

Les licences logicielles

Les licences, droits d'exploitation des logiciels

L'auteur ou le titulaire des droits d'un logiciel accorde le droit d'utiliser son logiciel à un utilisateur par l'intermédiaire d'une licence :

- le **CLUF** : contrat de licence de l'utilisateur final ;
- ou **EULA** en anglais : End User License Agreement.

Il existe une multitude de licences qui concèdent des droits plus ou moins étendus comprenant l'utilisation, la traduction, l'adaptation...

Ces droits peuvent être gratuits ou payants en fonction de la nature des produits :

- licences **libres** ou
- licences **propriétaires**.

La licence est un **contrat** qui attribue des **droits** à l'utilisateur appelé également **licencié**. Souvent, le titulaire des droits ajoute également des exigences comme l'interdiction d'utiliser le logiciel à plusieurs, d'étudier le logiciel, etc.

L'auteur du logiciel **conserve les droits d'auteur** et utiliser sans licence un logiciel dont on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur.

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). Cela ne confère que des **droits d'utilisation** du logiciel.

Les logiciels propriétaires

Un logiciel **propriétaire** appelé aussi logiciel **non libre** ou parfois logiciel **privatif** ne permet pas légalement ou techniquement d'exercer simultanément les quatre libertés logicielles suivantes :

- **l'exécution** du logiciel pour tout type d'utilisation,
- **l'étude** de son code source (et donc l'accès à ce code source),
- la **distribution** libre de copies,
- la **modification** du code source.

Les difficultés techniques de modification d'un logiciel propriétaire sont liées à **l'absence** de diffusion du code source ou à des techniques **d'obfuscation** du code source. Cela permet de garder le contrôle du code des logiciels.

Un éditeur concède un droit d'usage ou d'utilisation sur un logiciel en conservant les droits de propriété intellectuelle :

- La licence porte sur un logiciel spécifique élaboré dans le cadre d'un contrat de développement pour répondre aux besoins précis du client ;
- La licence porte sur un logiciel ;
- Le contrat doit délimiter le droit d'usage concédé dans des termes clairs et précis ;
- Le contrat doit également indiquer clairement que l'éditeur est titulaire des droits de propriété intellectuelle

Les types de licence

- **Licence fixe ou nominative** :

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

- **Licence flottante** : La licence flottante fonctionne avec un ordinateur serveur de licence(s) qui décompte le nombre de licences utilisées à un instant « T » sur le réseau.

Les logiciels libres ou Open source

En 1991, Linus Thorvalds a créé le système d'exploitation non-propriétaire **Linux** suivi ensuite par d'autres logiciels dit **open source**.

Richard Stallman, à l'origine de la licence GPL précise qu'un logiciel libre doit correspondre aux 4 libertés suivantes :

- exécuter le logiciel ;
- étudier son fonctionnement ;
- le modifier via son code source ;
- le redistribuer, au besoin modifié, à titre onéreux ou gratuit.

La modification d'un logiciel libre, sous condition d'originalité, peut conférer la qualité d'auteur.

Deux idées reçues :

- le logiciel libre est gratuit. L'expression free software (logiciel libre) ne signifie pas gratuité du logiciel.
- le logiciel libre est libre de droits : le logiciel libre utilise les mécanismes du droit d'auteur pour favoriser le partage et l'échange. Il n'est pas libre de droit et par conséquent n'appartient pas au domaine public.

Typologies des licences des logiciels libres

Il existe plusieurs types de licences libres qui s'appliquent non seulement aux logiciels mais à toute autre oeuvre de l'esprit. Ces licences peuvent être divisées en deux catégories principales :

- Les licences de gauche d'auteur (copyleft) ;
- Les licences permissives (**non copyleft**).

Le **copyleft** est l'autorisation donnée par l'auteur d'un travail soumis au droit d'auteur d'utiliser, d'étudier, de modifier et de copier son oeuvre, dans la mesure où cette autorisation reste préservée.

Le C « inversé » est le symbole du Logo copyleft (jeu de mot traduit par « gauche d'auteur » ou « laisser copier », les deux traductions sont possibles). Il n'est pas reconnu comme symbole légal.

L'opposé est le symbole copyright.

Licence-type libre (copyleft fort)

Elle interdit l'utilisation du code source au sein d'une application propriétaire. Elle est dite **contaminante** » car toute utilisation de sources sous cette licence l'étend aux développements associés ;

Exemples GNU GPL (General Public license) la plus répandue, CeCILL (Cea Cnrs Inria Logiciel libre) qui répond aux exigences du droit français

Licence-type semi-libre (copyleft standard)

Elle permet de redistribuer le logiciel, modifié ou non, sous la licence initiale en y adjoignant des nouveaux éléments sous d'autres licences, voire sous licences propriétaires. Par conséquent, elle donne naissance à des logiciels hybrides, modulaires, qui mêlent en leur sein licences libres et propriétaires ;

Exemples MPL (Mozilla Public License) ou CeCILL-C

Licence-Type « permissive » (sans copyleft)

Elle impose peu d'obligations au licencié. Cela concerne principalement le respect de la paternité. Elle est compatible avec toute autre licence permissive ou propriétaire reprenant les obligations comprises dans cette licence. Il est donc possible de réutiliser et inclure un code sous licence permissive dans un logiciel propriétaire ;

Exemples BSD (« Berkeley Software Distribution »), ASF (« Apache Software License ») ou CeCILL-B.

Double Licence

Il s'agit d'un système de distribution mixte ou double licence selon lequel l'éditeur propose d'une part une distribution libre (et généralement gratuite) et, en parallèle, une distribution fermée et payante, assortie des conditions commerciales classiques des logiciels non-libres (et parfois de fonctionnalités supplémentaires).

Elle permet au choix de l'utilisateur d'une oeuvre protégée par un droit d'auteur d'utiliser l'oeuvre en se conformant à l'un de deux

ensembles de conditions. Habituellement, une oeuvre est protégée par une licence qui spécifie un seul ensemble de conditions auxquelles un utilisateur doit se conformer pour utiliser l'oeuvre. Dans le cas d'une licence double, deux ensembles de conditions sont spécifiés par le tenant du droit d'auteur et un utilisateur peut choisir de se conformer à l'un ou à l'autre des ensembles de conditions pour utiliser l'oeuvre.

De telles licences sont particulièrement fréquentes dans le domaine des oeuvres libres.

La licence Ruby est un exemple de licence libre contenant une clause explicite de double licence lui conférant une compatibilité avec la licence GPL.

Exemples de licences de logiciels libres

- licence GPL
- Licence BSD
- Licence Apache

Exemples de Licences sur les « contenus » libres et/ou ouverts

- GFDL
- Licence Art Libre
- Licence Creative Commons

Activité logiciel propriétaire :

- en vous aidant du lien vers le site de Kaspersky (Antivirus), indiquez les caractéristiques de l'utilisation de la version Endpoint Security for Business de ce logiciel pour un réseau de 30 PC avec 2 serveurs (durée d'utilisation et coût).

Lien : <https://www.kaspersky.fr/small-to-medium-business-security/endpoint-advanced>

- en vous aidant du lien vers le site de Microsoft, indiquez les différences de gestion des licences entre les version Standard et Essentials de Windows Server.

Lien : <https://www.microsoft.com/fr-fr/windows-server/pricing>

Activité Licence publique générale GNU :

- Quelles sont les caractéristiques de la Licence publique générale GNU (type de licence ; droits garantis ; facturation) ?

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

[/doku.php/cejmas1/licencelogicielle?rev=1620042659](https://doku.php/cejmas1/licencelogicielle?rev=1620042659)

Last update: 2021/05/03 13:50

