

Se Protéger ses productions

Auteur, photographe, peintre, musicien, cinéaste... On aurait tous voulu « être un artiiaiiiiiiiiiiiiiste ». Surtout depuis l'avènement de l'Internet qui offre la possibilité de faire connaître ses œuvres au monde entier.

« Libre » comme l'art

Les textes, la musique, les films, les photographies, mais aussi les logiciels (jeux, navigateurs, ...) sont des œuvres originales qui ne peuvent ni être copiées, ni être diffusées sans autorisation. C'est le système du « copyright ». Si vous l'ignorez, vous risquez des ennuis avec la justice pour contrefaçon, voire recel.

En opposition à ce mode de protection s'est développé un mouvement pour le partage et la mise à disposition des sources. L'analogie classique est de considérer le programme comme un plat cuisiné, un résultat fini. La recette de ce plat, la manière dont les ingrédients ont été cuisinés, correspond au code source, à la suite de chiffres qui composent le programme. Partager ses recettes, c'est faire du « copyleft ». L'auteur permet de rediffuser son œuvre si ses droits moraux d'auteur initial sont respectés, sa signature par exemple. C'est en partant de ce principe que des milliers de développeurs dans le monde ont créé un système d'exploitation comparable à Windows : GNU-Linux. C'est ce qu'on appelle un logiciel libre. Il peut être utilisé, copié, étudié, modifié, amélioré et distribué sans autorisation préalable de l'auteur.

C'est Richard Matthew Stallman, connu aussi sous les initiales RMS, qui a lancé ce concept. Pour lui, « le partage de logiciels est une notion aussi ancienne que les premiers ordinateurs, tout comme on partage des recettes de cuisine depuis le début de la gastronomie. ». Chacun les accomode à sa sauce, sans avoir à payer de royalties. Au début des années 80, il crée la Free Software Foundation (FSF) alors qu'il est chercheur au laboratoire d'Intelligence Artificielle du Massachusetts Institute of Technology (MIT) et rédige la première licence permettant de réglementer la distribution d'un logiciel avec son code source, la licence publique générale GNU GPL, à la base du mouvement pour le logiciel libre.



« Protéger ses productions »

▷▷▷ Du domaine public au copyright

En s'appuyant sur la philosophie du libre, Lawrence Lessig, professeur de droit de l'université de Harvard puis de Stanford, a lancé les licences « Creative Commons » pour protéger d'autres types de support comme les textes, les images, la musique, les vidéos. Son but : s'assurer que les auteurs ne soient pas dépossédés de leurs droits en diffusant leurs œuvres sur Internet. Et donc encourager la circulation des œuvres, l'échange, la créativité... Ce qui permet de se faire connaître sans se faire voler toutes ses (bonnes) idées.

Le principe est simple : au lieu de soumettre l'exploitation des œuvres à l'autorisation préalable du titulaire des droits, ces licences permettent à l'auteur d'autoriser à l'avance certaines utilisations selon des conditions fixées par lui et d'en informer le public. Pour ce faire, il suffit à l'auteur de remplir un contrat type qui assure une protection allant du domaine public au copyright. Ce qui fait dire à certains qu'il ne s'agit pas d'une licence totalement libre...

(cf. bandes dessinées : <http://philippe.daigrement.free.fr/CreativeCommons/>)

Mais évitons les querelles de clochers, les contrats « Creative Commons » ne sont pas uniques en leur genre, d'autres licences protègent les productions personnelles. Parmi les plus connues, on peut citer la licence de documentation libre GNU (de l'anglais GNU Free Documentation License ou GFDL) et la licence Art Libre. On trouve aussi la licence IANG qui tente d'étendre ces principes à l'économie de la création. Aucune n'est parfaite, tout dépend de ce que vous acceptez que l'on fasse de votre œuvre.

Maintenant, l'artiste n'a plus d'excuse pour ne pas faire son « numéoooooooooooo ».



[http://www](http://www.boson2x.org/article.php3?id_article=6)

Pour connaître les principales licences de contenus libres

http://www.boson2x.org/article.php3?id_article=6

Pour tout savoir sur la licence de documentation libre GNU en anglais et japonais pour l'instant)

<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

Pour toutes les conditions de la licence Art Libre (LAL)

<http://artlibre.org/licence.php/lal.html>

Pour un aperçu rapide des possibilités offertes par les Licences Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>

