

Luc Viatour – Photographe

Je ne me souviens plus pourquoi je suis tombé, il y a quelques jours de cela, sur le site du bruxellois [Luc Viatour](#). Était-ce à cause de GIMP ? de la qualité de ces photographies ? des licences libres de ces mêmes images ? de son implication dans Wikipédia ?



Toujours est-il que j'ai eu envie d'entrer en contact avec lui pour lui proposer une courte interview par mail interposé. Et comme vous pouvez vous en rendre compte ci-dessous, il a fort gentiment accepté ☐

Entretien avec Luc Viatour

Bonjour, pourriez-vous vous présenter en quelques mots. On trouve la mention « photographe » sur [votre site](#). En avez-vous fait votre métier ?

Je suis Belge, IT Manager pour une société d'édition. Plus spécialisé dans l'IT pré-presse et impression. Je suis aussi partiellement photographe^[1] salarié pour cette entreprise.

Sur [votre page utilisateur de Wikipédia](#), on peut lire « Passionné par les logiciels libres utilisateur de GNU/Linux avec la distribution Ubuntu ». Pourriez-vous nous en dire plus ?



J'ai découvert Linux en 1999 suite à des problèmes avec des serveurs Windows. Cela m'a intéressé et j'ai rejoint un groupe d'utilisateurs de Linux Belge le [BxLUG](#).

J'ai donc rapidement passé les serveurs du boulot sous Linux Debian. La suite en 2000/2001 je suis passé sous Debian pour mon ordinateur personnel. Rapidement les 3/4 des postes clients au boulot sont passés sous Linux. Nous sommes maintenant à 90% sous Linux (Ubuntu pour les clients et Debian pour les serveurs). Je n'envisage même plus autre chose personnellement. Le plus dur pour moi ce fut le passage après plusieurs années de Photoshop à GIMP.

Est-ce que c'est cette passion pour les logiciels libres qui vous a incité à placer vos images sous licence libre ?

Oui l'idée du partage libre m'a séduit doucement...

Que pensez-vous de la pétition [« Sauvons la photographie : Pour que la création visuelle continue d'exister et que les Auteurs Photographes puissent continuer à produire des photographies »](#) ? Ne participe-t-elle du même mouvement de crainte et de repli qui caractérise actuellement l'industrie du disque et du cinéma ?

Un photographe au début de la photographie était un artisan qui vendait un service. Il passait dans les rues faire des photos des passants et vendait son travail pas des droits d'auteur. Je suis pour des images libres qui servent à faire connaître son travail et une rémunération pour un service ou une commande.



Je pense que les droits d'auteurs deviennent invivables, je râle tous les jours de ne pas pouvoir faire des photo d'un bâtiment et les publier car l'architecte n'est pas mort depuis plus de 50 ans alors que c'est un lieu publique et que souvent le bâtiment en question est réalisé avec l'argent public ! Exemple connu en Belgique avec l'[Atomium](#) !

Par contre je suis pour le respect des licences choisies par l'auteur des photos, libres ou non ! Ce que de plus en plus de média ne respectent pas ! Les changements doivent venir des auteurs. Je comprend que certains photographes ne veulent pas publier sous licence libre, mais de là à légiférer pour interdire ou limiter les licences libres c'est je pense aller dans un mauvais sens.

Vous éditez vos images avec GIMP depuis 2005. Pourquoi l'avoir préféré à Photoshop ? par principe ? pour ses qualités intrinsèques ? Les deux ?

J'ai eu beaucoup de mal au début après cinq ans d'utilisation de Photoshop, mais voilà pour qui décide d'utiliser Linux, il n'y avait pas le choix et j'ai fait l'effort de changer mes habitudes. Maintenant lorsque je dois travailler sous Photoshop je suis perdu ☐ Comme quoi ce n'est qu'une question d'habitudes.

Plusieurs centaines de [vos photographies se retrouvent sur Wikipédia](#). Pourriez-vous nous en dire plus. Qu'est-ce qui vous motive à participer à un tel projet ?



J'ai découvert le projet Wikipédia suite a une conférence au BxLUG. J'ai trouvé cela génial, mais comme je ne suis vraiment pas littéraire, je me voyais mal participer à la rédaction d'un article. Puis j'ai vu qu'il y avait des demande de documents visuels et là je me suis rendu compte que je pouvais aider le projet.

Petit à petit j'ai donc ajouté des photos qui traînaient dans des tiroirs, puis ma démarche a évolué, maintenant je fais parfois des photos volontairement pour Wikipédia. Je suis finalement très content d'avoir fait cela, j'ai énormément de retours sympathiques, bien plus que si elles étaient restées dans mes tiroirs ☐

Notes

[1] Crédit photos : [Luc Viatour](#) (GFDL – Creative Commons By-Sa)

De quelques causes réelles de l'effondrement des Majors

Voici un article d'[Ars Technica](#) qui parle d'un [livre](#) qui n'a que peu de chances d'être traduit.



Il nous a semblé pourtant intéressant de vous le proposer ici en ces temps d'Hadopi dans la mesure où la thèse est d'expliquer que la crise de l'industrie musicale cherche ses causes bien en amont du problème du « piratage » et du P2P.

N'oublions pas en effet par exemple que lorsque nous sommes passés du vinyl au CD, les prix ont plus ou moins doublé^[1] alors que la part réservée aux artistes n'a elle pas bougé !

Edit : Cet article a été reproduit dans le journal [Vendredi](#) du

15 mai 2009 ([image scannée](#)).

Crever le p***** d'abcès : comment le numérique a tué la musique à gros sous

["Lancing the f***ing boil": how digital killed Big Music](#)

Nate Anderson – 24 mars 2009 – *Ars Technica*
(Traduction Framalang : Olivier et Don Rico)

Dans son livre *Appetite for Self-Destruction: The Spectacular Crash of the Record Industry in the Digital Age* (NdT : *Envie d'auto-destruction : la chute spectaculaire de l'industrie du disque à l'ère du numérique*), Steve Knopper se penche sur le *music business*. Ars se plonge dans le livre, qui affirme que l'effondrement des majors n'est pas (essentiellement) dû au P2P.

Contrairement aux idées reçues, même les grands pontes du music business ont le sens de l'humour, comme cela transparait souvent dans le nouveau livre de Steve Knopper, *Appetite for Self-Destruction: The Spectacular Crash of the Record Industry in the Digital Age*. Dans l'histoire que raconte Knopper, la cause du déclin des maisons de disques n'est pas seulement la technologie ou les programmes de partage ; c'est surtout une question de personnalités, et son livre regorge d'anecdotes dépeignant les dirigeants des majors.

En voici une que l'on trouve vers la fin du livre :

La tension autour du SDMI atteignit un pic à la fin août, à la Villa Castelletti, un somptueux hôtel dans un vignoble vallonné à une trentaine de kilomètres de Florence. Tous les cadres étaient réunis dans une cour de la villa, au loin, on entendait de temps à autre des coups de fusil destinés à éloigner les oiseaux des vignes. La réunion suivait son cours et Al Smith (Vice-président de Sony Music), comme à son habitude, était en rogne, en désaccord avec une proposition

du président de session, Talal Shamoon. Finalement, Smith quitta la réunion. À peine trois secondes plus tard, un énorme Pan ! retentit. Les membres de la SDMI se regardèrent fébrilement. Shamoon dit alors du tac au tac : « Je crois qu'une place vient de se libérer chez Sony Music ».

C'est amusant, mais aussi assez navrant – pas à cause des oiseaux et des fusils, mais parce que cette réunion se tenait dans le cadre de l'extrêmement coûteuse Secure Digital Music Initiative, que les majors ont initiée en 1998 pour coller des DRM sur la musique. Ces grandes réunions se sont tenues partout dans le monde (dans des lieux comme la Villa Castelletti qui sont loin... d'être donnés) pour finalement accoucher d'un procédé de tatouage numérique soi-disant "inviolable". Le groupe a alors lancé un concours et invité des équipes à cracker SDMI ; le professeur d'informatique Ed Felten a rapidement mis à mal quatre procédés de tatouage numérique différents. La SDMI la ensuite menacé pour le dissuader de rendre ses résultats publiques, le professeur a alors riposté en les attaquant en justice, et pour finir toute l'affaire a été finalement abandonnée. Tout comme la SDMI.

Si l'industrie du disque avait abordé la musique numérique comme elle a abordé le CD, sans cette obsession pour les protections anti-copies, en acceptant un nouveau format et en amassant de l'argent à la pelle, elle se porterait peut-être encore pour le mieux. Mais l'industrie en a décidé autrement, et, comme le raconte Knopper, elle en a payé le prix.

Bienvenue dans la jungle

L'industrie du disque n'est pas une industrie comme les autres et ne l'a jamais été. Prenons par exemple, juste pour illustrer, une anecdote à propos du label Casablanca dans les années 70 :

Danny Davis, le gars qui s'occupait de la promo, se souvient d'une fameuse discussion téléphonique avec un programmeur

radio pendant qu'un collègue, muni d'un club de golf, détruisait tout sur son bureau avant d'y mettre le feu, et ce n'était pas une hallucination due aux drogues.

« On pouvait s'attendre à tout, chez Casablanca », raconte Bill Aucoin, qui était alors manager du groupe de rock le plus connu chez Casablanca, KISS. « Nos premiers bureaux étaient en fait une maison avec un cabanon à côté de la piscine. Dans ce cabanon, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, que vous fussiez promoteur de disque ou DJ, vous pouviez vous envoyer en l'air quand vous le vouliez. »

L'industrie a appris à frapper des hits (et donc de l'argent) dans les années 60 et 70, mais c'est le CD qui a fait des maisons de disque les monstres que l'on connaît. Knopper consacre la moitié de son livre à expliquer le boom du CD, et n'évoque Napster qu'au bout de 113 pages. C'est parce que, de son point de vue, on ne peut comprendre la chute des labels à l'ère de la distribution numérique qu'en étudiant le précédent changement de format majeur et les énormes profits qu'il a apportés à l'industrie.

Si vous avez suivi Battlestar Galactica récemment, ou si vous lisez Nietzsche, vous connaissez les théories traitant de la nature cyclique de l'Histoire, et c'est sous cet angle que Knopper présente son histoire. À l'arrivée du CD, nombreux furent les dirigeants des maisons de disque à le détester. L'un d'entre eux raconte, même maintenant : « Je pensais que (les ingénieurs qui l'avait produit) aurait pu trouver un moyen d'éviter le piratage ».

Mais avec du recul, ces petits disques de plastique ont été une véritable mine d'or. Les gens ont adoré ce nouveau format, et nombreux furent ceux qui rachetèrent toute leur collection en CD, et les prix de la musique enregistrée grimpèrent en flèche. Comment l'industrie a-t-elle répondu à cette aubaine ? En entubant les artistes.

Knopper raconte comment les labels ont écrit de nouveaux contrats pour ce nouveau format, des contrats où figuraient des « réductions d'emballage » et des « indemnités de marchandise gratuite » plus élevées. En plus de ces déductions, les taux de royalties touchés par les artistes ont été réduits. « Après que les labels ont inventé ces nouvelles déductions », ajoute Knopper, « l'artiste moyen touchait 81 cents par disque. À l'époque des vinyles, les artistes touchaient un peu plus de 75 cents par disque. Donc les labels vendaient les CD huit dollars plus cher que les vinyles, mais les artistes ne gagnaient que six cents de plus par album. »

Ces pratiques ont alimenté un boom du CD qui a duré de 1984 à 2000, date à laquelle le sol a commencé à se dérober sous les pieds de l'industrie. Après deux décennies de musique à prix d'or, et d'investissement minimum pour des singles de bas-étage, les labels se sont engraisés en pondant à la chaîne des albums ne contenant que deux tubes. Les autres chansons pouvaient être médiocre, mais les fans qui cherchaient un tube particulier achetaient l'album quoiqu'il arrive (j'en veux pour exemple le fait que j'ai un jour eu en ma possession un exemplaire de l'album Tubthumper de Chumbawamba).

Le succès de Napster a bien montré à l'industrie du disque que le nouveau format majeur était arrivé. Avec tout le blé qu'ils s'étaient fait lors du précédent changement de format, on aurait pu croire que l'industrie serait enchantée de voir débarquer un nouveau système à même de faire consommer plus de musique à plus de fans encore plus vite. Leur priorité numéro 1 aurait dû être de faire de la musique numérique leur nouveau CD, mais ça ne s'est pas passé comme ça. L'industrie a simplement souhaité la mort du numérique.

Une spirale infernale

Le nombre d'interviews que Knopper a réalisées pour le livre est impressionnant ; elles lui permettent de mettre à nu les personnalités qui se cachent derrière l'industrie du disque.

Par conséquent, il a aussi à sa disposition de nombreuses anecdotes aussi obscures qu'instructives, comme celle du dirigeant de Liquid Audio (vous vous souvenez de ça ?), Gerry Kearby. Kearby voulait créer l'anti-Napster, un distributeur de musique en ligne légal, qui utiliserait donc des DRM. Mais au moment de négocier avec les labels, personne n'a vraiment voulu s'engager.

Kearby raconte à Knopper l'instant où il a compris que ça ne marcherait jamais. « Un jour, dans un moment de pure sincérité, (un représentant de Sony) m'a dit, « Écoute Kearby, mon rôle, c'est de te couler. Nous ne voulons pas que tu réussisses, à aucun prix. » Certains étaient plus curieux que les autres, pas de doute là-dessus. Mais, au fond, on aurait dit des vendeurs de carrosses cherchant à repousser l'avènement de la voiture aussi longtemps que possible. »

Un des défauts de ce livre, c'est que cette triste histoire d'incompétence numérique est déjà largement connue. *Appetite for Self-Destruction* n'apporte rien de nouveau pour ceux qui suivent les sites comme Ars Technica. En voici un résumé : après l'affaire Napster, les labels ont commencé à faire joujou en traînant les pieds avec leurs propres services tout pourris (si je vous dis PressPlay ?) mais ne se sont jamais sérieusement mis à la distribution numérique. Il a fallu que Steve Jobs et l'iPod propulsent Apple aux commandes, une position qui leur a permis de lancer l'iTunes Music Store avec le contenu des maisons de disques et d'offrir les chansons pour 1\$. Les DRM, que les labels ont imposés, ont assis la position de leader d'Apple sur le marché de la musique aux USA (ils refusaient de mettre leur système Fairplay sous licence, et l'iPod était le lecteur le plus vendu). Les labels n'ont compris que tardivement ce qui s'était passé, après quoi ils ont tenté de mettre des bâtons dans les roues d'Apple en permettant à des magasins comme Amazon de vendre de la musique sans DRM. Il parle aussi un peu de Kazaa, du fiasco que fut le rootkit de Sony BMG, et de la futilité de la campagne de

poursuite lancée par la RIAA.

Mais pour l'essentiel des ces informations, on les trouve ailleurs, et pas seulement sous forme d'articles sur les différents blogs ou sites d'information qui ont couvert les évènements. Des auteurs comme Steven Levy dans le livre [The Perfect Thing](#) (iPod) ou Joseph Menn dans [All the Rave](#) (Napster) abordent les mêmes sujets, mais de manière bien plus détaillée.

Mais même si *Appetite for Self-Destruction* ne nous sert essentiellement que du réchauffé, ce qui le différencie, c'est l'accent qu'il met sur les personnes, un aspect trop souvent ignoré par les articles techniques. Après lecture, vous n'éprouverez certainement aucune compassion pour les maisons de disque, mais vous comprendrez mieux les grands pontes qui tiraient les ficelles, et les choix qu'ils ont fait à la lumière de leur propre histoire dans l'industrie de la musique.

Knopper réussit aussi très bien à établir un parallèle entre l'épisode Napster/iTunes/P2P et les grandes années du CD (même s'il en résulte un chapitre long et parfois fastidieux sur les *boys band* qui semble secondaire par rapport au sujet traité). C'est délibéré, et il le fait pour étayer sa propre thèse comme quoi la majorité des problèmes que rencontrent les maisons de disques avec la musique dématérialisée prennent leurs racines dans ces deux décennies passées à s'engraisser sur les ventes de CD. Ils n'étaient tout simplement pas prêts ou pas désireux de s'adapter à un nouveau monde où la musique s'achète à la carte et où les morceaux sont moins chers.

Knopper cite Robert Pittman, co-fondateur de MTV. « Voler de la musique, ce n'est pas tuer la musique », d'après Pittman. « Quand je discute avec les gens de l'industrie de la musique, ils admettent pour la plupart que le problème est surtout qu'ils vendent des chansons et plus des albums. Le calcul est vite fait. »

« Je me suis rendu compte que dans le milieu, nous étions tous à côté de la plaque », confiait Barney Wragg, cadre chez Universal après avoir quitté le label en 2005 (Wragg est entré l'année suivante chez EMI comme responsable de la musique numérique).

Et James Mercer, chanteur du groupe indépendant the Shins, y va encore plus franchement. « Vous voyez tous ces articles à propos de la débâcle de l'industrie du disque », dit-il. « Quand on se penche sur toutes les erreurs commises, c'est un peu comme crever ce putain d'abcès et le désinfecter. Merde, c'est vraiment pas une catastrophe pour les groupes. »

Le piquant de ces citations et l'énorme travail d'interview réalisé font de *Appetite for Self-Destruction* une lecture passionnante. Pas grand chose de neuf pour les inconditionnels de technologie ou les fanas de droit, mais il résume bien quarante ans de personnalités et d'histoire de l'industrie de la musique pour qui veut comprendre comment l'industrie en est arrivée là.

Notes

[1] Crédit photo : [Hryck](#) (Creative Commons By)

**Recherche évangéliste du
Libre désespérément**

Une traduction sans prétention qui pose la question des lacunes marketing, supposées ou avérées, du logiciel libre (ou plutôt de l'Open Source pour être plus précis car nous sommes aux US et il est avant tout question de business). Un marketing qui serait porté par des spécialistes que le monde informatique anglo-saxon a pris l'habitude d'appeler des [« évangélistes »](#).



Dans le domaine qui nous préoccupe ici, les évangélistes dignes de ce nom ([Stallman](#), [Shuttleworth](#)...) se feraient donc rares et ce serait du coup un handicap alors même que tout est en place pour que logiciel libre crève l'écran LCD^[1].

Il est vrai que lorsque l'on observe chez nous le travail de communication d'un [Tristan Nitot](#) (sur son blog, en conférence, dans les médias...), on se dit qu'effectivement il est plus qu'utile à Mozilla et, indépendamment de la qualité intrinsèque des produits, cela a dû certainement avoir une influence sur le succès en France et en Europe du navigateur Firefox.

L'Open Source a-t-il besoin de meilleurs évangélistes ?

[Does OpenSource Need Better Evangelists](#)

Sam Dean – 20 février 2009 – OStatic

(Traduction Framalang : Aragog, Goofy et Olivier)

Les sociétés commerciales Open Source ont-elles besoin de meilleurs évangélistes ? Tout pousse à le croire. Par exemple, [Savio Rodrigues note](#) que dans le récent tour d'horizon des [« entreprises les plus novatrices du monde »](#) du magazine Fast Company, pas une seule entreprise Open Source n'est

répertoriée. Sun Microsystems figurait sur la liste l'année dernière, mais cette année elle n'apparaît plus que parmi les exclues dans la rubrique « Les 33 sociétés, parmi les 50 bien classées par Fast Company l'an dernier, qui ne figurent plus sur la liste cette fois mais qu'il faut suivre ». Je ne pense pas qu'ici le problème soit lié à un manque d'innovation parmi les candidats Open Source dignes d'une liste comme celle de Fast Company ; c'est plutôt un problème d'évangélisation médiocre.

Le terme « évangéliste » a été largement utilisé pendant des années par d'éminents employés de Microsoft et Apple lorsque ces entreprises se développaient. Je me rappelle avoir pensé que ce mot est étroitement associé à des gens, dont certains sont des fanatiques, qui recherchent une large audience pour les messages religieux. Pourtant, c'est exactement la raison pour laquelle le surnom a été attribué aux gens tels que Guy Kawasaki pour Apple. Le titre était censé évoquer la ferveur, la foi envers la plate-forme, le besoin de transmettre le message à la foule. Et en parlant d'Apple, qui est l'alter ego Open Source de Steve Jobs ?

Dans un article datant de l'année dernière et intitulé [« Les quatre choses dont Linux a besoin »](#), Joe Brockmeier soutenait qu'une des quatre choses nécessaires était le « marketing unifié ». Il écrivait :

« Si vous prenez tous les budgets marketing de tous les fournisseurs de Linux, que vous doublez ce chiffre et que vous y ajoutez un zéro, peut-être commenceriez vous à vous approcher de la somme que Microsoft dépense en marketing pour Windows. Les agences de publicité de diverses industries l'ont bien compris – c'est une bonne idée de mettre en commun votre argent pour augmenter votre part de marché quand vous faites conjointement concurrence à une autre entreprise. »

C'est le genre d'effort de marketing unifié que les

évangélistes futés pourraient facilement mener, pour Linux certes, mais aussi pour l'Open Source dans son ensemble. Si cela se fait si peu dans la communauté Open Source, c'est en partie parce qu'elle est trop [« communautariste »](#), ce qui la dessert. Je pense que la Fondation Linux est en train de faire quelques bonnes percées dans le processus d'unification, mais davantage d'efforts sont nécessaires pour un évangélisme de l'Open Source fort et unifié, et davantage d'argent aussi.

Dana Blankenhorn vient de faire un bon article qui montre que la communauté Open Source s'appuie [plus sur des formules que sur les faits](#). Il montre du doigt les proclamations discutables formulées par Jonathan Schwartz de Sun sur JavaFX, présenté comme « la plate-forme de RIA (Rich Internet Application) dont la croissance est la plus rapide du marché. »

Pourquoi est-ce que Schwartz ne vante pas plutôt le succès fantastique qu'a rencontré récemment MySQL ? C'est aussi cela du bon évangélisme, la diffusion d'informations pertinentes avec force et conviction.

Voici [une analyse récente](#) du cloud computing, venant d'un groupe de réflexion de chercheurs de l'université de Californie, à Berkeley. Elle contient 25 pages de petits caractères sur l'état et l'avenir du cloud computing, mais ne mentionne qu'une seule fois l'Open Source, en passant. Voilà où nous en sommes, alors que les progrès de l'Open Source jouent aujourd'hui [un rôle vital sur la scène du cloud computing](#).

Je trouve absurde que Hulu, qui propose du contenu vidéo en ligne (qui l'eut cru ?), soit numéro trois sur la liste des novateurs de Fast Company, alors que pas une seule société Open Source n'y apparaît. Le problème n'est pas le manque d'innovation, mais plutôt un manque de bonne communication et un manque crucial d'évangélisme Open Source unifié.

Notes

[1] Crédit photo : [Eduardoizquierdo](#) (Creative Commons By)

Largage de liens en vrac #14

On ne change pas une formule qui gagne ! Voici donc le dernier numéro du [mag des liens logiciels en vrac](#) dont le pourcentage de d'informations intéressantes est impossible à évaluer tant il dépend de vos propres attentes, sachant que, il faut bien le dire, vous êtes parfois difficile à contenter.



Le deux derniers liens posent deux questions à commentaires : l'évolution de Microsoft vis-à-vis de l'Open Source et le succès croissant de l'App Store d'Apple (pour l'iPhone) qui n'est pas très « logiciel libre dans l'âme »^[1].

- [The Free Culture Game](#) : Un jeu tout à fait original. D'abord pour son thème choisi (que le Framablog connaît bien) : la lutte que se livrent la *free culture* et le *copyright*, mais aussi dans ses règles du jeu puisqu'il n'y a pas vraiment de début ni de fin. Il s'agit de créer, partager et défendre les biens communs contre les privatiseurs et de libérer les consommateurs passifs du marché ! Une manière intéressante de faire prendre conscience que nous avons ici l'une lignes de fracture les plus importantes de notre époque. Le jeu est sous Licence Creative Commons By-Nc-Sa et vous en saurez plus en parcourant [cet article \(en français\)](#) où je l'ai découvert.

- [Penguin Blood Ninja Fiasco](#) : Un autre jeu, beaucoup plus trivial celui-là (et dans le plus pur look premiers jeux des années 90). Vous êtes un manchot ninja et vous devez faire attention aux costard-cravates qui veulent vous faire signer brevets et contrats propriétaires. Pas très subtile mais je le signale quand-même pour faire écho au lien précédent.
- [Synergy Plus](#) : Synergy est un logiciel bien pratique permettant de partager un même clavier/souris entre plusieurs ordinateurs (par exemple pour passer de Windows à GNU/Linux). N'étant plus mis à jour depuis 2006, il méritait bien un fork qui est plutôt une continuation en l'occurrence.
- [GMFoto](#) : Un script php (valide xhtml et css) tout léger pour présenter vos photos sur le Web.
- [CC PDF converter](#) : Un utilitaire Windows permettant d'accoler une licence Creative Commons à vos documents (avec logo et tout et tout) tout en les convertissant en PDF. Pratique si vous êtes par exemple resté sous Word, Excel, etc. mais que vous souhaitez néanmoins participer à la culture libre en offrant ainsi la libre circulation de vos fichiers (je pense tout particulièrement aux enseignants ici).
- [XtraUpload](#) : [RapidShare](#) & co vous connaissez ? Si oui, je préfère ne pas vous demander pourquoi ! (sauf si, of course, il ne s'agit que de partager des ressources sous licences libres ou ouvertes) Toujours est-il qu'en voici un clone libre vous permettant d'offrir à vos visiteurs le même service mais hébergé sur vos serveurs cette fois-ci.
- [10+ Best Firefox Addons for Security and Privacy](#) : On ne le dira jamais assez mais l'une des grandes forces de Firefox ce sont ses extensions permettant de vous construire un navigateur sur mesure correspondant à vos

besoins. Ici on s'intéresse à la sécurité et à la privacy.

- [ecoder](#) : Un très impressionnant éditeur (texte, code, html...) en ligne. Un exemple de plus de la faculté qu'ont désormais nos applications préférées à se déplacer en ligne.
- [Presto](#) : C'est pas un logiciel libre mais comme souvent avec Xandros (auteur notamment de la distribution de base des premiers Eee PC), ça tourne autour en utilisant un noyau Linux. Il s'agit pour les utilisateurs Windows de démarrer (très très vite, en quelques secondes) non plus sur Windows mais sur... Presto justement (qui fait ici office de mini-OS) dont l'interface épurée est orientée Web (Firefox, IM, lecteur multimédia, Skype...) et bureautique (OOo). Il y aurait comme une sorte de concurrence forte en ce moment sur ce terrain-là si on pense au projet [Jolicloud](#) de [Tarik Krim](#) (qui tarde à sortir non ?) ou encore [gOS](#). A noter que Presto n'a pas besoin de partition dédiée pour fonctionner et s'installe directement sur celle de Windows.
- [Top 10 Projects To Revive](#) : Les dix jeux Open Source dont le développement est arrêté et que même que c'est bien dommage et que comme c'est libre ce serait bien de reprendre le code pour continuer l'aventure.
- [Midori](#) : Un navigateur très léger et très rapide (GTK, basé sur WebKit) qui pourrait bien devenir bientôt un candidat sérieux notamment sur les netbooks où Firefox patine un peu parfois.
- [Calibre](#) : Un e-book management utile en cette période où l'on parle de plus en plus de livres électroniques (le plus simple est d'en voir tout de suite les [copies d'écran](#)).
- [Video Monkey](#) : N'oublions pas le Mac qui fait de plus en

plus d'adeptes chez les geeks. Ici il s'agit d'un encodeur vidéo simple, libre et pratique.

- [Synapse](#) : Un nouveau client Linux de messagerie instantanée fort bien présenté sur le site officiel. Remplacera-t-il Pidgin (ou un autre) ? [LinuxFr](#) en doute un peu (ps : je ne savais pas que les terminaisons .im existaient !)
- [NiftyWindows](#) : C'est que pour Windows (l'OS) et que pour Windows (les fenêtre de l'OS), mais si on lit cet [article tutoriel détaillé \(en français\)](#), on se rend bien vite compte que ça peut être super pratique et économiseur de temps.
- [Quick Business Cards in Openoffice.org](#) : Comment faire de jolies business cards avec OOo (modèle à télécharger).
- [MakerBot Industries : robots that make things](#) : Nous avons [dédié un billet](#) à cette assez extraordinaire machine replicante permettant potentiellement de se fabriquer toutes sortes d'objets. Voici donc sa déclinaison industrielle créée par les auteurs même du projet Open Source. Je serais étudiant un peu bricoleur que je rêverais d'en posséder une chez moi.
- [The OpenBerry](#) : Restons dans le hardware avec cet étonnant projet de Blackberry Open Source, juste un peu plus gros, carré et moins fonctionnel que l'original ☐
- [Smallest full-featured Linux PC ever?](#) : Le plus petit PC Linux du monde muni de toutes les fonctionnalités de base ?
- [Quand je vous dis que Microsoft devient un éditeur open source](#) : C'est pas moi qui le dit c'est Philippe Scoffoni. Et même si il force volontairement le trait, il y a de quoi se poser quelques questions.

- [Carmack releases open source Wolfenstein for iPhone](#) :
Juste pour me faire penser qu'il faudra bien un jour où l'autre se pencher sur l'écosystème [App Store](#) pour l'iPhone et ses relations troubles avec les logiciels libres et les formats ouverts.

Notes

[1] Crédit photo : [Azalea Long](#) (Creative Commons By)

Linux a évolué... et vous ?

Bien qu'il soit désormais prêt à partir à la conquête de nos ordinateurs, les mythes (et préjugés) autour du GNU/Linux continuent d'avoir la vie dure.



C'est ce que nous raconte ici Bruce Byfield en passant en revue une dizaine de légendes urbaines qui demanderaient à être quelque peu réactualisées.

Et de se demander en conclusion, qui de GNU/Linux ou de l'utilisateur est le moins préparé à ce que cette rencontre ait bel et bien lieu^[1].

9 mythes sur GNU/Linux

[The GNU/Linux Desktop: Nine Myths](#)

*Bruce Byfield – 16 mars – Datamation
(Traduction Framalang : Olivier et Don Rico)*

Mac OSX est-il prêt pour le bureau ? Personne ne se pose la question. L'adopter demande pourtant de s'adapter à de nouvelles habitudes, de nouveaux outils et à un nouveau bureau, mais peu importe. On dit qu'il est facile d'accès, et il est soutenu par une entreprise propriétaire, tout comme Windows.

Pour GNU/Linux, en revanche, c'est une autre histoire. Depuis des années, les éditorialistes et les blogueurs nous expliquent que GNU/Linux n'est pas prêt pour le grand public et malgré les progrès accomplis au cours de ces dix dernières années, les arguments n'ont pas beaucoup évolué. Ils sont même de plus en plus obsolètes, quand ils ne reflètent pas une profonde ignorance. En fait, j'ai souvent l'impression que tous ceux qui répandent ces poncifs à propos des insuffisances de GNU/Linux ne l'ont jamais essayé.

Les critères de facilité d'utilisation sont souvent subjectifs. Ce que sera un bogue au yeux de l'un sera une fonctionnalité aux yeux d'un autre : par exemple, devoir ouvrir une session d'administrateur pour installer un programme est un désagrément pour les utilisateurs les moins expérimentés, tandis que les connaisseurs y voient un gage de sécurité.

Ce qu'on reproche souvent à GNU/Linux, aussi, c'est de ne pas être pas exactement comme Windows. On passera sur le fait que, s'il n'existait aucune différence entre les deux, on n'aurait aucune raison de vouloir changer de système d'exploitation. Quant à ceux qui s'attendent à utiliser un nouveau programme ou un nouveau système d'exploitation sans période d'adaptation, ils sont sacrément gonflés. Aux yeux de certains critiques, le simple fait que GNU/Linux ne corresponde pas en tout point à ce qu'ils connaissent déjà suffit à le vouer aux gémonies.

Viennent ensuite les critiques à géométrie variable. Par exemple, certains déclarent que GNU/Linux ne sera jamais prêt pour le grand public tant qu'il n'offrira pas certaines fonctions, puis quand on leur montre qu'elles existent ou qu'elles sont en développement, ils changent de cible et insistent sur le caractère indispensable d'une autre fonction. On ne peut contrer ce genre d'argument, car les critères qui les sous-tendent ne sont jamais les mêmes.

Enfin, pour compléter le tableau, on trouve les arguments qui se contredisent eux-mêmes car ils sont faux, incomplets, ou déformant la réalité. Voici neufs des contre-vérités les plus répandues.

1. Les trop nombreuses distributions compliquent la tâche des développeurs

Voilà une affirmation populaire chez les concepteurs de logiciels pour expliquer pourquoi ils ne proposent pas de version de leur produit pour GNU/Linux. Ils affirment en effet que toutes les distributions n'ont pas la rigueur du Linux Standards Base et qu'elles utilisent une hiérarchisation différente. Les distributions, qui plus est, utilisent toutes sortes de paquets, ce qui signifie qu'un support universel implique la création de paquets dans différents formats.

Ces problèmes existent bel et bien, mais cette affirmation exagère les problèmes qui en découlent. Des installeurs universels comme InstallBuilder et Install Anywhere proposent aux concepteurs des installations similaires à ceux de Windows. En ce qui concerne la création de différents paquets, si ça ne pose pas de problème à des projets communautaires, pourquoi est-ce que ça devrait en poser à une entreprise spécialisée ?

Mais au fond, le plus grave problème posé par cet argument, c'est qu'il tente d'imposer un point de vue « à la Windows » à un système existant. Dans GNU/Linux, les créateurs

d'applications ne prennent pas en charge les différentes distributions ou formats de paquets, c'est la distribution qui s'en charge.

Si ça fonctionne, c'est parce qu'avec les logiciels libres la distribution peut apporter les changements nécessaires au bon fonctionnement du logiciel. Ça ne pose problème qu'aux concepteurs de logiciels propriétaires. S'ils ne souhaitent pas se conformer au système et libérer leur code c'est leur choix, mais alors qu'ils ne se plaignent pas que le système n'est pas adapté.

2. Aucun outil de migration n'est disponible

Effectivement, ça ne ferait pas de mal à GNU/Linux s'il existait un assistant pour importer depuis Windows les e-mails, les marques pages dans le navigateur, les canaux IRC et autres informations personnelles. Mais on peut faire le même reproche à Windows. Au moins GNU/Linux co-existe avec les autres systèmes d'exploitation et peut lire leurs formatages spécifiques, aussi peut-on importer manuellement certaines de ces informations.

3. Le matériel n'est pas reconnu

Par le passé, le support matériel sur GNU/Linux laissait à désirer. Et dans la plupart des cas, on devait la reconnaissance du matériel aux efforts de la communauté, et non aux fabricants, mais cela restait insuffisant.

Au cours de ces trois ou quatre dernières années, cependant, les pilotes mis au point par la communauté se sont améliorés et les fabricants proposant des pilotes pour GNU/Linux, et plus seulement pour Windows et Mac, sont plus nombreux. Les pilotes des fabricants ne sont pas toujours libres, mais ils sont gratuits.

Aujourd'hui, les incompatibilités pour le matériel commun comme les disques durs, les claviers ou les cartes ethernet,

si elles ne sont pas encore éradiquées, restent rares. Les secteurs qui posent plus problème sont ceux des périphériques comme les scanners, les imprimantes, les modems ou les cartes réseau sans fil. On peut néanmoins se couvrir en adoptant de bonnes pratiques comme acheter une imprimante postscript, qui fonctionnera forcément avec le pilote postscript générique, ou en achetant des produits Hewlett-Packard, qui prend en charge l'impression sous GNU/Linux depuis très longtemps.

Certains vont même jusqu'à dire que GNU/Linux, qui conserve en général une compatibilité descendante, reconnaît en fait plus de matériel que Windows. Je n'irai pas jusque là, mais, globalement, les problèmes de pilotes sous GNU/Linux semblent être à peine plus fréquents que ceux que j'ai pu rencontrer avec différentes versions de Windows.

De nos jours, on peut même s'affranchir complètement du problème de la reconnaissance du matériel en achetant des ordinateurs neufs préinstallés avec GNU/Linux par des entreprises comme Acer ou Dell.

4. La ligne de commande est indispensable

Cette affirmation est à la fois un souvenir du passé, à l'époque où la ligne de commande sur GNU/Linux était presque indispensable, et des réticences bien compréhensibles des utilisateurs de Windows à utiliser la ligne de commande DOS. C'est pourtant tout à fait faux.

Le bureau sur GNU/Linux est largement opérationnel depuis plus de dix ans. De nos jours, les dernières versions de l'environnement GNOME n'ont pas à rougir de la comparaison avec Windows et, dans ses dernières versions, KDE est l'un des environnements les plus novateurs. Même les outils d'administration sont bien présents sur le bureau.

On peut certes utiliser la ligne de commande, et nombreux sont les utilisateurs qui préfèrent y recourir, surtout les administrateurs, car c'est souvent le plus efficace. Mais pour

l'administration ou le travail quotidiens, l'utilisation des lignes de commande relève des préférences personnelles, pas d'une obligation. Elles sont aussi bien plus simples d'utilisation que les lignes de commandes du DOS.

5. Il n'y a pas de logiciel

Il faut en général comprendre par là qu'on ne retrouve pas les logiciels habituels de Windows : pas de MS Office, d'Internet Explorer ou de Photoshop. Mais une simple recherche succincte permet de découvrir des logiciels équivalents qui correspondent plus ou moins, à condition de prendre le temps de s'y adapter.

Neuf fois sur dix, lorsque l'on étudie d'un peu plus près quelqu'un qui critique l'un de ces équivalents (The GIMP par exemple) ou affirme qu'il n'est pas prêt pour un usage professionnel, on se rend compte que cette personne n'a pas exploré le programme ou a été désarçonné par le changement de nom ou d'emplacement dans les menus d'une fonction. Souvent, celui qui se plaint n'a même jamais essayé, ou essayé récemment, le programme qu'il critique.

Pour un usage bureautique ou en productivité, GNU/Linux offre de nos jours une solution complète. Beaucoup de projets de logiciels libres fonctionnant sur différentes plateformes, il se peut même que vous ayez déjà utilisé ces applications sous Windows, comme Firefox ou OpenOffice.org. Il reste du chemin à parcourir, par exemple dans les jeux ou dans les applications spécialisées comme la reconnaissance optique de caractères (ROC). Le problème, ce n'est pas que les alternatives n'existent pas, mais plutôt qu'elles se développent trop lentement.

6. L'apparence des logiciels laisse à désirer

Il y a encore quelques années, sur GNU/Linux, la fonctionnalité primait sur l'ergonomie. Mais puisque les fonctionnalités de bases n'étaient pas toutes présentes, il

pouvait difficilement en être autrement.

Mais tous les logiciels les plus couramment employés ont mûri et s'attaquent désormais à l'ergonomie. Une modernisation de l'interface ne ferait pas de mal à certains, mais la plupart ne sont pas pire que leurs équivalents sous Windows – honnêtement, si quelqu'un peut supporter une plateforme où Outlook et Windows Media Player sont jugés acceptables, il ne peut vraiment pas se plaindre de l'apparence des logiciels sur une autre plateforme.

7. Le service est inexistant

C'est à l'ère d'Internet que GNU/Linux a vraiment commencé à sortir des cercles d'initiés. À l'époque, le manque de service posait problème – si l'on parle de contrats de services traditionnels en tout cas. Mais, même il y a dix ans, il était déjà possible de signer un contrat de service avec une entreprise comme Red Hat.

De nos jours, le choix de l'assistance traditionnelle est bien supérieur. Si vous ne souhaitez pas faire appel à un fabricant de logiciel qui propose une distribution, vous trouverez sans doute un fournisseur de service proche de chez vous dans n'importe quelle grande ville d'Europe ou des États-Unis.

Mais il existe depuis toujours une meilleure source d'information : les listes de diffusion des projets communautaires ou d'entreprises. Même si ces listes offrent une assistance différente, elles ne sont néanmoins pas inférieures. Non seulement elles sont gratuites, mais ceux qui les fréquentent sont souvent plus prompts à répondre et vous fourniront une assistance plus détaillée que n'importe quel service payant auquel j'ai eu affaire.

8. Les options sont trop nombreuses

Comparé à Windows, GNU/Linux est un système d'exploitation qui offre bien plus de choix. Comme aucune entreprise ne le

conçoit, il est plus libre dans sa réalisation. Comme ses développeurs pensent beaucoup en individualiste, ils offrent aux utilisateurs les moyens de faire les choses à leur façon.

Par conséquent, contrairement à Windows, GNU/Linux existe en plusieurs distributions, propose plus d'un environnement de bureau, quasi rien n'est unique. C'est ce que ses utilisateurs préfèrent.

Je vous accorde que les options, sans parler de leur nom ou des acronymes, peuvent dérouter les nouveaux venus. La confusion, cependant, découle surtout du contraste avec Windows. Pour l'utilisateur, au fond, les différences entre les distributions les plus populaires ne sont pas si énormes.

Une petite recherche vous permettra de faire le choix le plus adapté, et dans tous les cas l'installation se fait simplement, avec une intervention minimale de votre part, assistée qui plus est. Une fois la distribution installée, libre à vous de profiter de toutes les options pour vraiment personnaliser votre bureau ou de vous satisfaire des réglages par défaut et de ne modifier que le fond d'écran.

En d'autres termes, les options sont destinées aux utilisateurs avancés. Les débutants peuvent très bien les ignorer.

9. L'installation des logiciels est trop compliquée

Ce mythe se présente sous deux formes. Dans la première, celui qui se plaint parle de compilation à partir du code source (je ne vois pas où est la difficulté de décompresser une archive et de suivre les instructions pour taper les commandes configure, make et make install, mais admettons que l'inconnu puisse en effrayer certains). Dans la deuxième, les gens se plaignent de ne pas pouvoir normalement se rendre sur le site du fabricant de matériel ou de logiciel pour télécharger un binaire à exécuter pour l'installer, comme on le fait sous

Windows.

Ceux qui expriment ces griefs n'ont pas compris que GNU/Linux fonctionne différemment. Chaque distribution entretient ses propres dépôts de logiciels, tous prêts à l'emploi pour une distribution précise. Sauf besoin particulier, tous les logiciels dont qu'il vous faut se trouvent dans ces dépôts, et il ne vous reste plus qu'à utiliser l'installateur graphique ou son équivalent en ligne de commande.

Si vous vous en tenez aux dépôts de votre distribution, l'installation de logiciels sous GNU/Linux est en fait largement plus simple que sous Windows. Vous n'avez pas besoin d'aller au magasin, tous les logiciels sont disponibles en ligne. Vous n'avez pas besoin de payer, de vous enregistrer ni de les activer.

S'il vous faut soudain un nouveau logiciel pour une tâche précise, vous pouvez l'identifier et l'installer en quelques minutes. Si vous voulez tester plusieurs alternatives, libre à vous. Pour bénéficier de ce confort, il suffit de prendre le temps de comprendre le fonctionnement du système d'exploitation plutôt que de partir bille en tête en vous appuyant sur des « on-dit » ou sur vos connaissances antérieures.

GNU/Linux et le bureau : les vraies raisons ?

De tels arguments en disent plus long sur leurs auteurs que sur GNU/Linux. Au pire, ce sont des signes d'ignorance des dernières avancées de GNU/Linux, au mieux, c'est un ensemble de préjugés ou d'habitudes.

Mais alors, concrètement, pour quelles raisons GNU/Linux n'est-il pas plus populaire ? L'argument classique du monopole est certainement la première raison. Puisque Windows est pré-installé sur la plupart des ordinateurs et que vous devez faire l'effort de chercher pour trouver des ordinateurs avec GNU/Linux pré-installé, le problème semble assez évident.

Mais la résurrection d'Apple au cours de ces cinq dernières années laisse à penser qu'un monopole n'est pas inattaquable. La raison est peut-être plus simple encore. Malgré leurs plaintes, les gens sont habitués à Windows et ne savent même pas que GNU/Linux ou d'autres alternatives existent. Ils ne l'ont jamais testé pour de bon et se reposent sur des on-dit ou sur l'avis du copain d'un copain d'un ami qu'il leur est impossible d'évaluer.

Les prétextes qu'ils avancent montrent très clairement qu'ils ne connaissent pas GNU/Linux. Ils ont beau dire que GNU/Linux n'est pas prêt pour eux, l'inexactitude de leurs arguments laisse plutôt à penser qu'en fait, ce sont eux qui ne sont pas prêts pour GNU/Linux.

Notes

[1] Crédit photo : [Fazen](#) (Creative Commons By)

Entretien avec Richard Stallman (crise, écologie, politiques européennes...)

C'est un [Richard Stallman](#) qui a, comme d'habitude, laissé la langue de bois au vestiaire que nous retrouvons ici au cours d'un entretien rapporté par le magazine britannique eWeekEurope.



Le logiciel libre en toile de fond, il est notamment interrogé

sur le [Green computing](#) (informatique écologique), les conséquences de la crise et les politiques toujours critiquables du Royaume-Uni et de l'Europe (surtout si l'on persiste à confondre « Open Source » et logiciel libre)^[1].

Richard Stallman : Le logiciel libre est meilleur pour l'environnement

[Richard Stallman: Free software costs the environment less](#)

*Andrew Donoghue – 18 mars 2009 – eWeek Europe
(Traduction Framalang : Olivier et Claude)*

Le créateur de GNU affirme que les logiciels libres sont plus durables que les logiciels propriétaires et soutient que le Royaume-Uni et l'Europe ne voient pas le côté éthique des logiciels.

Le président de la Free Software Foundation, Richard Stallman, ne souffre pas les idiots. En fait il ne souffre pas grand chose, surtout quand c'est propriétaire.

Lors d'une [conférence de presse](#) qui s'est récemment déroulée à Budapest, à la suite d'un discours assez suivi sur les droits d'auteur, Stallman a prévenu ses hôtes hongrois de ne pas lui demander s'il désire quelque chose car cela ne ferait que l'ennuyer. On peut voir dans cette approche directe de l'arrogance ou simplement l'expression d'un esprit passionné, chacun son point de vue.

Stallman est un personnage passionné, pas de doute la dessus. Et pas seulement au sujet des logiciels libres – il rejette le terme Open Source qui d'après lui n'a rien à voir avec la liberté. Un rapide coup d'œil à [son site Internet](#) et vous verrez que l'homme à qui l'on doit le système d'exploitation GNU – qui a ouvert la route à Linux – est en mission contre tout ce qu'il trouve injuste ou qui restreint la liberté.

Stallman a bien en ligne de mire des problèmes divers comme le réchauffement climatique ou les cartes d'identité numériques, des problèmes qui attisent sa fougue au moins autant que son combat principal : les logiciels libres.

Au cours de la conférence de presse et de la session de Questions/Réponses faisant suite à son discours, Stallman a répondu aux questions de EWeek Europe UK, entre autres, pour donner son opinion sur l'informatique dite verte, l'impact de la crise et l'intérêt porté alors aux logiciels libres.

Qu'est-il arrivé à vos chaussures ?

Je les ai enlevées, j'ai rapidement chaud aux pieds.

La crise a-t-elle des conséquences sur l'intérêt porté aux logiciels libres ?

Je ne sais pas. Tout ce que je sais, c'est que beaucoup de gens continuent à rejoindre la FSF, nous dénombrons plus de membres maintenant qu'il y a un an. Les gens doivent renouveler leur inscription chaque année, donc on reçoit suffisamment de renouvellement pour que notre base de membre grandisse. Nous ne sommes donc pas affectés. Mais qui suis-je pour l'affirmer.

Certains disent que la crise pousse les entreprises à adopter les logiciels Open Source ou « gratuits » ?

Ce n'est pas la même chose. Les logiciels sont les mêmes, mais ce ne sont pas les mêmes idées. Donc...

Mais si vos idées se répandent pas d'autres moyens... c'est positif, non ?

Je ne vais pas dire non à plus d'utilisateurs, mais évidemment, si leur motivation première est l'économie d'un peu d'argent ils oublient l'essentiel, nous devons donc leur montrer qu'il y a plus important. Il ne faut pas oublier aussi que des programmeurs au chômage ce sont des programmeurs qui

ont du temps pour écrire des programmes libres. Je ne sais pas encore si ça nous fera plus de bien que de mal. On verra.

Que pensez-vous de l'annonce récente, faite par le gouvernement du Royaume-Uni, d'ouvrir les appels d'offre pour les projets informatiques gouvernementaux aux solutions Open Source ?

Jusqu'à présent ils n'étaient ouverts qu'aux logiciels propriétaires, c'est donc une bonne chose, mais ce n'est toujours pas la bonne politique. Nous savons que le gouvernement britannique n'a aucun respect pour les droits de l'homme. On dirait que Tony « Blair(eau) » et le nouveau Gordon « Clown » donnent l'impression d'être en campagne pour complètement abolir les droits de l'Homme traditionnels. C'est maintenant un crime d'être suspecté au Royaume-Uni, ils peuvent littéralement inculper quelqu'un au motif qu'il est suspect.

Pensez-vous qu'on puisse vraiment qualifier un logiciel de « vert » et si oui, peut-on dire que les logiciels libres sont plus « verts » que les logiciels propriétaires ?

On ne peut pas faire de lien direct entre écologie et logiciels. Mais c'est vrai que Microsoft, en particulier, use de son pouvoir pour forcer les gens à acheter plus de matériel et à mettre au rebut leur vieux matériel, c'est la raison pour laquelle le US Green Party s'est joint à la Free Software Foundation pour condamner WIndows Vista.

De plus, les logiciels libres donnent aux utilisateurs le contrôle. Les logiciels propriétaires assujettissent les utilisateurs au contrôle des développeurs. Si le développeur est une entreprise avide, elle utilisera ce contrôle pour obtenir ce qu'elle veut de la part des utilisateurs, y compris des choses nuisibles ou désagréables. Je pense donc que votre empreinte écologique sera moindre avec des logiciels libres, mais ce n'est qu'une conséquence indirecte.

Pensez-vous que l'Union Européenne en fasse assez pour encourager l'utilisation des logiciels libres ?

Non, en fait l'Union Européenne ne veut pas parler de ce qui touche à la liberté. Ils ont mis en place un groupe pour étudier l'utilisation de « l'Open Source » mais j'ai lu aujourd'hui que ce groupe est infiltré par des organisations financées par Microsoft qui le sabote complètement. Que pouvez-vous espérer quand ils tournent la question de manière à ignorer les problèmes éthiques ? Cela fait des années que Microsoft fait semblant de participer à « l'Open Source », mais c'est bien parce que ce terme n'a aucune connotation éthique, contrairement aux logiciels libres, qu'il est facile pour Microsoft de développer quelques programmes qui se veulent Open Source et de dire « Vous voyez, nous sommes un développeur Open Source », comme ça ils sont invités dans ces commissions et ils peuvent freiner des quatre fers.

Alors que devrait faire l'Union Européenne ?

L'Union Européenne devrait reconnaître que les ordinateurs méritent d'être libérés et elle devrait arrêter d'adopter des directives qui rendent les gens moins libres.

Imaginez-vous dans les années 70 que Windows, un système d'exploitation propriétaire, serait utilisé par plus de 90 pour cent des ordinateurs ?

Qui sait, je ne pensais pas à ça alors.

Qu'en pensez-vous maintenant ?

Je suis vraiment triste de voir qu'autant de gens utilisent des logiciels propriétaires, cela signifie que les développeurs ont hypnotisé les utilisateurs. Microsoft dispose d'un pouvoir que personne ne devrait jamais avoir. Apple aussi a le pouvoir sur ses utilisateurs.

Microsoft utilise une porte dérobée qui lui permet de modifier

les logiciels quand ça lui chante. L'utilisateur n'a aucun contrôle, aucun moyen de se défendre. Windows n'est pas armé pour se protéger du pire auteur de logiciels malveillants, c'est à dire Microsoft. Apple a fait la même chose dans Mac OSX. Et non, GNU/Linux n'a pas de telle porte dérobée en général.

Vous décidez de la version du logiciel que vous voulez installer. Les utilisateurs de logiciels libres ont le contrôle. Si un utilisateur trouve une porte dérobée dans un logiciel libre, quelqu'un en publiera une version épurée et tout le monde l'adoptera. Les utilisateurs de Windows n'ont pas cette possibilité car ils n'ont aucun contrôle.

Notes

[1] Crédit photo : [D'Arcy Norman](#) (Creative Commons By)

La Free Software Foundation récompense les Creative Commons

And the winner is... Chaque année la [Free Software Foundation](#) (ou FSF) organise une petite cérémonie de prix pour récompenser un projet et [une personnalité](#) qui auront fait chacun dans leur domaine avancer « la cause ».



C'est ainsi que les années précédentes ont été primés des projets aussi prestigieux que [Groklaw](#) ou Wikipédia, et des

personnalités qui font autorité comme [Miguel De Icaza](#), [Guido van Rossum](#), [Alan Cox](#), [Theo de Raadt](#) ou encore [Lawrence Lessig](#), l'inspirateur des... licences Creative Commons.

Et pour 2009, dans la catégorie personnalité de l'année... j'ai nommé... [Wietse Venema](#) (créateur de [Postfix](#)), et dans la catégorie projet de l'année... zut, l'enveloppe ne veut pas s'ouvrir... les Creative Commons, dont on salue l'influence sur cette *culture libre en mouvement* qui n'en pas fini d'essaimer.

Vous trouverez ci-dessous la traduction d'un extrait du communiqué de la FSF annonçant l'événement^[1].

Wietse Venema et les Creative Commons lauréats des Free Software Awards de 2008

[Wietse Venema and Creative Commons announced as winners of the annual free software awards](#)

*FSF – 24 mars 2009 – Boston, Massachusetts, USA
(Traduction Framalang : Don Rico)*

La Free Software Foundation (FSF) a annoncé les résultats des Free Software Awards pour l'année 2008 à l'occasion de la conférence LibrePlanet, qui rassemble le monde GNU/Linux et s'est tenue les 21 et 22 mars au Harvard Science Center de Cambridge, Massachusetts.

Les Creative Commons ont été distingués dans la catégorie Projects of Social Benefit (*NdT : Projet d'intérêt général*), et Wietse Venema dans la catégorie Advancement of Free Software (*NdT : Prix pour le développement du logiciel libre*). La cérémonie était présentée par le fondateur et président de la FSF, Richard Stallman.

Chaque année, la FSF décerne le prix pour les Projets d'intérêt général à une initiative qui profite de façon intentionnelle et significative à la société dans son ensemble

grâce au logiciel libre, ou par la mise en pratique des idées du mouvement du logiciel libre.

Depuis leur création en 2001, les Creative Commons ont permis la constitution d'un corpus sans cesse croissant de travaux scientifiques, pédagogiques et artistiques que chacun peut partager et utiliser comme base de travail. Les Creative Commons ont également contribué à alerter l'opinion sur les méfaits des régimes de copyright sans cesse plus restrictifs. Richard Stallman a remis le prix des Projets d'intérêt général à Mike Linksvayer, le vice-président des Creative Commons.

À cette occasion, ce dernier a déclaré : « C'est un immense honneur. Ce sont les Creative Commons qui devraient remettre un prix à la Free Software Foundation et à Richard Stallman, car sans eux les Creative Commons ne pourraient exister. »

En recevant cette récompense, les Creative Commons rejoignent au palmarès des FSF Awards Groklaw (2007), Sahana (2006), et Wikipédia (2005).

Notes

[1] Crédit photo : Matt Hins (Creative Commons By-Sa)

Google attendra pour attirer nos enfants dans sa Toile

« On souhaite que les élèves soient initiés à Internet le plus tôt possible pour apprendre la maîtrise de ses risques et de ses dérives (...) Ce travail de sensibilisation est absolument indispensable. »



C'est, d'après l'AFP, ce qu'a déclaré le ministre Xavier Darcos, le 24 mars dernier, [en visite](#) au collège Françoise-Giroud de Vincennes lors du lancement officiel du jeu [« ChercheNet »](#), destiné aux collégiens français.

Et si les « risques » et les « dérives » se cachaient jusqu'à l'intérieur même de cette initiative censée « apprendre à les maîtriser » ?

C'est la question que pose ce billet d'un blog qui critique assez souvent la [forte influence de Microsoft à l'Éducation Nationale](#) pour ne pas s'émouvoir ce qui vient de se produire ici avec l'un de ses principaux concurrents, à savoir Google.

Une louable intention

Voici comment le jeu « ChercheNet » est présenté [sur le site du ministère](#) :

Afin d'aider les élèves à maîtriser Internet et les outils de communication numérique en toute sécurité, le ministère de l'Éducation nationale soutient le jeu « ChercheNet » initié par Google et mis en œuvre par Calysto, spécialiste de la pédagogie Internet en milieu scolaire. « ChercheNet » est un concours pédagogique proposé aux collégiens de sixième et de cinquième dont le terrain de jeu est l'internet. Tout en résolvant des énigmes autour du thème de l'écologie et du développement durable, les collégiens apprendront les bons

usages des outils du web 2.0.

Retenons déjà, la nuance a son importance, que c'est le ministère qui « soutient ce jeu initié par Google » et non l'inverse.

Toujours est-il que l'intention est louable, surtout si l'on s'en réfère au [communiqué de presse](#) commun à Google et Calysto :

La recherche d'information et la communication avec les réseaux sociaux sont les deux usages les plus répandus sur Internet. Le développement du « web 2.0 » a permis aux internautes, y compris les plus jeunes, de devenir eux-mêmes des créateurs de contenu. L'usage d'Internet est aujourd'hui généralisé à tous les publics, ce qui implique que nous soyons mieux formés à ses usages.

C'est dans ce but précis que le jeu pédagogique ChercheNet a été conçu : développer par le jeu une vigilance collective (professeurs, parents, élèves) sur tous les usages d'internet pour un développement durable d'Internet.

Le jeu fonctionne sur le principe d'un jeu-concours. Les élèves devront répondre à une série d'énigmes sur le développement durable (biodiversité, eau, énergie, déchets, etc.)

Les différentes étapes du jeu amènent les élèves à développer un comportement « web-citoyen » pour rédiger un blog collectif :

- Préparer un travail, une recherche sur Internet, en respectant les droits de propriété intellectuelle*
- Rechercher efficacement en vérifiant les sources d'information*
- Apprendre à protéger sa vie privée et celle des autres sur les réseaux sociaux ou les blogs*
- Apprendre à s'appliquer, à rédiger, « même sur Internet » et mettre de côté le « langage SMS »*

Difficile de ne pas agréer à la démarche. On notera que l'on entrechoque le développement durable en tant que tel avec un « développement durable d'Internet » qui reste à définir.

Sur le jeu proprement dit, je n'ai aucune information à vous apporter puisqu'il faut s'inscrire et que les premières énigmes arriveront courant avril. Il en va autrement pour le « Kit pédagogique » accompagnant ce jeu, mis initialement à disposition sur le site de l'opération par Calysto et... retiré aussitôt après dans la foulée !

Un très éphémère « Kit pédagogique » !



Pas plus tard qu'il y a deux jours, lorsque vous vous rendiez sur le page « Pour vous aider » du site « [Cherchenet](#) », vous aviez la possibilité de télécharger un « Kit pédagogique » ainsi défini (voir la copie d'écran que nous avons conservé

en cliquant sur l'image ci-contre) : « Véritable mode d'emploi des outils du numérique, vos élèves en auront besoin pour résoudre les énigmes en respectant les règles et usages liés à l'Internet. »

Aujourd'hui [sur la même page](#), il n'y a plus rien à télécharger directement. Le « Kit pédagogique » a fait place à un « Kit pratique d'outils numériques » et sa formulation est elle aussi sensiblement différente : « Véritable mode d'emploi d'outils du numérique (recherche, géolocalisation,...), vous pourrez l'utiliser afin que vos élèves apprennent quelques astuces pour mieux se servir d'outils du web et pour mieux respecter les règles et usages liés à l'Internet. Le kit pratique est disponible et vous sera envoyé par courriel par simple demande adressée à... »

Il n'est plus question de mise à disposition d'un Kit qui a perdu son qualificatif « pédagogique ». Les élèves n'en ont

d'ailleurs plus « besoin », tout au plus son remplaçant pourra leur faire apprendre « quelques astuces »... Une posture plus modeste est soudainement adoptée.

Mais que contenait donc ce « Kit pédagogique » pour mériter une si courte apparition publique ?

« Kit pédagogique » ou « Google everywhere » ?

Nous avons juste eu le temps de conserver [une copie](#) du fameux document. Et nous vous invitons à en [parcourir sa dizaine de pages](#) pour... tout de suite comprendre où le bât blesse !



SOMMAIRE	
Google offre un nombre incroyable d'options et de fonctionnalités qui te permettent de trouver tout ce que tu souhaites, de manière encore plus efficace et t'aident à résoudre facilement les énigmes.	
Le moteur de recherche	Pages 2 à 7
Effectuer une recherche	Pages 2 à 3
Effectuer une recherche avancée	Pages 4 à 5
Effectuer une recherche d'image	Pages 6 à 7
Outils et services Google	Pages 9 à 19
Outils de localisation géographique ↳ Google Maps / Map data / Street View ↳ Google Earth	Pages 9 à 11
Outils de recherche d'image ↳ Picasa	Pages 12 à 13
Outils de bureautique ↳ Google Traduction ↳ Google Document ↳ Google Agenda	Pages 14 à 17
Outils de communication ↳ Blogger	Pages 17 à 19
Qu'en est-il de la vie privée ? / Tu es sûr de toi ?	Pages 20 à 22

Le sommaire nous avait prévenu (image ci-contre cliquable), mais moteur de recherche (simple ou avancé), moteur d'images, Google Maps, Google Earth, [Picasa](#), Google Traduction, Google Document, Google Agenda, [Blogger](#)... n'en jetez plus. C'est pas compliqué, il n'y en a que pour Google dont quasiment toute la panoplie est passée en revue !

À la trappe les réseaux sociaux web 2.0 de type Facebook, les blogs à la sauce [Skyblog](#), les outils de travail en ligne comme tels ceux de [Windows Live](#), sans oublier ce drôle de site souvent utile en situation de recherche qu'est Wikipédia. Et pour l'anecdote, toutes les copies d'écran ont été réalisées sous Mac OS X.

Il y a bien sûr de pertinents et bienvenus conseils qui parsèment le Kit (avec mention, page 7, des licences Creative Commons et Art Libre) mais impossible de se décoller de l'impression générale tenace d'avoir à faire à une sorte de publi-information de Google.

Et mis à part le moteur de recherche, que faut-il faire pour bénéficier de tous ces merveilleux services ? Je vous le donne en mille, il faut posséder un compte Google, ce qui est bien spécifié en page 8 du kit :

Google ce n'est pas seulement un moteur de recherche, tu peux accéder aussi à pleins de services gratuits : tu peux localiser un lieu sur une carte, retoucher des photos, envoyer des mails, gérer ton emploi du temps... Si tu veux utiliser ces outils, c'est gratuit, simple et rapide ! Un seul compte te permettra d'accéder à tous les outils Google. Tu dois remplir le formulaire en suivant les instructions et cliquer sur le bouton « j'accepte créer un compte ».

Un mail te sera envoyé à l'adresse spécifiée lors de la création de ton compte. Pour valider ton inscription, tu devras cliquer sur le lien présent dans ce mail.

Rappelons-nous le libellé initial du Kit sur le site ChercheNet : « Véritable mode d'emploi des outils du numérique, vos élèves en auront besoin pour résoudre les énigmes en respectant les règles et usages liés à l'Internet. » Je me demande si il n'aurait pas été plus sincère de dire « Véritable mode d'emploi des outils Google, vos élèves auront besoin d'un compte Google pour résoudre les énigmes en respectant les règles et usages liés à l'Internet. ». C'eut été plus sincère mais plus problématique et surtout moins... pédagogique !

Et le problème c'est que l'emprise de Google sur le réseau est telle que l'entreprise est parfois surnommée le « [Big Brother d'Internet](#) », en référence au fait qu'elle possède de très nombreuses informations personnelles sur nos comportements numériques, informations décuplées à partir du moment où vous prenez un compte chez eux justement.

Du coup il y a un léger paradoxe à vouloir sensibiliser nos jeunes à « développer une vigilance collective » et

« apprendre à protéger sa vie privée » (via un jeu « web-citoyen » soutenu par le ministère), tout en incitant plus que fortement à se créer un compte chez Google !

Google s'en défend ainsi [dans les colonnes du Monde](#) : « C'est le constat d'une réalité : nos outils sont les plus utilisés. Nous prenons nos responsabilités pour que leur usage soit sans risque et responsable. Si nous ne faisons rien à ce propos, on nous critiquerait. » Ce n'est pas autrement que s'exprimerait un [Thierry de Vulpillières](#) pour justifier de l'*activisme* de Microsoft à l'école.

Et pour ce qui concerne Calysto, dans les mêmes colonnes : « Les outils sont libres, Google n'est qu'un simple sponsor. » Ben dites-moi... curieux de savoir ce que cela aurait bien pu donner si Google avait été plus qu'un « simple sponsor » ! On dirait le [Café Pédagogique](#) nous expliquant d'aplomb que Microsoft n'est qu'un simple sponsor de leur [Forum des enseignants innovants](#).

Quant aux outils qui seraient « libres », c'est justement l'objet du prochain paragraphe.

Et le logiciel libre dans tout ça ?



Je ne sais pas très bien ce que Calysto entend par « outils libres » mais je n'ai pas été tout à fait honnête lorsque j'ai pu dire plus haut qu'il n'y en avait que pour Google.

En effet, on trouve trace du logiciel libre dans le « Kit pédagogique ». Mais réelle volonté de le promouvoir au sein de l'Éducation Nationale ou alibi pratique pour *faire passer la pilule* ? Les deux mon Capitaine. Un peu comme, chose curieuse, la politique globale et générale de Google vis-à-vis de

« l'Open Source »...

Les premières (et sibyllines) références arrivent page 12/13 et 18/19. La page 12/13 est complètement dédiée au logiciel de retouche d'image Picasa. Mais tout en bas, on peut lire (avec la loupe qui nous accompagne dans tout le Kit) la chose suivante : « Logiciels libres : Gimb, Artweaver ». Et... c'est tout ! Aucune explication, aucun lien cliquable, bref cela arrive comme un cheveu sur la soupe. Et puis, pour votre gouverne, on ne dit pas « Gimb » mais [GIMP](#), tandis que [Artweaver](#) est sûrement un bon logiciel mais il n'est tout simplement pas libre.

Rebelote en page 18/19 entièrement consacrée au moteur de blog Blogger, avec un « Logiciels libres : Dot clear, WordPress... ». C'est mieux cette fois-ci mais on n'arrive toujours pas à atteindre la perfection puisqu'on écrit [Dotclear](#) et non « Dot clear » ☐



Dans le même style minimaliste, on aurait pu s'attendre à ce que la suite bureautique libre OpenOffice.org soit évoquée en bas de l'article sur Google Document (page 15/16). Une autre fois sans doute.

Mais il y a surtout la totalité de la page 20 titrée « Qu'est-ce qu'un logiciel libre ? ». Il s'agit certes de la dernière page du Kit mais il y a de quoi se réjouir a priori. Sauf que la teneur de l'exposé m'a laissé parfois un peu perplexe, quand bien même nous connaissons tous la difficulté à vulgariser la notion de logiciel libre.

Pour comprendre ce qu'est un logiciel libre, il te faut avant tout connaître la signification du terme logiciel ; il s'agit d'un ensemble de programmes qui permet d'effectuer une tâche

particulière (par exemple le traitement de texte, la retouche de photo, ...). Les logiciels sont soumis à des licences d'utilisation, qu'il faut très souvent acheter.

L'expression « logiciel libre », traduite de l'anglais *free software*, fait référence à la « liberté d'expression » et non pas au prix. C'est pourquoi ils sont souvent téléchargeables gratuitement sur l'Internet et peuvent être copiés légalement par tous.

Le logiciel libre s'oppose au logiciel dit propriétaire, qui ne fournit pas les éléments pour le modifier et ne permet pas de le partager. En revanche, le logiciel libre garantit un certain nombre de libertés à ses utilisateurs : la liberté de l'utiliser pour quelque usage que ce soit, celle d'en redistribuer des copies et enfin la liberté de le modifier et de rendre publiques les modifications.

Soit. C'est un peu emberlificoté tout ça (et c'est plutôt dommage de passer sous silence l'aspect *mouvement social* du logiciel libre, cher à Richard Stallman) mais ça se termine plutôt bien. Quant à la suite, attention, c'est un beau nid de [trolls](#) :

Quels sont les autres avantages d'un logiciel libre ?

Il est plus fiable car moins vulnérable aux virus et aux failles de sécurité. En effet, comme beaucoup de monde a accès à ce type de logiciel, les erreurs sont corrigées plus vite ! De plus ils produisent des fichiers dans des formats dits ouverts, utilisables plus longtemps qu'avec des formats fermés, et sont moins gourmands en énergie et en ressources pour ton ordinateur que leurs équivalents propriétaires.

Je suis bien entendu plutôt d'accord mais comme dirait Wikipédia : « [référence demandées](#) ». C'est un peu brutal et péremptoire de présenter les choses ainsi. Les défenseurs du logiciel propriétaire apprécieront !

Et puis, si ces logiciels libres ont tant de vertus, pourquoi Google ne s'est-il pas donné la peine de « libérer » Picasa et Blogger au moment de leur rachat ?

On notera que ce texte porte en quelque sorte la « caution » de Frédéric Couchet de l'April puisqu'on le remercie personnellement en bas de page (je l'attends dans les commentaires !). On notera enfin que Framasoft est également cité, avec là encore une URL explicite mais non cliquable.

Où les trouver ?

Tu peux télécharger de nombreux logiciels libres sur www.framasoft.net, un des annuaires les plus complets de logiciels compatibles avec les PC. Mais tu peux aussi les acheter dans certains grands magasins !

Vous nous voyez fiers et honorés, mais j'ai un peu de mal à m'imaginer un élève de sixième cinquième se rendre sur Framasoft à la suite de la lecture de ce Kit. Tout comme j'ai du mal à m'imaginer ce que l'élève et son professeur pourront bien retenir du logiciel libre au sortir du Kit.

Et plus généralement j'ai un peu de mal à faire la corrélation directe entre le contenu du Kit et sa présentation (que je rappelle une dernière fois) : « Véritable mode d'emploi des outils du numérique, vos élèves en auront besoin pour résoudre les énigmes en respectant les règles et usages liés à l'Internet. »

Quelles que soient les qualités des services de la société américaine (j'en consomme abondamment), c'est bien plus d'un « Kit Google » que d'un « Kit pédagogique » dont il s'agit ici.

Voilà une étonnante maladresse de la part d'un Calysto (qui se targue d'être un « spécialiste de la pédagogie Internet en milieu scolaire ») mais surtout d'un Google qui nous avait

habitué à un marketing moins trivial. Ont-ils vraiment pensé que ce Kit allait tranquillement passer comme une lettre à la poste ? Bien que ce ne fut heureusement pas le cas ici, cela en dit long sur l'état actuel de notre passivité vis-à-vis de la marchandisation de l'école.

Un ministère embarrassé (mais réactif)

On comprendra alors fort bien que lorsque le ministère s'est penché sur ce Kit (aidé en cela par les premiers articles parus dans la presse comme [celui du Monde](#)) il ait vraisemblablement un peu « tiqué », quand bien même au départ il affirmait serein que « s'il était obligatoire d'utiliser Google, il n'aurait pas autorisé l'opération » (même [source](#)). Soutien à un projet pour « apprendre à maîtriser Internet et les outils du numérique », oui. Soutien aux services Google aboutissant à la création de comptes Google en masse chez les 11/12 ans, non. D'autant plus que Xavier Darcos en personne s'est déplacé pour inaugurer le projet !

Premier petit aparté.

Il faut dire aussi que si le ministère avait été réellement capable de nous offrir des [ENT](#) cohérents et mutualisés dignes de ce nom, les élèves auraient certainement moins « besoin » d'utiliser les services Google (à commencer par le très riche [Google Apps Education](#)).

Fin du premier petit aparté.

Second petit aparté.

Et si le ministère faisait confiance aux enseignants pour produire ce genre de supports plutôt que confier cela à une société commerciale « spécialiste de la pédagogie Internet en milieu scolaire » ? On mesure ici le haut degré de confiance accordé à son personnel dont c'est pourtant le métier !

Fin du second petit aparté.

Toujours est-il que Calysto et Google France ont dû se faire gentiment tirer les oreilles, avec pour conséquence la

réactualisation de notre article du Monde :

Le mardi 23 mars, le ministère de l'Éducation a demandé à son partenaire de retirer le kit pédagogique du jeu ChercheNet. Le ministère a expliqué "ne pas souhaiter que Google soit aussi fortement mis en avant sur ce document destiné aux professeurs et aux élèves". Un nouveau livret sera mis en ligne prochainement.

Prière de revoir sa copie donc, ce qui apparaît être une sage décision.

Nous attendons avec impatience la deuxième version revue et corrigée, et Framasoft se tient à l'entière disposition de Calysto et Google France si jamais ils souhaitent nous impliquer dans cette nouvelle mouture (pourquoi pas, après tout, puisque nous y sommes nous aussi dans ce premier Kit).

Money, money, money !

Sage décision donc, mais qui ne doit pas occulter le rôle et la responsabilité du ministère dans toute cette petite affaire (source [ReadWriteWeb](#)) :

Éduquer au plus vite au « réflexe » Google, c'est pouvoir être sûr de garder 70% de part de marché mondiales et donc continuer à faire tourner à fond la machine AdWords et AdSense. Tout cela paraît de bonne guerre, mais pose question quand à la présente aussi forte d'une marque dans un programme pédagogique soutenu par l'Éducation Nationale.

Et surtout, interroge quant à la capacité de cette dernière à fournir des programmes sensibilisant aux nouvelles technologies en adéquation avec les besoins et savoirs des élèves. La vénérable institution serait-elle aussi dépassée sur ce point, quitte à devoir se raccrocher officiellement à une initiative extérieure ?

Un ministère qu'on aimerait voir faire preuve de la même promptitude vis-à-vis de [l'entrisme de Microsoft à l'école](#) (abondamment [développé sur ce blog](#)). Parce que c'est exactement la même logique qui opère lorsque sous couvert « d'accompagner l'initiation de vos élèves ou de vos enfants au B2i », on propose, sur un site du service public, des vidéos qui sont à la limite de la [publicité déguisée pour la suite bureautique MS Office de Microsoft](#).

Hier Microsoft, aujourd'hui Google avec ce vrai faux « Kit pédagogique »... nous n'avons décidément pas fini de relater les relations complexes entre l'école et ces multinationales qui ne souhaitent que le bien de nos enfants (quand bien même il y ait étrangement à chaque fois des *effets collatéraux* bénéficiant au généreux sponsor).

Quant au logiciel libre, il n'est que trop rarement convié à la fête. Il faut dire que tant que l'époque privilégiera les fêtes privées et payantes, et ce jusqu'à l'intérieur même du *sanctuaire scolaire*, la situation n'aura guère de chance d'évoluer...