

Introduction aux licences libres

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions :
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/fr/>

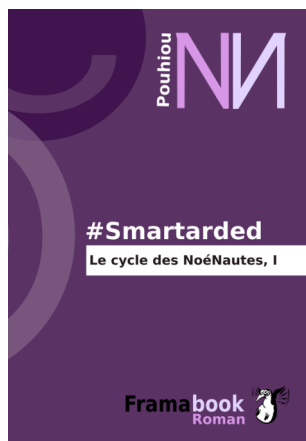
Table des matières

I - Préambule	3
1. Exercice : Smartarded.....	3
II - Licences, logiciels et contenus libres : Résumé	4
1. Licences libres : Résumé.....	4
2. Logiciel libres : Résumé.....	4
3. Culture libre : Résumé.....	5
III - Présentation par Calimaq	7
1. Principes et historique des licences libres.....	7
1.1. Aux origines, les licences de logiciels libres.....	7
1.2. Un élément essentiel : le Copyleft (Partage à l'identique).....	8
1.3. Du logiciel libre à la Culture libre.....	9
2. Les licences Creative Commons	9
2.1. Un système de licences modulables.....	10
2.2. Une « signalétique » des droits en ligne	11
2.3. Six licences Creative Commons possibles	13
2.4. La validité en justice	14
3. Réutiliser des créations sous licence Creative Commons.....	14
3.1. Respecter le droit de paternité (clause Attribution)	14
3.2. La clause Non-Commerciale (NC)	15
3.3. Portée de la clause de partage à l'identique (SA).....	15
4. Placer ses créations sous licence Creative Commons.....	16
IV - Extraits de « Option libre »	18
V - Crédits	20
Solutions des exercices	22
Abréviations	23
Bibliographie	24
Crédits des ressources	25

I Préambule

1. Exercice : Smartarded

[solution n°1 p. 22]



Sur le site de livres libres framabook.org vous trouvez le roman *Smartarded* écrit par *Pouhiou*. Ce roman est placé sous la licence CC0, donc le début est rappelé ci-dessous.

Vous souhaitez déposer une copie de la version Epub de ce roman sur votre site perso pour en favoriser la diffusion.

Cochez vos droits et obligations (ne cocher aucune case si vous pensez n'avoir aucune obligation et/ou aucun droit) :

« CC0 1.0 universel (CC0 1.0)

Transfert dans le Domaine Public

Pas de droit d'auteur

La personne qui a associé une œuvre à cet acte a dédié l'œuvre au domaine public en renonçant dans le monde entier à ses droits sur l'œuvre selon les lois sur le droit d'auteur, droit voisin et connexes, dans la mesure permise par la loi.



A

☐

J'ai le droit de redistribuer *Smartarded* sans demander d'autorisation à l'auteur, sans citer l'auteur.

B

☐

J'ai le droit de redistribuer *Smartarded* sans demander d'autorisation à l'auteur, mais je dois citer l'auteur.

C

☐

Je dois demander l'autorisation à *Pouhiou* pour redistribuer son livre sur mon site.

D

☐

J'ai le droit de rendre payant le téléchargement de la version qui est sur mon site.

E

☐

J'ai le droit de changer la fin de la version qui est sur mon site.

II Licences, logiciels et contenus libres : Résumé

1. Licences libres : Résumé

💡 Fondamental

Une licence libre est un contrat *a priori* proposé par le détenteur d'un droit d'auteur au reste du monde. Il permet à chacun d'utiliser librement le contenu ou le logiciel soumis au droit d'auteur sans avoir besoin de demander d'autorisation préalable.

La *GPL* ^{p.23} est la première licence libre, elle a été écrite par Richard Stallman pour aider à la diffusion des logiciels. Elle pose quatre libertés fondamentales :

- exécuter le programme
- étudier le fonctionnement du programme
- redistribuer des copies du programme
- modifier le programme et publier ses modifications

💬 Remarque

Une licence libre est non exclusive, il est toujours possible d'établir d'autres contrats en plus d'une licence libre (y compris d'autres licences libres).

2. Logiciel libres : Résumé

📅 Rappel

Les logiciels sont régis par le droit d'auteur en France.

Logiciel libre (au sens large)

Az Définition

Un logiciel est libre s'il est distribué par ses auteurs conjointement avec une licence qui autorise son utilisation, son étude et sa copie sans autorisation préalable.

Cette licence doit *a minima* permettre l'utilisation, la lecture du code source et la distribution de copies, en général elle permet également la modification du code source, parfois selon certaines conditions.

💡 Fondamental

- Les logiciels libres sont majoritaires dans le fonctionnement d'Internet.
- La majorité des nouveaux logiciels sont libres.
- La quasi-totalité des logiciels propriétaires connaissent un équivalent libre.

Terminologie : libre, open source, FLOSS

⊕ Complément

La terminologie suivante est parfois adoptée :

- Libre : les logiciels dont les licences respectent les quatre libertés édictées par la FSF.
- Open source : les logiciels dont les licences autorisent la copie et l'étude du code mais pas l'intégralité des quatre libertés au sens de la FSF.
- FLOSS (*Free Libre Open Source Software*) : l'union des deux.

Logiciel propriétaire

Az Définition

Un logiciel est propriétaire s'il n'est pas associé à une licence libre qui en autorise l'usage *a priori*. Pour avoir le droit de l'utiliser il faut passer un contrat avec les ayants droits (par exemple par l'achat d'une licence).

Freeware

Az Définition

Les *freeware* ne sont pas considérés comme des logiciels libres, car si leur usage gratuit est autorisé, l'étude du code source ne l'est pas.

Les différents types de licences libres

⊕ Complément

aswemay.fr/co/040008.html

3. Culture libre : Résumé

💡 Fondamental

Le principe des licences libres a été adapté au domaine des contenus culturels (photos, audiovisuel, livres...).

 Exemple

Les licences Creative Commons (CC) constituent un jeu de 6 licences (plus la CC-0) particulièrement adaptées aux contenus culturels. Elles ont été publiées en 2002 par Laurence Lessing (avec l'aide notable d'Aaron Swartz).

CC BY	Attribution
CC BY-SA	Attribution / Partage dans les mêmes conditions
CC BY-ND	Attribution / Pas de Modification
CC BY-NC	Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale
CC BY-NC-SA	Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions
CC BY-NC-ND	Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Pas de Modification

Les licences Creative Commons

 Remarque

Les Creative Commons constituent des contrats à portée internationale, conçus pour être opposables en justice.

D'autres licences libres adaptées aux contenus culturels Complément

- Art libre
- GDPL

III Présentation par Calimaq

1. Principes et historique des licences libres

Un ouvrage de référence sur la question

⊕ Complément

Histoires et cultures du libre. Framasoft. Mai 2013
(accès gratuit en ligne¹).



1.1. Aux origines, les licences de logiciels libres



Richard Stallman, à l'origine de la première licence libre

¹. <http://framabook.org/histoiresetculturesdulibre/>



UTILISER



ÉTUDIER



DISTRIBUER



AMÉLIORER

Les quatre libertés fondamentales du logiciel libre :

1. Exécuter le programme
2. Étudier le fonctionnement du programme (Open Source)
3. Redistribuer des copies du programme
4. Modifier, améliorer le programme et publier des modifications



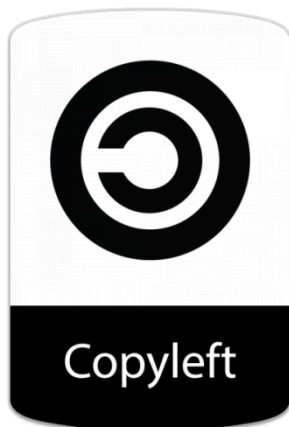
La GNU-GPL (General Public Licence), première licence de logiciel libre.

Pour accéder à la licence (v3)²

[+ Complément](#)

Pour en savoir plus.³

1.2. Un élément essentiel : le Copyleft (Partage à l'identique)



Partage dans les mêmes conditions - Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette œuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

² <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html>

³ <https://vive-gnulinux.fr.cr/logiciel-libre/4-libertes/>

 Attention

Licences virales ou héréditaires : GNU-GPL, CeCILL, certaines Creative Commons, Licence Art Libre.



A différencier de la logique de l'Open Source

1.3. Du logiciel libre à la Culture libre



Lawrence Lessig, à l'origine des licences Creative Commons

- Appliquer les principes du logiciel libre à tous les types d'œuvres de l'esprit, et particulièrement les œuvres en ligne ;
- S'appuyer sur la volonté de l'auteur pour faciliter la réutilisation créative, le remix, le mash-up, etc ;
- Passer d'une approche « Tous droits réservés » à « certains droits réservés ».



2. Les licences Creative Commons

2.1. Un système de licences modulables

Des libertés de base

Vous êtes libres :



de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public

Une condition permanente

Selon les conditions suivantes :



Paternité — Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).

3 conditions optionnelles



Pas de Modification — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette création.



Partage dans les Mêmes Conditions — Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette oeuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.



Pas d'Utilisation Commerciale — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

2.2. Une « signalétique » des droits en ligne



Paternité 2.0 France

Vous êtes libres :



de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public



de modifier cette création



Selon les conditions suivantes :



Paternité — Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).

With the understanding that:

Waiver — Any of the above conditions can be **waived** if you get permission from the copyright holder.

Une licence simplifiée



Paternité - 2.0

Creative Commons n'est pas un cabinet d'avocats et ne fournit pas de services de conseil juridique. La distribution de la présente version de ce contrat ne crée aucune relation juridique entre les parties au contrat présenté ci-après et Creative Commons. Creative Commons fournit cette offre de contrat-type en l'état, à seule fin d'information. Creative Commons ne saurait être tenu responsable des éventuels préjudices résultant du contenu ou de l'utilisation de ce contrat.

Contrat

L'Oeuvre (telle que définie ci-dessous) est mise à disposition selon les termes du présent contrat appelé Contrat Public Creative Commons (dénommé ici « CPCC » ou « Contrat »). L'Oeuvre est protégée par le droit de la propriété littéraire et artistique (droit d'auteur, droits voisins, droits des producteurs de bases de données) ou toute autre loi applicable. Toute utilisation de l'Oeuvre autrement qu'explicitement autorisée selon ce Contrat ou le droit applicable est interdite.

L'exercice sur l'Oeuvre de tout droit proposé par le présent contrat vaut acceptation de celui-ci. Selon les termes et les obligations du présent contrat, la partie Offrante propose à la partie Acceptante l'exercice de certains droits présentés ci-après, et l'Acceptant en approuve les termes et conditions d'utilisation.

1. Définitions

- a. **« Oeuvre »** : oeuvre de l'esprit protégeable par le droit de la propriété littéraire et artistique ou toute loi applicable et qui est mise à disposition selon les termes du présent Contrat.
- b. **« Oeuvre dite Collective »** : une oeuvre dans laquelle l'oeuvre, dans sa forme intégrale et non modifiée, est assemblée en un ensemble collectif avec d'autres contributions qui constituent en elles-mêmes des oeuvres séparées et indépendantes. Constituent notamment des Oeuvres dites Collectives les publications périodiques, les anthologies ou les encyclopédies. Aux termes de la présente autorisation, une oeuvre qui constitue une Oeuvre dite Collective ne sera pas considérée comme une Oeuvre dite Dérivée (telle que définie

Un contrat détaillé

CREATIVE COMMONS FACTORY :**la premiere oeuvre d'art...** 23 décembre 2009

CREATIVE COMMONS FACTORY : la premiere oeuvre d'art collective a partir d'une chanson "Parachute" de Kelks. Par jeremydumont.

"[C'est Balzac] qui affirmait, il me semble, que l'on trouve toujours son inspiration chez les..." 23 décembre 2009

"[C'est Balzac] qui affirmait, il me semble, que l'on trouve toujours son inspiration chez les autres. Mon père, lui, me disait : vole, mais ne vole qu'aux meilleurs. Il ne faut pas hésiter à se servir, car de toute façon, dès lors que vous vous emparez de l'idée d'un autre, vous vous l'appropriiez, elle devient la votre. Et puis ça fait plaisir : c'est un ho [...]"

La télévision publique norvégienne se met aux licences Creative... 21 décembre 2009

La télévision publique norvégienne se met aux licences Creative



nojhan sur [Réutilisation du domaine publi...](#)



Deenox sur [Accord Google/Sony à propos de...](#)



Deenox sur [Que se passe-t-il quand on dem...](#)

Conditions de réutilisation



Cette création par calimaq est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité 2.0 France](#).

En l'absence d'indication contraire, cette licence concerne l'ensemble des contenus de ce blog (billets et nanos) à l'exception des

Un logo cliquable intégré à un site internet

2.3. Six licences Creative Commons possibles

Paternité			
Paternité Pas de Modification			
Paternité Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification			
Paternité Pas d'Utilisation Commerciale			
Paternité Pas d'Utilisation Commerciale Partage des Conditions Initiales à l'Identique			
Paternité Partage des Conditions Initiales à l'Identique			

Conseil

Retrouvez les licences sur le site de Creative Commons France.⁴

4. <http://creativecommons.fr/licences/>

2.4. La validité en justice



- Les Creative Commons (et les licences libres en général) constituent des contrats à portée internationale, conçus pour être opposables en justice
- Les Creative Commons sont adaptés lors de leur traduction aux différents droits nationaux
- Ils ont été reconnus valides à l'occasion de procès en Espagne, en Allemagne, aux Pays-Bas, en Belgique, aux Etats-Unis, en Israël.
- Aucun procès à ce jour (2016) encore en France...

+ Complément

Une liste de décisions de justice portant sur les licences Creative Commons.⁵

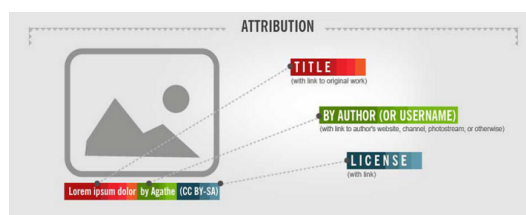
3. Réutiliser des créations sous licence Creative Commons

3.1. Respecter le droit de paternité (clause Attribution)



Des mentions à faire figurer en regard des œuvres réutilisées

Une attribution correcte nécessite aussi un lien en retour vers l'œuvre et la licence



Source : A visual Guide to Creative Commons Licensing⁶

⁵ https://wiki.creativecommons.org/wiki/Case_Law

⁶ <http://teachthought.com/the-future-of-learning/technology/the-ultimate-visual-guide-to-creative-commons-licensing/>

3.2. La clause Non-Commerciale (NC)

 Texte légal

« L'Acceptant ne peut exercer aucun des droits qui lui ont été accordés à l'article 3 d'une manière telle qu'il aurait l'intention première ou l'objectif d'obtenir un avantage commercial ou une compensation financière privée. »

 Attention

Ne signifie pas que l'usage commercial est impossible, mais qu'il est soumis à autorisation.



Quelle portée exacte pour la clause NC ? Revenus publicitaires ?
Usages commerciaux par une entité à but non-commercial ?
Usages pédagogiques payants ? Etc.

 Remarque

Des éléments de réponse dans la FAQ sur le site de la fondation Creative Commons.⁷

3.3. Portée de la clause de partage à l'identique (SA)

		
Modifier le texte d'un manuel sous SA pour le mettre à jour ou le traduire => la clause SA se déclenche, car il y a bien adaptation ou production d'une nouvelle version.	Utiliser une musique sous SA dans un film => la clause SA se déclenche, car la synchronisation est considérée comme une adaptation. Le film entier devra être sous SA.	Utiliser une photo sous SA sans la modifier pour illustrer un blog (ou un livre). La clause SA ne se déclenche pas, car pas d'adaptation, juste incorporation.
		

⁷ https://wiki.creativecommons.org/wiki/NonCommercial_interpretation

4. Placer ses créations sous licence Creative Commons

Vous devez être pleinement titulaire des droits sur une œuvre pour la diffuser sous licence Creative Commons

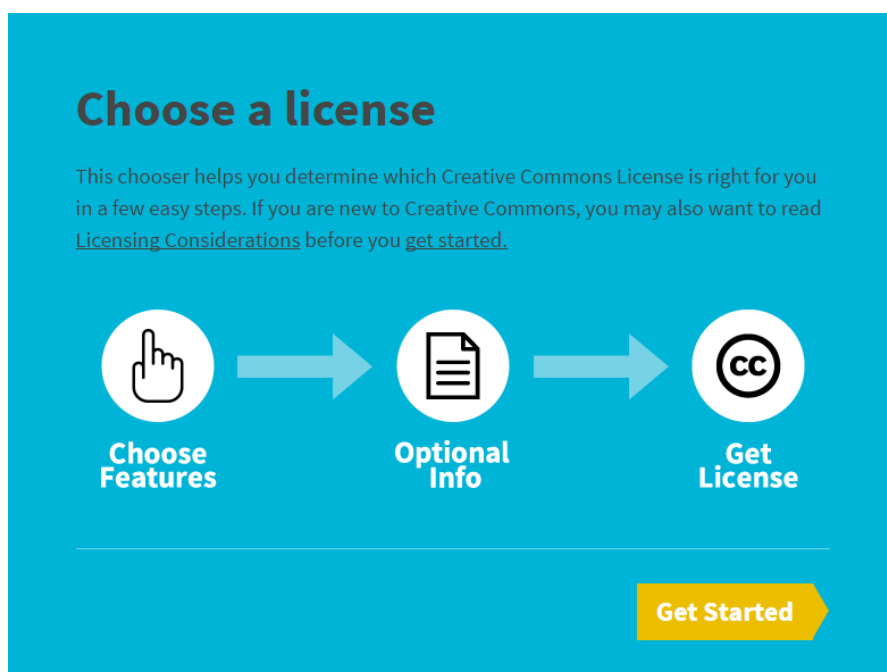
⚠ Attention

Pensez à vérifier notamment :

- que vous avez l'accord des autres co-auteurs éventuels dans le cas d'une œuvre de collaboration.
- que l'œuvre n'incorpore pas d'autres créations sur lesquelles vous n'avez pas les droits.
- que vous n'avez pas cédé à titre exclusif les droits sur l'œuvre à un tiers (type éditeur ou producteur)

A consulter

Une interface de sélection de licences sur le site de Creative Commons⁸



Quelques exemples de sites placés sous licence Creative Commons

👁 Exemple

- Le site du Ministère de la Culture⁹ (sous CC-BY-SA)
- Le site de Nonfiction.fr¹⁰ (sous CC-BY-NC-ND)
- Le site The Conversation France¹¹ (sous CC-BY-ND)
- Le site d'Arte Radio¹² (sous CC-BY-NC-ND)

8. <https://creativecommons.org/share-your-work/>

9. <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Mentions-legales>

10. <http://www.nonfiction.fr/charte-deontologique.htm>

11. <https://theconversation.com/fr/republishing-guidelines>

12. <http://arteradio.com/content/cgu>

Les contenus de ce module pédagogique sont sous licence CC-BY-SA

 Remarque

Vous pouvez le constater en regardant le pied de page.

Cela signifie que, sauf mention contraire, ils peuvent être réutilisés à toutes fins à la condition de créditer les auteurs (Calimaq, UTC, Kelis, Unisciel)

Pour les images illustrant ce module, il faut vous reporter aux conditions des licences associées (en cliquant sur le point d'interrogation figurant au-dessous).

IV Extraits de « Option libre »

+ Complément

La section suivante est composée à partir d'extraits des pages 82 à 84 de l'ouvrage *Option Libre* Jean, 2011 p.24.



(cf. *Option Libre : du bon usage des licences libres*)

Le numérique comme nouveau paradigme

Par le numérique, l'œuvre - fictivité juridique - est communiquée par un support tout aussi immatériel et ubiquiste : les rendant tout deux à la portée de tous, en tout lieu, et tout temps. L'outil numérique va transformer nos usages et notre industrie, puisque tout tend à devenir numérique et peut être reproduit à l'identique (même des objets en trois dimensions peuvent aujourd'hui être stockés sous forme numérique avant d'être reproduits par des imprimantes 3D), sans perte et avec un coût qui tend vers zéro. Par ailleurs, puisqu'il coûte généralement beaucoup plus cher de produire quelque chose de nouveau que de se baser sur l'existant, le numérique renforce le succès de l'open source (comme base de composants préexistants).

À l'échelle du marché, on observe plus globalement que ce phénomène concerne de nombreuses industries (télécommunication, médias, constructeurs, etc.) qui se préparent, tant bien que mal, à cette « convergence du numérique ».

Néanmoins, beaucoup de juristes restent réticents à y voir une raison suffisante pour infléchir leur appréhension des œuvres : objets de droits étant eux-mêmes immatériels, pourquoi devrait-on les penser différemment alors que leur contenant est indépendant de la création (un tableau est protégé de la même façon qu'il s'agisse de la toile originale ou de sa version numérisée) ? Le réflexe, compréhensible au regard du paradigme autrefois partagé, sera à la longue qualifié d'autisme si, incapables de sortir des affirmations définitives et contradictoires, les juristes ne réalisent pas que tout l'environnement qui entoure la conception et la diffusion des œuvres a changé dans une mesure telle qu'il convient de repenser les droits.

Le combat mené par l'industrie culturelle contre les pratiques sociales émergentes - sur la seule base d'indicateurs économiques (de surcroît très contestables) - est donc un égarement qui ne saurait durer : dans notre monde numérique où l'information est passée de la rareté à la surproduction, la propriété intellectuelle doit jouer un rôle radicalement différent.

L'innovation doit aujourd'hui par principe être ouverte et partagée. Il est même possible que ce nouveau paradigme concoure à une redistribution de la donne économique au profit des pays en développement - même si le retard de ces derniers en terme d'infrastructures constitue actuellement un obstacle majeur (avec d'autres facteurs parmi lesquels un faible taux d'alphabétisation).

La gratuité de la création

L'une des conséquences irrémédiables du numérique est souvent la gratuité. Ainsi, Chris Anderson (auteur des ouvrages *Free !* et *The Long Tail*) explique qu'« il est désormais clair que tout ce que le numérique touche évolue vers la gratuité [...]. D'une certaine manière, le web étend le modèle

économique des médias à toutes sortes d'autres secteurs économiques ». Ajoutant enfin qu'« il n'y a jamais eu un marché plus concurrentiel que l'Internet, et chaque jour le coût marginal de l'information devient plus proche de rien du tout ».

La théorie de la longue traîne (long tail), exposée la première fois par Chris Anderson en 2004, explique le succès des sociétés qui vendent de nombreux produits, chacun en petite quantité, grâce au marché mondial et interconnecté d'aujourd'hui. En corollaire, Kevin Kelly ajoute que « quand la copie se généralise, vous avez besoin de vendre des choses qui ne peuvent pas être copiées ». Il donne ainsi certains exemples comme l'immédiateté, la confiance, la personnalisation, l'authenticité, l'interprétation, etc. L'expérience très médiatisée de Radiohead diffusant gratuitement les copies de son dernier album doit néanmoins être relativisée : nul doute que l'effet n'aurait pas été identique pour un artiste moins connu, nul doute non plus que l'initiative similaire d'un artiste moins connu aurait été moins médiatisée... Cela étant posé, rien ne laisse présager que de telles initiatives ne puissent pas être répliquées à des échelles plus humbles.

Le corollaire d'un tel changement économique est qu'il convient de repenser toute l'exploitation commerciale liée à ces œuvres : une telle gratuité induit l'élaboration de nouveaux modèles économiques, l'entrée de nouveaux acteurs et la nécessaire évolution de l'industrie antérieure (qui reposait souvent sur un modèle qui n'a aucune raison d'être maintenu en l'état).

V Crédits



Ce module est placé sous la licence libre Creative Commons Paternité (CC BY-SA)¹³

Vous êtes libre d'utiliser, de reproduire, rediffuser, modifier, traduire, adapter ces contenus, y compris dans un cadre commercial, à condition d'en créditer les auteurs. Si vous effectuez une modification de ce support, elle doit être diffusée sous la même licence ou une licence compatible.

Calimaq

Calimaq (aka Lionel Maurel) est juriste et bibliothécaire, spécialisé dans le droit d'auteur dans le domaine du numérique, engagé pour la défense et la promotion des biens communs et de la culture libre.



Le blog de Calimaq : <https://scinfolex.com>

Les vidéos et l'intégration des contenus de Calimaq ont été rendues possibles par les contributions de : UTC, Kelis, Unisciel, Mission Numérique.



Mission
Numérique



KELIS

Benjamin Jean

Benjamin Jean est un juriste spécialisé en propriété intellectuelle dans le cadre de modèles ouverts (Open Source, Open Data, Open Hardware, interopérabilité). Il est le créateur de la société Inno³¹⁴ et l'auteur de l'ouvrage *Option Libre*^{Jean, 2011 p.24}.

InfoTrack

InfoTrack est la plateforme de formation aux compétences informationnelles de l'Université de Genève. <https://infotrack.unige.ch>

Scenari



Ce module a été réalisé avec le logiciel libre Scenari¹⁵ sous le modèle Opale¹⁶. Les sources XML peuvent être obtenues sur simple demande.

¹³. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

¹⁴. <https://inno3.fr>

¹⁵. <https://scenari.software>

¹⁶. <https://download.scenari.software/Opale>

Open Access

Initiation à la Science Ouverte (cf. *pres-science-ouverte-api-lc-h22.pdf*) est une présentation adaptée par Audrey Guélou du support de la formation *Initiation à la Science Ouverte en 3 points* (cf. *Octobre2021_Initiation_So_en3points_PAUPLIN-1-53.pdf*) animée par Pascale Pauplin lors de l'Open Access Week 2021 de Sorbonne Université.

Solutions des exercices

Solution n°1

[exercice p. 3]



Sur le site de livres libres framabook.org vous trouvez le roman *Smartarded* écrit par *Pouhiou*. Ce roman est placé sous la licence CC0, donc le début est rappelé ci-dessous.

Vous souhaitez déposer une copie de la version Epub de ce roman sur votre site perso pour en favoriser la diffusion.

Cochez vos droits et obligations (ne cocher aucune case si vous pensez n'avoir aucune obligation et/ou aucun droit) :

« CC0 1.0 universel (CC0 1.0)

Transfert dans le Domaine Public

Pas de droit d'auteur

La personne qui a associé une œuvre à cet acte a dédié l'œuvre au domaine public en renonçant dans le monde entier à ses droits sur l'œuvre selon les lois sur le droit d'auteur, droit voisin et connexes, dans la mesure permise par la loi.



A

J'ai le droit de redistribuer *Smartarded* sans demander d'autorisation à l'auteur, sans citer l'auteur.

B

☐

J'ai le droit de redistribuer *Smartarded* sans demander d'autorisation à l'auteur, mais je dois citer l'auteur.

C

Je dois demander l'autorisation à *Pouhiou* pour redistribuer son livre sur mon site.

D

J'ai le droit de rendre payant le téléchargement de la version qui est sur mon site.

E

J'ai le droit de changer la fin de la version qui est sur mon site.

Abréviations

GPL : General Public License

Bibliographie

[Jean, 2011] Jean Benjamin. 2011. *Option libre : du bon usage des licences libres*. Framabook. <http://framabook.org/optionlibre-dubonusagedeslicenceslibres/>.

Crédits des ressources

p. 7

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions - Framasoft.

Richard Stallman, à l'origine de la première licence libre p. 7

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions - Image par Chrys. Source.¹⁷

Lawrence Lessig, à l'origine des licences Creative Commons p. 9

Attribution - Image par Joi Ito.

p. 14

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions - Lady Justice. Par Scott. Source.¹⁸

p. 15

Licence : Domaine Public - Quentin Metsys

¹⁷. <https://www.flickr.com/photos/chrys/5592200/in/photostream/>

¹⁸. <https://www.flickr.com/photos/83049159@N00/102792866/in/photolist-a5QJN-qGQZ4-qLk3X-ucqJ1-xbpJr-ynJQQ-yta4H-z6b5a-HQc7F-KXdwk-KZ1fe-LagZ4-NLS2g-P9URH-PhnR7-2pt64t-36fs8V-391TRa-395WXx-395XbX-3fc7qa-3kLmgW-3kM8N5-3mqjuz-3nEzbK-3oaTAz-3UcVu9-44riLW-48gQ1K-48B>

