

# Choisir une licence pour son tutoriel

Par bluestorm  
et GuilOooo



[www.openclassrooms.com](http://www.openclassrooms.com)

*Licence Creative Commons 7 2.0  
Dernière mise à jour le 12/12/2012*

## Sommaire

Sommaire .....	2
Choisir une licence pour son tutoriel .....	3
Les droits d'auteur .....	3
Le principe des licences .....	3
Les licences proposées sur le SdZ .....	4
Droit d'auteur simple .....	4
Les licences de libre diffusion .....	4
Les Creative Commons .....	4
À propos de la clause Nc .....	5
Appliquer sa licence .....	6
Sur le Site du Zéro .....	6
Ailleurs .....	6
Partager .....	6

# Choisir une licence pour son tutoriel



Bonjour à tous !

Ce tutoriel va vous présenter ce qu'est le droit d'auteur, et en quoi il vous concerne, vous, auteurs de tutoriels qui seront publiés sur le Site du Zéro (SdZ). Nous verrons tout d'abord ce qu'est le droit d'auteur, ensuite ce qu'il vous permet de faire, et enfin comment le mettre en oeuvre concrètement sur le SdZ.

Sommaire du tutoriel :



- [Les droits d'auteur](#)
- [Les licences proposées sur le SdZ](#)
- [Appliquer sa licence](#)

## Les droits d'auteur

Les droits d'auteur sont des droits qui protègent l'auteur de toute création (par exemple un tutoriel) contre le plagiat. Du côté légal, c'est du solide : il existe une convention internationale fixant des règles communes sur les droits d'auteur, la [convention de Berne](#), que vous pouvez consulter en cas de doute. En effet, il existe de nombreuses légendes urbaines quant au droit d'auteur, et je vais commencer par en briser quelques-unes 😊.

Tout d'abord, il faut savoir qu'à partir du moment où vous écrivez un tutoriel, il vous appartient, à vous seuls, pour toute votre vie (et même 50 ans après votre mort !). Vous n'avez rien besoin de faire, rien besoin de payer : vous êtes automatiquement protégés par le droit d'auteur. Il suffit que vous puissiez prouver que vous êtes bien l'auteur du tutoriel.

Le droit d'auteur précise à la fois ce que les lecteurs de votre tuto ont le droit de faire (par exemple, le lire), et ce qui leur est interdit :

- consulter le tutoriel (donc le lire) ;
- faire une copie du tutoriel pour eux-mêmes (imprimer, graver sur un CD) ;
- ne **pas** donner des copies à d'autres (sauf cadre privé : famille ...) ;
- ne **pas** modifier le tutoriel (même pour le traduire) ;
- ne **pas** gagner de l'argent en utilisant le tutoriel (par quelque méthode que ce soit).

Ici, « les lecteurs » signifie « tout le monde sauf l'auteur ». Parce que l'auteur, lui, a bien sûr le droit de faire ce qu'il veut de son tutoriel. Par exemple, il peut en vendre des copies, le publier où il en a envie, le modifier quand il veut... Mais aussi (et surtout), il peut lever certaines des restrictions du droit d'auteur. Par exemple, l'auteur d'un tutoriel peut autoriser un ami à le recopier partout où il veut. Ou encore, il peut autoriser tout le monde à le modifier (c'est ce qui se passe dans les wikis, généralement).

Cependant, permettre aux gens de faire ce genre de choses n'est pas forcément évident : l'auteur doit donner une permission écrite en étant très précis sur ce qu'il demande. Nous allons voir comment se faciliter la tâche.

## Le principe des licences

Une licence est un texte juridique qui explique aux gens ce qu'ils ont le droit et ce qu'ils n'ont pas le droit de faire avec une oeuvre (un tutoriel, dans notre cas). Seul l'auteur (cela fait partie de ses droits) peut choisir une licence pour son oeuvre, qui lève

certaines restrictions, ou au contraire qui en impose de nouvelles, sur la manière dont l'oeuvre va être utilisée par les autres.

La plupart des gens n'ont ni le temps, ni les compétences pour écrire eux-mêmes une licence. Heureusement, il existe des licences déjà faites, dont tout le monde peut se servir pour protéger ses propres réalisations. Elles sont bien connues et ont été écrites par des juristes, donc plus sûres que ce que vous pourriez écrire tout seuls.

Le SdZ vous propose le choix de plusieurs de ces licences. Après une présentation, vous verrez comment les appliquer à votre tutoriel (sur le SdZ ou ailleurs).

## Les licences proposées sur le SdZ

### Droit d'auteur simple

Comme on l'a vu, le droit d'auteur simple, sans licence particulière, permet aux gens de consulter votre tutoriel depuis le SdZ, d'en faire des copies sur leur disque dur ou sur papier. Mais il ne permet rien d'autre : pas de distribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modifications. En outre, c'est la licence proposée par défaut pour vos tutoriels : si vous ne savez pas quoi prendre, il est conseillé de garder celle-ci.

### Les licences de libre diffusion

Toutes les autres licences à votre disposition sur le SdZ ont un point commun : elles permettent la diffusion de l'oeuvre. Cela veut dire que si vous en choisissez une, le lecteur pourra diffuser votre tutoriel en le plaçant sur son site web, sur son blog, etc. Mais attention, il ne s'agit pas d'autoriser le plagiat ! Pour faire cela, il est évidemment obligé de dire que c'est votre tuto et vous en restez l'auteur : il peut juste le mettre où il veut, le donner à ses amis, etc., à votre place, en disant que c'est votre tuto.

Cette liberté de diffusion a des avantages et des inconvénients. Vous devez réfléchir à la question avant de prendre une décision : certaines personnes considèrent qu'un tutoriel est une part de connaissance, qui mérite d'être diffusée le plus largement possible ; d'autres trouvent que leur tuto est une oeuvre trop personnelle et qu'ils veulent pouvoir en contrôler la diffusion. Accessoirement, permettre aux gens de diffuser votre travail sur le net peut aussi vous faire de la pub "gratuitement". Si l'idée vous plaît, n'hésitez pas, mais sinon vous pouvez très bien rester comme avant, avec le droit d'auteur simple.

Si vous faites ce choix de la diffusion libre, vous vous posez sans doute encore d'autres questions. Par exemple, certains auteurs ne veulent pas qu'on puisse faire payer leur tutoriel, alors que d'autres le tolèrent. Pour faire face aux différents besoins, il existe plusieurs licences permettant la libre diffusion, avec pour chacune des restrictions un peu différentes. Pour le SdZ, nous avons choisi une famille de licences, les Creative Commons, qui couvrent à peu près tous les besoins les plus courants, tout en restant très simples à utiliser et à comprendre. 😊



### Les Creative Commons




La raison d'être des Creative Commons est de former un éventail de licences qui permettent aux auteurs de choisir ce qu'ils veulent. Pour cela, elles sont basées autour d'un principe original et efficace : ce sont en quelque sorte des licences *à la carte*.

Le principe de création est simple : la licence Creative Commons élémentaire, qu'on appelle "By", est aussi la plus permissive (c'est celle qui permet au lecteur de faire le plus de choses) : il peut distribuer votre oeuvre, dans un cadre commercial ou non, mais aussi la modifier (en précisant bien que les modifications sont de lui, pour par exemple rajouter des choses ou la traduire dans une autre langue), et enfin choisir ses propres termes de diffusion.







La licence "By" est la licence Creative Commons de base : on peut ensuite rajouter par dessus des composants qui rajoutent des restrictions. On peut voir une licence Creative Commons comme une pizza : on est parti de l'ingrédient de base ("By", la pâte), et on a rajouté des ingrédients pour avoir la pizza que l'on veut.

Voici la liste des ingrédients Creative Commons et leur signification :

	Paternité	Oblige à citer votre nom quand on utilise votre tutoriel
	Non-diffusion commerciale	

	Pas d'utilisation commerciale ( <i>Non Commercial</i> )	Interdit d'utiliser votre tuto pour gagner de l'argent
	Pas de modifications ( <i>No Derivatives</i> )	Interdit toute modification
	Partage des conditions à l'identique ( <i>Share Alike</i> )	Oblige les modifications à être sous la même licence que l'original

Cependant, comme dans une pizza, tous les ingrédients ne vont pas bien ensemble : par exemple, vous ne pouvez pas dire "les modifications sont interdites mais elles doivent être redistribuées à l'identique", ça n'a pas de sens. En pratique, il existe 6 combinaisons possibles :

-  : redistribution, utilisation sans contraintes et modifications autorisées (en conservant l'auteur initial, sauf pour les modifications ajoutées) - [page de la licence](#) ;
-  : mêmes règles que By, mais obligation de distribuer les oeuvres dérivées (le résultat des modifications, ajouts, traductions, etc.) sous la même licence (donc d'autoriser à nouveau les modifications, etc.) - [page de la licence](#) ;
-  : redistribution, utilisation non commerciale et modifications autorisées - [page de la licence](#) ;
-  : pareil, mais en conservant la même licence pour les versions dérivées - [page de la licence](#) ;
-  : diffusion et utilisation sans contraintes, mais pas de modifications - [page de la licence](#) ;
-  : diffusion sans contrainte, mais utilisation non commerciale seulement, et pas de modifications - [page de la licence](#).

La signification de chacune de ces associations est simple : il suffit de combiner la signification de chacun des ingrédients. Vous trouverez plus de détails sur les licences Creative Commons (y compris le texte complet, prêt à faire suer les juristes, de chacune des 6 licences), sur le [site officiel de Creative Commons](#).

## À propos de la clause Nc

Petit détail : le statut de la publicité sur Internet est assez complexe, et certains considèrent qu'il s'agit d'une "exploitation commerciale", d'autres non (si c'est juste pour payer les frais d'hébergement d'un site, par exemple). Vous devez donc faire attention avant de mettre un tuto sous licence Nc sur une page web qui a aussi de la pub : en cas de doute, envoyez un mail à l'auteur du tuto, c'est le plus simple ! Mais dans le cas du Site du Zéro, qui affiche une publicité sur la page du tutoriel, la situation est claire : si vous demandez à être publié sur le SdZ, vous acceptez de la pub à côté de votre tutoriel, même s'il est sous Nc. Il s'agit d'un article du règlement du Site du Zéro (le numéro 11). Le règlement du site « l'emporte » en quelque sorte sur votre licence, vu que vous l'avez accepté. Cette permission supplémentaire de votre part est spécifique au SdZ : toutes les personnes récupérant votre tutoriel, muni de sa licence, sur le SdZ, devront appliquer seulement la licence et rien d'autre.

À propos de la clause Nc, sachez aussi que les licences la comportant sont dites "non libres" (comme pour la clause Nd). Le Libre est une philosophie (vous trouverez plus d'informations [ici](#)), à laquelle vous pouvez adhérer, ou non. Mais il ne faut pas dire que son tutoriel est « libre » s'il est sous une Creative Common comportant Nc (ou Nd) : ça prêterait à confusion. La philosophie du libre, et l'autorisation des usages commerciaux, peuvent paraître étranges pour certains : « ils se font de l'argent sur votre dos ! ». En vérité, les adeptes de la philosophie du libre pensent le plus souvent que ce n'est pas une perte d'argent (car de toute façon vous, vous ne vendez rien). Imaginons, par exemple, un tutoriel du SdZ autorisant les utilisations commerciales : les gens qui le vendraient n'y gagneraient pas grand-chose, car le tutoriel est disponible gratuitement sur le SdZ. Par contre, une personne créant un DVD avec une compilation de tutoriels utile pourra les faire payer pour rembourser le matériel, ce qui veut aussi dire plus de public pour votre tutoriel.

## Appliquer sa licence

Maintenant que vous avez une idée des possibilités que vous pouvez donner aux lecteurs de votre tutoriel, vous pouvez choisir une licence. Nous allons donc maintenant voir comment en appliquer une à un tutoriel.

### Sur le Site du Zéro

Lorsque vous avez fini de rédiger votre tutoriel, avant de l'envoyer à la validation, vous pouvez choisir une licence via l'interface de Vos Tutos. Dans le menu "Options" (accessible depuis la boîte à outils), c'est le champ "Licence de mon tutoriel".

Il vous suffit de faire votre choix dans la liste déroulante à droite, et c'est bon ! La licence apparaîtra sur la page du tutoriel si ce dernier est validé. Notez que si vous ne choisissez rien, c'est la solution "droit d'auteur simple" qui s'applique. Si vous avez des questions, que ce soit sur les licences en elles-mêmes ou sur le moyen de les appliquer, vous pouvez venir les poser [sur le forum](#) (le forum de discussions générales s'y prête bien).

### Ailleurs

Si vous publiez votre tutoriel autre part que sur le SdZ, trois cas :

- vous êtes sur un site qui vous impose une licence particulière : vous n'avez rien à faire (et vous n'avez pas le choix) ;
- vous êtes sur un site qui vous laisse choisir la licence, avec une option pour choisir celle-ci (comme sur le SdZ) : utilisez l'option adaptée ;
- vous êtes sur un site qui n'a rien niveau licences : il vous faudra simplement écrire, à la fin de votre tutoriel, qu'il est soumis à la telle licence et mettre un lien vers la page de la licence.

Vous êtes maintenant armés pour choisir (ou non) une licence à vos tutoriels et la faire appliquer sur le SdZ. À vous d'utiliser votre droit d'auteurs de tutoriels de la manière qui vous paraît la plus juste 😊.

### Partager

