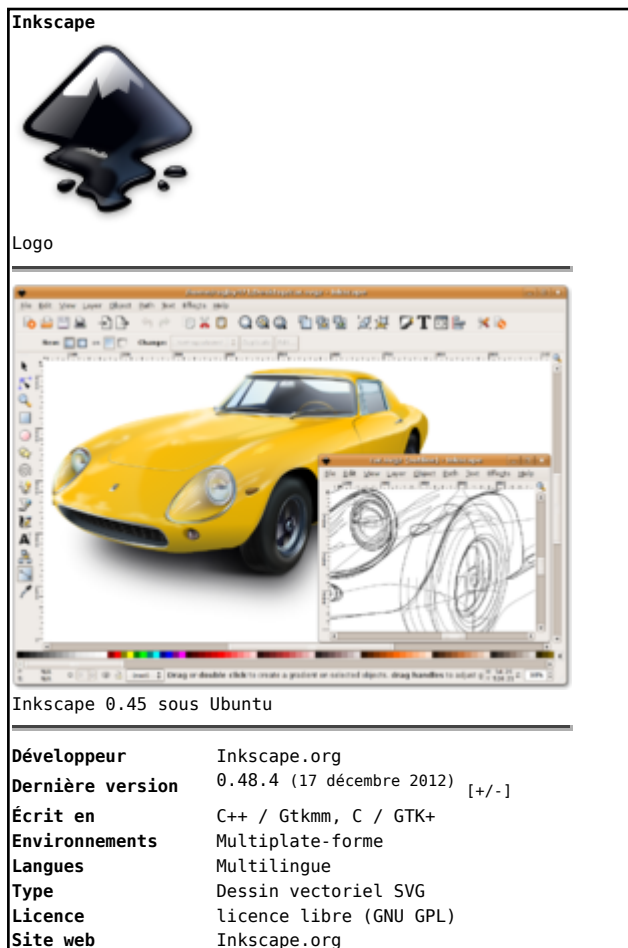
Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Scribus&oldid=102511320 ».

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

<div><strong>Cet article ou cette section contient une ou plusieurs listes.</strong></div>
<div>Le texte gagnerait à être <i>rédigé</i> sous la forme de paragraphes synthétiques, plus agréables à la lecture.</div>
<div><strong>Cet article ou cette section ne s'appuie pas, ou pas assez, sur des sources secondaires ou tertiaires.</strong></div>
<div>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).</div>

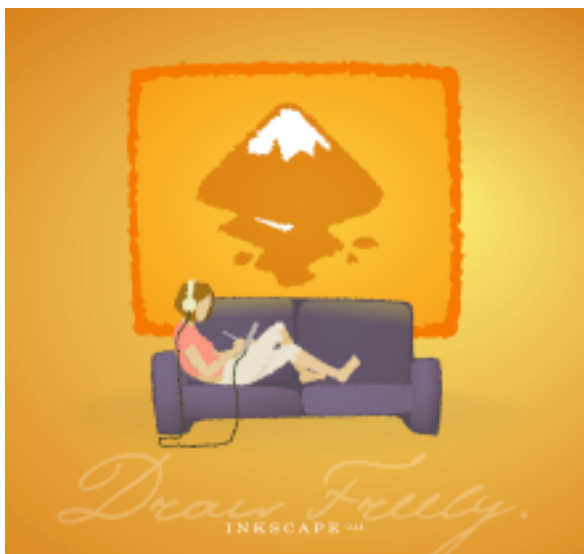


**Inkscape** est un *logiciel libre* de *dessin vectoriel* sous licence *GNU/GPL*. Il a pour but de devenir un puissant outil d'édition graphique tout en étant entièrement conforme avec les standards *XML*, *SVG* et *CSS* du *W3C*.

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

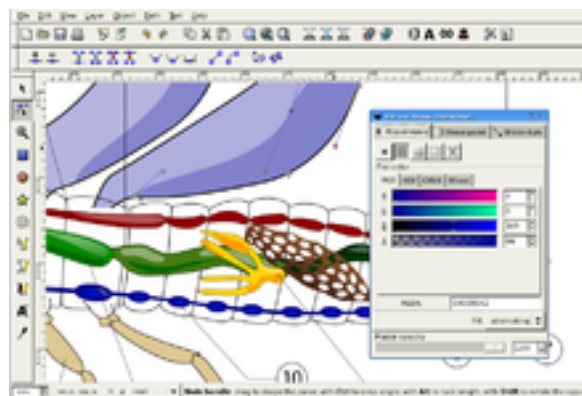
Le développement d'Inkscape a commencé en 2003, sur la base d'un *fork* du projet *Sodipodi*, causé par des divergences au sujet de l'avancée future du développement. *Sodipodi* est lui-même un *fork* de *Gill*, un logiciel créé par *Raph Levien* pour le bureau *GNOME*.

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<sup>[*Quand ?*]</sup>).

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.

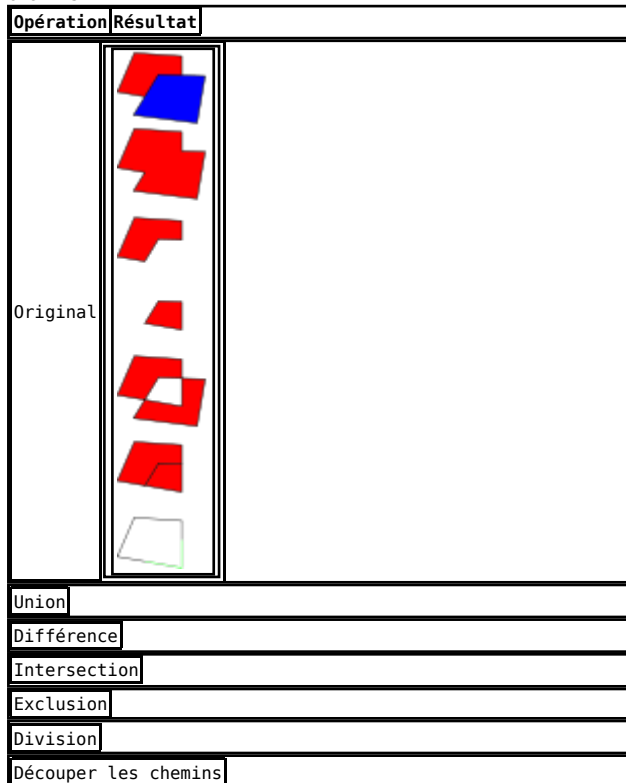
## Remplissage et contours

- 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 nœuds et extrémités des courbes).

## Opérations sur les chemins

Différentes opérations booléennes de combinaisons de deux chemins



- Édition de nœuds : déplacement, poignées de contrôle des courbes de Bézier, alignement et distribution de nœuds, redimensionnement et rotation de groupes de nœuds ;
- 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](http://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 <sup>[Quand ?]</sup> 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 1.20000005 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<sup>[1],[2]</sup>.

## 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

- (en)*Inkscape at Google Summer of Code 2012* sur *Inkscape.Org*
- 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 :

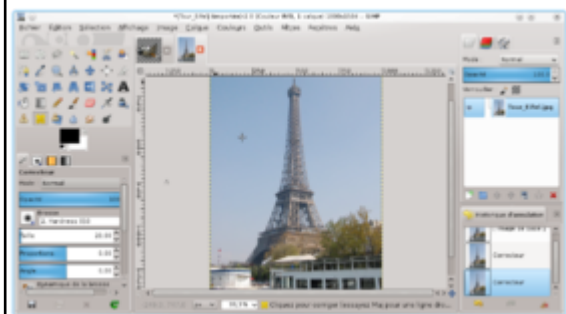
- GNOME
- Logiciel libre sous licence GPL
- Logiciel de DAO
- Logiciel pour Mac OS
- Logiciel pour Windows
- Logiciel pour Unix
- SVG
- Produit lancé en 2003

# GIMP

**GIMP**



Logo



Capture d'écran de Gimp en action

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

**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



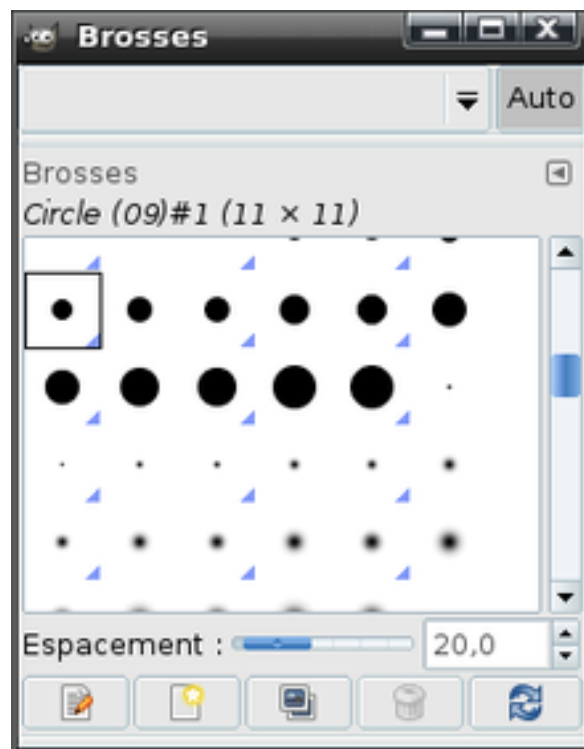
logiciel d'infographie gratuit haut de gamme pour l'édition et la création d'images originales, de photos, d'icônes, d'éléments graphiques de pages web, et d'art pour les éléments de l'interface de l'utilisateur.

## Histoire

Le projet a été créé en 1995 par Spencer Kimball et Peter Mattis. *GIMP* signifiait initialement *General Image Manipulation Program*<sup>[1]</sup>. 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*<sup>[2]</sup> pour l'impression professionnelle. Il est cependant possible de traiter les images quadrichromie grâce à l'ajout de l'extension *Separate*<sup>[3]</sup>.
- 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 brosse *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*).

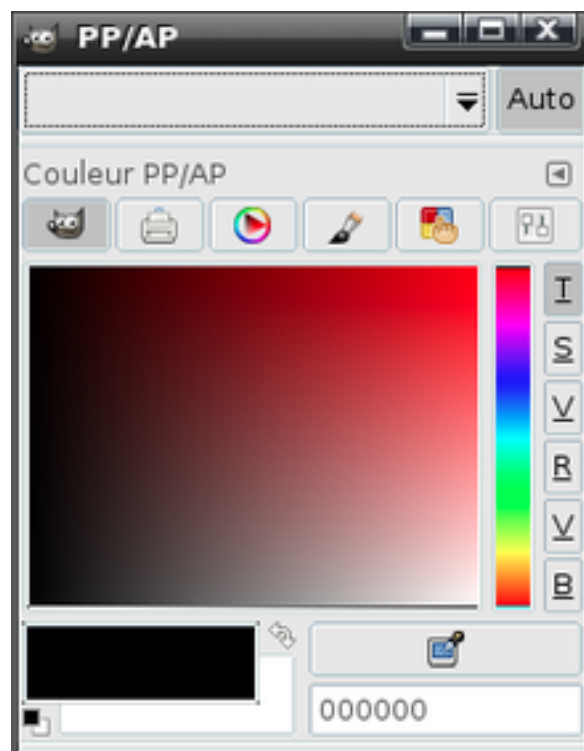


Boîte à dialogue des brosse sous KDE

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 brosse et des filtres, mais aussi des outils de transformation, de sélection et de calques.

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

## Support des couleurs

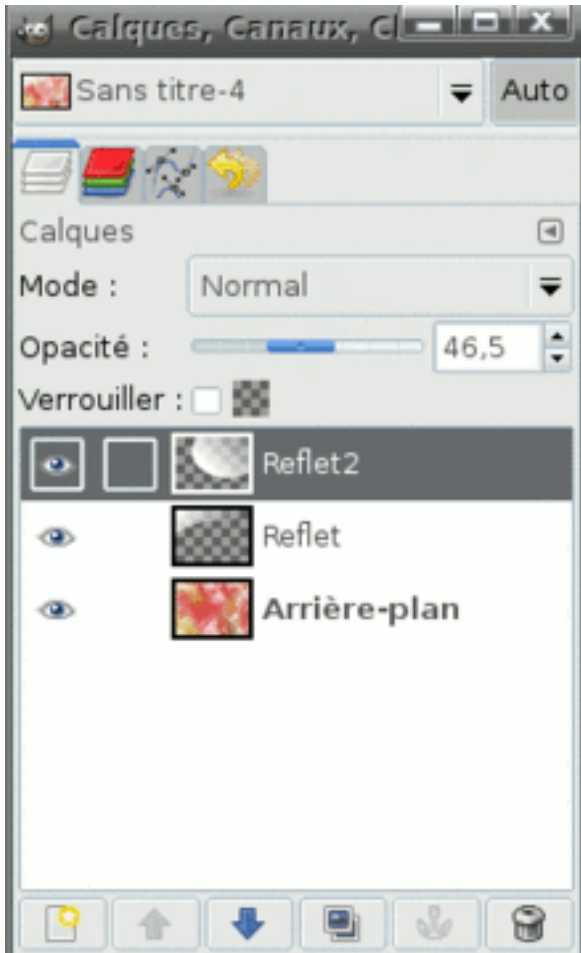


Boîte à dialogue des couleurs sous KDE

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...)

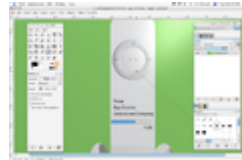
Il est aussi possible de créer ou télécharger des scripts. GIMP supporte comme langage de script *Perl*, *Tcl* ou *Python*. Le support du

langage *Ruby* n'est pour l'instant qu'au stade expérimental.

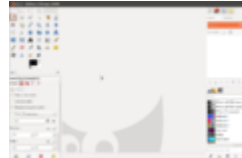
Il est possible de créer différents effets sur le texte ainsi que sur les images.

### 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 *Fedora*.



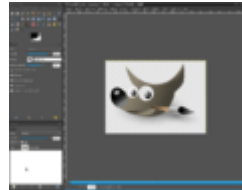
GIMP sous Mac OS X



GIMP sous Ubuntu



GIMP sous Gentoo en Allemand



GIMP sous Ubuntu Studio

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<sup>[4]</sup> :

- *Resynthesizer* éditeur de textures ;
- *The Texturize* autre éditeur de textures ;
- *Gimp animation package* (ou *GAP*), outils d'animation bitmap, permettant l'import/export dans les formats vidéo les plus courants, l'union 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	1 <sup>er</sup> octobre 2008 : GEGL

<b>2.8.x</b>	2.8.0 – 2.8.10	2 mai 2012 <span> </span> : Mode fenêtre unique à onglets, groupes de calques, outil texte
<b>2.10.x</b>		2014 <span> </span> ? <span> </span> : 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<sup>[5]</sup>.

### Notes et références

- ↑ « README » de la version initiale
- ↑ *Demande de fonctionnalité sur le Bugzilla de Gnome*
- ↑ *Extension Separate+*
- ↑ http://registry.gimp.org/popular
- ↑ 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>o</sup> FRBNF421137488)
- Mehdi Kabab, *Gimp 2.6 : apprenez, pratiquez, créez*, Paris, Pearson, coll. « Starter Kit », 2009, 4<sup>e</sup> éd., livre + CDROM, 262 p. (ISBN 2-7440-2354-X et 978-2-7440-2354-5, OCLC 708325095, notice BnF n<sup>o</sup> FRBNF41484472w)
- Raymond Ostertag, *Gimp : spécial débutants*, Paris, Eyrolles, coll. « Les cahiers / Gimp » (n<sup>o</sup> 1), 2009, livre + CDROM, 159 p. (ISBN 2-212-12451-1 et 978-2-212-12451-4, OCLC 708323654, notice BnF n<sup>o</sup> FRBNF41448212m)
- Thibaut Hofer, *Travaux pratiques avec Gimp : retouche d'image et photomontage à la portée de tous*, Paris, Dunod, coll. « Cré@ », 2009, 118 p. (ISBN 2-10-053729-6 et 978-2-10-053729-7, OCLC 690388982, notice BnF n<sup>o</sup> FRBNF42095609k)
- Bettina K. Lechner (trad. Bernard Jolivalt, Alexia Valembois), *Gimp pour les photographes du numérique* [« Digital fotograferen Gimp »], Paris, Pearson, 2008, livre + CDROM, 176 p. (ISBN 2-7440-9236-3 et 978-2-7440-9236-7, OCLC 691922525, notice BnF n<sup>o</sup> 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<sup>e</sup> éd., livre + CDROM, 402 p. (ISBN 2-212-12152-0 et 978-2-212-12152-0, OCLC 708304441, notice BnF n<sup>o</sup> 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
<div><div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div> <div>Cet article est indexé par les projets Photographie, Informatique, GNU/Linux.</div> <div>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.</div>
<div><div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div> <div><div><div><div><div><span></span></div><div>Évaluation de l'article «<span> </span>GIMP<span> </span>»</div></div></div><div><div><div><div>Avance-ment</div><div>Importance</div><div>pour le projet<span> </span>:</div></div></div><div><div><div><div>Élevée</div><div><div><span></span></div></div><div>Photographie (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)</div></div></div><div><div><div><div>Moyenne</div><div><div><span></span></div></div><div>Informatique (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)</div></div></div><div><div><div><div>Élevée</div><div><div><span></span></div></div><div>GNU/Linux (discussion • critères • liste • stats • hist. • comité)</div></div></div></div></div></div></div></div></div>
<div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div>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.</div></div>

### 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 inscivant les valeurs pour le cyan , le magenta, le jaune et le noir, The Gimp ne prend pas enc harge 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 parait 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 sorti 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 (CET)

Pour moi ça 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 (CET)

je prononce guympe.

### Comparaison a photoshop?!

Pourquoi 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 photoshop, 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 compare a photoshop pour linux.--;) 20 janvier 2006 à 16:47 (CET)

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

Il y a un désavantage de taille pour gimp, c'est l'impossibilité de faire des calques de réglages. Ne me dites pas qu'il suffit de dupliquer le calque, c'est faux, parce que sur un calque de réglage on peut faire un masque de décréage, 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 rapport 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. →*Diti 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 (CET)

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 (CET)

Bonjour. C'est moi qui ai placé ce paragraphe. C'est un terme marketing 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)

### Galerie

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](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](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 semblerai 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> ».*

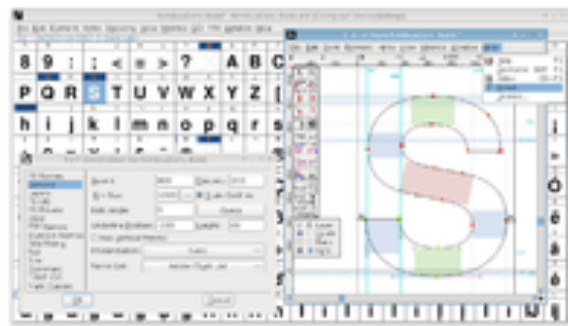
Catégories :

- 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.

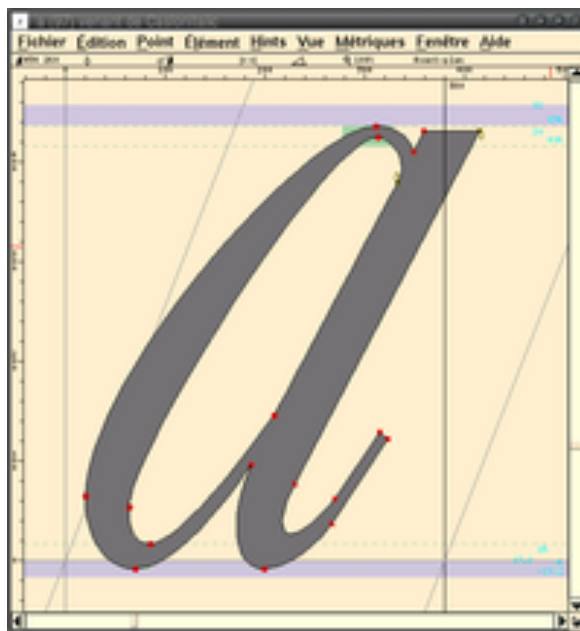


Capture d'écran de FontForge avec le thème Sky, 2012

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 bitmaps supportés :

- fontes bitmap TeX
- BDF
- Mac Bitmap
- PCF
- Palm OS

- Win Fontes
- 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<sup>+</sup> 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)
<b>Extension</b>
<b>Développé par</b>
<b>Type de format</b>
<b>Extension du</b>
<b>Origine de</b>
<b>Standard(s)</b>
<b>Spécification</b>

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**<sup>[1]</sup>. 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<sup>[2]</sup>.

### 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*<sup>[3]</sup>, *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<sup>[4]</sup>.

### 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<sup>[5]</sup>. À partir de fin 1993, le terme HTML+ est utilisé pour désigner la version future de HTML<sup>[6]</sup>. 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<sup>[7]</sup>. 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<sup>[8]</sup>, 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<sup>[9]</sup> 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<sup>[10]</sup> 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 implémentable 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<sup>[11]</sup>.

### 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<sup>[12]</sup>, 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<sup>[13]</sup> :

- 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<sup>[14]</sup>. Ce document<sup>[15]</sup> 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<sup>[16]</sup> :

- 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<sup>[17]</sup>, liés notamment à l'implémentation d'ARIA, aux alternatives textuelles et aux nouveaux éléments *canvas* et *video*<sup>[18]</sup>.

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<sup>[19]</sup>. Puis, en juillet 2009, le W3C décide la non-reconduction du XHTML 2 Working Group à la fin 2009<sup>[20]</sup>.

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<sup>[21]</sup>. 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)<sup>[21]</sup>.

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<sup>[22]</sup> (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<sup>[23]</sup>. En particulier, dans la version du 22 août 2012, le document de référence<sup>[23]</sup> 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<sup>[24]</sup>. Les *navigateurs Web* n'ont jamais été capables de déchiffrer l'ensemble des variations de syntaxe permises par SGML<sup>[25]</sup> ; 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<sup>[4]</sup>.

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*<sup>[26]</sup>.

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.
- `<A HREF=cible.html>` 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 grave; 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).
- ` grave;` est une référence d'entité représentant le caractère «   ».
- 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<sup>[27]</sup>.

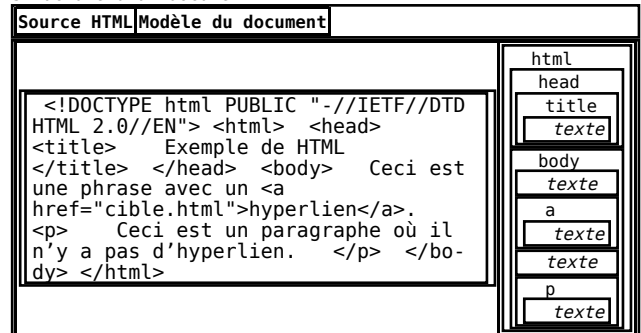
Un document valide n'est cependant pas suffisant pour être conforme à la spécification HTML visée. En effet, outre l'exigence de validité, un document conforme est soumis à d'autres contraintes qui ne sont pas exprimées par la définition de type de document (DTD), mais qui le sont par la spécification elle-même. C'est notamment le cas du type de contenu de certains attributs, comme par exemple celui de l'attribut `date` : pour être conforme à HTML4.01, celui-ci doit être lui-même conforme à un sous-ensemble de la norme ISO 8601<sup>[28]</sup>. 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<sup>[29]</sup>. 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<sup>[30]</sup>. Les balises ouvrantes et fermantes de ces éléments restent d'ailleurs optionnelles. Cependant, aujourd'hui, on a tendance à baliser chaque élément<sup>[31]</sup> et à indiquer la DTD. Chaque élément fait partie du contenu d'exactlyement 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



## Éléments de HTML

Article détaillé : *Éléments 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<sup>[32]</sup>

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<sup>[33]</sup>

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<sup>[34]</sup>

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<sup>[35]</sup>

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<sup>[36]</sup>

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<sup>[37]</sup>

La fonctionnalité première de HTML.

Inclusion d'images, d'*applets* et d'objets divers<sup>[38]</sup>

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<sup>[39]</sup>

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<sup>[40]</sup>

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<sup>[41]</sup>

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

Cadres<sup>[42]</sup>

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

Formulaire pour l'insertion interactive de données<sup>[43]</sup>

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

Scripts<sup>[44]</sup>

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<sup>[45]</sup>.

Certains attributs s'appliquent à presque tous les éléments :

- les attributs génériques `id` (identificateur unique) et `class` (identificateur répétable)<sup>[46]</sup> 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`<sup>[47]</sup> permettant de définir le style de présentation de l'élément (généralement en CSS), et l'attribut `title`<sup>[48]</sup> 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`<sup>[33]</sup> spécifiant la direction d'écriture et la langue du contenu ;

- les gestionnaires d'événements `onclick`, `ondblclick`, `onkeydown`, `onkeypress`, `onkeyup`, `onmousedown`, `onmousemove`, `onmouseout`, `onmouseover`, `onmouseup`<sup>[49]</sup>, 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 »<sup>[50]</sup> 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 *URI*, 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 valablement 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

- (fr) *ISO/IEC 15445:2000, Langage de balisage d'hypertexte* (norme ISO)
- 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
- (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)
- (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)
- (en)  *Hypertext Markup Language (HTML)*, Internet Draft, juin 1993
- (en)  *HTML 4.01 Specification - 2.2.1 A brief history of HTML* - (fr) *2.2.1 Une brève histoire de HTML*
- 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
- (en)  *HTML 3.2 Reference Specification, chap. Abstract*
- La 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
- 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*
- (en)  Jeffrey Zeldman, *An angry fix*
- 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*
- Charte du groupe de travail HTML W3C, (en) *http://www.w3.org/2007/03/HTML-WG-charter#deliverables*
- (en)  *Results of Questionnaire Shall we Adopt HTML5 as our specification text for review?*
- (en)  *HTML 5 – A vocabulary and associated APIs for HTML and XHTML – W3C Working Draft 22 January 2008*, *http://www.w3.org/TR/html5/*
- (en)  *HTML Design Principles*
- (en)  *HTML Accessibility Task Force Work Statement, W3C, HTML Accessibility Task Force Wiki, W3C*
- (en)  *Why is HTML5 Accessibility important? Because this child may never know HTML* 4, Steve Faulkner, juin 2009
- « 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 blogiciels. 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.
- (en)  *Communiqué du W3C*, 2 juillet 2009
- http://www.w3.org/2009/06/xhtml-faq.html*
- http://www.clubic.com/internet/actualite-392508-html-standard-evolution-versions-specifique.html*
- http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/introduction.html#is-this-html5?*
- (en)  Henri Sivonen, *An HTML5 Conformance Checker, Master's Thesis*, Helsinki, 2007
- Comme la forme courte <em/em> au lieu de <em>emphse</em>
- Comme valideur HTML, on peut notamment citer le (en) *Markup Validation Service* du W3C.
- [1]
- (en)  *Marking document changes: The INS and DEL elements, HTML 4.01 Specification, W3C*
- Tim Berners-Lee considèrait 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.
- Des navigateurs comme *Netscape Navigator* 4 ont eu du mal à faire cette transition ; ainsi un style appliqué à l'élément p donnait des résultats dépendants de la présence de la balise optionnelle de fermeture </p>.
- Pour simplifier SGML, le standard XML (sur lequel est basé XHTML) n'autorise pas les balises optionnelles.
- (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 Reference 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

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

**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 patches, 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), *Sao 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
- ftease
- 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 langage de script, et Tk pour la gestion des fenêtres graphiques. On peut néanmoins l'utiliser avec d'autres langage 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 version 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 patches pour Pd-extended*
- (en) *Repos GitHub du projet libpd*

### Publications

- (en) *Techniques audio-numériques 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 patches.
- (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 patches 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](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

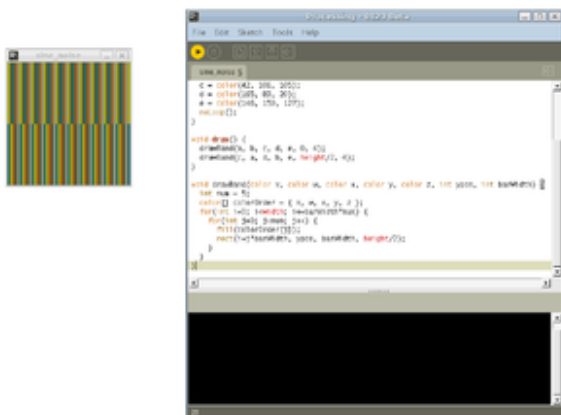
Processing	
<span></span>	
<b>Apparu en</b>	2001
<b>Auteurs</b>	Ben Fry et Casey Reas
<b>Dernière version stable</b>	2.0.1 (le 1 <sup>er</sup> juillet 2013)
<b>Système d'exploitation</b>	Multi-plateforme
<b>Licence</b>	GPL et LGPL
<b>Site web</b>	<a href="http://www.processing.org">www.processing.org</a>

**Processing** (autrefois *typographié Proce55ing*) 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); }
```

### Proce55ing

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, *Proce55ing*, 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 *Proce55ing.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 abrègent le nom en *p5*.

### Extensions et projets alternatifs

Le projet *Arduino*, qui se base sur *Processing*, comme son « ancêtre », *Wiring*<sup>[1]</sup>, permet la manipulation de circuits électroniques extérieurs pour interfacier 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 bibliothèques 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 Gériidan 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

- ↑ *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*

## Programmation informatique

La **programmation** dans le domaine *informatique* est l'ensemble des activités qui permettent l'écriture des *programmes informatiques*. C'est une étape importante du *développement de logiciels* (voire de matériel).

Pour écrire le résultat de cette activité, on utilise un *langage de programmation*.

La programmation représente usuellement le *codage*, c'est-à-dire la rédaction du *code source* d'un logiciel. On utilise plutôt le terme *développement* pour dénoter l'ensemble des activités liées à la création d'un logiciel.

#### Un exemple simple de programme

L'immense majorité des programmes qui s'exécutent sur nos ordinateurs, téléphones et autres outils électroniques sont écrits dans des langages de programmation dits impératifs : les lignes du programme sont exécutées les unes après les autres. Chaque ligne du programme effectue soit une opération simple, soit exécute une fonction qui est elle même une suite d'opérations simples.

Le programme suivant écrit en langage *Java* (très légèrement simplifié et auquel des commentaires ont été rajoutés), demande simplement à l'utilisateur d'entrer au clavier deux nombres entiers, et affiche leur quotient.

```
void main() { // fonction 'main' : c'est toujours
ici qu'un programme commence // 'int' signifie
```

```
integer : nombre entier en anglais    int A, B; //
on déclare deux variables A et B qui sont des nombres
entiers    WriteLine("entrez deux entiers : "); //
'WriteLine' permet d'écrire à l'écran    A =
ReadIntFromKeyboard(); // on attend que l'utilisateur
tape un entier au
clavier,                                     // et on
l'enregistre dans A    B = ReadIntFromKeyboard(); //
puis on fait la même chose pour B    if (B == 0) {
// si B est égal à 0    WriteLine("erreur :
division par zéro");    } else { // sinon
float C = CalculerDivision(A,B); // on exécute la
fonction 'AfficherDivision'                // que l'on
a programmée ci-dessous,                    // et on
enregistre le résultat dans C qui est un 'float' : un
nombre à virgule    WriteLine("le résultat est :
" + C); // on affiche C    } } float
CalculerDivision(float U, float V) { // U et V sont
les paramètres de notre fonction 'CalculerDivision' :
ce sont des nombres à virgules.    // et celle-ci
renvoie un 'float' : un nombre à virgule    // dans
la fonction 'main', A et B étaient des nombres
entiers,    // U et V sont des copies des valeurs de
A et B,    // et qui ont été converties en nombres à
virgule (22 deviendrait simplement 22.0000000)
float Resultat;    Resultat = U / V; // on effectue
la division    return Resultat; /// on renvoie le
résultat }
```

Dans ce programme les principales fonctionnalités de la programmation impérative sont utilisées : variables de type nombre entier, nombre à virgule, chaîne de caractère, fonction calculant un résultat à partir de paramètres, fonction effectuant une tâche telle qu'afficher un message à l'écran, instruction 'if' permettant d'exécuter un code ou un autre en fonction de la valeur de telle ou telle variable. Dans un programme informatique typique, on trouvera également des boucles 'while' ou 'for' qui permettent d'exécuter un morceau de code en boucle ou simplement un certain nombre de fois, des 'new' pour l'allocation dynamique de données (par exemple des tableaux), et très souvent des éléments de programmation objet permettant de structurer différemment le code et de créer des types de données personnalisés, ou encore des exceptions pour gérer certains cas d'erreurs plus facilement.

On remarque que pour effectuer une tâche très simple, le code informatique est très laborieux, et encore ici on ne traite pas les erreurs (si l'utilisateur tape un mot au lieu d'un nombre), et l'affichage est minimaliste. C'est pourquoi les langages de programmation n'ont jamais cessé d'évoluer, dans le but d'aider le programmeur : qui souhaite réaliser des programmes rapides à s'exécuter, qui de préférence ne bugent pas, et surtout qui soient le plus simple à écrire.

#### Une brève histoire de la programmation

La première machine programmable (c'est-à-dire machine dont les possibilités changent quand on modifie son « programme ») est probablement le *métier à tisser* de *Jacquard*, qui a été réalisé en 1801. La machine utilisait une suite de cartons perforés. Les trous indiquaient le motif que le métier suivait pour réaliser un tissage ; avec des cartes différentes le métier produisait des tissages différents. Cette innovation a été ensuite améliorée par *Herman Hollerith* d'*IBM* pour le développement de la fameuse *carte perforée* d'*IBM*.

En 1936, la publication de l'article fondateur de la science informatique *On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungsproblem*<sup>[1]</sup> par *Alan Mathison Turing* allait donner le coup d'envoi à la création de l'ordinateur programmable. Il y présente sa *machine de Turing*, le premier calculateur universel programmable, et invente les concepts et les termes de programmation et de *programme*.

Les premiers programmes d'ordinateur étaient réalisés avec un fer à

souder et un grand nombre de tubes à vide (plus tard, des *transistors*). Les programmes devenant plus complexes, cela est devenu presque impossible, parce qu'une seule erreur rendait le programme entier inutilisable. Avec les progrès des supports de données, il devient possible de charger le programme à partir de cartes perforées, contenant la liste des instructions en code binaire spécifique à un type d'ordinateur particulier. La puissance des ordinateurs augmentant, on les utilisa pour faire les programmes, les programmeurs préférant naturellement rédiger du texte plutôt que des suites de 0 et de 1, à charge pour l'ordinateur d'en faire la traduction lui-même.

Avec le temps, de nouveaux langages de programmation sont apparus, faisant de plus en plus abstraction du matériel sur lequel devaient tourner les programmes. Ceci apporte plusieurs facteurs de gains : ces langages sont plus faciles à apprendre, un programmeur peut produire du code plus rapidement, et les programmes produits peuvent tourner sur différents types de machines.

## Phases de création d'un programme

### Conception

Articles détaillés : *Conception de logiciel* et *Algorithmique*.

La phase de *conception* définit le but du programme. Si on fait une rapide analyse fonctionnelle d'un programme, on détermine essentiellement les données qu'il va traiter (données d'entrée), la méthode employée (appelée l'*algorithme*), et le résultat (données de sortie). Les *données d'entrée et de sortie* peuvent être de nature très diverses. On peut décrire la méthode employée pour accomplir le but d'un programme à l'aide d'un algorithme. La programmation procédurale et fonctionnelle est basée sur l'*algorithmique*. On retrouve en général les mêmes fonctionnalités de base :

#### Pour la programmation impérative

Article détaillé : *Programmation impérative*.

"Si"

```
Si prédicat
  Alors faire ceci
Sinon faire cela
```

"Tant que"

```
Tant que prédicat
  Faire ...
```

"Pour"

```
Pour variable allant de borne inférieure à borne supérieure
  Faire ...
```

"Pour" (variante)

```
Pour variable dans conteneur
  faire ...
```

### Codage

Article détaillé : *Langage de programmation*.

Une fois l'algorithme défini, l'étape suivante est de coder le programme. Le codage dépend de l'architecture sur laquelle va s'exécuter le programme, de *compromis temps-mémoire*, et d'autres contraintes. Ces contraintes vont déterminer quel *langage de programmation* utiliser pour "convertir" l'algorithme en code source.

### Transformation du code source

Le code source n'est (presque) jamais utilisable tel quel. Il est généralement écrit dans un langage "de haut niveau", compréhensible pour l'homme, mais pas pour la machine.

#### Compilation

Articles détaillés : *Compilation (informatique)* et *Machine virtuelle*.

Certains langages sont ce qu'on appelle des langages compilés. En toute généralité, la compilation est l'opération qui consiste à

transformer un langage source en un langage cible. Dans le cas d'un programme, le compilateur va transformer tout le texte représentant le code source du programme, en code compréhensible pour la machine, appelé *code machine*.

Dans le cas de langages dits compilés, ce qui est exécuté est le résultat de la compilation. Une fois effectuée, l'exécutable obtenu peut être utilisé sans le code source.

Il faut également noter que le résultat de la compilation n'est pas forcément du code machine correspondant à la machine réelle, mais peut être du code compris par une *machine virtuelle* (c'est-à-dire un programme simulant une machine), auquel cas on parlera de *bytecode*. C'est par exemple le cas en *Java*. L'avantage est que, de cette façon, un programme peut fonctionner sur n'importe quelle machine réelle, du moment que la machine virtuelle existe pour celle-ci.

Dans le cas d'une requête SQL, la requête est compilée en une expression utilisant les opérateurs de l'algèbre relationnelle. C'est cette expression qui est évaluée par le système de gestion de bases de données.

#### Interprétation

Article détaillé : *Interprétation*.

D'autres langages ne nécessitent pas de phase spéciale de compilation. La méthode employée pour exécuter le programme est alors différente. La phase de compilation est la plupart du temps incluse dans celle d'exécution. On dit de ce programme qu'il interprète le code source. Par exemple, *python* ou *perl* sont des langages interprétés.

#### Avantages, inconvénients

Les avantages généralement retenus pour l'utilisation de langages "compilés", est qu'ils sont plus rapides à l'exécution que des langages interprétés, car l'interprète doit être lancé à chaque exécution du programme, ce qui mobilise systématiquement les ressources.

Traditionnellement, les langages interprétés offrent en revanche une certaine portabilité (la capacité à utiliser le code source sur différentes plates-formes), ainsi qu'une facilité pour l'écriture du code. En effet, il n'est pas nécessaire de passer par la phase de compilation pour tester le code source.

#### Appellation impropre

Il faut noter qu'on parle abusivement de langages compilés ou interprétés. En effet, le caractère compilé ou interprété ne dépend pas du langage, qui n'est finalement qu'une grammaire et une certaine sémantique. D'ailleurs, certains langages peuvent être utilisés interprétés ou compilés. Par exemple, il est très courant d'utiliser *Ruby* avec un interprète, mais il existe également des compilateurs pour ce langage<sup>[2]</sup>.

Néanmoins, l'usage qu'on fait des langages est généralement fixé.

### Test du programme

Article détaillé : *Test (informatique)*.

C'est l'une des étapes les plus importantes de la création d'un programme. En principe, tout programmeur se doit de vérifier chaque partie d'un programme, de le tester. Il existe différents types de test. On peut citer en particulier :

- *Test unitaire*
- *Test d'intégration*
- *Test de performance*

Il convient de noter qu'il est parfois possible de *vérifier* un programme informatique, c'est-à-dire prouver, de manière plus ou moins automatique, qu'il assure certaines propriétés.

### Pratiques

- *Algorithmique*
- *Gestion de versions*
- *Optimisation du code*
- *Programmation système*
- *Refactoring*
- *Test d'intégration*
- *Test unitaire*



## Paradigmes programmation

- Programmation concurrente
- Programmation déclarative
- Programmation fonctionnelle
- Programmation impérative
- Programmation logique
- Programmation orientée aspect
- Programmation orientée composant
- Programmation orientée objet
- Programmation orientée prototype
- Programmation par contraintes
- Programmation par contrat
- Programmation par intention
- Programmation procédurale
- Programmation réactive
- Programmation structurée
- Programmation anarchique

## Notes et références

- (en) Alan Turing, « On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem », *Proc. London Math. Soc.*,‎ 2<sup>e</sup> série, vol. 42,‎ 1937, p. 230-265 (DOI 10.1112/plms/s2-42.1.230) et « [idem] : A Correction », *Proc. London Math. Soc.*,‎ 2<sup>e</sup> série, vol. 43,‎ 1938, p. 544-546 (DOI 10.1112/plms/s2-43.6.544, lire en ligne)
- (en) *XRuby*

## Voir aussi

### Articles connexes

- Paradigme (programmation)
- Chronologie des langages de programmation
- Liste des langages de programmation
- Forme de Backus-Naur (BNF), une grammaire de description de langage
- Google Code Jam, un concours international annuel de programmation très prisé des mordus d'algorithmique et de programmation

-  Portail de la programmation informatique

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Programmation\_informatique&oldid=103052979 ».

Catégorie :

- Programmation informatique

# Hacker (université)

Le **hacker** est « quelqu'un qui hack », ou « construit un hack »<sup>[1]</sup>. 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*<sup>[2]</sup>. »

— 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 intervenir 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 (corrigeant 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 malintentionnés 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 *Wikipédia* 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 originel 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*<sup>[3]</sup>
- *Dave Gross*<sup>[3]</sup>
- *Gordon Bell*<sup>[3]</sup>
- *Jack Dennis*<sup>[3]</sup>
- *Shag Graetz*<sup>[3]</sup>
- *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 *djbdns*, 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<sup>[4]</sup>
- *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*
- *Hactivisme*
- *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) Ainsy 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 Walleij
- (en) *Hackers: a study of a technoculture*, Paul Taylor, 1997.
- (en) *Hacker's Encyclopedia*, Logik Bomb
- (en) *Hactivists 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

- 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).
- (fr) *Comment devenir un hacker?*, par Eric Raymond, consulté le 11 septembre 2008, traduit de (en) *How To Become A Hacker*
- The TX-0: Its Past and Present, The Computer Museum Report, 1984.
- 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.

 **Évaluation de l'article « Hacker (université) »**

Avancement	Importance	pour le projet :
<b>Bon début</b>	<b>Élevée</b>	<b>Informatique</b> (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 "Technical Model Railroad Club" par "Tech Model Railroad Club"
  - voir [http://en.wikipedia.org/wiki/Tech\\_Model\\_Railroad\\_Club](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'emplifier. 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 abbréviation 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 coté client : la base aussi) - PHP, ASP, Perl (les scripts coté 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 ça.

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 plaisent 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*, defaceurs, 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 entre aussi dans les systèmes informatiques mais avec l'intention de le détruire. Donc de faire crasher le système.

voilà, j'espère que cela vous aidera... [SEPHIROTH]

## dans les liens

- <http://coding.romainl.com/> - Pour savoir se défendre il faut connaître ses failles, Coding est là 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 originalement 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 inclue 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 générale 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 ! ©éréales Kille® | 19 jun 2005 à 15:02 (CEST)

## Définition II - le retour

J'ai lancer 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... ©*éreales Kille*® | |§ 21 jun 2005 à 18:37 (CEST)

## Phrase bizarre

J'ai enlever : *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 à des objectifs plus sain. Pour Microsoft, je ne pense pas que Stallman poursuit des objectifs très sain ...

Epommate 23 jun 2005 à 23:32 (CEST)

## Approche historique

Bonjour

Je me suis permis de completer cet article avec le versant historique des hackers, fondée sur l'ouvrage de référence de Steven Levy.

J'ai également reorganisé 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 rajoutée 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 *Dijskstra*, *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 vélocé. 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 incammodé de passer d'un système à l'autre. CP/M 86 était l'oeuvre 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 léectriques n'étaient *pas* documentées par IBM, peu désireuse de voir se créer un maché 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 premier 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 on 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 lue les articles sur le piratage informatique et maintenant celui-ci, ainsi que les pages de discussion si rapportant, et voila 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'éttone que sur la liste des noms de hacker je ne voie pas apparaitre des nom 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 deja un article sur les pirate informatique !!! N'entretenez pas l'amalgame !!! Ce qui aurais pour effet dans l'esprit des personnes qui lisent ces pages de commencer a faire la difference entre la fiction et la réalité ! Comprenez bien que ce sont juste les listes de nom de hacker que je critique ici et non le reste de l'article !! Sachez que j'y accepte aussi Kevin du fait qu'a ce jour il travaille du bon cote :) ( pour le coup lui il est dans toute les categories hacker craker et j'en passe:). Voila j'espère que vous comprendrez mon point de vue sur la question, que moi même j'aurais était pertinent et que les listes seront modifier par d'autre 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 informatique, 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 *Loupiat* 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 lu 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'existait 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'hésitent 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. Ça 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'aviez 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

# Hactivisme

<b>Cet article est une ébauche concernant la sécurité informatique.</b>
<b>Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (comment ?) selon les recommandations des projets correspondants.</b>
<b>Cet article ne cite pas suffisamment ses sources (février 2012).</b>
<b>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 «<span> </span>Notes et références<span> </span>» (modifier l'article).</b>



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 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<sup>[1]</sup>.

## 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

- 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*

(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 Koscience 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)*

# 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

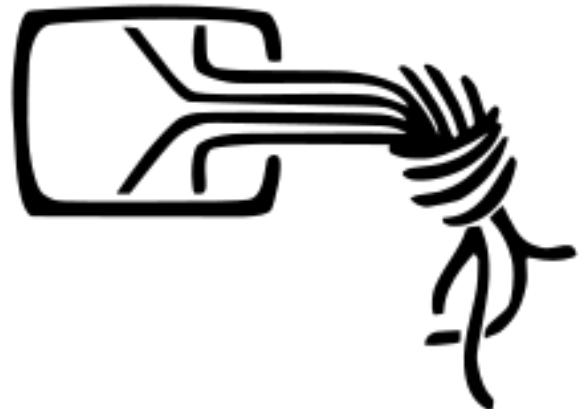
- Loyd Blankenship*
- Phrack*

## Liens externes

- (en) *The Conscience of a Hacker*, paru dans le *phrack* n° 7

# Chaos Computer Club

<p><strong>Cet article ne cite pas suffisamment ses sources</strong> (avril 2011).</p> <p>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 «<span> </span>Notes et références<span> </span>» (modifier l'article).</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



*Kabelsalat* le logo du CCC

Le **Chaos Computer Club**, que l'on désigne souvent par le sigle CCC, est l'une des organisations de *hackers* les plus influentes en Europe. Le Club se décrit plus poétiquement en tant que *communauté galactique* des êtres de la vie, indépendante de l'âge, du sexe, de l'origine ethnique ou de l'orientation sociale, qui œuvre à travers des frontières pour la *liberté d'information* [...].

Aujourd'hui, le Chaos Computer Club est principalement actif dans les pays *germanophones*. Un *Chaos Computer Club France* a vu le jour dans les *années 1980*, mais il ne s'agissait en réalité que d'un faux groupe de hackers monté par *Jean-Bernard Condat* pour le compte de la *DST*.

## Ses buts

Le Chaos Computer Club est une communauté globale, qui fait campagne pour la *liberté de l'information* et de la *communication* sans aucune *censure*, quelle qu'elle soit – par n'importe quel gouvernement ou compagnie –, et qui étudie les impacts de la *technologie* pour la *société* et l'*individu*. Ces buts sont également énoncés dans le préambule de la *constitution* du club, et sont mis en application dans beaucoup de projets par des membres et des amis du CCC.

## Ses missions

Le CCC se considère comme étant une plateforme de *communication* pour les *hackers* et ceux qui veulent le devenir. De plus, non seulement les possibilités de *technologie* sont étudiées, mais aussi les risques et les conséquences pour la *société*. Le CCC diffuse les résultats de ses investigations par l'intermédiaire d'une variété de canaux de médias et aux événements publics, aux réunions et aux discussions politiques.

### Son histoire

Le CCC a été fondé en 1981 à Berlin - il y avait deux grands groupes : l'un à Berlin, l'autre à Hambourg (CCCH).

En 1988, se crée *Haecksen* (un jeu de mots relatif à *Hexen*, qui signifie *Sorcières*), une association de femmes issues du CCC.

### Événements réguliers



Tente au Chaos Communication Camp avec le *Pestschörchen* drapeau

Depuis 1984, le CCC tient tous les ans un *Chaos Communication Congress*, qui a lieu habituellement autour de Noël à Berlin ou Hambourg. La même année est apparu également pour la première fois le *Datenschleuder*, le magazine du CCC.

En 1999, en 2003, puis en 2007 et en août 2011, ont eu lieu le *Chaos Communication Camp*, un camp de 60 000 m² en plein air, pour « des rencontres, des discussions, des tests, des mises en pratique, des questionnements, du design et redesign, de l'engineering et *rétro-ingénierie*, de la recherche, du hacking, du *phreaking*, et des séances de réflexion et de compréhension. »

### Quelques actions

Le CCC est devenu mondialement célèbre quand il a attaqué le *Bildschirmtext* allemand (système *Vidéotex* voisin du *Minitel*) et réussi à pénétrer une banque locale et à détourner 134 000 DM sur son compte bancaire. L'argent fut retourné le lendemain.

En 1989, le CCC a été indirectement impliqué dans la première affaire de cyberespionnage en faisant les titres de journaux internationaux. Un groupe de *hackers* ouest-allemands, menés par *Karl Koch* ont été arrêtés pour avoir piraté des ordinateurs américains au profit du *KGB*, le service de renseignements soviétique.

### Personnalités

- *Boris Floricic* dit « Tron », hacker, créateur du système *Crypton*
- *Wau Holland*, cofondateur
- *Andy Müller-Maguhn*, élu membre du conseil de *ICANN* pour l'Europe
- *Jean-Bernard Condat*, secrétaire général et fondateur du faux Chaos Computer Club France

### Annexes

#### Voir aussi



- *Chaos Communication Camp*
- *Chaos Communication Congress*
- *Die Datenschleuder*

- *Haecksen*
- Le film *23*
- *Chaos Computer Club France*
- *Hacker (sécurité informatique)*

### Bibliographie

- Daniel Kulla : *Der Phrasenprüfer. Szenen aus dem Leben von Wau Holland, Mitbegründer des Chaos Computer Clubs* (Scènes de vie de *Wau Holland*, cofondateur du CCC), Löhrbach 2003, ISBN 3-922708-25-0

### Liens externes

- Site officiel du CCC et version SSL
- *Die Datenschleuder*
- Radio du CCC
- Fondation Wau de Hollande
- *Haecksen*
-  Portail de la sécurité informatique
-  Portail de l'Allemagne

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chaos\\_Computer\\_Club&oldid=103028431](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chaos_Computer_Club&oldid=103028431) ».

#### Catégories :

- Association d'informatique
- Groupe ou association de hackers

## 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
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
<b>Copyleft</b>
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
Licences de libre diffusion
CC-*.NC
CC-*.ND
Licences libres
<b>Licences libres copyleft</b>
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
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
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**<sup>[Note 1]</sup> 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<sup>[1]</sup>. »

— Richard Stallman

Le copyleft est un terme de *Don Hopkins* largement popularisée 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*<sup>[2]</sup> :

« 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<sup>[3]</sup>. En *droit d'auteur*, l'auteur peut renoncer à ses droits patrimoniaux, mais pas à son droit moral<sup>[4]</sup>. 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<sup>[5]</sup>.

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<sup>[6]</sup>. 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<sup>[7]</sup>. 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<sup>[Note 2]</sup> 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'hérité 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

- 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".

- Articles L 113-2 alinéa 2 et L 113-4 du code de la propriété intellectuelle. Jurisprudence cour de cassation, 1<sup>re</sup> chambre civile du 22 juin 1959 « L'auteur de l'œuvre première et l'auteur de l'œuvre composite ont des droits concurrents ».

### Références

- Richard Stallman dans *Le Projet GNU*.
- Le Projet GNU*.
- (en) § 106A e) de la loi des États-Unis d'Amérique sur le *copyright*(*texte*).
- article L 121-1 (*texte*).
- Pierre-Yves Gautier, *Propriété littéraire et artistique*, PUF, 2007, n<sup>o</sup> 322 Don sur l'Internet.
- Valérie-Laure Benabou et Joëlle Farchy (Dir.) *La mise à disposition ouverte des œuvres de l'esprit*, CSPLA, 2007.(France)(*texte*).
- 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.
<span>Améliorez sa vérifiabilité en les associant par des références.</span>

- (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 *morale* 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*<sup>[1]</sup>, ils diffèrent notablement sur le fond<sup>[2]</sup>. 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
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
Copyleft
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
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
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
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<sup>[1]</sup> 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 :

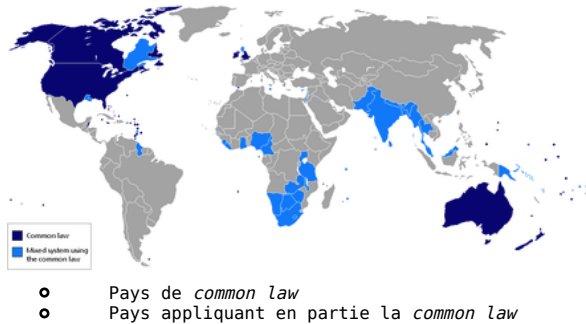
- la reproduction de l'œuvre,
- la création d'œuvres dérivées de l'œuvre originale,
- la distribution de copies de l'œuvre au public (vente, location, prêt, cession), sous quelque forme que ce soit,
- la représentation publique de l'œuvre, avec quelque procédé que ce soit.

### 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'apprécier 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<sup>[3]</sup><sup>[4]</sup>.

## Pays appliquant le copyright



Au niveau international le *Droit de l'Auteur* est reconnu par les 166 pays<sup>[5]</sup> signataires de la convention de Berne<sup>[1]</sup>.

- 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<sup>[6]</sup>. Il s'agit d'un défaut - les lois nationales sont généralement supérieures à cette durée.
- Au *Canada*<sup>[7]</sup>, 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<sup>[8]</sup>. Depuis l'adhésion des États-Unis à la Convention de Berne<sup>[1]</sup> 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<sup>[9]</sup>.

Article détaillé : *Copyright aux États-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*)<sup>[10]</sup>.

Article détaillé : *Copyright au Royaume-Uni*.

## Critiques du copyright

Au XIX<sup>e</sup> 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<sup>[11]</sup>. Au XX<sup>e</sup> siècle, *Richard Stallman* et les défenseurs de la *culture libre* ont repris ces thèses<sup>[12]</sup>.

Certains théoriciens, comme David K. Levine, présentent le *droit d'auteur* comme un concept obsolète<sup>[13]</sup>, 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<sup>[14]</sup>, 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)*<sup>[15]</sup>.

Dans la continuité de ces critiques, certains proposent de recourir aux licences *Creative Commons* comme principe alternatif au *copyright*<sup>[16]</sup>.

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<sup>[17]</sup>.

## Références

- ↑ www.wipo.int La Convention de Berne (WIPO)  *[consulté le 12 juin 2013]*.
- ↑ Françoise Benhamou et Joëlle Farchy, *Droit d'auteur et copyright*, La Découverte, 128 p. (ISBN 978-2-7071-5726-3)
- ↑ (en) *Dispositions sur le fair use dans la loi sur le copyright aux États-Unis*
- ↑ (en) Eric Faden, *A fair(y) use tale*
- ↑ *Liste Officielle des pays signataires (et non signataires) de la Convention de Berne*
- ↑ *Droit d'auteur durée*
- ↑ *Office de la propriété intellectuelle du Canada*
- ↑ (en) Titre 17 du Code des États-Unis
- ↑ (en) *Durée du copyright aux États-Unis* (site de l'université de Cornell)
- ↑ (en) *Copyright, Designs and Patents Act 1988*, chap. 48 (Royaume-Uni)
- ↑ *Pierre-Joseph Proudhon, Les Majorats littéraires*, 1862
- ↑ (en) Richard Stallman, *Did You Say “Intellectual Property”? It’s a Seductive Mirage*, site GNU (lien)
- ↑ (en) Michele Boldrin et David Levine, *Against Intellectual Monopoly*, Cambridge University Press, juillet 2008, 309 p. (lire en ligne)
- ↑ Florent Latrive, *Du bon usage de la piraterie : culture libre, sciences ouvertes*, Exils Éditeur, 2007 (ISBN 978-2-912969-59-0) (texte)
- ↑ Joost Smiers et Marieke van Schijndel (trad. Framalang), *Un monde sans copyright… et sans monopôle*, Framasoft, coll. « Framabook » (n<sup>o</sup> 10), 2011, 100 p. (ISBN 978-2-9539187-0-0, présentation en ligne)
- ↑ Guillaume de Lacoste Lareymondie, *Le droit d'auteur est-il une notion périmée ?*, NonFiction.fr, 23 avril 2010
- ↑ *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



Portail des arts



Portail du droit



Portail 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 « <span> </span> Copyright <span> </span> »	
Avance- ment	Importance
Bon dé but	Éle vée
Droit (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.

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.

--tette 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

### 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

## 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<sup>[1]</sup>. 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<sup>[2]</sup>. 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<sup>e</sup> 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<sup>[3]</sup>. Le terme *domaine public* n'est pas attesté avant

la seconde moitié du *XVII<sup>e</sup> 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 »<sup>[4]</sup>.

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<sup>[3]</sup>. 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 appropriables 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<sup>[5]</sup>. 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 »<sup>[5]</sup>. 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<sup>[6]</sup>. 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 arrangent « 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 »<sup>[7]</sup>.

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<sup>[8]</sup>. 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*<sup>[9]</sup>.

### 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*<sup>[10]</sup>, 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 échuë 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 accède 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 téléchargés via un réseau de *pair-à-pair* sans restriction aucune.

## Notes et références

- (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*
- http://www.wipo.int/export/sites/www/ip-development/fr/agenda/pdf/scoping\_study\_cr.pdf*
- Mark Rose, *Nine-Tenths of the Law: The English Copyright Debates and the Rhetoric of the Public Domain*, p. 1
- H. Huang, « *On public domain in copyright law* », *Frontiers of Law in China*, vol. 4, n<sup>o</sup> 2, 2009, p. 178-195 (DOI 10.1007/s11463-009-0011-6)
- Carroll 2005*, p. 924
- Rose 1988*, p. 51
- Deazley 2006*, p. 19
- Macgillivray, E.J. (1902). *A Treatise Upon the Law of Copyright*, p. 358. John Murray. London.
- Quelle est la durée de validité d'un droit d'auteur?*, Le guide des droits d'auteur
- 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<sup>o</sup> 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* ».

Catégorie :

- Domaine public*

# Licence libre



Licences d'exploitation des œuvres de l'esprit
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
Copyright
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
Licences de libre diffusion
CC-*.NC
CC-*.ND
<b>Licences libres</b>
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
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
Culture
Art Libre ( <b>libre</b> )
Culture Libre ( <b>libre</b> )
Musique Libre (libre diffusion)
Logiciel
Graticiel (libre diffusion)
Logiciel libre ( <b>libre</b> )
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 »<sup>[réf. souhaitée]</sup>, 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 aux 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 estimant 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<sup>[1]</sup>.

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

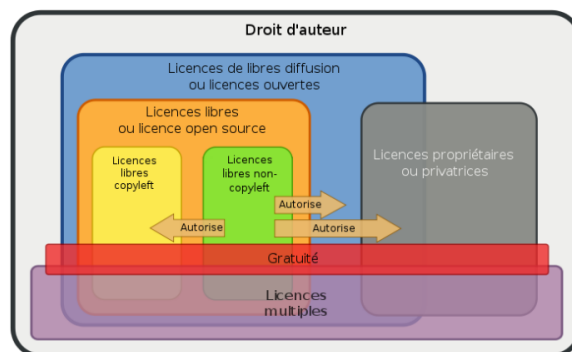


Schéma de classification des licences de logiciels

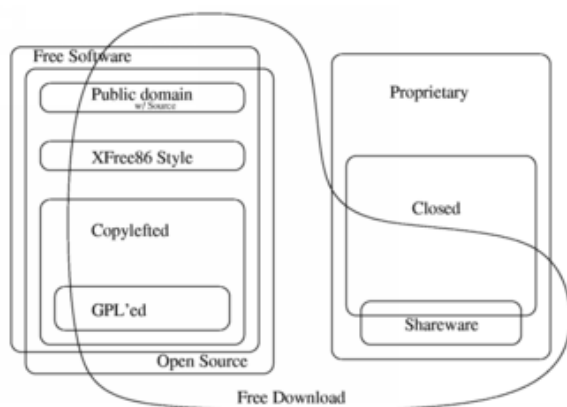
## Libre et gratuit

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 redistribuée gratuitement en toute légalité<sup>[2]</sup>.

### Libre et libre diffusion



Différentes 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 in-joinable.

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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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* »<sup>[3]</sup> et améliorée par le travail collaboratif. Ce savoir inclut les « *données publiques émanant du gouvernement ou d'autres administrations publiques* » d'un État, d'une région ou d'une collectivité. Le développement des NTIC et de mouvements de type *Open Data* puis *Open Government Data and Content*<sup>[4]</sup> 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 3<sup>ème</sup> édition des *Perspectives mondiales de la diversité biologique*, de l'ONU<sup>[5]</sup>, est en accès libre sur Internet<sup>[6]</sup>, ce qui n'est pas nouveau, mais publiée cette fois sous licence d'attribution de *Creative Commons*<sup>[7]</sup>.

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<sup>[Quand ?]</sup>, 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<sup>[8]</sup> (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<sup>[9]</sup>, Royaume-Uni<sup>[10]</sup>, Espagne<sup>[11]</sup>, Norvège<sup>[12]</sup>, Finlande<sup>[13]</sup>, Grèce<sup>[14]</sup>...) ont ouvert un portail de données libres<sup>[15]</sup>.

Une plate forme « *European Public Sector Information* » s'est créée pour accueillir des données publiques que des collectivités souhaitent partager<sup>[16]</sup>. 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<sup>[17]</sup> 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* »<sup>[18]</sup>.

#### En France

La loi<sup>[19]</sup> 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* »<sup>[19]</sup>.

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<sup>[20]</sup>. 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*<sup>[21]</sup> tout en développant une logique *participative*<sup>[21]</sup> et *collaborative*<sup>[21]</sup> 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<sup>[15]</sup>.

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<sup>[22],[15]</sup>. 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<sup>[15]</sup>.

De grandes villes comme *San Francisco*<sup>[23]</sup> 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<sup>[24]</sup> 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<sup>[25]</sup>. 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*<sup>[26]</sup>. »

#### Canada

*Toronto*<sup>[27]</sup>, *Edmonton*<sup>[27]</sup>, *Ottawa*<sup>[27]</sup> et *Vancouver*<sup>[27]</sup> coopèrent dans un projet collaboratif « *Open Data Framework* »<sup>[27]</sup>.

Partout, des universités, grandes écoles, associations et fondations comme la *Open Knowledge Foundation*<sup>[28]</sup>, le *Tetherless World Constellation*<sup>[29]</sup> et son Data-gov Wiki<sup>[30]</sup> et systèmes de liens<sup>[31]</sup> de l'*institut Polytechnique Rensselaer*<sup>[32],[15]</sup> ou la *Fondation Wikimedia* et bien d'autres (*FRINGE*, 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*
- *AI/MSA 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*<sup>[33]</sup>
- 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 <sup>[34]</sup>

### 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 propriétaire



#### 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

- ↑ “*An Introduction to the Scholar’s Copyright Project*” by John Wilbanks (Science Commons)
- ↑ *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
- ↑ *Définition du Savoir Libre v.1.0*; Open Knowledge Definition, consulté 2010/12/18
- ↑ Voir définition (en anglais) du contenu dit *Open government data and content*
- ↑ troisième édition des Perspectives mondiales de la diversité biologique (ISBN 92-9225-244-5)
- ↑ *Global Biodiversity Outlook 3*
- ↑ *Creative Commons*
- ↑ 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*
- ↑ *Data.gov* australien
- ↑ Portail *Data.gov* du Royaume-Uni
- ↑ *Aporta.es*, *Dadesobertes.gencat.cat* *Ppendata.euskadi.net*
- ↑ Portail de données *Data.gov* norvégien
- ↑ Portail *Data.gov* finlandais
- ↑ Portail *Géodata* de la grèce
- ↑ [1], avec *Exemples de bases de données ouvertes*
- ↑ 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)*
- ↑ *Portail de la région du Piémont, offrant un libre accès à des données (.dati.piemonte.it)*
- ↑ (consulté 2010/12/19)
- ↑ 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
- ↑ *Entrepôt 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
- ↑ *Projet Open Gov de la maison Blanche*, en anglais, sur le site de la Maison Blanche
- ↑ *Data.gov*
- ↑ 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)
- ↑ à propos du projet de loi *Introduction Bill de l'État de New-York 029-2010* (anciennement *Intro. 991-2009*)
- ↑ *Communication du NYC Council Committee on Technology / Technology Proceedings at the City Council, 2008-2010*, consulté 2010/12/18
- ↑ *Communication du NYC Council Committee on Technology' ; Technology Proceedings at the City Council, 2008-2010*, consulté 2010/12/19
- ↑ 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](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	
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>	
Copyleft	
Domaine public	
Droit d'auteur	
Open source	
Open Source Definition	
<b>Classification des licences</b>	
Licences de libre diffusion	
CC-*.NC	
CC-*.ND	
Licences libres	
Licences libres copyleft	
<b>Licence Art Libre</b>	
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	
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>	
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 *Allotopie*, François Deck, Antonio Gallego, Roberto Martinez et Emmanuelle Gall<sup>[1]</sup>. 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](http://artlibre.org)<sup>[2]</sup> ; elle est également disponible en anglais<sup>[3]</sup>, en allemand<sup>[4]</sup>, en espagnol<sup>[5]</sup>, en italien<sup>[6]</sup> et en portugais<sup>[7]</sup>.

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)<sup>[8]</sup>. 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. »<sup>[9]</sup> (« 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<sup>[10]</sup> qui rassemble une centaine d'auteurs pour réaliser l'exposition selon les principes du copyleft avec cette condition : « Entrée libre si œuvre libre »<sup>[11]</sup>. 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*<sup>[12]</sup>.

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<sup>[13]</sup>.

### 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 ou 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](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
<b>Lois et principes sous-tendant les licences</b>
Copyleft
Domaine public
Droit d'auteur
Open source
Open Source Definition
<b>Classification des licences</b>
Licences de libre diffusion
CC- <b>*</b> -NC
CC- <b>*</b> -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
<b>Mouvements utilisant des licences libres ou de libres diffusion</b>
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<sup>[1],[2]</sup>

Désignation complète du contrat	Terme abrégé désignant la licence	Symboles désignant la licence	Type de licence
ZéroCC-Zero			Licence libre non copyleft
PaternitéCC-BY			Licence libre non copyleft
PaternitéPartage 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<sup>[3]</sup>. 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

- Les options et les contrats disponibles*, creativecommons.org
- (en) *Les options et les contrats disponibles*, creativecommons.org
- (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
<b>Dernière version</b>	(en) 3
<b>Approuvée par</b>	<span></span> l'OSI <span></span> Oui (versions 2.0 <sup>[1]</sup> et 3.0 <sup>[2]</sup> )
<b>Compatible GPL</b>	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<sup>[3]</sup>:

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<sup>[4]</sup>.

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<sup>[5]</sup>. Le premier projet à utiliser la nouvelle version de la licence est le logiciel d'archivage *tar*, version 1.18<sup>[6],[7]</sup>, publié par la *FSF* elle-même. Le 20 novembre 2007, 1 162 projets avaient migré vers la GPL version 3<sup>[8]</sup>.

## 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<sup>[9]</sup>, <sup>[10]</sup>. 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<sup>[11]</sup>, 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 réglementation 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)<sup>[12]</sup>.
- 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 »<sup>[13]</sup>, 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<sup>[14]</sup>,<sup>[15]</sup>), 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<sup>[16]</sup>), 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<sup>[17]</sup>.

## 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<sup>[18]</sup>.

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 Affero* (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

- GPL v2 sur le site de l'OSI*
- License Committee Report for August 2007*
- Définition d'un logiciel libre*
- http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-1.0.html*
- (en) *GPLv3*
- LWN. *GPLv3 is out*. 29 juin 2007.
- Free Software Foundation. *Tar - GNU Project*. 29 juin 2007.
- Articles : Publication de la licence « GNU Affero General Public Licence Version 3 » qui se base sur Palamida GPLv3 and LGPLv3 information*
- (en) *Free Software Matters: Enforcing the GPL, I*, Eben Moglen, 12 août 2001
- (en) *The GPL Is a License, not a Contract*, Pamela Jones, 3 décembre 2003, LWN.net
- http://www.gnu.org/home.fr.html*
- 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.
- « Logithèque Ubuntu » remplacera « Synaptic » dans la prochaine LTS*
- Stallman* : The enemy is proprietary software.
- 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
- \* 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 privé 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 privé est une menace sociale.

17. Liste de licences compatibles avec la GPL

18. La licence Gnu GPL reconnue par la justice française - PC INpact

-  Portail des logiciels libres
-  Portail de l'informatique
-  Portail du droit

Ce document provient de « [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence\\_publicue\\_générale\\_GNU&oldid=103081756](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Licence_publicue_générale_GNU&oldid=103081756) ».

Catégories :

- Licence libre de logiciel
- Free Software Foundation
- Projet GNU

## Licence BSD

Licence BSD

Données clés	
<b>Dernière version</b>	(en) BSD License
<b>Approuvée par l'OSI</b>	Oui
<b>Compatible GPL</b>	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<sup>o</sup> 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* »)<sup>[1]</sup>.

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* »<sup>[2]</sup>. Cette licence a été étudiée comme une licence à part entière par le projet *Gentoo/FreeBSD*<sup>[3]</sup>.

Articles connexes

- Logiciel libre
- Liste de logiciels libres

Notes et références

- Licence BSD Modifiée.
- (en) « *The FreeBSD Copyright* », sur *freebsd.org*, 31 décembre 2011 (consulté le 29 mars 2012)
- (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](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<sup>[1]</sup>. 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 nœud 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 progressivement 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 projet désireux de pouvoir les utiliser.
- Les logiciels graphique de *KDE4* utilisent maintenant *LibRaw* à la place de *DCRaw* pour analyser les fichiers *Raw* (bruts), dont l'intention est de produire un *démosaïquage* plus consistant, un calcul plus rapide en utilisant *OpenMP* et une meilleure extraction des *metadatas*<sup>[2]</sup>
- [2] : La bibliothèque *LensFun* qui corrige automatiquement diverses distorsions des lentilles<sup>[3]</sup>.

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-Pra-do.
2014	Du 2 au 5 avril	Leipzig, Allemagne	Site Web	Université de Leipzig.

Liens externes

- (en) Site officiel
- (en) Create project

## Références

- (en) *Linux.com Historic Libre Graphics Meeting set for next month* retrieved 10 May 2009
- (en) « *digiKam at LGM 2008 : a great event!* », sur *Digikam* (consulté le 11 février 2010)
- (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](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Libre_Graphics_Meeting&oldid=102737232) ».

Catégories :

- Logiciel graphique
- Logiciel sous licence libre

## GNU

GNU	
	
<b>Famille</b>	Type Unix
<b>Langue</b>	Multilingue
<b>Type de noyau</b>	Micronoyau
<b>État du projet</b>	Actif
<b>Plates-formes</b>	i386, x86-64
<b>Entreprise / Développeur</b>	Projet GNU
<b>Licence</b>	GNU GPL
<b>États des sources</b>	Logiciel libre
<b>Méthode de mise à jour</b>	En continu
<b>Site web</b>	<span>gnu.org</span>

GNU est un système d'exploitation libre lancé en 1983 par Richard Stallman, puis maintenu par le projet GNU. Son nom est un acronyme récuratif qui signifie en anglais « GNU's Not UNIX » (littéralement, « GNU n'est pas UNIX »). Il reprend les concepts et le fonctionnement d'UNIX<sup>[1]</sup>.

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 *gnou*<sup>[n 1]</sup>.

### 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<sup>[2]</sup>, 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<sup>[3]</sup>. Il annonce que le système pourra être utilisé et partagé librement par tous comme ce fut le cas avec Emacs<sup>[4]</sup>. Concrètement il relate l'effort à accomplir, dont on distingue déjà en 1985 certaines pièces maîtresses : le compilateur GCC finalisé dès juin 1984<sup>[4]</sup>, une version emacs compatible UNIX, etc. L'effort sera opiniâtement 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<sup>[5]</sup>, 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* »<sup>[6],[5]</sup>. 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<sup>[7]</sup>. Malgré une collaboration étroite avec les hackers de Berkeley et leur leader Keith Bostic<sup>[7]</sup>, le code propriétaire d'AT&T mélangé au code BSD n'est pas supprimé<sup>[7]</sup>, 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<sup>[8]</sup>. 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<sup>[9]</sup>.

### 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*<sup>[10]</sup>.

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 »<sup>[11]</sup>.

### 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 des 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*<sup>[12]</sup>. »

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*).

### Différences 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<sup>[n 2]</sup>. 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<sup>[13]</sup> *Linux*) est une variante du système d'exploitation GNU fonctionnant avec le noyau *Linux*<sup>[8]</sup>. 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<sup>[14]</sup>, 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

- Le logo a été dessiné par Étienne Suvasa.
- Une option d'une lettre normalement invoquée avec un tiret (comme « -h ») peut aussi être appelée par une chaîne de caractères précédée de deux tirets (comme « --help »), ce qui est plus explicite et donc plus facile à apprendre ;

### Références

- Certains composants restent cependant inspirés des environnements *Lisp* avec *GNU Guile*, le langage d'extension officiel du projet, ou *GNU Emacs*, le 1<sup>er</sup> projet du système GNU.
- (en) « new UNIX implementation », *net.unix-wizards*, 27 septembre 1983.
- (en) « My Lisp Experiences and the Development of GNU Emacs », *International Lisp Conference - Discours de Richard Stallman*, 28 octobre 2002.

- (en) « Personal Note from Richard Stallman », *Préface du manuel d'utilisation de la machibe Lisp du MIT*, juin 1984.
- « The Daemon, the Gnu, and the Penguin - Peter H. Salus », *Reed Media Services*, 2008.
- (en) *grolaw.net* met en ligne une déclaration de Thomas Bushnell sur le noyau GNU.
- « Richard Stallman et la révolution du logiciel libre », *forge.framabook.org*, 21 janvier 2010.
- (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 »
- (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'ed OS software, as found in the various distributions. We prefer to call a cat, a cat, and a GNU, a GNU. ;-) »
- Linux Handbook : A Guide to IBM Linux Solutions and Resources*, SG24-7000-01, IBM Redbooks, 2005
- (en) *GNU et le logiciel libre: deux trésors de l'humanité selon l'UNESCO*.
- Citation de Richard Stallman dans *Le projet GNU*
- Pourquoi GNU/Linux ? Par Richard Stallman*
- 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.

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

 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 connais 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 une 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'*<sup>[blabla]</sup> 18 mai 2008 à 00:19 (CEST)

C'est peut-être que Fedora recommande 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 un 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). --Not-  
Pierre (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 compatible 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* { $\infty$ }, 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



## Colophon

Ce livre a été généré automatiquement en php le 29/4/2014 à 2h10 à partir d'une selection d'articles Wikipédia.

Wipipapier 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>.

Wikipapier 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>';
                echo '<div class="pagebreak">. . </div><div class="pagebreak">
                . .

            </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]);
                }

                // 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 selection d\'articles Wikipédia.</p><p> Wikipapier est un projet
d\'Étienne Ozeray réalisé à l\'Erg.</p><p>Projet disponible à l\'adresse

```

```

: <i>http://etienneozeray.fr/wikipapier</i>.</p><p>
Sources disponibles à l'adresse <i>https://github.com/EtienneOz/
WikiPapier</i> .</p><p> Wikipapier 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>

```

