

Logiciels libres et licences

Un logiciel libre, c'est quoi ?

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. Ceci afin de garantir certaines libertés induites, dont le contrôle du programme par l'utilisateur et la possibilité de partage entre individus.

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 ». 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. Le logiciel libre est souvent confondu à tort avec :

- les freewares (gratuits) : un gratuit 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 qui repose sur les principes de *Liberté, Égalité, Fraternité* ; l'*open source* s'attache aux avantages d'une méthode de développement au travers de la réutilisation du code source.

Un peu d'histoire...

Au tout début des ordinateurs, la source de revenu se constituait principalement de la vente du matériel informatique, le logiciel n'étant qu'un moyen d'en faciliter la vente.

L'accès au code source était normal car ceux qui achetaient un ordinateur disposaient aussi d'une équipe de programmeurs. Ainsi les entreprises et les milieux universitaires s'échangeaient leurs logiciels et codes sources jusqu'au début des années 1970.

En effet, par décision de justice, les constructeurs sont contraints de facturer séparément leurs logiciels. C'est ce modèle qui, en 15 ans, va se généraliser et donner un essor aux éditeurs de logiciels qui s'orientent vers la vente de licences d'utilisation. Les constructeurs ont parallèlement restreint l'accès au code source des programmes (stratégie OCO, "object-code only", IBM début 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.

C'est en voyant ce changement que Richard Stallman, alors chercheur au laboratoire d'intelligence artificielle du *Massachusetts Institute of Technology*, crée, en 1984, le projet GNU («GNU's Not UNIX» = GNU n'est pas Unix). Ce projet a pour objectif de construire un système d'exploitation compatible avec Unix (système d'exploitation multi-tâches et multi-utilisateurs ; style Linux, iOS, OS X, Android), et dont la totalité des logiciels est libre.

Parallèlement, 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, seul le noyau (système d'exploitation qui communique avec le matériel et alloue les ressources aux autres programmes) manquait au projet, dont la majorité du système était fonctionnelle. C'est là que Linus Torvalds (étudiant finlandais) écrit et publie son propre noyau sous licence GPL. Ce noyau, Linux, associé aux logiciels GNU précédemment développés permettait alors de former un système d'exploitation complètement libre et pleinement utilisable.

Du côté des administrations, on peut citer les gouvernements brésilien, sud-africain, de certaines régions d'Espagne (Andalousie et Estrémadure), 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.

Les licences

Une licence de logiciel est un contrat « par lequel le titulaire des droits du logiciel autorise un tiers à poser des gestes qui autrement les enfreindraient. ».

Pour avoir le droit d'utiliser un logiciel, il faut que le titulaire des droits l'autorise. La licence est le document dans lequel il énumère les droits qu'il accorde au licencié (installer le logiciel, l'utiliser, faire une copie de sauvegarde). Utiliser sans licence un logiciel dont on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur.

Souvent, le titulaire des droits ne se contente pas de concéder la licence, il ajoute également des exigences comme l'interdiction d'utiliser le logiciel à plusieurs, d'étudier le logiciel, de publier des mesures de ses performances, etc. Pour le grand public, l'achat d'un logiciel revient en fait à obtenir une licence, puis à accepter le contrat de licence utilisateur final (CLUF).

Mais l'obtention d'une licence ne confère que des droits d'utilisation du logiciel (appelé aussi "progiciel" lorsqu'il s'agit d'un logiciel standard) : « quelle que soit la forme du contrat l'utilisateur ne bénéficie que d'une concession de droits d'utilisation. De ce fait l'utilisateur ne devient en aucun cas titulaire d'un

quelconque droit intellectuel sur le progiciel mais dispose uniquement de certaines prérogatives qui constituent la contrepartie de ses obligations vis-à-vis du distributeur ou de l'éditeur. Il en va évidemment de même lorsque le progiciel est diffusé sous ce que l'on appelle communément une licence libre ».

Les différents types de licences

Licence fixe

La licence fixe est conçue pour être installée sur un ordinateur particulier. Elle peut utiliser une caractéristique spécifique à cet ordinateur (par exemple son adresse MAC) pour vérifier et contraindre la conformité de l'usage de la licence.

Licence nominative

La licence nominative est attribuée à un utilisateur particulier, qui peut l'installer sur tout ordinateur, mais est le seul utilisateur agréé à l'utiliser.

Licence flottante

Le mode licence flottante nécessite autant de licences que d'utilisateurs susceptibles d'utiliser simultanément le logiciel. Traduction : on peut être plusieurs à utiliser la même licence tant que tout le monde n'est pas connecté en même temps (on a un couteau pour 4 en quelque sorte).

(Définition Wikipédia : la licence flottante fonctionne avec un ordinateur serveur de licence(s) : celui-ci décompte le nombre de licences utilisées à un instant T sur le réseau : tant qu'au moins une licence reste disponible, tout ordinateur du réseau réclamant une licence se la verra affecter temporairement, le temps d'utilisation du logiciel concerné.)

Shareware

La licence shareware -ou partagiciel- attribue un droit temporaire et/ou avec des fonctionnalités limitées d'utilisation. Après cette période d'essai, l'utilisateur devra rétribuer l'auteur pour continuer à utiliser le logiciel ou avoir accès à la version complète.

Licences libres

Les licences de logiciel libre, sont une forme particulière de licence, voir les articles.

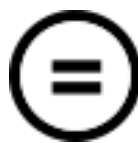
Licence Creative Commons



Paternité



Partage des conditions
initiales à l'identique

















Pas de modification



Pas d'utilisation
commerciale

Licences Creative Commons, leur code et leur symbole

Désignation complète du contrat	Terme abrégé désignant la licence	Symboles désignant la licence				Type de licence
Zéro	CC-Zero					Licence libre non copyleft
Paternité	CC-BY					Licence libre non copyleft
Paternité Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-SA					Licence libre copyleft
Paternité Pas de modification	CC-BY-ND					Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale	CC-BY-NC					Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-NC-SA					Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale Pas de modification	CC-BY-NC-ND					Licence de libre diffusion

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).

Licence propriétaire

La notion de **licence propriétaire** ou **licence privative** désigne toute licence qui n'est pas une licence libre (l'apparition de cette distinction est donc liée à l'histoire de la culture libre).

Plus explicitement, une licence est dite propriétaire ou privative si les conditions d'utilisation qu'elle définit entravent un des droits donnés par les licences libres, à savoir *utiliser*, *étudier*, *modifier*, *dupliquer* ou *diffuser* l'œuvre sur laquelle porte la licence.

Les conditions d'utilisation d'une licence d'exploitation d'une œuvre relèvent du droit d'auteur. En conséquence, un citoyen ne peut légalement utiliser une œuvre que dans le respect des lois sur la propriété intellectuelle. Dans la plupart des cas, l'auteur d'une œuvre reste titulaire des droits que la loi lui confère sur l'œuvre. Lorsque les auteurs sont salariés, les droits patrimoniaux sont dans certains cas directement attribués à l'entreprise par la loi (l'employeur n'a pas besoin de se les faire céder), notamment dans le cas des logiciels. Les œuvres propriétaires et la plupart des œuvres libres ont un (ou plusieurs) propriétaire(s) et sont couverts par le droit d'auteur. Seules les œuvres dans le domaine public n'ont pas de propriétaire.

Le Copyleft (ou GNU GPL)

Le **copyleft** 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 ainsi du *copyleft*.

Pour finir

Que ce soit sur internet ou ailleurs, il existe des droits et des devoirs que chacun se doit de respecter. Ainsi, toute action allant à l'encontre de ces droits et devoirs peut finir devant la justice.

Sources :

wikipedia.fr
lestroisgeeks.kazeo.com
tux-planet.fr
noulakaz.net
tunibox.com
fyouzan.ci
mediascitoyens.org