

Geektionnerd : 5 ans de Quadrature

5 ANS DE QUADRATURE

La Quadrature du Net fête ses 5 ans avec une petite vidéo-souvenir !



Ça fait une bougie pour chacun des 5 gus dans le garage !

J'me demande si notre ancienne Ministre ~~de la Culture~~ du Showbiz - qui est partie toucher sa com' chez Drange depuis - leur a souhaité...

5 ans de lutte pour les libertés et les droits des citoyens dans les domaines du numérique. Et la lutte continue. . .

LES AVENTURES DE
L'INCROYABLE
ZIMMERMANN



Bon anniversaire, chers confrères de l'Internet Civilisé™ !

Source :

- La vidéo : La Quadrature du Net a 5 ans ! (YouTube)

- Pour leur faire un cadeau : Soutenons La Quadrature du Net ! (+ vidéo de JZ pour Framasoft)

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

Soutenez la Quadrature du Net – Message de Jérémie Zimmermann à Framasoft

« Framasoftienne, framasoftien... » Dans ce court message vidéo, Jérémie Zimmermann s'adresse ici directement à notre communauté (c'est-à-dire à vous) pour nous expliquer en quoi il crucial de soutenir l'action et le développement actuel de la Quadrature du Net.

On compte sur vous (et n'hésitez pas à faire passer à votre voisin(e)).



(Téléchargement : MP4, WebM, Ogg et Torrent)

Soutenir la Quadrature du Net

En remerciement de votre don, vous obtiendrez un « Pi-xel » de la couleur de votre choix ☐

Comment aider le logiciel libre quand on ne sait pas coder

Ce n'est pas Framasoft qui vous dira le contraire, on peut contribuer au logiciel libre et faire ainsi partie de sa communauté sans être nécessairement un développeur de logiciel libre.

Rédiger de la documentation, signaler un bug, traduire, donner, etc. il y a plein de manières de participer, à commencer par les utiliser et le faire savoir.



Comment les non-programmeurs peuvent

contribuer aux projets open source

How non-programmers can contribute to open source projects

Duncan McKean – 4 juin 2013 – Blog personnel

(Traduction : « Anonymes », nos excuses car un bug Framapad empêche de citer tous les traducteurs/ices que nous remercions au passage)

Beaucoup de gens intéressés par l'idée d'apporter leur aide à des projets open source mais n'ayant absolument aucune compétence en programmation m'ont demandé ce qu'ils pouvaient faire. Eh bien, voici quelques moyens pour ces non-programmeurs de contribuer à de tels projets.

Il est important de noter qu'il est bon de contribuer aux projets des logiciels que vous utilisez. Ainsi, vous pourrez vous-même bénéficier de vos contributions.

Utilisez le logiciel

Le meilleur moyen de contribuer à des projets open source est d'utiliser les produits eux-mêmes. Écrivez votre livre avec Libre Office Writer. Dessinez vos images avec Krita. Créez des choses à imprimer en 3D avec FreeCAD ou Blender. Réservez vos tickets de concert en ligne via Firefox. Faites vos comptes avec Grisbi. Jouez à Flightgear, Battle for Wesnoth, Vega Strike, UFO : Alien Invasion.

Traquez les bugs

Maintenant que vous utilisez le logiciel, vous pouvez éventuellement rencontrer des bugs quand vous essayez de faire quelque chose. Ou alors, le logiciel peut avoir un comportement autre que celui qui était attendu.

Entrez en contact avec les développeurs et prévenez-les. Les développeurs travaillent sur les retours de leurs utilisateurs, ceci les aide à perfectionner le produit. De plus, les sources étant libres, les bugs sont en général

rapidement corrigés.

Chaque projet aura un lien pour signaler un bug. Allez-y, identifiez-vous et décrivez ce bug dans les détails. N'oubliez pas d'indiquer quelle version du logiciel vous utilisez ainsi que les caractéristiques de votre ordinateur.

Écrivez de la documentation

Contribuer à écrire la documentation d'un projet pour le rendre plus clair et plus simple à comprendre.

La plupart du temps, les développeurs sont trop occupés à coder et la documentation a besoin d'un peu d'attention. Vous pouvez la mettre en forme afin qu'elle soit plus claire, ajouter des images ou des tutoriels. Si certaines parties du projet ne sont pas claires, il suffit de demander sur les listes de diffusion. Ainsi, lorsque vous recevrez une réponse, vous pourrez l'ajouter à la documentation. Dès que les personnes qui maintiennent le projet saisiront ce que vous faites, leurs réponses seront encore plus efficaces et utiles.

Traduisez

Il y a beaucoup de personnes dans le monde qui utilisent ce projet et certaines d'entre elles pourraient ne pas parler la langue dans laquelle celui-ci a été distribué. Si vous parlez couramment un langage peu connu, contactez les développeurs/l'équipe de documentation et offrez vos services. Vous pourriez participer à la traduction de l'interface, de la documentation ou encore du site web.

Offrez vos compétences

Regardez les projets individuels et voyez ce dont ils ont besoin. Vous pouvez apporter quelque chose ? Vous êtes designer sonore et pourriez créer quelques sons pour un jeu vidéo open source ? Concepteur d'interface ? Vous pourriez aider en remaniant l'interface utilisateur pour la rendre plus ergonomique. Il est également possible de lancer des

entreprises viables utilisant ou formant aux logiciels open source.

Vous pouvez aussi contribuer à la culture du libre en publiant ce que vous créez sous certaines licences Creative Commons. Vos créations peuvent ainsi aider à promouvoir le logiciel pour lequel elles ont été créées. Ceci inclut :

- les images ;
- les programmes ;
- les tutoriels ;
- les manuels d'installation et de documentation ;
- les livres.

Utilisez la licence CC BY-SA pour que chaque réutilisation de votre travail soit elle aussi placée sous licence libre, CC BY si la façon dont il est réutilisé vous importe peu. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet sur le site des Creative Commons.

Prêchez la bonne parole

Aider à la prise de conscience des projets open-source est très important. N'agressez pas tout le monde, faites juste savoir quels projets vous utilisez. Créé avec MyPaint sous LinuxMint. Écrit en Sigil sous Ubuntu. Je suis fier d'utiliser WordPress. Toutes ces mentions sont utiles.

Faites des dons

Enfin, leur donner de l'argent. Avec de l'argent, le projet peut embaucher des développeurs supplémentaires qui pourront corriger des bugs plus rapidement, créer de nouveaux outils, les améliorer pour vous. Certains projets proposent des dons occasionnels, alors que d'autres vous permettent de payer de petites sommes mensuellement. C'est une meilleure idée car cela aide les développeurs à mieux gérer leurs revenus quand ils savent quelle somme d'argent ils reçoivent de façon sûre.

Soyez professionnel

L'une des principales critiques faites aux logiciels open source est le manque de professionnalisme. Peu importe la manière dont vous contribuez à un projet open source, **mettez un point d'honneur à le faire de façon professionnelle**. L'élévation du niveau de qualité d'un projet commence avec ses utilisateurs. Assurez-vous que vous agissez de manière professionnelle lorsque vous discutez de projets avec d'autres et créez des contributions de qualité quand vous utilisez des logiciels open source.

Maintenant que vous savez tout ça, lancez-vous et allez aider à rendre les projets open source géniaux.

Crédit photo : Gozamos (Creative Commons By-Sa)

Soutenons le projet « Vidéo en Poche » des cinémas Utopia

« Venir avec sa clé USB pour la faire remplir au cinéma, ça me rappelle quand ma maman allait chercher du lait dans sa bouteille alu. »

Nous n'avons pas attendu l'arrivée du projet **Vidéo en Poche** pour aimer fréquenter les salles du réseau Utopia. Il n'empêche que cette initiative originale mérite notre attention et notre soutien à plus d'un titre. Un (passionnant) entretien avec son père fondateur Rodolphe Village.

PS : Framasoft sera présent le 26 mai à Utopia Toulouse pour une rencontre autour des licences libres et du modèle innovant de production et de diffusion cinématographiques, après la projection du film sous licence Creative Commons « Le

Cosmonaute ».



Bonjour Rodolphe, peux-tu te présenter succinctement ?

Bonjour Alexis. Après avoir erré sur les bancs des facs de science et de lettres de Toulouse où j'ai appris notamment à projeter des films, j'ai rejoint les cinémas Utopia en 1999 lors de l'ouverture d'Utopia Bordeaux. Depuis 2003, l'ouverture d'Utopia Tournefeuille, je suis basé à Toulouse. Entre autres, je m'occupe de la communication pour les salles Utopia, la publication de ce qu'on appelle la « gazette », le site Internet, et je suis à l'origine du projet Vidéo en Poche.

Et peux-tu nous nous présenter également le réseau des cinémas Utopia (en insistant éventuellement sur la notion de réseau que l'on aime bien à Framasoft) ?

Utopia est un petit réseau de salles indépendantes (à Avignon,

Bordeaux, Montpellier, Saint-Ouen l'Aumône, Toulouse et Tournefeuille), non subventionnées, qui ne vendent pas de pop corn, ne passent pas de pub devant les films, et sont politiquement engagées dans le débat public, d'où l'importance de leur indépendance financière vis à vis du pouvoir politique.

Une vertu essentielle de ce réseau est de faire la démonstration qu'on peut être viables économiquement sans passer des blockbusters, mais que pour cela il y a un travail important à fournir pour valoriser des films plus exigeants et moins connus. Le fonctionnement du réseau est un mélange efficace d'autonomie de ses membres et de mise en commun de ressources (ce qui permet par exemple d'avoir plus de poids auprès des distributeurs), et nous avons entamé depuis deux ans un processus de transformation en SCOP (coopératives) des sociétés qui le composent.

Il arrive aux cinémas Utopia de programmer des événements spéciaux autour des enjeux sociaux d'Internet. Peux-tu nous en donner quelques exemples (avec peut-être de prochaines dates à nous signaler) ? Et pourquoi tout ceci t'intéresse ?

Cet intérêt est dû à la découverte des enjeux démocratiques du logiciel libre, aux alentours de 2006, les points d'orgue ayant été la projection de Revolution OS (dont on a fait le sous-titre), la venue de Richard Stallman en 2007, et la venue de Jérémie Zimmermann en 2008. Ces éléments ont nourri une réflexion sur le rôle que nous pouvions jouer dans ces évolutions de la société.

En 2009, durant les débats à l'Assemblée sur Hadopi, nous avons publié au travers de l'association ISF (que nous avons créée) un communiqué expliquant pourquoi nous nous opposons à ce projet de loi : *Hadopi, la stratégie de la rupture entre les créateurs et leur public* (cette prise de position fut d'ailleurs mentionnée dans l'hémicycle par Christian Paul). C'est alors que nous avons commencé à réfléchir au moyen

d'être force de proposition dans cette bataille de tranchées car nous ne nous reconnaissons pas dans les politiques soutenues par l'industrie culturelle.

En septembre 2009, fut organisée à Bordeaux une petite expérience où on proposait aux gens de venir avec leur clé USB pour acheter une copie sans DRM au format ouvert Matroska de *Non au Mc Drive*, film de Frédéric Chignac, qui était une réflexion sur l'implication locale citoyenne. Ce fut un succès, un tiers des spectateurs était venu avec leurs clés USB, ce qui nous a motivé pour élaborer un dispositif qui permettrait de rationaliser une telle diffusion des films, et qui allait s'appeler Vidéo en Poche...

C'est alors que nous avons été rattrapés par les questions des libertés liées à l'informatique, la numérisation des salles de cinéma arrivant à grands pas en raison de la sortie d'Avatar fin 2009 qui vit UGC décider de passer très rapidement au numérique (c'était le dernier grand groupe qui résistait encore à la numérisation). Nous avons alors publié un texte en mars 2010 qui tentait de pointer les dangers de la manière dont la numérisation des salles s'effectuait : *Les salles indépendantes seront-elles les « dindons de la farce » numérique ?* (texte mis à jour en 2011 à l'occasion de sa publication sur OWNI).

En Juillet 2010 nous avons participé aux RMLL en donnant une conférence sur ces questions : *Cinéma numérique, concentration des média ou diversité culturelle, enjeux du déploiement et perspectives de développement*. Nicolas Bertrand participait à cette conférence et allait proposer un sujet de thèse CIFRE que nous finançons depuis janvier 2011, et dont l'objectif est de développer des outils libres pour le cinéma numérique (il travaille actuellement avec les projets Avconv et Videolan). C'est également durant cette édition des RMLL que nous avons lancé Vidéo en Poche, le démarrage dans l'ensemble du réseau ayant eu lieu en septembre 2010, au moment de la mise en place d'Hadopi, ce qui nous avait valu une couverture presse

importante.

Depuis, on organise régulièrement des événements autour des problématiques liées au numérique. Deux soirées importantes auront lieu à l'occasion du THSF 2013 à Toulouse. Les auteurs d'*Une contre-histoire de l'Internet*, Jean-Marc Manach et Julien Goetz, viendront présenter leur film le 6 juin. Et le 26 mai aura lieu la première projection française (on fait le sous-titre) du film *The Cosmonaut*, où il sera question de conquête spatiale avec Serge Gracieux et de licences libres avec le réseau Framasoft (le film est distribué en CC BY-NC-SA). Le film sera disponible au même moment en Vidéo en Poche.



Alors Vidéo en Poche c'est quoi exactement ?

C'est très simple, vous pouvez venir avec votre clé USB dans les salles membres du réseau, et repartir avec les films du catalogue que vous souhaitez, au format ouvert Matroska, sans DRM, pour 5€ par film (3€ HT reviennent à l'ayant-droit).

J'aime beaucoup le commentaire suivant d'un internaute : « Venir avec sa clé usb pour la faire remplir au cinéma, très écologique, on vient avec son contenant. Ça me rappelle mon village quand ma maman allait chercher du lait dans sa bouteille alu. » Je vous renvoie à la description de Vidéo en Poche sur le site.

C'est assez simple, mais les implications sont multiples : favoriser la suppression des DRM (ce qui n'est pas une mince affaire dans le cinéma), promouvoir des films peu connus à des prix raisonnables (pas évident non plus en raison des prix pratiqués dans le DVD pour ces films), avoir une répartition juste et transparente pour les ayant-droits (là non plus c'est pas vraiment habituel dans le secteur), et faire valoir la salle comme lieu privilégié de l'intermédiation. Ce dispositif a pu voir le jour car nous n'étions en concurrence directe ni avec le DVD, ni avec la VOD, et l'on s'appuyait sur un réseau de salles qui avait déjà un pouvoir de négociation auprès des ayant-droits.

Vidéo en poche repose sur une application libre. Peux-tu nous en dire plus ?

Pour mettre ce dispositif en œuvre, nous avons financé le développement d'un logiciel libre par la société toulousaine Objectif Libre, qui permet de diffuser les contenus en P2P dans les salles du réseau, de gérer localement les copies lors des ventes via une interface graphique, de comptabiliser les copies sur un site internet consultable par les salles et les ayant-droits, et qui automatise la facturation. Cela permettait à la fois de rassurer les ayant-droits sur le contrôle des ventes, et de rajouter facilement des points de vente. Le logiciel fonctionne sur GNU/Linux Ubuntu, ce qui permet de promouvoir le logiciel libre chez les exploitants, d'avoir une procédure simple d'installation, et de ne pas être vulnérable aux virus.

Il n'y a pas de « borne » Vidéo en Poche (ni de plateforme de

**téléchargement sur Internet) et c'est un choix assumé.
Pourquoi ?**

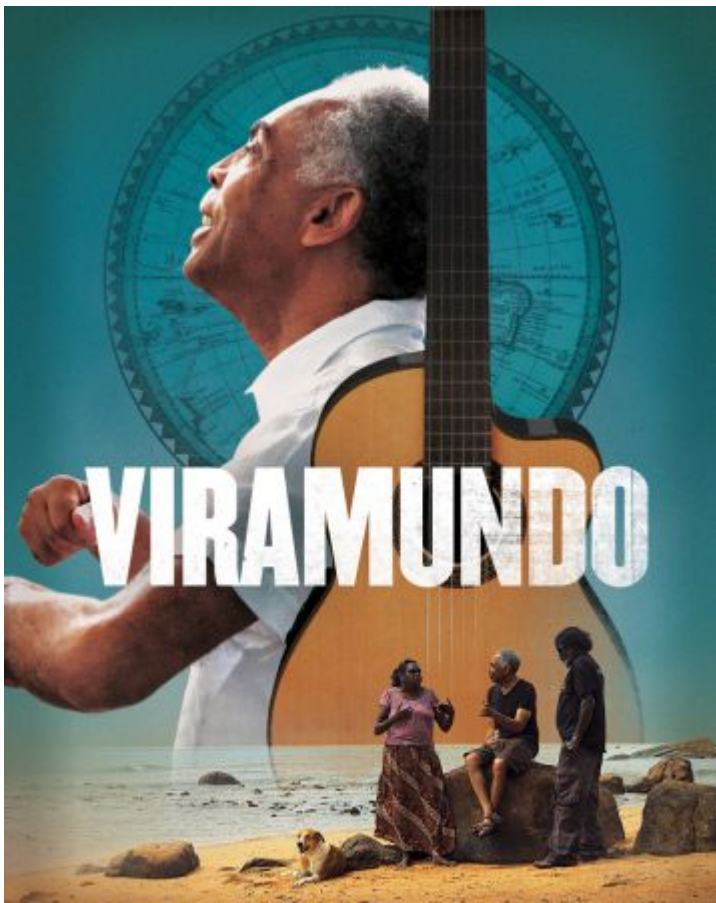
D'abord parce que l'on pense que le conseil, le rapport humain dans les échanges culturels sont essentiels pour promouvoir les films que l'on propose. C'est en partie ce rôle de conseil qui justifie que l'on puisse vendre des copies, qui valorise ces contenus dématérialisés. Et pour une question pratique, il suffit d'un ordinateur pour installer ce logiciel, cet ordinateur pouvant servir à autre chose, alors qu'une borne aurait supposé des investissements plus lourds à la fois pour le développement de la solution matérielle, mais plus dommageable encore pour les points de vente, ce qui aurait pu être un frein au développement du réseau.

Presque deux ans après son lancement Vidéo en Poche se porte bien ?

Les résultats montrent qu'il y a un réel potentiel, plus de 8000 copies ont été vendues de cette manière et on observe une augmentation de 60 % des ventes entre 2011 et 2012. D'autre part, on sent que la question des DRM commence à faire son chemin auprès des petits distributeurs, on fait petit à petit la démonstration qu'il n'ont pas à craindre leur suppression. Nos résultats sont suffisants pour dire que ce n'est pas rien, mais on est loin de représenter une alternative suffisante aux canaux traditionnels.

Nous sommes dans cette période où il va falloir faire croître le réseau. Pour l'instant seules les salles Utopia vendent régulièrement, car on communique de manière conséquente, sachant très bien qu'on ne crée pas un nouvel usage facilement. Les autres salles ont plus de mal, on aurait besoin d'un réseau plus étendu pour bénéficier d'un effet positif dans la communication pour ces salles. Ce dispositif n'est qu'un outil, c'est par les efforts collectifs décentralisés qu'il donnera pleinement ses fruits, nous n'avons pas de budget lié à la communication, tout repose sur

les salles, et sur le bouche à oreille.



Le tout dernier film que vous proposez s'appelle « Viramundo ». Il est original à plus d'un titre je crois.

La profession s'agite régulièrement autour de ce qu'on appelle la chronologie des médias, les exploitants s'arc-boutant contre un assouplissement de ces règles, les ayants-droits étant partisans d'un assouplissement. Suite à des discussions avec l'ARP, nous avons vu là l'occasion de faire valoir les vertus de Vidéo en Poche sur ces questions en participant à une expérimentation à l'échelle européenne de sortie de films en simultané en salles et en vidéo. Le premier film proposé par l'ARP est *Viramundo*, un documentaire sur Gilberto Gil et son travail de par le monde pour le partage, l'échange culturel et la réconciliation. Il y est notamment question de la signification du terme africain Ubuntu (que vous connaissez bien), le film correspondait très bien avec ce que l'on essaye de faire.

Il se trouve donc qu'on propose *Viramundo* jusqu'au 7 mai (le film sortant le 8 en salles), en avant première en Vidéo en Poche, aux côtés des géants Orange et iTunes ! (on propose le film en HD, sans DRM, moins cher que la concurrence sans pour autant sacrifier la remontée de recettes pour le distributeur) pas mal non ?

Par contre, en raison de cette « attaque » à la chronologie des médias, les exploitants n'ont pas programmé le film qui ne sort à ma connaissance principalement qu'au Cinéma des Cinéastes et dans le réseau Utopia, ce qui met en difficulté le distributeur du film qui a pris ce risque.

Et la sortie de ce film marque également l'arrivée de Paris dans le circuit Vidéo en Poche au Cinéma des Cinéastes.

L'ARP étant en charge du Cinéma des Cinéastes, ce fut également une opportunité pour avoir dans le réseau une première salle parisienne (c'est important en France d'être à Paris), et qui plus est une salle à l'image forte dans la profession en termes de diversité culturelle.

Et pour conclure, je crois que tu as un appel à faire...

Oui c'est un appel à contribution pour nous aider à développer le réseau. Si vous connaissez une salle près de chez vous que vous aimez bien, causez-leur à l'occasion de Vidéo en Poche. Ce sera mille fois plus efficace de voir que ça intéresse leurs spectateurs, plutôt que tous les coups de fil qu'on pourra passer. Merci !



La marque (du langage) Python est en péril en Europe et a besoin de votre aide !

Le célèbre (et libre) langage de programmation Python est en danger en Europe pour une sombre histoire de droit des marques.

Nous avons traduit ci-dessous l'appel à soutien de Van Lindberg, président de la Python Software Foundation.



La marque Python en péril en Europe : Nous avons besoin de votre aide !

Python trademark at risk in Europe: We need your help!

*Van Lindberg – 14 février 2013 – Python Software Foundation
(Traduction : Moosh, lgodard, Alpha, QuébecTroll, jtanguy,
Penguin, Uflex, ProgVal, goofy, maz, Nodel, Norore + anonymes)*

Vous qui travaillez dans une entreprise qui a un bureau dans un pays membre de l'Union Européenne, nous avons besoin de votre aide.

Une entreprise au Royaume-Uni essaye de faire reconnaître le terme « Python » comme marque commerciale pour tout logiciel, service ou serveur, à peu près tout ce qui a quelque chose à voir avec un ordinateur. Plus précisément, c'est l'entreprise qui a acquis le domaine python.co.uk il y a treize ans. À cette époque, nous nous soucions peu des problèmes de marque et nous n'avions pas acquis ce domaine.

Ce n'était pas un problème jusqu'à présent car le domaine python.co.uk, la plupart du temps, se contentait de transférer son trafic vers les sociétés-mères, veber.co.uk et pobox.co.uk. Malheureusement, Veber a décidé qu'ils voulaient commencer à utiliser le nom « Python » pour leurs logiciels serveurs.

Nous avons contacté les propriétaires de python.co.uk à plusieurs reprises et essayé d'en discuter avec eux. Leur

seule réponse a été de déposer une demande de marque communautaire réclamant les droits exclusifs d'utiliser le terme « Python » pour des logiciels, serveurs, et services web – et ce partout en Europe.

Nous avons fait appel à un conseiller juridique au Royaume Uni et nous, la Python Software Foundation (*NdT* :. *la Fondation Python*), opposons à cette demande une demande de dépôt de marque communautaire, mais notre propre demande n'est pas suffisamment mûre. Dans cette dernière, nous exposons les droits de propriété de la marque résultants de l'utilisation de "Python" au cours de ces 20 dernières années.

D'après notre avocat londonien, les meilleures preuves que nous puissions transmettre au bureau européen des marques déposées sont les lettres d'entreprises connues « utilisant le logiciel de marque PYTHON dans divers pays de l'Union Européenne » de telle sorte que nous puissions « obtenir des témoignages indépendants de leur part, prouvant l'origine de la signification de la marque PYTHON, en relation avec le logiciel et les produits/services associés ». Nous avons aussi besoin de preuves d'utilisation de Python à travers toute l'Union Européenne.

Que pouvez-vous faire ?

1- Vous travaillez pour une entreprise qui utilise Python ? Vous êtes basés en Europe, vous y embauchez ou vous y possédez un bureau ? Pourriez-vous écrire une lettre avec l'en-tête de votre entreprise que nous pourrions réutiliser par la suite ?

Nous aurions besoin des éléments suivants :

1. Une brève description de l'utilisation de Python dans votre entreprise :
2. Comment votre entreprise associe le terme Python uniquement à la PSF ;
3. Votre opinion sur le fait qu'une autre entreprise utilisant le terme Python dans ses services, logiciels

et serveurs pourrait être source de confusion.

La lettre n'a pas besoin d'être très longue -- quelques paragraphes suffisent, mais nous apprécierions toute forme de description de votre utilisation de Python dans vos logiciels, votre hébergement internet, vos serveurs, vos VPN, dans le développement de logiciel ou de matériel ou encore dans l'utilisation de services de sauvegarde. Pour ceux qui sont intéressés par les classes descriptives légales, elles figurent au bas de ce message^{[1][2]}.

Vous pouvez envoyer une copie PDF de votre lettre à psf-trademarks@python.org

2. Connaissez-vous ou possédez-vous quoi que ce soit qui ait été publié au sein de l'UE et qui utilise "Python" pour faire référence au langage Python? Pouvez-vous nous transmettre des numérisations, photos ou copies? Cela comprend :

- Des livres ;
- Des brochures ;
- Des programmes de conférences ou présentations ;
- Des offres d'emploi ;
- Des magazines ou autres publications ;
- Des prospectus.

Vous pouvez envoyer un scan PDF de ces documents à psf-trademarks@python.org.

3. Vous pouvez également aider à protéger la propriété intellectuelle de Python en nous soutenant financièrement.

Comme le coût d'opposition d'une marque commerciale est de l'ordre de dizaines de milliers de dollars, nous avons besoin de trouver un moyen de financer les coûts de procédure de l'opposition.

Merci d'envisager une donation à la Python Software Foundation ou de me contacter.

C'est la première fois que la PSF doit prendre des mesures juridiques pour protéger la propriété intellectuelle de Python. S'il vous plaît, aidez Python comme vous le pouvez. La menace est réelle et elle est susceptible de nuire à votre entreprise en Europe, surtout si vous êtes dans le domaine de l'hébergement et que Python fait partie de l'offre que vous proposez.

S'il vous plaît, faites-moi savoir si vous avez des questions auxquelles je peux répondre. Si vous connaissez quelqu'un qui devrait avoir l'information, libre à vous de la partager.

Thanks, Merci,

Van Lindberg, Président
van@python.org
Python Software Foundation

Notes

[1] Classe 9 – Logiciels ; Serveurs pour l'hébergement de sites web ; Matériel informatique pour RPV (réseau privé virtuel) ; Serveurs Internet (*NdT : Classifications légales traduites à l'aide de l'outil EuroClass*).

[2] Classe 42 – Conception et développement d'ordinateurs et de logiciels ; Hébergement de sites sur Internet ; Hébergement de sites web de tiers ; Hébergement de sites web ; Hébergement de sites web de tiers sur un serveur d'ordinateurs pour un réseau informatique mondial ; Hébergement de contenu numérique, à savoir de revues et de blogues en ligne ; Fournisseur de services d'application, à savoir hébergement de logiciels d'application de tiers ; Hébergement de contenu numérique sur l'internet ; Hébergement de sites web pour le compte de tiers ; Hébergement de sites informatiques de tiers (sites web) ; Hébergement de sites informatiques sites web ; Location de serveurs web.

Donnez-moi la liberté de vous payer... par Ploum

Et si nous faisons en sorte qu'Internet nous permette de payer en toute liberté ?

Que nous sortions du double carcan de la somme fixe et unique pour tout le monde et du poids moral négatif induit par l'usage (de la copie) sans rétribution ?



Si c'est possible de le copier, alors vous le trouverez gratuitement sur Internet. Ceci n'est pas un slogan publicitaire mais une constatation. Nous vivons dans un monde où le contenu s'est affranchi de son support matériel et des limites inhérentes. Dans ce monde, les barrières de l'accès à la connaissance sont tombées. Tout le monde peut partager une réflexion philosophique, une analyse d'une œuvre de Monet. Ou une vidéo de chatons et le dernier clip d'un chanteur à la mode.

Au fond, c'est merveilleux. Cela devrait nous émerveiller tous les matins. Aucun auteur de Science-Fiction n'avait osé en

rêver. C'est génial ! Sauf si on gagne sa vie à vendre du contenu sur un support physique. Auquel cas, la perspective est un peu inquiétante.

Alors que le support physique n'était jamais qu'un moyen comme un autre de diffuser de l'information, les vendeurs ont tout d'abord tenté de lier irrémédiablement le contenu avec son contenant. Voire de distribuer le contenu de manière virtuelle mais en ajoutant artificiellement les contraintes du matériel, quand bien même ce matériel n'existait plus.

Après cet échec prévisible, les industries du contenu cherchèrent d'autres méthodes de rentabilisation. Après tout, il existe des journaux gratuits, des chaînes de télévision gratuites. Le dénominateur commun étant le financement par l'ajout de publicité.

Outre les questions qu'elle pose, la publicité a le problème de dégrader l'expérience du contenu. Appréciez-vous d'être interrompu au milieu d'une fugue de Bach par un slogan vantant des croquettes pour chat ? Pire : tout comme il est possible de tout trouver gratuitement, il est également possible de bloquer la publicité.

Un monde virtuel qui ne vivrait que de la publicité serait fortement limité. En effet, la publicité devrait forcément faire référence aux produits du monde réel, celui au grand plafond bleu, produits limités en quantité par le monde réel lui-même. À l'heure où l'on parle de décroissance, on ne peut imaginer augmenter à l'infini les publicités.

Lorsqu'il n'est physiquement plus possible de forcer quelqu'un à vous donner de l'argent, la seule solution est de faire appel à son sens moral. De le convaincre. Deux choix s'offrent au vendeur : la voie positive « C'est bien de donner » et celle négative « Ne pas donner, c'est mal ! ».

Devinez laquelle a été choisie ? Nous vivons dans un monde merveilleux où le partage est possible instantanément à

travers la planète et nous avons réussi à transformer cette utopie futuriste, cette réalisation extraordinaire en un péché moral : « Ne pas payer, c'est mal ! », « Ne pas payer est illégal », « Si vous ne payez pas, vous serez poursuivi en justice », « Si vous ne payez pas, vos artistes préférés vont mourir de faim ».

Mais toute cette rhétorique négative se fonde sur une série de postulats.

1. Un artiste doit être payé pour ses réalisations.

FAUX. Cette vision se base sur une séparation nette entre les artistes d'un côté et les consommateurs de l'autre. Internet a démontré que nous sommes tous, à différents degrés, des artistes. Comme le dit Rick Falkvinge, un artiste c'est quelqu'un qui produit de l'art. À partir du moment où cette personne cherche à en tirer du profit, elle devient un entrepreneur. Et, à ce titre, c'est à elle de mettre en place un business model. On pourrait également appliquer cet argument au logiciel libre et dire que tout codeur doit être payé pour ses contributions. Pourtant, le logiciel libre prouve que c'est loin d'être le cas.

2. Tout travail mérite salaire.

FAUX. Le client paie généralement le produit d'un travail, pas le travail lui-même. Creuser un trou dans votre jardin est un travail dur. Le reboucher l'est tout autant. Pourtant, personne ne vous paiera pour cela. Le travail n'est donc rémunéré que lorsque quelqu'un estime intéressant de le faire, quelle que soit sa raison.

3. Il faut payer avant de consommer.

FAUX. Imaginez que vous puissiez entrer dans un restaurant, manger et que le prix soit laissé à votre appréciation. Si vous avez aimé, vous payez beaucoup. Sinon, vous payez moins ou juste assez pour couvrir le prix des produits. Utopiques ? C'est pourtant dans ce monde que nous vivons de plus en plus.

La musique en est l'exemple le plus marquant : il n'est pas rare de rencontrer des audiophiles qui achètent un album qu'ils ont téléchargé depuis six mois sous prétexte : « C'est vraiment un bon CD, je l'adore, je l'écoute en boucle. Du coup, je l'achète pour soutenir l'artiste. ».

4. Il est obligatoire de payer.

FAUX. Contrairement à l'exemple du restaurant, la reproduction de l'information à un coût tout à fait nul. Il n'y a donc aucune raison particulière de payer pour consommer du contenu. Nous écoutons de la musique chez des amis, nous lisons un livre trouvé sur un banc, nous entendons un voisin expliquer le sens de la vie par dessus sa haie : nous consommons en permanence du contenu sans le payer. Pire, un même contenu peut être consommé gratuitement à titre promotionnel puis rendu payant par après. Les distributeurs de contenu sont donc dans la position schizophrénique de devoir diffuser le contenu autant que possible tout en empêchant... qu'il soit trop diffusé.

Pourtant, cet argument de l'obligation de payer est tellement tenace qu'il en est devenu « Si c'est gratuit, c'est nul » jusqu'à un extrême « Si c'est cher, c'est bien » exploité par les grandes marques.

5. Chacun doit payer le même prix pour accéder au même contenu.

FAUX. De nouveau, aucune loi naturelle n'oblige à ce que chacun paie la même chose pour le même service. Nous sommes pourtant habitués à ce genre de choses : les militaires, les jeunes et les pensionnés ont des réductions dans les transports en commun. Les journalistes et les professeurs ont des entrées gratuites dans certains musées.

Quand on y pense, payer le même prix est foncièrement injuste. Une personne qui adore un contenu paiera autant que quelqu'un qui n'a agit que par réflexe suite à une publicité et ne le

consommer qu'une ou deux fois.

Si nous arrivons à remettre en question ces postulats, alors peut-être arriverons-nous à sortir de cette pernicieuse morale négative. Peut-être pourrons-nous enfin être fiers de cet accomplissement humain : le partage du savoir à tous les niveaux.

Et des solutions commencent à se mettre en place. Ma préférée étant Flattr qui, justement, permet de donner une petite somme d'argent aux contenus que l'on apprécie et ce parfois automatiquement. Avec la subtilité que la somme donnée par mois est fixe, quelque soit la quantité de contenu consommé. Framasoft est sur Flattr et je milite activement pour qu'on puisse Flattrer les billets individuels ! Certes, Flattr est centralisé mais tout service gérant des transferts d'argent le restera tant que Bitcoin ne sera pas généralisé !

Les artistes eux-mêmes commencent à bouger. Après l'expérience de Radiohead en 2007, c'est au tour d'Amanda Palmer de voir dans le « Payez ce que vous voulez » l'avenir des artistes. Et pour ceux qui souhaitent vraiment s'investir dans la réussite d'un artiste, les plateformes de « crowdsourcing » comme Kickstarter sont en train de contourner de plus en plus le rôle des gros producteurs, de décentraliser les industries du contenu.

À ce genre de discours, il est courant d'objecter que, si ils ont le choix, les consommateurs vont éviter de payer. Pourtant, le choix est déjà là. La majorité des consommateurs choisit de payer pour des raisons morales le plus souvent négatives. Il existe également des domaines où le fait de donner volontairement est considéré comme normal : c'est le principe du pourboire. Je vous propose de tester le web payant pour vous faire votre propre idée.

Transformer Internet en une économie du « Payez ce que vous voulez » ne serait donc que transformer les raisons morales

afin de les rendre positives. Et, à ce titre, rendre complètement obsolètes tous les fichages, les surveillances et autre HADOPI. Un retour à la liberté.

Flattr ne différencie pas les consommateurs des producteurs de contenu. Nous sommes tous des producteurs de contenu, nous sommes tous des artistes. Et nous sommes tous également avides de nouveautés, d'art et d'idées. Finalement, n'est-ce pas un des fondements de l'égalité ?

Contrairement à un achat, où je me sens toujours extorqué de mon argent durement gagné, faire un micro don me réchauffe le cœur, me donne le sentiment d'être, à mon échelle, un contributeur. Un sentiment de fraternité.

Liberté, égalité, fraternité. C'est peut-être la définition du web et de l'art de demain.

Crédit photo : Flattr (Creative Commons By)

Framasoft et le Père Gnuël vous souhaitent de joyeuses fêtes !

Avec ce sourire, nous en profitons pour vous remercier chaleureusement de votre soutien cette année, qu'il s'agisse d'un don^[1], d'une participation ou tout simplement en diffusant *la bonne parole du Libre* autour de vous.

Rendez-vous en 2013, parce qu'il reste encore plein de sales gosses à convertir ☐

FRAMASOFT VOUS SOUHAITE DE JOYEUSES FÊTES 2012 !



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

Notes

[1] Pour rappel : C'est le dernier moment pour faire un don 2012 défiscalisable à 66% (si vous êtes soumis à l'impôt sur le revenu).

Sauvons des chatons avec April, Framasoft et Quadrature ! #PackLiberte 2

Châtons-nous de sauver internet ! En décembre, l'April, Framasoft et La Quadrature du Net lancent une nouvelle campagne commune de soutien : Pack Liberté 2.

Ce qui se joue actuellement est vraiment fondamental.



Internet et son esprit libre, *ils* ne l'ont pas vu venir. *Ils* n'y ont rien compris au début. Ça n'était pas sérieux, pas vraiment monétisable. Ça ne les intéressait pour ainsi dire pas, alors *ils* nous ont laissés tranquillement jouer avec.

Et les chatons ont pu s'épanouir, libres et heureux...

Or aujourd'hui la menace plane. *Ils* n'ont pas forcément mieux compris mais ont cependant compris que ça ne leur convient pas et sont en train de tout faire pour lui mettre une muselière.

Mettre une muselière à un chaton, quelle drôle d'idée ! Ça ne peut fonctionner ! Et pourtant *ils* s'entêtent et les chatons se retrouvent en grand danger.

C'est autour de cette symbolique que l'April, Framasoft et La Quadrature du Net vous proposent de les soutenir durant tout le mois de décembre. Il y a un message fort à travailler ainsi en synergie. Il y a surtout une urgence à poursuivre notre travail de promotion et de défense du logiciel libre ainsi que le respect des droits et libertés du citoyen sur internet.

Nous vous savons très sollicités, qui plus est dans un contexte économique difficile. Mais soit vous avez fixé votre calendrier sur celui des Mayas, et alors c'est le bon moment pour aborder la fin du monde les poches plus légères. Soit vous pensez qu'il y a une vie après le 21 décembre et ça vaut le coup de faire en sorte qu'ensemble elle soit la plus libre

possible...

Et dans les deux cas mieux vaut être accompagné d'un adorable chaton qui ainsi sauvé vous en sera éternellement reconnaissant.

Merci de votre confiance et de votre soutien,

Alexis Kauffmann (pour Framasoft)

-> Pack Liberté 2

