

LOGICIEL LIBRE ET LICENCES LIBRES



Par KRN et Sylviane Diop

Le Logiciel Libre

1) Ne pas confondre! (Rappel)

Logiciel gratuit (*freeware*) et logiciel libre

On utilise le terme « **freeware** » pour les logiciels propriétaires qui sont distribués gratuitement. Les *freewares* ne sont pas libres car leur code source n'est pas disponible et donc seul l'auteur original peut l'améliorer et publier des versions modifiées. En outre, la revente d'un *freeware* est souvent restreinte.

Un **logiciel libre** est un logiciel dont la licence dite libre donne à chacun (et sans contrepartie) le droit d'utiliser, d'étudier, de modifier, de dupliquer et de diffuser (donner et vendre) le-dit logiciel. Les logiciels libres constituent une alternative à ceux qui ne le sont pas, qualifiés de « propriétaires » ou de « privateurs ».

2) Les 4 libertés du logiciel libre (Rappel)¹



La **Free Software Foundation** maintient une définition du logiciel libre basée sur **quatre libertés** :

Liberté 0 : La liberté d'exécuter le programme — pour tous les usages

Liberté 1 : La liberté d'étudier le fonctionnement du programme — ce qui suppose l'accès au code source

Liberté 2 : La liberté de redistribuer des copies — ce qui comprend la liberté de vendre des copies

Liberté 3 : La liberté d'améliorer le programme et de publier ces améliorations — ce qui suppose, là encore, l'accès au code source.



Logiciels Libres 4 Libertés

3) Caractéristiques des logiciels libres

Accès aux sources

Les libertés d'étudier et améliorer un logiciel supposent un accès au code source du logiciel. L'accès au code source est important car les logiciels sont généralement distribués sous une forme compilée en langage machine, prêts à être exécutés par un ordinateur. Mais le langage machine est très peu lisible et rend l'étude du logiciel excessivement pénible. L'accès au code

¹ Source: Wikipédia.

source a donné lieu à la notion d'**Open Source** (code source ouvert).

Formats ouverts

Les logiciels libres ont, dans leur grande majorité, tendance à respecter les formats standards ouverts, ce qui favorise l'interopérabilité. Par exemple, le navigateur web **Mozilla Firefox** s'applique à respecter autant que possible les recommandations émises par le **World Wide Web Consortium**. De même, **OpenOffice.org** a défini le format **OpenDocument**, aux spécifications publiques et certifié comme norme **ISO**, incarnant ainsi une valeur pérenne pour les applications bureautiques. L'utilisation de formats ouverts dont l'ensemble des spécifications techniques sont connues garantit l'accès aux documents numériques archivés.



Communautés

La qualité du logiciel est souvent proportionnelle aux nombres de développeurs. Plus la communauté de développement s'étend, plus elle devient un gage de qualité et de réactivité. De la même manière, la communauté des utilisateurs, ayant comme rôle principal de faire remonter des dysfonctionnements et des suggestions, a une influence proportionnelle à sa taille.

Sécurité

La sécurité relative des logiciels libres et propriétaires est sujette à débat.

- Le libre accès au code source permet l'examen du logiciel par des experts indépendants.
- Le libre accès au code source rend impossible le recours à la sécurité par l'obscurité, ce qui est considéré comme un avantage ou un défaut, selon le point de vue.
- La découverte de failles de sécurité est facilitée par la publication du code source. En effet, l'ouverture du code permet statistiquement à un plus grand nombre de personnes d'avoir la possibilité de repérer et de corriger des vulnérabilités.

Commercialisation

La commercialisation des logiciels libres est possible mais la liberté n°2 en interdit l'exclusivité. Cette caractéristique rend délicat le retour sur investissement financier pour les développeurs du logiciel par la vente du logiciel. Autrement dit: les logiciels libres ne permettent pas de rétribution directe des auteurs. C'est pour cette raison que ces derniers se tournent souvent vers la vente de service associés à l'utilisation du logiciel.

Les **licences libres** les plus « contraignantes » imposent que tout projet qui réutilise le code source du logiciel libre devienne lui-même un logiciel libre. Les éditeurs traditionnels s'y refusant catégoriquement, cette disposition les enferme dans le monde du « non-libre » (l'univers des logiciels propriétaires). Il se crée alors un fossé entre les deux mondes, qui est dommageable du point de vue de l'interopérabilité et de l'harmonie entre des systèmes libres et propriétaires qui sont amenés à « cohabiter ».

La politique controversée des grands comptes

Certains partisans du Logiciel libre voient une incohérence dans la politique de certaines entreprises ayant affiché une adhésion aux principes de l'Open Source mais étant favorables à l'extension du logiciel au champ du brevetable. Pour eux, le Logiciel libre (*via* la **Free Software Foundation**) **lutte ouvertement contre la brevetabilité des logiciels et,**

conséquentement, contre l'exclusivité d'exploitation d'une idée par une seule personne ou entreprise. Ils craignent qu'à terme, certains membres de l'Open Source détiennent des portefeuilles de brevets sur des idées, leur permettant de réclamer des redevances sur chaque portion de code source.

IBM, par exemple, déposa en Europe et aux États-Unis certains algorithmes cruciaux dans le fonctionnement général du noyau ou du système d'exploitation GNU/Linux et porta devant des tribunaux des affaires afin que les brevets logiciels soient institués et reconnus en Europe. Pourtant, cette même entreprise autorise l'usage de 500 de ces brevets aux développeurs de Logiciels Libres et Open Source.

Dans la pratique, cependant, tout procès en propriété intellectuelle coûte cher en temps et en argent. Il est souvent difficile pour la communauté Open Source de faire valoir ses droits face aux multinationales. Certains de ses détracteurs l'accusent de recevoir parfois d'une multinationale des coups de pouce l'aidant à lutter contre l'influence d'une autre (ce fut un moment le cas entre Sun et Microsoft dans l'affaire OpenOffice); IBM finance également la communauté des logiciels libres contre les actions de Microsoft, etc.

Innovation

Le logiciel libre permet également de garantir une activité innovante. Parce qu'un logiciel libre dévoile et permet la modification et la copie selon les termes de sa licence qui lui est jointe, un cercle vertueux est possible. Des contributeurs, individus libres de tout engagement ou sociétés commerciales, s'impliquent sur ce logiciel pour l'améliorer. Ils y apportent de nouvelles fonctionnalités sachant qu'une large audience est en droit et en mesure de valider ou non celles-ci. Cette audience, la communauté de ce logiciel, peut ainsi mesurer effectivement la qualité du code du logiciel. Elle peut donc s'impliquer au processus de développement, chacun selon son implication, sa compétence.

Ce dynamisme **accélère les échanges et favorise l'innovation**. En revanche, le principe de « verrouillage » du code source du logiciel, physique, technique ou juridique nuit à ce dynamisme. Enfin l'accès à l'intégralité du code source ne permet pas de garder longtemps un avantage concurrentiel qui serait basé principalement sur ce type de principe.

Quelques logiciels libres

Parmi les logiciels libres les plus connus du grand public figurent :



Linux, le noyau du système d'exploitation GNU/Linux



le navigateur web Mozilla **Firefox**



le logiciel de 3D **Blender**



la suite bureautique **OpenOffice.org**



le lecteur multimédia **VLC**



le logiciel de retouche d'image, **GIMP**

APACHE 2.2



le serveur HTTP **Apache**



les gestionnaires de base de données **MySQL** et **PostgreSQL**

Le site **Framasoft** référence dans son annuaire plus de mille logiciels libres!

Le logiciel libre dans le marché du logiciel

Le logiciel libre s'impose de plus en plus comme une solution de remplacement moins coûteuse de logiciels propriétaires. Il devient également un produit de plus en plus mis en avant par des revendeurs, soit pour sa fiabilité (cas de fournisseurs de serveurs), soit pour son coût de licence nul, permettant au client d'investir la différence dans des services associés.

Le **gouvernement sénégalais** depuis 2005 a adopté le logiciels libres: **Nuxeo** (Open Source ECM) a été choisi par le gouvernement sénégalais pour la mise en place d'un intranet collaboratif à l'usage des services administratifs de la République du Sénégal. Fonctionnalités: Partage de documents bureautiques, Annuaire, Gestion de courrier, Forum, Webmail, Agenda partagés.

Du côté des autres administrations, on peut citer les gouvernements **brésilien, sud-africain, d'Andalousie** et **d'Estrémadura** en Espagne, qui ont officiellement affiché leur orientation vers le logiciel libre. En **France**, on peut noter, après la gendarmerie nationale, le passage de l'ensemble de l'administration centrale à **OpenOffice.org**. Ce serait la plus grande migration de ce type (selon le Figaro en 2006).

En France, le chiffre d'affaires du logiciel libre en **2007** est de **730 millions d'euros**. Rapportés aux 30 milliards du marché du logiciel, cela représente 2,4% de part de marché (contre 1,5% en 2006).

Les licences libres

Il existe une multitude de licences dites libres, que nous résumerons ici. Il faut savoir que ces licences interviennent entre le **copyright** (tous droits réservés) et le **domaine public** (aucun droit réservé).

Les différentes licences libres:

Au commencement:

La GNU GENERAL PUBLIC LICENCE (GPL)



Mère de toutes les licences libres, et sans doute aussi de la notion même de libre, en tant que concept touchant à la propriété intellectuelle, la **GNU GPL**, actuellement en version 3, apparaît en janvier 1989. Elle est écrite pour protéger les logiciels GNU et les projets de la **Free Software Foundation**.

L'idée centrale de la GPL, c'est le **copyleft** un jeu de mot (mal traduit en français par les termes gauche d'auteur) fondé sur le terme **copyright**. Il s'agit d'utiliser le mécanisme du copyright, mais en le retournant au profit des libertés de l'utilisateur. Richard M. Stallman, fondateur du projet GNU, en parle ainsi:

« L'idée centrale du gauche d'auteur est de donner à quiconque la permission d'exécuter le programme, de le copier, de le modifier, et d'en distribuer des versions modifiées - mais pas la permission d'ajouter des restrictions de son cru. C'est ainsi que les libertés cruciales qui définissent le « logiciel libre » sont garanties pour quiconque en possède une copie; elles deviennent des droits inaliénables. »



On trouve là évoquées ce qui sont les **4 libertés** fondamentales du logiciel libre, et la restriction fondamentale également du copyleft: il n'est pas possible de retirer ces libertés aux utilisateurs, la liberté se propage partout ou va le logiciel.

Licence GPL et ses licences "sœurs" que sont les **LGPL** (*GNU Lesser General Public licence*, plus souple) et **GFDL** (adaptée aux documentations).



BSD (Berkeley software distribution)



La licence BSD est une autre licence phare du monde libre. Elle a été rédigée pour s'appliquer au(x) projet(s) d'uni(ces)x libre(s) dit **Berkeley Software Distribution**(BSD). Elle est considérée comme **plus permissive**, dans le sens où elle ne fournit pas la restriction fondamentale du copyleft: un logiciel sous licence BSD pourra être utilisée dans un projet non-libre, sa licence pourra être modifié, on peut modifier son code et le redistribuer sans être forcé de fournir les sources...

Ces deux grands modèles ont leurs partisans, et l'on considère habituellement (bien que ce soit une simplification importante!) que la **BSD est une licence plus pragmatique**, qui permet (notamment) la viabilité du logiciel libre dans le monde de l'entreprise, alors que le modèle GNU (GPL, copyleft...) est l'émanation d'un mouvement social, pour la liberté des utilisateurs.

Il est important de noter que, si ces deux types de licences accorde, pour l'essentiel, les mêmes libertés aux utilisateurs, les quelques incompatibilités qu'elles renferment induisent des différences de philosophie importantes.

Pour ce qui est de la compatibilité, la licence BSD étant permissive, le code publié sous cette licence peut être re-licencié en GPL, tandis que l'inverse n'est pas vrai.

COPYLEFT (« gauche d'auteur »)

Le **Copyleft** est une façon de rendre un programme ou tout autre œuvre libre, et qui requiert que toutes les versions modifiées et étendues du programme soient libres également.

Tout sur le Copyleft, sur Gnu.org: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.fr.html>

Selon Antoine Moreau, à l'origine de la Licence Art Libre:

Notion du copyleft

Issue des logiciels libres, le copyleft est une notion juridique qui s'appuie sur la législation en vigueur pour autoriser:

- l'usage
- la copie
- la diffusion

- la transformation des créations logicielles.

Avec une obligation fondamentale: conserver intacts ces quatre droits. On ne peut s'approprier de façon exclusive une œuvre créée sous les conditions du copyleft. Ce qui est à chacun, est à tous; ce qui est à tous, est à chacun. Les premières créations copyleft ont été des logiciels, qualifiés de « logiciels libres ».

Formalisation du copyleft, invention du logiciel libre

En 1984, **Richard Stallman**, un informaticien qui travaille au M.I.T. constate qu'on lui interdit l'accès au code source du logiciel d'une machine qui tombe en panne parce qu'une marque s'en est approprié l'usage exclusif. Le code-source, devenait propriétaire alors qu'il avait été jusque là librement accessible, diffusable et transformable. Il démissionne de son poste de chercheur pour mettre au point un système d'exploitation libre pour ordinateurs, ce sera le projet GNU3 et crée la **Free Software Foundation** dont l'objectif est de promouvoir le logiciel libre défini par le concept de copyleft.



Mais un mot ne fait pas la loi. Pour que ce mot pèse de tout son droit, il lui faut être associé à une licence juridique. Ce sera la **General Public License**.

Écrite en 1989 avec l'aide du juriste Eben Moglen, c'est la première licence copyleft à voir le jour. Elle garantit à l'utilisateur de logiciels quatre libertés fondamentales :

- La liberté d'exécuter le logiciel, pour n'importe quel usage.
- La liberté d'étudier le fonctionnement d'un programme et de l'adapter à ses besoins.
- La liberté de redistribuer des copies.
- La liberté d'améliorer le programme et de rendre publiques les modifications afin que chacun puisse en bénéficier.

L'idée forte de la **GPL** et du **copyleft** est de créer un fonds commun duquel personne ne puisse retrancher pour un usage exclusif. Ainsi, ce qui appartient à chacun est disponible à tous également et ce que chacun améliore, tout le monde peut en bénéficier.

Aujourd'hui, la **GPL** est utilisée par de nombreux auteurs de logiciels libres, les plus connus sont certainement GNU/Linux (système d'exploitation comme Windows ou Mac Os), The Gimp (retouche d'image comme Photoshop), Openoffice.org (une suite bureautique comme Microsoft Office, avec une licence dérivée de la GPL, la LGPL), Inskape (équivalent d'Illustrator ou Freehand), Scribus4 (logiciel de PAO comme QuarkXpress ou Indesign), etc5.

LICENCE ART LIBRE



La Licence Art Libre reprend les principes du **copyleft** pour les transférer au delà du monde logiciel, **à toutes les œuvres de l'esprit**. *Wikipedia* nous dit:

« Elle autorise tout tiers (personne physique ou morale), ayant accepté ses conditions, à procéder à la copie, la diffusion et la transformation d'une œuvre, comme à son exploitation gratuite ou onéreuse, à condition qu'il soit toujours possible d'accéder à sa source pour la copier, la diffuser ou la transformer. »

Cette licence poursuit explicitement l'objectif d'un modèle de société non-marchand. Dans la Foire aux questions a son sujet, on trouve:

L'utilisation de la Licence Art Libre est aussi un bon moyen pour prendre des libertés avec le système de la marchandise généré par l'économie dominante. Cette licence offre un cadre juridique intéressant pour empêcher toute appropriation abusive. Il n'est plus possible de s'emparer de votre œuvre pour en court-circuiter la création et en faire un profit exclusif. Il est interdit de faire main basse sur le travail collectif qui est à l'œuvre, interdit de s'accaparer les ressources de la création en mouvement pour le seul bénéfice de quelques-uns.

CREATIVE COMMONS



« Creative Commons : Soyons créatifs ensemble »

Quand on parle de licences libres, on fait souvent et inconsciemment référence aux libertés des utilisateurs: liberté de télécharger sur internet, d'utiliser et de distribuer autant de copies que l'on souhaite d'un logiciel X ou Y, de modifier le code d'un programme, etc.

Mais qu'en est-il des libertés des auteurs? Se réduiraient-elles à la simple possibilité de diffuser leur travail pour que d'autres puissent en disposer (presque) comme bon leur semble?!

Depuis un peu plus de deux ans, les licences Creative Commons adoptent une nouvelle approche, et tentent d'une part d'adapter les droits des auteurs à ce nouveau médium qu'est internet, et de fournir d'autre part un cadre juridique au partage sur le web d'oeuvres de l'esprit comme les images, les sons ou les textes, alors que ses illustres prédécesseurs furent pensées au départ pour la diffusion de programmes informatiques.



Comment ça marche?

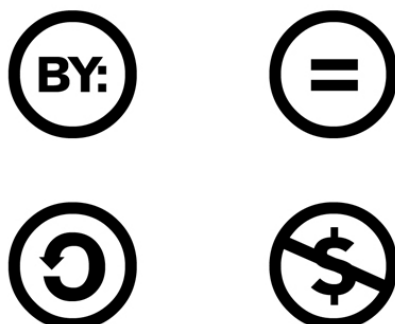
Le principe général

Les licences Creative Commons pourraient se comparer à un jeu de lego. Un lego très simple certes, uniquement constitué de quatre briques et qui ne permet que des constructions limitées, la plus complexe étant le triplet. L'ensemble de ces combinaisons offre la possibilité de fabriquer onze licences différentes.

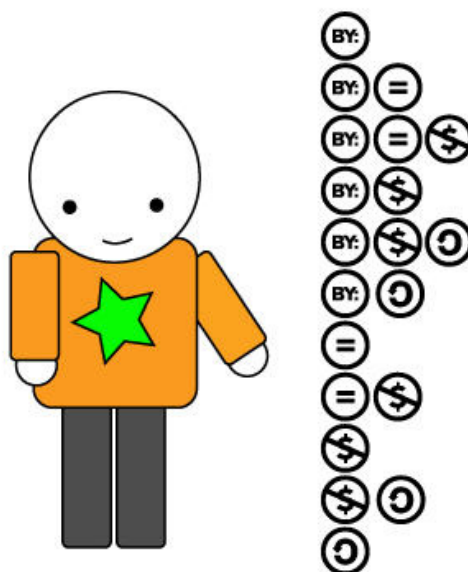
Commençons par ces quatre conditions initiales, facilement identifiables par des icônes:

- **Attribution (Paternité):** cette condition oblige l'utilisateur qui souhaiterait diffuser votre oeuvre à vous créditer pour le travail original.

- **No Commercial (Pas d'utilisation commerciale)**: votre travail ne pourra pas faire l'objet d'une utilisation commerciale.
- **No Derivative Works (Pas de travaux dérivés - Pas de modification)**: votre travail, s'il est diffusé, ne devra pas être modifié.
- **Share Alike (Partage à l'identique)**: si vous acceptez que votre travail soit modifié, les modifications apportées devront être diffusées sous les mêmes termes que l'original.



C'est donc en combinant ces **4 conditions** que nous pouvons construire **11 licences** en fonction des droits que l'on souhaite partager. Cela peut aller du simple crédit de l'auteur (vous laisser alors la liberté à l'utilisateur de modifier votre travail, de le distribuer sous n'importe quelle licence et de pouvoir en faire une utilisation commerciale) jusqu'au strict respect de l'oeuvre, en demandant qu'elle ne soit ni modifiée ni utilisée pour en retirer des bénéfices.



Simple non? Et pourtant, avec cette architecture modulable à volonté, il est sans doute possible d'envisager tous les cas possibles: celui d'un écrivain débutant qui se désespère de ne pas écouler les 1000 exemplaires de son roman publié à compte d'auteur; il pourra alors placer son roman en téléchargement sous licence CC et ainsi se faire plus facilement connaître. Ou celui d'un graphiste amateur qui aime travailler en collaboration avec d'autres artistes; il publiera alors ces images en ligne sous une licence qui permette aux visiteurs de son site de les copier et de les modifier comme bon leur semble. Etc. Poursuivez cette liste d'exemples comme il vous convient puisque, et vous l'aurez compris, les licences Creative Commons s'adaptent aux besoins de chacun.

Encore plus de choix!

Si cette pluralité vous semble insuffisante, le projet va encore plus loin:

- Si vous voulez céder l'intégralité de vos droits, placez donc votre travail dans le **Domaine public**. Une oeuvre dans le domaine public peut être reproduite et utilisée sans aucune restriction.
- Vous pouvez aussi envisager le **founder's copyright**, c'est-à-dire vendre le copyright de votre oeuvre à **Creative Commons pour 1 dollar symbolique**; les droits d'auteur vous appartiendront pour une période de 14 ans, renouvelable, puis l'oeuvre passera dans le domaine public³.
- Si la **GNU GPL** suffit amplement à votre bonheur, mais que la présentation sous forme d'icônes des Creative Commons vous a séduit, pensez alors au mix **CC-GPL** ou au mix **CC-LGPL** (pour l'instant uniquement en portugais brésilien).
- Enfin, la **sampling licence** vous permet d'inviter d'autres auteurs à modifier une partie de votre oeuvre.

DOMAINE PUBLIC



Si vous désirez que votre oeuvre passe dans le domaine public, sans aucune condition, vous pouvez utiliser le site Web de CC pour placer votre travail dans le DP. Le DP est différent d'une licence, c'est juste le moyen de déclarer « **aucun droit réservé** » sur votre travail.

DEBIAN



Le projet Debian, entièrement **communautaire**, s'appuie sur quelques textes fondamentaux pour pouvoir s'orienter et faire des choix. L'un de ces textes est le Contrat Social avec la communauté des logiciels libres, dont voici un extrait:

« Nos priorités sont nos utilisateurs et les logiciels libres.

Les besoins de nos utilisateurs et de la communauté des logiciels libres nous guideront. Nous placerons leurs intérêts en tête de nos priorités. Nous répondrons aux besoins de nos utilisateurs dans de

nombreux types d'environnements informatiques différents. Nous ne nous opposerons pas aux travaux non libres prévus pour fonctionner sur les systèmes Debian. Nous permettrons, sans réclamer rétribution, que d'autres créent des distributions contenant conjointement des logiciels Debian et d'autres travaux. Pour servir ces objectifs, nous fournirons un système intégrant des composants de grande qualité sans restrictions légales incompatibles avec ces modes d'utilisation. »

Si je vous donne cet extrait ici, c'est qu'il me semble exprimer le compromis nécessaire si l'on souhaite que le libre profite aux individus et aux peuples: placer l'intérêt des utilisateurs avant les dogmes techniques et/ou philosophiques.

Pour appliquer ce contrat social, Debian s'est doté d'un texte qui définit les logiciels qui peuvent entrer dans le système Debian : Les principes du logiciel libre selon Debian (DFSG)[6]. Ce texte définit, plus largement que ne le font chacune des licences, avec leurs particularités, leurs objectifs spécifiques, leurs parti-pris idéologiques respectifs, les conditions que doivent remplir les logiciels pour être compatibles avec le contrat social précédemment cité. La page wikipedia anglophone sur le sujet nous en apprend plus sur les questions que ces Guidelines soulèvent, et les conséquences qu'il faut en tirer. On y trouve notamment trois tests de compatibilité avec les DFSG, que je traduis ici, puisque je n'ai pas trouvé de traduction sur internet:

* Le test de l'île déserte Imaginez un naufragé sur une île déserte avec un ordinateur fonctionnant à l'énergie solaire avec une connexion Internet qui ne peut pas transférer[7]. En conséquence, il lui serait impossible de respecter une obligation de mettre ses modifications à la disposition du public ou d'envoyer ses correctifs à certains destinataires en particulier. C'est valable même si ces exigences ne le sont à la demande uniquement, comme le naufragé qui pourrait être en mesure de recevoir des messages mais ne pas être en mesure d'en envoyer. Pour être libres, les logiciels doivent être modifiables par ce malheureux naufragé, qui doit aussi être en mesure de partager légalement ses modifications avec des amis sur l'île.

* Le test du dissident Envisageons un dissident dans un état totalitaire qui souhaite partager quelques modifications d'un logiciel avec d'autres dissidents, mais ne souhaite pas révéler l'identité du modificateur, ou révéler les modifications elles-mêmes, ou même la possession du programme au gouvernement. Toute exigence de l'envoi du code source des modifications, à toute personne autre que le destinataire des binaires modifiés - en fait, toute distribution forcée quelle qu'elle soit, hormis donner le code source à ceux qui reçoivent une copie du binaire - mettrait en danger le dissident. Pour qu'un logiciel soit libre selon Debian, il doit pas avoir de telles exigences (excédentaires) de redistribution.

* Le test des Tentacules du Mal Imaginez que l'auteur est retenu par une grande société malfaisante, le tenant en esclavage, et visant à faire le pire pour les utilisateurs du programme: rendre leur vie misérable, les faire cesser d'utiliser le programme, les exposer à une responsabilité légale, rendre le programme non-libre, chercher à découvrir leurs secrets...[8] La même chose peut arriver à une société rachetée par une grande société s'acharnant à détruire les logiciels libres afin de maintenir son monopole et d'étendre son empire du mal[9]. La licence ne peut permettre, même à l'auteur, de retirer les libertés.

TOUTES LES LICENCES

Academic Free License: AFL
Apache License, Version 2.0: AL20
Apache Software License: ASL
Apple Public Source Licenses: APSL
BSD License: BSD
Common Public License: CPL
Licence CEA CNRS INRIA Logiciel Libre Version 2.0: CeCILL
Eiffel Forum Licence Version 2.0: EFL version 2
Eclipse Public License: EPL
GNU General Public License: GNU GPL
GNU Affero General Public License: GNU AGPL
GNU Lesser General Public License: GNU LGPL
IBM Public License: IBMPL
Intel Open Source License: IOSL
Mozilla Public License Version 1.0: MPL10
Mozilla Public License Version 1.1: MPL11
Netscape Public License, Version 1.0: NPL10
Netscape Public License, Version 1.1: NPL11

Open Software License: OSL
PHP License: PHPL
Perl Artistic Licence: PAL
Python License (CNRI Python License): CNRIPL
Python Software Foundation License: PSFL
Sleepycat Software Product License: SL
Sun Industry Standards Source License: SISSL
Sun Public License: SPL
W3C Software License
do What The Fuck you want to Public License: WTFPL
wxWindows Library License: WXWLL
zlib/libpng License: ZLL
Zope Public License: ZPL



SOURCES:

WIKIPEDIA

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>

GNU.ORG

<http://www.gnu.org/home.fr.html>

COPYLEFT ATTITUDE (Antoine Moreau)

<http://artlibre.org/>

UN TRES BON BLOG

<http://blog.effraie.org/post/2008/01/03/Les-licences-et-la-notion-de-liberte>