



Licences et logiciel libre

Samuel Tardieu

sam@enst.fr

École Nationale Supérieure des Télécommunications



Droits d'auteur

Les droits d'auteur sont divisés en:

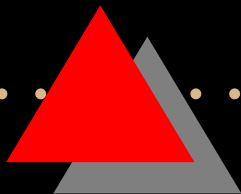
- Droits moraux:
 - Perpétuels
 - Inaliénables
 - Imprescriptibles
- Droits patrimoniaux:
 - Correspondent aux « droits d'exploitation »
 - Expirent 70 ans après la fin de l'année civile de la mort de l'auteur



Droits moraux

Les prérogatives des droits moraux sont:

- Le droit de divulgation (ou non) de l'œuvre
- Le droit de retrait ou de repentir (modification)
 - Non applicable au logiciel
- Le droit à la paternité (association du nom ou pseudonyme de l'auteur à l'œuvre)
- Le droit au respect de l'œuvre
 - L'adaptation d'une œuvre nécessite l'accord de l'auteur





Copyright et licence

- Le copyright © correspond aux droits patrimoniaux
- La licence donne des droits à des personnes tierces:
 - Vente de logiciel
 - Autorisation d'utilisation
 - Droit de copie
- Le détenteur des droits n'a pas besoin de licence

Travail salarié

Si l'auteur A est salarié d'une entreprise E :

- A conserve les droits moraux
 - Il peut les appliquer, mais en dédommageant éventuellement l'entreprise *a priori* des conséquences financières
- E possède les droits patrimoniaux
 - E peut la distribuer sous les licences de son choix
 - E peut choisir de ne pas la distribuer
 - E peut choisir de revendre tout ou partie des droits patrimoniaux

Auteurs multiples

Deux possibilités:

- Auteurs multiples « à égalité »:
 - Régime de l'indivision
- Œuvre collective à l'initiative de l'un des auteurs
 - Le droit d'auteur s'applique à celui qui publie et divulgue l'œuvre collective



Logiciel libre

Les quatres libertés fondamentales sont:

- *Liberté 0*: la liberté d'exécuter le logiciel pour n'importe quel usage
- *Liberté 1*: la liberté d'étudier le fonctionnement d'un programme et de l'adapter à vos besoins
- *Liberté 2*: la liberté de redistribuer des copies
- *Liberté 3*: la liberté d'améliorer le programme et de rendre publiques vos modifications afin que l'ensemble de la communauté en bénéficie

Domaine public

- Placer un logiciel dans le domaine public revient à:
 - Autoriser tout le monde à l'exécuter
 - Abandonner tout droit d'exclusivité sur le logiciel
 - Autoriser tout le monde à prétendre l'avoir écrit
- But: abandon de code « kleenex » ou conception philosophique du logiciel



La licence BSD

- Proche du domaine public
- Les attributions et la notice de copyright doivent être maintenues (pas d'appropriation)
- Aucune obligation de redistribuer les modifications ou le code source d'origine
- But: inciter les développeurs à utiliser le code fourni



Licence BSD: exemples

- Noyaux FreeBSD, NetBSD et OpenBSD
- Serveur WWW Apache (équivalente)
- Serveur graphique X-Window (licence MIT, équivalente)



La licence GPL

- GPL: *General Public License*
- Avec la GPL, vous pouvez:
 - Modifier un programme pour votre propre usage
 - Distribuer un programme, modifié ou non, **gratuitement ou non**, pour peu que:
 - Les modifications soient sous licence GPL
 - L'intégralité des sources soient distribuées également
- But: disséminer le logiciel libre



Licence GPL: exemples

- Le noyau Linux (revendu par RedHat et d'autres)
- Les utilitaires GNU (GCC, Arch, Emacs, Gtk, Gimp)
- Des programmes très répandus: XEmacs, enlightenment



La licence LGPL

- LGPL: *Lesser General Public License*
- Ressemble à la GPL, mais autorise à utiliser une bibliothèque dans un programme propriétaire sans le « contaminer »
- But: disséminer des bibliothèques libres afin qu'elles s'imposent à la place de bibliothèques propriétaires (Gtk vs. Motif)



Autres licences libres

- Mozilla Public License
- Erlang Public License
- Secure Mailer Public License
-



Différence importante

Il ne faut pas confondre logiciel propriétaire et logiciel commercial:

- Un *freeware* (gratuit) n'est pas forcément libre, il peut être propriétaire (Microsoft Internet Explorer)
- Un logiciel commercial (payant) n'est pas forcément propriétaire (un CD RedHat par exemple), il peut être libre



Cas d'école (1)

Un salarié souhaite distribuer un logiciel écrit dans le cadre de son emploi en tant que logiciel libre:

- L'entreprise doit décider de le faire (elle détient les droits patrimoniaux)
- L'entreprise peut en faire une version propriétaire à tout moment

Cas d'école (2)

Une école souhaite utiliser, pour la réalisation d'un contrat, le travail d'un étudiant:

- L'étudiant doit participer au marché
 - en faisant une version libre, gratuite ou non, de son logiciel
 - ou en recevant une juste rémunération en échange des droits patrimoniaux
- L'école ne peut pas vendre ce qui ne lui appartient pas

Cas d'école (3)

Une école demande à ses étudiants une version libre de leurs projets:

- L'école peut ensuite continuer à travailler sur cette version, en respectant la licence
- Les étudiants peuvent faire une version propriétaire de leurs projets
- Les étudiants ne peuvent pas exiger le retrait de la version libre