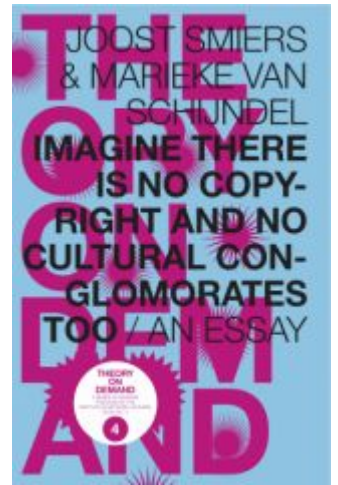


Imagine there is no copyright – Traduction 2.0 – RMLL 2010

Lors de la dernière Ubuntu Party à Paris, les framalinguistes ont lancé avec succès le [premier « Traduction »](#). Ce coup d'essai réussi ne pouvant rester orphelin, [Framalang](#) relève son propre gant. **La deuxième édition du Traduction** (ou Traduction 2.0) aura donc lieu du 6 au 9 juillet prochain à Bordeaux au cours des fameuses et célèbres [Rencontres Mondiales du Logiciel Libre](#)^[1].



L'ambition est cette fois plus grande. La gourmandise des framalinguistes n'ayant pas de limite, nous ne pouvons donc nous limiter à un article. 4 jours d'intenses traductions, relectures, reformulations, mise en page, bières s'offrent à nous. Le texte sélectionné se devait donc d'être à la hauteur.

Le choix de Framalang s'est porté sur un **livre** au cœur de l'actualité : [Imagine there is no copyright and no cultural conglomerates too / An essay](#) (ce qui donne en français et [en chantonnant du John Lennon](#) : Imaginez qu'il n'y ait ni droit d'auteur ni industrie culturelle / un essai).

Ce document des néerlandais Joost Smiers et Marieke Van Schijndel analyse dans le détail les raisons du déclin du droit d'auteurs tel qu'il a été conçu à une époque d'avant l'immatériel, et pourquoi il ne peut survivre à l'univers numérique dont la présence est croissante dans nos vies quotidiennes. Cet essai propose par ailleurs un certain nombre de pistes, permettant de transformer le marché hyper-dominé de l'industrie culturelle en marché de micro-entrepreneurs de cette même culture, permettant une ouverture maximale du marché, en libérant les créateurs et en leur permettant de se rapprocher de leur public.

When a limited number of conglomerates control our common area of cultural communication to a substantial degree, then that undermines democracy. The freedom to communicate for everyone and everyone's right to participate in his or her society's cultural life, as promised in the Universal Declaration of Human Rights, can become diluted to the unique right of a few heads of companies and investors and the ideological and economic agendas to which they work.

Ce qui pourrait se traduire par :

Lorsqu'un nombre réduit de groupes industriels contrôle à un certain point notre univers commun de communication culturelle, il sape alors la démocratie. La liberté de chacun de communiquer et le droit de chacun de participer à la vie culturelle de sa propre société, tels que promis par la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme, peuvent se trouver dilués dans le droit unique de quelques dirigeants d'entreprises ou de quelques investisseurs, et dans les priorités idéologiques et économiques pour lesquelles ils travaillent.

Tous ceux qui le souhaitent peuvent participer à cette aventure avec nous. La traduction aura lieu sur le [Pad](#) de Framasoft. L'exercice de la traduction nécessite des compétences aussi variées que la maîtrise de l'anglais, la capacité de reformulation ou celle d'assurer la cohérence du style, une relecture attentive, mais surtout une grande ouverture d'esprit.

Toutes les bonnes volontés sont donc les bienvenues, [sur place](#) ou à distance. Et, *as usual*, dans la joie et dans la bonne humeur ☐

Notes

[1] Le week-end (10 et 11 juillet), les RMLL auront lieu en

centre ville, et ne nous permettront pas de poursuivre la traduction en direct.

L'ADN de la Framakey dans la Trousse Numérique des collégiens

L'un des intérêts majeurs du logiciel libre, c'est la possibilité de pouvoir l'adapter à ses besoins. Cependant si on nous avait dit, il y a cinq ans, que le projet [Framakey](#) inspirerait des projets de diffusion de clés USB bourrées de logiciels libres dans les écoles, collèges et lycées, je ne suis pas certain que nous l'aurions cru.



Et pourtant ! Après avoir compté [plus d'une dizaine de projets « inspirés par la Framakey »](#), nous ne pouvons que nous réjouir de voir que le mouvement se poursuit.

Ainsi, lorsque nous avons appris que le CRDP de l'Académie de Montpellier avait réalisé une [« Trousse Numérique »](#) à destination des élèves entrant en 6ème, nous avons naturellement eu envie d'en savoir plus en interviewant son chef de projet

Si vous avez connaissance de projets utilisant la Framakey (ou des équivalents) dans un cadre pédagogique, n'hésitez pas à vous manifester dans les commentaires !

<teasing>D'ailleurs, Framasoft a dans sa besace plusieurs

projets libres en rapport avec l'éducation. Notamment un Framadvd « École » et des clés USB dédiées à ce public, pleines de ressources libres, et mon petit doigt me susurre qu'on pourrait même y retrouver une encyclopédie libre bien connue. Plus de nouvelles d'ici la rentrée</teasing>

Trousse Numérique – Entretien avec Stephen Lede-Khali

Bonjour Stephen, pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Bonjour, je me nomme Stephen Lede-Khali et je suis Chargé de Mission TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) au Centre Départemental de Documentation Pédagogique du Gard. Professeur des écoles, je suis devenu animateur TICE de circonscription avant d'être détaché au CRDP de l'Académie de Montpellier. Je m'occupe du développement des TICE au Centre Départemental de Documentation Pédagogique du Gard en direction des usagers ce qui m'amène à des missions de formation, d'expertise et de conseil à destination des enseignants (premier et second degré) mais aussi des collectivités locales concernées par l'éducation. Dans le cadre de mes missions, je suis chef du projet « Trousse Numérique » au CRDP de l'Académie de Montpellier : j'ai animé une équipe pour concevoir cette clé USB et en ai pensé les principales adaptations.

Le CRDP de l'Académie de Montpellier est un établissement au service de l'accompagnement des priorités des politiques éducatives nationale, académique et départementale. Il est opérateur académique de ressources pour l'Éducation, en liaison et collaboration avec l'ensemble des institutions et acteurs de ces politiques. Parmi les missions du CRDP figurent :

- la production, la diffusion et la mise à disposition de ressources documentaires, pédagogiques, éducatives, sous tous supports à travers son réseau de médiathèques, ses

- librairies et son site internet ;
- le développement, la promotion, et l'accompagnement dans l'usage des technologies de l'information et de la communication;
 - l'édition, principalement à partir de réflexions et de pratiques issues de l'expérience quotidienne des acteurs de l'Éducation nationale ;
 - le développement et la promotion de l'éducation artistique et de l'action culturelle ;
 - l'animation des CDI (Centres de documentation et d'information) des établissements d'enseignement ;
 - la formation des enseignants et des intervenants artistiques à l'utilisation des ressources éducatives.

Le CRDP favorise tous ces usages par des activités de veille, d'expertise, de conseil, d'accompagnement de projet et d'animation.

Votre CRDP a conçu une clé dérivée de la « Trousse Numérique », elle même adaptée de la Framakey. Pouvez vous nous en dire plus sur ce projet ?

Le projet est né d'une discussion entre un élu de la ville d'Alès, la directrice du CDDP et moi-même. La municipalité souhaitait doter les élèves de CM2 entrant en 6ème d'une clé USB à la place du dictionnaire qui était distribué jusque là. Ces clés USB devaient pouvoir être utilisées en classe mais aussi au domicile de l'élève avec ses parents. La Ville d'Alès en a confié la conception et la réalisation au CDDP du Gard.

En septembre 2009 une convention a été signée entre le CRDP de l'académie de Montpellier et la Ville d'Alès. Étant donné que nous n'avions jamais développé de clé USB, nous avons pris contact avec un autre CRDP (celui de Versailles) qui avait développé une première version de la Trousse Numérique pour la ville d'Élancourt. Après quelques échanges avec Johan Pustoch et Julien Delmas, concepteurs de la Trousse Numérique au CRDP de Versailles, nous avons décidé de développer une nouvelle

Trousse Numérique car la Framakey avait été mise à jour entre temps.

Quelles sont les adaptations spécifiques que vous avez réalisées ?

la dernière version de la Framakey dispose d'une nouvelle interface sur laquelle nous nous sommes basés pour développer notre Trousse Numérique. Celle-ci a le même visuel et les mêmes couleurs que celle développée par la CRDP de Versailles mais nous avons travaillé sur le contenu de cette clé et avons réalisé des adaptations à destination d'élèves de CM2.

La Trousse Numérique élaborée par la CRDP de l'Académie de Montpellier comporte tout d'abord une toute nouvelle arborescence adaptée au niveau de langue des élèves de CM2 pour leur permettre de mieux se repérer lorsqu'ils l'utilisent. Par exemple, nous avons remplacé la catégorie « Internet et multimédia » par la catégorie « Internet, musique et vidéos » car elle nous semblait plus signifiante pour des enfants de CM2. Les autres catégories sont organisées par type d'actions tels « Je lis, j'écris », « Je joue » afin de faciliter la navigation pour un élève de CM2.

Une autre adaptation a été également réalisée au niveau de la sélection de logiciels afin qu'elle soit en adéquation avec les besoins d'un élève de CM2 (nous avons par exemple supprimé le raccourci vers OpenOffice.org Base bien que le logiciel soit toujours présent sur la clé).

A la demande de la municipalité nous avons ajouté des dictionnaires car cette clé vient remplacer ceux donnés au préalable aux élèves. Le Littré entier est stocké sur la clé USB et nous proposons également un lien vers le Larousse en ligne après avoir obtenu l'autorisation de la société Larousse. Par ce fait, le principe de liens sur l'interface de la clé a été introduit.

Ces liens sont également utilisés par la sitographie proposée

sur la clé. L'interface de celle-ci pointe vers les sites des collèges du secteur car certains d'entre-eux proposent des conseils pour permettre à l'élève de préparer sa rentrée en 6ème. Nous avons ajouté dans cette rubrique le lien vers le site de l'académie en ligne qui permet de réviser et préparer sa rentrée en 6ème.

Enfin, il s'agit d'une clé hautement personnalisée et destinée avant tout aux élèves de la ville d'Alès : le logo de la ville figure sur la clé, le député-maire d'Alès a écrit un mot à destination des élèves (chose que l'on retrouve également sur la version d'Élancourt développée par le CRDP de Versailles) et chaque clé est identifiée : à la première connexion, l'élève est invité à entrer son nom et son prénom qu'il peut retrouver en cliquant sur « A qui appartient cette trousse ? »

Nous avons enfin ajouté une partie « Mes livres » dans laquelle figure des livres numériques à disposition des élèves. L'album *Lily writes*, album en anglais édité par le CRDP de l'Académie de Montpellier, y figure en version pdf avec la transcription sonore ainsi que deux extraits des *Petites Histoires de l'Art*, éditées par le CRDP de l'académie de Montpellier.

Comment vous y êtes vous pris pour réaliser ces adaptations, et quelles difficultés avez-vous rencontré ?

Ces adaptations ont d'abord nécessité de repenser totalement l'interface de la clé afin qu'elle soit facile à utiliser pour un élève de CM2. Nous avons cherché une cohérence dans la navigation tout en évitant la complexité et la redondance des menus.

Après modification des thèmes, nous avons travaillé avec le développeur web du CRDP autour des aspects techniques en concertation avec le CRDP de Versailles qui avait déjà réalisé des adaptations et nous a guidé dans notre travail. En tant que débutants, l'expérience de nos collègues a été primordiale

et nous a permis de faire évoluer le produit selon nos désirs.

La clé comporte également des produits éditoriaux du CRDP de l'Académie de Montpellier. Il a fallu travailler sur ce point avec le service Édition pour régler les questions juridiques et les droits à payer à nos auteurs qui ont accepté que leur travail figure sur la clé USB sous une forme numérique, ce qui était une première pour nous. Notre infographiste a travaillé sur ce point afin que la forme numérique soit optimisée pour une lecture à l'écran.

Enfin, de nombreux collègues du CRDP ont apporté leur aide tant par leurs conseils que pour les devis réalisés ou la relecture et les test finaux de la clé.

En tout, la conception de la clé s'est échelonnée sur environ 3 semaines avec une semaine de travail intensif exclusivement consacré à la Trousse Numérique. Le master a ensuite été envoyé à un fabricant qui a réalisé l'ajout des données et la tampographie avec le logo de la ville et [l'adresse du site web](#) en 3 semaines.

Ces adaptations sont-elles sous licences libres ?

Tous les logiciels présents sur la Trousse Numérique sont libres et ont été portabilisés par Framasoft.

En revanche, les livres numériques de la clé USB ne sont pas libres de droits. En effet, ils sont couverts par des droits d'auteur afin de garantir la rémunération de leurs auteurs et des éditeurs qui nous ont exceptionnellement autorisés à utiliser leur travail dans ce cadre.

De même, le logo de la Ville d'Alès n'est pas libre de droit.

Notre Trousse Numérique est libre à 95% : toute l'interface est libre ainsi que la majorité des logiciels car notre objectif est de fournir une interface adaptée aux élèves de cycle 3 entrant en 6ème. Libre à chacun d'y ajouter ses

ressources propres par la suite (c'est ce que nous avons fait en incluant la version numérique de productions éditées par le CRDP de l'Académie de Montpellier).

Pourriez vous nous donner votre avis sur la situation du libre dans l'éducation ?

Actuellement, de nombreux enseignants utilisent des logiciels libres dans leurs pratiques pédagogiques et à destination des apprentissages de leurs élèves. Ainsi, la suite bureautique OpenOffice.org est présente dans de nombreux établissements scolaires tout comme le navigateur Firefox. Dans l'académie de Montpellier, le Rectorat met en œuvre le plan ENT 4-5-6 (Environnement Numérique de Travail 4-5-6) basé sur des logiciels libres et qui concernera à terme tous les établissements scolaires de la région.

Ces solutions cohabitent parfaitement avec d'autres environnement de travail et d'autres solutions logicielles au service des apprentissages des élèves mais aussi de la créativité des enseignants et de leur investissement.

Parlons plus spécifiquement de pédagogie. Une clé USB à l'école : pour quoi faire ?

Cette clé USB est comme son nom l'indique une véritable « trousse ». A l'image de la trousse réelle, elle permet à l'élève d'emporter ses outils partout avec lui et de les avoir à portée de main quel que soit l'endroit où il se trouve (école, domicile, espace public numérique, cyber-base, médiathèque, cyber-café), c'est aussi un espace de stockage de près d'1 Go, ce qui permet de nombreuses applications.

Outre les traditionnelles activités de traitement de texte ou de navigation, on peut très bien imaginer de monter des séances pédagogiques entièrement avec cette clé. Par exemple, l'album en anglais *Lilly writes* comporte une version lue et peut être étudié en classe avec les élèves qui pourront chez eux le réécouter. Le logiciel Audacity présent sur la clé et

l'espace de stockage peut permettre à chaque enfant de s'enregistrer et de conserver son travail pour le présenter à son enseignant.

C'est aussi un outil de liaison entre les différents membres d'une équipe éducative : enseignants, intervenants linguistiques, animateurs d'espaces publics numériques ou de cyber-base mais aussi les parents d'élèves. En effet, cette clé peut permettre de découvrir ensemble des ressources à utiliser après l'école telles l'Académie en ligne mais aussi de se documenter sur la rentrée en 6ème.

Comment envisagez-vous l'avenir de ce projet ?



Cette clé a intéressé d'autres collectivités (une version a été conçue pour les municipalités de Lasalle, Sainte Croix de Caderle et Cognac) pour laquelle nous avons conçu une Trousse Numérique personnalisée « Bien Vivre en Cévennes ». A court terme, nous songeons donc à une première mise à jour de la clé et à un nouveau cycle de développement basé sur la nouvelle Framakey mais nous réfléchissons à d'autres perspectives à moyen terme. Ainsi, nous envisageons de travailler de manière encore plus conjointe avec le CRDP de Versailles avec la refonte du site www.trousse-numerique.fr et l'ajout de nouveaux contenus tout en gardant la spécificité de chaque clé (et notamment l'aspect personnalisation de celle-ci). De même, un groupe de travail étudie l'évolution de cette clé. Nous réfléchissons à ses déclinaisons dans les différents cycles mais aussi aux ressources que l'on pourrait y insérer car c'est l'une des plus-values majeures de cette clé éducative.

Merci Stephen, et bonne diffusion !

Geektionnerd : i comme iCar

On notera qu'à contrario certains projets de *voitures libres* commencent à émerger, comme par exemple celui mentionné dans ce [billet](#) du Framablog.

iCAR

Et si Apple construisait des voitures ?
À coup sûr, elles seraient de très belles voitures, futuristes, confortables et très fiables.

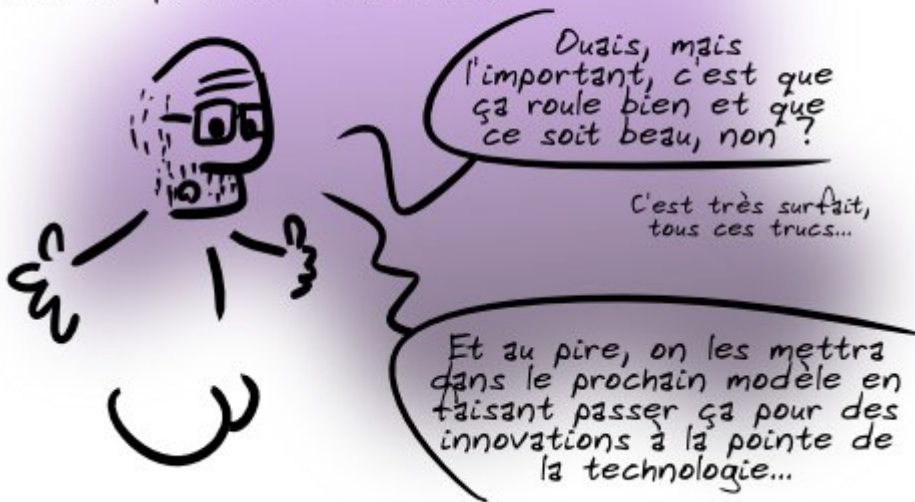
Ceci n'est pas une voiture.



Ça se conduit tout seul et c'est trop la classe !

En plus, le tableau de bord a un accéléromètre, comme ça si tu as un accident et que tu fais des tonneaux, il se retourne aussi !

Bien entendu, l'autoradio – uniquement compatible iTunes –, les vitres automatiques et la climatisation ne seraient pas inclus dans le premier modèle.



Enfin, l'iCar ne serait compatible qu'avec les iPompes-à-iEssence d'Apple, et l'iMoteur ne serait pas changeable (ça tombe bien puisqu'on ne pourrait pas ouvrir l'iCapot).



Crédit : [Simon Gee Giraudot](#) (Creative Commons By-Sa)

Geektionnerd : Orange

[Orange](#) a voulu faire parler de lui avec son nouveau [failware](#).
C'est réussi !

ORANGE

Compagnie de téléphonie, filiale de France Télécom.



Leur dernière campagne de pub, « Il y a Internet, et Internet par Orange » est assez ironique. . . .

Duais, on pouvait difficilement faire pire comme slogan (à part peut-être le « Windows 7 c'était mon idée »), dans un secteur où tous les opérateurs vendent les mêmes formules avec les mêmes prix au centime près - prix qui n'ont d'ailleurs pas baissé depuis plus de 5 ans...

Y'aurait comme une petite entente que ça métonnerait qu'à moitié...



On ne remerciera par contre jamais assez Orange pour son dernier Epic Fail en date qui nous a tous bien fait rire. . .

Alors déjà, ils te vendent 2 euros par mois un logiciel de « sécurisation », logiciel qui ne fait que bloquer les logiciels de peer-to-peer que tu utilises (au cas où tu sois un peu schizo et que tu veuilles télécharger mais te bloquer en même temps), ensuite ils envoient en douce ton IP sur un serveur, serveur qui est en plus accessible par tout le monde et dont l'interface est protégée par les logins et mots de passe « admin / admin ».



Et le bouquet final, ils veulent porter plainte contre le mec qui a tout simplement tapé l'adresse du serveur dans son navigateur et révélé leur incompetence à tout le monde...

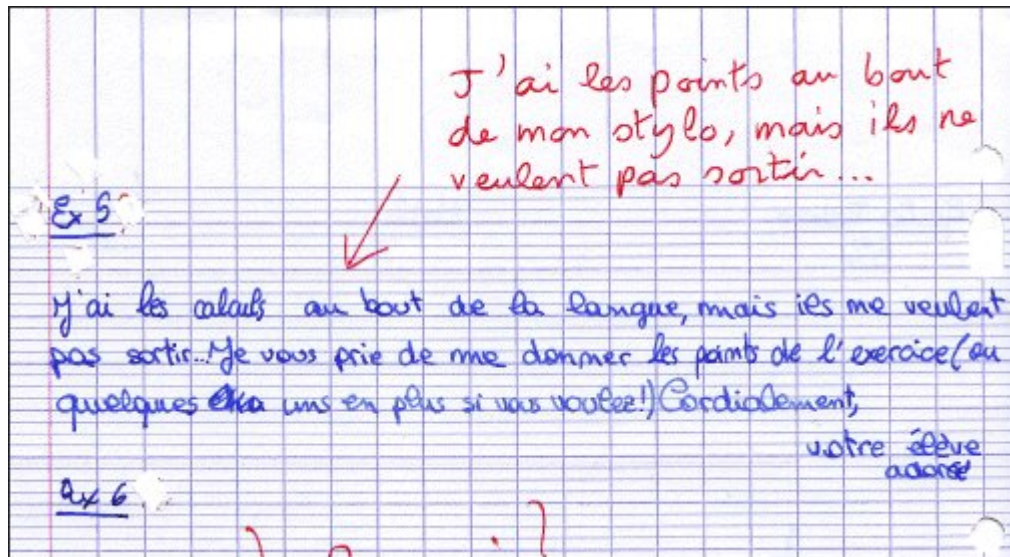
Hadopi et Orange, c'était mieux quand le premier violait le Copyright du second en lui piquant sa police d'écriture. . . 18/04/10
gee

Crédit : [Simon Gee Giraudot](#) (Creative Commons By-Sa)

Copie... d'élève !

J'ai vu de nombreuses perles dans les copies de mes élèves au cours de ma (déjà longue) carrière de prof de maths.

Mais je n'ai pas eu souvent de scanner à côté de moi pour en garder trace comme aujourd'hui ☐



Désolé pour ce petit hors sujet de fin d'année scolaire...

Les logiciels libres ne sont pas les bienvenus dans l'App Store d'Apple

Nous avons déjà eu l'occasion d'en parler, Apple [enferme les utilisateurs](#) dans une [prison dorée](#) et les développeurs de logiciels dans une prison tout court !



Pour que votre application soit en effet proposée dans l'[App Store](#), il est d'abord nécessaire qu'elle convienne à Apple qui se réserve le droit de la refuser sans fournir d'explication (et gare à vous si [un bout de sein dépasse](#) !)^[1].

Mais une fois cet obstacle franchi, il faut aussi et surtout accepter les [conditions d'utilisation](#) de la plateforme.

Or ces conditions sont restrictives et donc discriminantes si on les observe avec le prisme des [quatre libertés](#) d'un logiciel libre. Elles interdisent donc aujourd'hui à un logiciel libre de pouvoir faire partie du catalogue parce que sa licence se télescope alors avec les termes du contrat d'Apple.

Un logiciel libre simulant le jeu de [Go](#), [GNU Go](#), s'est pourtant retrouvé récemment dans l'App Store. Et qu'a fait Apple lorsque la FSF lui a [écrit](#) pour soulever la contradiction et voir ensemble comment améliorer la situation ? Elle a purement simplement retiré GNU Go de sa plateforme, manière pour le moins radicale de résoudre le problème !

C'est l'objet de notre traduction du jour, qui constate au passage que cela se passe pour le moment mieux dans le store [Android](#) de Google.

On est en plein dans la problématique d'un [billet précédent opposant la liberté à la gratuité](#). Ce n'est pas le fait que GNU Go soit gratuit qui contrarie Apple. C'est bien qu'il soit libre. Libre d'échapper au contrôle et aux contraintes imposés aux utilisateurs, sachant que c'est justement pour cela qu'il a été créé !

Apple préfère supprimer une application plutôt que s'encombrer d'une licence Open Source

[Apple would rather remove app than leave open-source license](#)

Amy Vernon – 11 juin 2010 – NetworkWorld

(Traduction Framalang : Don Rico, Joan et Goofy)

Pourquoi GNU Go a disparu de l'App Store d'iTunes, et pourquoi Apple a tort.

Qu'ils soient gratuits ou payants, ce sont les jeux qui rencontrent le plus grand succès dans les app-stores pour mobiles. Rien de surprenant, donc, que [GNU Go](#), version libre du Go, jeu aussi ancien que populaire, ait été disponible gratuitement sur la boutique en ligne de l'iTunes. Jusqu'à récemment en tout cas.

Sa disparition est le résultat direct d'une [plainte](#) de la Free Software Foundation, qui reprochait aux conditions d'utilisation d'Apple d'enfreindre la licence du logiciel.

GNU Go est placé sous licence GPLv2, dont la Section 6 interdit expressément d'ajouter la moindre « restriction supplémentaire » à une licence qui permet à tout un chacun de copier, distribuer ou modifier le logiciel. Mais ce sont précisément les faits reprochés aux [conditions d'utilisation](#) de l'App Store, qui [restreignent les supports sur lesquels on peut installer le programme](#).

La FSF a envoyé un courrier à Apple pour demander à l'entreprise de permettre à GNU Go (et toute autre application sous licence GPL) d'être distribuée en respectant les termes non-restrictifs de la licence, mais Apple a préféré retirer l'application.

Je me suis donc demandé quelle était la politique de Google concernant son app-store Android. Le charabia juridique a manqué me donner la migraine, mais après plusieurs lectures, il semblerait qu'un simple extrait des [conditions d'utilisation](#) de Google élimine ce problème (c'est moi qui souligne) :

10.2 Vous n'êtes autorisé (et vous ne pouvez autoriser quiconque) à copier, modifier, créer une œuvre dérivée, pratiquer de l'ingénierie inverse, décompiler ou tenter de

*quelque façon que ce soit d'extraire le code source du Logiciel ou toute partie dudit Logiciel, **sauf si cela est expressément autorisé ou requis par la loi**, ou sauf si Google vous en donne l'autorisation expresse par écrit.*

Dans l'ensemble, les conditions d'utilisation de Google semblent aussi restrictives que celles d'Apple. Et on n'a probablement pas fini d'avoir de mauvaises surprises en examinant le copyright et la licence. Mais au détour de ce petit bout de phrase, voici au fond ce que dit Google : « Oh là ! Si la licence de ce logiciel dit que tu peux en faire ce que tu veux, vas-y. Sinon, pas touche ! »

Voilà la formule magique. C'est elle qui permet à Google de protéger ses produits sous copyright et ceux de ses développeurs, mais qui permet également aux logiciels d'être diffusés dans la licence de leur choix.

Apple a le droit le plus absolu de régler les applications en vente ou téléchargées sur son App Store. Mais l'entreprise outrepassa ses droits si elle impose des restrictions plus importantes à l'usage d'un logiciel. Bon d'accord, peut-être que légalement, l'entreprise est juste dans son droit, il n'empêche que ce n'est pas...juste.

J'aimerais croire que la formulation choisie par Google est la conséquence directe de la nature open source d'Android et de l'investissement de l'entreprise dans le monde de l'open source. Mais je suis perplexe quand je vois qu'Apple, [tout populaire qu'il soit parmi les utilisateurs et défenseurs de l'open source](#), ne se donne pas la peine d'une simple rectification qui permettrait aux applications libres et open source d'être diffusées partout dans les mêmes conditions.

C'est juste une petite décision à prendre. Mais c'est une décision juste.

Notes

[1] Crédit photo : [Annia316](#) (Creative Commons By)

Nous disons Liberté – Ils entendent Gratuité

Nous le savons, l'adjectif anglais *free* est un mot qui signifie aussi bien *libre* que *gratuit*.



Tout dépend du contexte. Lorsque Stevie Wonder chante [I'm free](#), il n'y a pas d'équivoque possible. Mais il faut encore parfois préciser à un Anglo-Saxon qu'un *free software* est un *logiciel libre* et non un *logiciel gratuit*. C'est d'ailleurs l'une des raisons de l'existence de l'expression alternative (mais [controversée](#)) *open source*.

Il en va de même pour la célèbre citation « *Information wants to be free* », que notre ami [Cory Doctorow](#) nous propose ici d'abandonner parce qu'elle arrange trop ceux qui feignent de croire que nous voulons la gratuité alors qu'il ne s'agit que de liberté. Une gratuité « qui détruit toute valeur » et qu'il faut combattre, quitte à restreindre les... libertés ! CQFD

N'est-ce pas la même stratégie et le même dialogue de sourds que nous avons retrouvés lors de notre [bataille Hadopi](#) ? Ce n'est pas l'information gratuite qui nous importe, c'est l'information libre. Mais ça c'est tellement étrange et subversif que cela demeure impossible à entendre de l'autre

côté de la barrière^[1]. À moins qu'ils n'aient que trop compris et qu'ils ne fassent que semblant de faire la source oreille...

Remarque des traducteurs : Le mot « free » apparaît dix-sept fois dans la version originale de l'article, que nous avons donc traduit tantôt par « gratuit » tantôt par « libre », en fonction de ce que nous pensions être le bon contexte.

Répéter que l'information veut être gratuite fait plus de mal que de bien

[Saying information wants to be free does more harm than good](#)

Cory Doctorow – 18 mai 2010 – Guardian.co.uk

(Traduction Framalang : Barbidule et Daria)

Arrêtons la surveillance et le contrôle parce que ce que veulent les gens c'est avant tout être réellement libres.

Pendant dix ans, j'ai fait partie d'un groupe que l'industrie du disque et du cinéma désigne comme « ceux qui veulent que l'information soit gratuite ». Et durant tout ce temps, jamais je n'ai entendu quelqu'un utiliser ce cliché éculé – à part des cadres de l'industrie du divertissement.

« L'information veut être gratuite » renvoie au fameux [aphorisme de Stewart Brand](#), énoncé pour la première fois lors de la Conférence de Hackers de Marin County, Californie (forcément), en 1984 : « D'un côté, l'information veut être chère, parce qu'elle a énormément de valeur. La bonne information au bon moment peut changer votre vie. D'un autre côté, l'information veut être gratuite, car le coût pour la diffuser ne fait que diminuer. Ces deux approches ne cessent de s'affronter. »

Ce savoureux petit koan résume élégamment la contradiction majeure de l'ère de l'information. Il signifie fondamentalement que l'accroissement du rôle de l'information

en tant que source et catalyseur de valeur s'accompagne, paradoxalement, d'un accroissement des coûts liés à la rétention d'information. Autrement dit, plus vous avez de TIC à votre disposition, plus elles génèrent de valeur, et plus l'information devient le centre de votre monde. Mais plus vous disposez de TIC (et d'expertise dans les TIC), et plus l'information peut se diffuser facilement et échapper à toute barrière propriétaire. Dans le genre vision prémonitoire anticipant 40 années d'affrontements en matière de régulation, de politique et de commerce, il est difficile de faire mieux.

Mais il est temps qu'elle meure.

Il est temps que « l'information veut être gratuite » meure car c'est devenu l'épouvantail qu'agitent systématiquement les grincheux autoritaires d'Hollywood à chaque fois qu'ils veulent justifier l'accroissement continu de la surveillance, du contrôle et de la censure dans nos réseaux et nos outils. Je les imagine bien disant « ces gens-là veulent des réseaux sans entraves uniquement parce qu'ils sont persuadés que « l'information veut être gratuite ». Ils prétendent se soucier de liberté, mais tout ce qui les intéresse, c'est la gratuité ».

C'est tout simplement faux. « L'information veut être gratuite » est aux mouvements pour les droits numériques ce que « Mort aux blancs » est aux mouvements pour l'égalité raciale : une caricature, qui transforme une position de principe nuancée en personnage de dessins animés. Affirmer que « l'information veut être gratuite » est le fondement idéologique du mouvement revient à soutenir que brûler des soutiens-gorges est la principale préoccupation des féministes (dans l'histoire du combat pour l'égalité des sexes, le nombre de sous-tifs brûlés par des féministes est si proche de zéro qu'on ne voit pas la différence).

Mais alors, si les défenseurs des libertés numériques ne veulent pas de « l'information gratuite », que veulent-ils ?

Ils veulent un accès ouvert aux données et aux contenus financés par des fonds publics, parce que cela contribue à améliorer la recherche, le savoir et la culture – et parce qu'ils ont déjà payé au travers des impôts et des droits de licence.

Ils veulent pouvoir citer des travaux antérieurs et y faire référence, parce que c'est un élément fondamental de tout discours critique.

Ils veulent avoir le droit de s'inspirer d'œuvres antérieures afin d'en créer de nouvelles, parce que c'est le fondement de la créativité, et que toutes les œuvres dont ils souhaitent s'inspirer ont elles-mêmes été le fruit de la compilation des œuvres qui les ont précédées.

Il veulent pouvoir utiliser le réseau et leurs ordinateurs sans être soumis à des logiciels de surveillance et d'espionnage installés au nom de la lutte contre le piratage, parce que la censure et la surveillance ont un effet corrosif sur la liberté de penser, la curiosité intellectuelle et le progrès vers une société ouverte et équitable.

Ils veulent des réseaux qui ne soient pas bridés par des entreprises cupides, dont l'objectif est de vendre l'accès à leurs clients aux majors du divertissement, parce que quand je paie pour une connexion au réseau, je veux recevoir les bits de mon choix, aussi vite que possible, même si ceux qui fournissent ces bits refusent de graisser la patte de mon fournisseur d'accès.

Ils veulent avoir le droit de concevoir et d'utiliser les outils qui permettent de partager l'information et de créer des communautés, parce que c'est le fondement de la collaboration et de l'action collective – même si un petit nombre d'utilisateurs se servent de ces outils pour obtenir de la musique pop sans payer.

« l'information veut être gratuite » est d'une concision

élégante, et elle joue subtilement sur le double sens du mot anglais *free* , mais aujourd'hui elle fait plus de mal que de bien.

Il vaut mieux dire « Internet veut être libre » .

Ou plus simplement : « les gens veulent être libres » .

Notes

[1] Crédit photo : [Drewski Mac](#) (Creative Commons By-Sa)

De l'honnêteté intellectuelle et du HTML5 – Christopher Blizzard (Mozilla)

[Christopher Blizzard](#) est *évangéliste* chez Mozilla (pour rappel, *évangéliste* n'est pas un gros mot). Il a récemment publié un billet coup de gueule sur son blog dont ZDNet et PC Inpact se sont faits l'écho.

Extrait de l'article [Un évangéliste de Mozilla critique l'emprise marketing d'Apple et Google sur HTML5](#) de ZDNet :

Apple et Google seraient allés trop loin. Pour Christopher Blizzard, évangéliste Open Source chez Mozilla, les deux sociétés ont chacune à leur manière tiré la couverture de HTML5 à elles au détriment des autres acteurs qui contribuent à son développement, comme Mozilla. Première cible : Apple. La firme a mis en ligne sur son site des démonstrations des capacités de HTML5, CSS3 et javascript... réservées aux utilisateurs de Safari. Selon notre évangéliste, Apple donne

du coup l'impression aux internautes d'être le seul à supporter ces standards en ajoutant « tous les navigateurs ne les supportent pas ».

Extrait de l'article [HTML5 : Un évangéliste de Mozilla s'en prend à Apple et Google](#) de PC Inpact :

Le HTML5 est devenu synonyme pour beaucoup de futur du Web. Au point qu'il est également devenu un argument marketing important pour plusieurs sociétés, dont Google, Apple ou encore Microsoft. Christopher Blizzard, évangéliste chez Mozilla, fulmine dans un billet sur son blog à propos de toutes les déformations que l'on peut lire ici et là.

Vous trouverez ce fameux billet traduit ci-dessous dans son intégralité.

Remarque : Les copies d'écran ont été également francisées par nos soins et ne sont donc pas directement issues du site d'Apple.

De l'honnêteté intellectuelle et du HTML5

[Intellectual honesty and html5](#)

*Christopher Blizzard – 4 juin 2010 – Blog personnel
(Traduction Framalang : Julien, Goofy, Joan et Don Rico)*

Je vous préviens, le billet qui suit expose ce que tout le monde sait déjà dans le milieu des navigateurs, sans oser le dire tout haut. Il est grand temps que quelqu'un fasse tomber les masques. Il est dommage que la principale victime ici soit Apple, sachant que c'est Google qui est passé maître dans ce genre de stratégie, mais après tout, Apple s'est distingué de façon si outrancière et trompeuse qu'ils méritent une volée de bois vert. (Lors de sa conférence I/O, Google a réussi à faire passer son modèle d'applications natives et Chrome store pour du HTML5 – ils se sont surpassés. Mais j'en parlerai dans un

autre billet, une prochaine fois.)

Commençons d'abord par la contradiction la plus flagrante. Voilà sur quoi on tombe :

HTML5 et les standards du Web.

Tous les nouveaux appareils mobiles Apple et tous les nouveaux Mac — avec la dernière version du navigateur Safari d'Apple — supportent les standards du web, dont le HTML5, le CSS3 et JavaScript. Ces standards du Web sont ouverts, fiables, hautement sécurisés, et efficaces. Ils permettent aux designers et aux développeurs de créer des graphismes avancés, des typographies, des animations et des transitions. Ces standards ne sont pas des extensions du Web. Ils sont le Web. Et vous pouvez les utiliser dès aujourd'hui.

Comme c'est beau ! *Ils sont le web*, j'adore ça ! J'aurais pu l'écrire. J'aurais *dû* l'écrire.

Le titre gris foncé classique au-dessus du texte gris clair typique de chez Apple que tout le monde adore. Et le texte : les standards, les CSS, JavaScript, les web designers, les bisounours sous l'arc-en-ciel... Comment pourrait-on ne pas être d'accord ? Du point de vue marketing, c'est impeccable — message vague, sympathique, Apple aime le web, Apple vous aime.

Mais comment le prouvent-ils ?

Vous devez télécharger Safari pour visualiser cette démonstration.

Cette démonstration a été conçue à l'aide des derniers standards du Web supportés par Safari. Pour essayer cette démonstration, il vous suffit de télécharger Safari. C'est gratuit, disponible pour Mac et PC, et cela ne prend que quelques minutes.



Safari

Pour Mac + PC

[Téléchar Safari ▶](#)

Vous avez bien lu. Si vous ne naviguez pas avec Safari, *allez vous faire foutre.*

Au-delà des termes un peu vifs que j'emploie pour vous aider à comprendre de quoi il retourne, voici le message qu'il faut lire entre les lignes : si vous n'avez pas accès à Safari, vous ne devez pas avoir accès au HTML5. *Attendez un peu... N'y a-t-il que Safari qui gère le HTML5 ?*

Eh non, c'est le cas d'un tas d'autres navigateurs. Aujourd'hui, la majeure partie des internautes a accès à des standards comme le HTML5. D'ailleurs, puisque l'on parle d'HTML5, vous pourriez vous demander quel est le navigateur qui le prend le mieux en charge actuellement... Pas Safari. Ni Chrome. Un navigateur qui, se trouve-t-il, possède également une part de marché significative – j'ai nommé Firefox.

Résumé

Calcul du pourcentage de fonctionnalités supportées

	Internet Explorer	Firefox	Safari	Chrome	Opera
Passé lointain	6.0: 8%	3.0: 46%	3.1: 25%	3.0: 88%	9.6: 56%
Passé	7.0: 15%	3.5: 83%	3.2: 50%	4.0: 90%	10.1: 56%
Présent	8.0: 23%	3.6: 90%	4.0: 90%	5.0: 90%	10.5: 75%
Futur proche (début 2010)	8.0: 23%	3.6: 90%	4.*: 90%	5.0: 90%	10.5: 75%
Futur (fin 2010 ou plus)	9.0: 56%	4.0: 98%	4.*: 90%	6.0: 90%	10.*: 75%

(Le meilleur site pour obtenir des informations utiles sur le sujet est un site que malheureusement peu de gens utilisent : caniuse.com – amoureusement maintenu par [Alexis Deveria](#) sur son temps libre.)

Bien sûr, le gros problème, c'est que HTML5 finit par vouloir dire un tas de choses, principalement grâce à Google. Au fond, ils ont enfourché ce cheval de bataille, l'ont fait avancer à la cravache, et se le sont approprié. (Ça et les performances – un message marketing simple et génial. J'apprécie, même si la malhonnêteté avec laquelle c'est réalisé me fait bouillir).

Et je suis convaincu que si Apple a pondé ce site, c'est parce qu'ils sont confrontés au même problème que nous. Le meilleur exemple qu'on puisse en donner, c'est la question que nous a posée récemment un candidat lors d'un entretien d'embauche : « Hé, vous comptez supporter le HTML5 un jour ? »

Tu te *fous* de moi ou quoi ? Voilà la preuve que le marketing, ça marche. Le fossé entre la perception de la réalité et la réalité telle qu'elle est vraiment est *énorme*.

Je suis certain c'est pareil chez Apple. Ils doivent se dire en interne « Flûte, tout le monde pense qu'on ne supporte pas HTML5, il faut qu'on prouve le contraire ! On va créer des tests ! Des démos ! La vérité éclatera enfin au grand jour et on nous percevra de nouveau comme les fers de lance du projet Webkit, lui aussi plein de bisounours et d'arcs-en-ciel ! ».

Et c'est comme ça qu'on se retrouve avec des sites de ce

genre. Des sites qui passent complètement à côté de la vraie nature du web, de l'interopérabilité, des standards et du HTML5. Les démos qu'ils ont mis en ligne ne contiennent rien d'autre que des trucs bricolés par Apple, qui ne sont pas du HTML5, et qui entament à peine le processus de standardisation. Ça fait partie du CSS3 ? Plus ou moins, mais encore en plein développement et toujours en phase de feedback.

Soyons clairs. Si je suis sarcastique, c'est surtout pour attirer votre attention. Parce que c'est vraiment important. Et si vous ne deviez lire qu'un paragraphe, ce serait celui-ci :

La caractéristique la plus importante du HTML5, ce ne sont pas les nouveaux trucs comme la balise vidéo ou la balise canvas (que Safari comme Firefox ont intégrées *depuis longtemps*), c'est bel et bien de permettre une [interopérabilité absolue](#). Même chez ces vieux raseurs de Microsoft, qui ont fait de leur mieux pour freiner le web pendant presque une décennie, on a compris ça : vous allez le voir en long et en large pendant leur campagne marketing pour IE9 (leur slogan est « balisage unique » – ouvrez l'œil, vous le verrez partout dans leur communication). C'est l'idée que des balises identiques, même si elles comportent des erreurs, auront un rendu en tout point semblable. HTML5 représente une bonne occasion pour les navigateurs Internet de travailler ensemble et de trouver un terrain d'entente.

Avant que l'on ne se méprenne sur mes propos, je précise que c'est une tout autre question que celle de l'[innovation sur les navigateurs](#). Les standards font partie du processus, mais les standards suivent bien plus souvent qu'ils ne guident. Le HTML5 recèle un grand nombre de nouveautés qui ne proviennent pas d'IE, qui donne donc l'impression d'innover, mais chez Mozilla, on utilise la majeure partie du HTML5 comme on respire. Nous travaillons avec depuis des années. Aujourd'hui, ce qui nous intéresse le plus, c'est l'étape suivante.

Hélas, je crois qu'il est inévitable que les navigateurs s'affrontent sur le mieux-disant HTML5. Il est pourtant indispensable de s'interroger : quand quelqu'un commence à se vanter, quel est son véritable but ? Se trouve-t-on face à un test bidonné par le constructeur ? La démo d'une fonctionnalité qui va bien au-delà des standards existants ? (Elle a tout à fait sa place mais devrait être [présentée pour ce qu'elle est](#) !) Est-ce un test destiné à exhiber les bogues des autres navigateurs de façon articulée et constructive ? La personne qui conduit les tests sait-elle ce qu'elle fait, et tient-elle compte des commentaires constructifs ?

À l'évidence, Apple a pour objectif de crier sur les toits qu'ils adorent le web, mais leurs démos et le fait qu'on ne peut y accéder en utilisant un autre navigateur que le leur ne collent pas avec leur slogan. Il s'agit d'un manque flagrant d'honnêteté intellectuelle.

Puisque vous m'avez lu jusqu'ici, je vais vous faire une promesse. Je ne peux pas réparer les erreurs commises par le passé, mais je peux donner des idées pour bâtir un avenir meilleur. Moi qui suis en bonne partie à l'origine de la communication qui émane de Mozilla (même si ça risque de changer après ce billet !), voici à quoi je m'engage :

- Je serai aussi honnête que possible pour expliquer ce que nous faisons, ce que cela implique pour les autres navigateurs et même pour le le nouvel enfant chéri du web, le HTML5.
- Je ferai tout ce que je peux pour m'assurer que les démos que crée Mozilla fonctionnent sur autant de navigateurs que possible, même s'il faut leur proposer gentiment une solution de repli.
- Les démos et les messages qui sont destinés à montrer des trucs qui ne sont conformes à aucun standard seront identifiés clairement comme tels.

Le HTML5 est un terrain miné, car tout le monde veut se

l'attribuer, mais personne n'en est au même point sur sa prise en charge ni même sur sa définition. Je ne peux pas m'engager pour d'autres entreprises, mais je peux au moins annoncer comment moi je vais me comporter. Chez Mozilla, l'honnêteté intellectuelle n'est pas un vain mot, et c'est également le cas pour moi de façon personnelle. C'est pourquoi je pense que nous ne nous abaisserons jamais à de telles pratiques. Pour nous, le web et ses utilisateurs importent plus que n'importe quel standard ou navigateur particuliers. Et vous retrouverez cette philosophie dans mes billets et dans nos campagnes marketing.