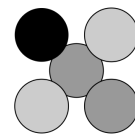


Modèle de soutenabilité des communs

Partager



Version: 0.1 FR - 03/2022

Licence: Creative Commons Reconnaissance Partager Iguale 3.0-es (CCBYSA)

Contenu préparé par :: femProcomuns SCCL i LabCoop SCCL

Auteurs: David Gómez Fontanills, Wouter Tebbéns

Traduction en Français: Monica Garriga et Alima El Bajnoui Coordonné par femProcomuns et Remix the commons dans le cadre d'Écosystèmes des Communs

Ce matériel de formation est dérivé d'autres contenus sous la même licence. Voir accréditation en dernière page

Un **modèle de soutenabilité** est une définition modélisée de la façon dont un projet fonctionne ou est proposé pour fonctionner. Les éléments clés sont : la proposition de valeur - produits ou services -, ce qui est fait, pour quels profils d'utilisateurs, comment les ressources sont mobilisées, le modèle d'organisation et de financement et d'autres éléments orientés vers la durabilité du projet.

Le Modèle de soutenabilité des communs a été défini pour travailler sur ces aspects dans des initiatives et des projets qui résolvent des besoins et/ou articulent des relations sociales basées sur l'auto-organisation, l'autoproduction, la collaboration et l'autogestion collective. Il peut s'agir de projets d'autosuffisance en ressources et en services, de gestion collective de biens communs, d'organisation de relations sociales ou de production collaborative de biens matériels ou immatériels qui sont mis à la disposition de ceux qui en ont besoin. **Ce support traite du pilier relatif au partage.**

Contenu

La manière de **partager** les connaissances, les compétences et même la production immatérielle ou matérielle peut être clé pour qu'un projet commun puisse être **reproduit** durablement et aussi pour qu'il puisse être **répliqué ou adapté**. Il s'agit ici d'avoir des mécanismes pour transmettre, au sein de la communauté, la manière dont les choses se font (documentation, formation interne, apprentissage partagé) ; partager ouvertement via des licences publiques, la publication de fichiers source, des données ouvertes et faciliter la réplique. Nous voyons

également comment les politiques de partage influencent la gouvernance.

Concepts clés

- partager
- licences libres et ouvertes
- données ouvertes
- copyleft copyleft, copyleft et copyleft
- réutilisation
- répliquabilité
- connaissance libre
- Open source

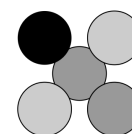
Introduction

Pour qu'un projet commun soit durable, il est nécessaire d'établir des **politiques de partage** au sein de la communauté, à la fois pour assurer sa continuité et pour générer des relations de **confiance mutuelle**. Une bonne politique de partage signifie également que si le projet échoue, s'arrête ou se termine, il laisse un **héritage (légué)** réutilisable. Le partage ouvert signifie que les participants ont la garantie que personne ne prend le pouvoir exclusif sur ses contributions. La **répliquabilité** d'un projet implique également la possibilité de **bifurcation** lorsque la communauté, ou une partie de celle-ci, considère que l'équipe motrice s'écarte de la mission et

des valeurs ; cette possibilité affecte la gouvernance et oblige chacun à s'efforcer de prendre en compte des perspectives différentes et de résoudre les conflits.

Dans les projets de biens communs numériques, certains aspects qui garantissent sa répliquabilité sont :

- La **licence publique**, qui donne des autorisations et des libertés à quiconque.
- Le **code source** ou les fichiers source, ce qui permet, efficacement, toute modification.
- **Données ouvertes**, qui permettent d'avoir accès au contenu.
- **Formats standard ouverts**, qui permettent l'interopérabilité entre les systèmes.
- Une **documentation** claire, qui nous permet de comprendre comment cela a été fait et comment cela peut être modifié.



Modèle de soutenabilité des communs

Partager Références

Lectures

- Gómez, David «*Propietat intel·lectual. Llicències i drets d'autor*» (2015). Support pédagogique sur les licences, le domaine public, le droit d'auteur, etc.
<http://multimedia.uoc.edu/blogs/ilv/llicencies/>
- Lessig, Lawrence «*Cultura lliure; de com els grans mitjans de comunicació utilitzen la tecnologia i les lleis per enclaustrar la cultura i controlar la creativitat*» (2004). Travail clé du promoteur Creative Commons.
http://www.ub.edu/tigalab/software/cultura_lliuere.pdf
- FCForum. «*Manual d'ús per a la creativitat sostenible en l'era digital*» (2010). Des stratégies innovantes pour repenser et faciliter la pérennité des pratiques culturelles de manière à ce qu'elles puissent contribuer à la production commune de richesses.
<https://fcforum.net/ca/sustainable-models-for-creativity>
- Maeztu, David. Blog «Del derecho y las normas»
<https://www.derechoynormas.com>
- Matas, Josep. Blog «Legalment»
<https://www.legalment.net/bloc>
- Carta del domini públic d'Europeana.
https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Public_Domain_Charter/Public%20Domain%20Charter%20-%20ES.pdf

Outils

- Freedomdefined.org. Quan un contingut cultural pot ser considerat lliure. Basat en les 4 llibertats. Generalització per a qualsevol obra cultural de la definició de Stallman per al software. Pose la définition d'un contenu culturel libéré (4 libertés de Stallman).
- OpenDefinition.org Les dades obertes esdevenen coneixement lliure quan són útils, usables i usades. Definició de OKFN de dades obertes.
- Creative Commons. Explicació de les llicències i com aplicar-les. Assistent selector de llicència.

Exemples de cas

- **Whole Earth Catalog**, un fanzine contre-culturel et écologiste publié en Californie entre 1968 et 1972 qui publiait des tutoriels et des astuces pour l'autosuffisance, le bricolage, la possession d'outils et l'éducation alternative, entre autres. Il est considéré comme un pionnier des moteurs de recherche sur Internet et aussi de la culture maker.
<https://archive.org/details/wholeearth>
- **Calendari del pagès**, un almanach publié en Catalogne depuis 1861 avec des informations et des conseils pour les agriculteurs et les éleveurs. Il comprend le calendrier de plantation et de récolte, les phases de la lune et d'autres données astronomiques ainsi que le contenu de la sagesse populaire.
<http://calendaridelspagesos.cat>
- **El recetario**, une plateforme web promue par le collectif Makea avec des "recettes" pour l'auto-construction de meubles et le réemploi de matériaux.
<http://el-recetario.net/>
- **Wikimedia Commons**, le référentiel multimédia (images, vidéos, audio, documents) des fichiers utilisés sur Wikipédia et disponibles pour réutilisation avec des licences libres et des œuvres du domaine public examinées par la communauté Wikimedia.
- **Wikipedia**, une encyclopédie libre que tout le monde peut consulter et améliorer, réalisée grâce à la contribution de milliers de personnes, avec une licence libre de copyleft, qui utilise un logiciel wiki libre.
- **Coopcycle**, une fédération internationale de coopératives de livraison de vélos qui développe des logiciels pour leur gestion et calcul d'itinéraires. Il est distribué sous sa propre licence sous licence GPL, ce qui limite son utilisation aux coopératives et aux organisations d'employés.

k

Vidéos et podcasts

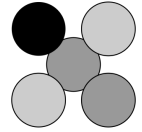
M. Grueso, Stéphane «¡Copiad, malditos!» (2011)
Documentaire sur la propriété intellectuelle.
<https://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/copiad-copiad-malditos-codecmaster-web-169/1075737>

Question Copyright «Copy is not theft» (2009). Courte animation qui recommande de copier.

<https://www.youtube.com/watch?v=BEGZPTdyVFE>

TED Talk de Lawrence Lessig (2007) sur la propriété intellectuelle, la culture et la créativité.

https://www.ted.com/talks/lawrence_lessig_laws_that_choke_creativity?language=es



Modèle de soutenabilité des communs

Partager

Introduction : partager pour pérenniser (rendre soutenable)	4
Partager connaissances, méthodologies et compétences	7
Façons indirectes de partager	8
Les moyens post-numériques de partager	10
Partager des biens tangibles	11
Partage immatériel et propriété intellectuelle	12
Propriété intellectuelle	12
Domaine public des actifs incorporels (biens immatériels)	15
Droits d'auteur	16
Licence publique	16
Licences libres : 4 libertés	16
Licences ouvertes : certains droits réservés	17
Licences spécifiques : données, typographie, matériel	20
Licences coopératives et/ou anticapitalistes	22
Partager la marque	24
Legs (Héritage, exercice de léguer)	25

Introduction : partager pour pérenniser (rendre soutenable)

Il y a « des communs » quand on **partage** quelque chose de manière soutenue dans le temps avec d'autres êtres humains et cela nous fait nous conduire à nous organiser collectivement et nous devons nous mettre d'accord sur la façon de le faire. Lorsque nous décidons que nous avons quelque chose «en commun » et que nous voulons que cela reste ainsi, nous créons des règles d'organisation et de communauté. Le «partage» est donc une dimension qui caractérise les modèles socio-économiques communs.

"Les biens communs et les communs ne sont pas seulement des partages, comme cela se produit dans de nombreux domaines de la vie. Il s'agit de partager et aussi de créer des systèmes sociaux pérennes pour produire des objets et des activités partageables."

HELFRICH, Silke; BOLLIER, David (2020) *Libres, dignos, vivos: el poder subversivo de los comunes*

Comme le disent Silke Helfich et David Bollier, le partage ne suffit pas, comment partager une orange avec quelqu'un au petit-déjeuner pour parler d'un modèle commun. Cela implique de créer entre nous des systèmes d'organisation qui ont une continuité, qui nous permettent de **produire** ce que nous partageons, et qui nous permettent de **continuer à le partager** d'une manière juste et acceptable pour tous. Et dans ce processus, il est également essentiel d'avoir des moyens de transmettre et de partager ces éléments matériels ou immatériels, ainsi que ces connaissances et pratiques qui rendront soutenable et durable ce que nous gérons ensemble. Le partage permet à de **nouvelles personnes** entrant dans un projet, à de **nouvelles générations** prenant la relève ou à des personnes récupérant l'**héritage** d'un projet déjà réalisé, de disposer des éléments

nécessaires pour lui donner une continuité ou, le cas échéant, le mettre en route de nouveau. Le partage de connaissances, de compétences, de pratiques et d'informations **au sein d'une communauté** crée également un climat de confiance mutuelle, facilite la prise de décision collective et la coresponsabilité, permet l'échange de rôles ou le remplacement de quelqu'un qui ne peut continuer à accomplir une tâche et rend les projets plus résilients.

Que l'on lance un projet que l'on souhaite partager avec la communauté, ou que l'on repense un projet existant à partir d'une logique commune, il est important d'identifier, de définir et de s'accorder sur les formes et les critères de partage.

Dans ces documents, nous nous intéresserons à ce que nous pouvons partager dans un projet, à la communauté impliquée dans sa production et sa gestion, mais aussi à la société en général. Nous verrons comment en fonction de ce que nous voulons partager, nous avons différentes façons de le faire. Nous examinerons également comment la réflexion sur l'héritage peut être utile dès le début d'un projet et comment la répliquabilité peut affecter la gouvernance. Et nous approfondirons les modes de partage ouvert liés aux licences publiques et à l'open source, en fournissant certaines connaissances pertinentes sur la propriété intellectuelle et d'autres questions connexes.

Ce que nous pouvons partager

D'un point de vue économique, les besoins des personnes sont satisfaits par l'accès aux biens et services. Cet accès peut se faire à partir de l'échange ou de la transaction : c'est un modèle de marché. Cela peut également être fourni par des services de l'État : c'est le modèle de l'administration publique. Ces deux modèles sont souvent étroitement liés, en particulier dans le contexte actuel de domination des États-nations libéraux et du capitalisme mondialisé. Dans le modèle commun, les défis et les besoins sont traités par l'autogestion communautaire. Celle-ci peut être **focalisée sur un élément principal partagé**, comme des terres communales, un bassin fluvial, des voies de transhumance, un réseau d'infrastructures de télécommunications ou de production d'énergie, un programme informatique libre, une plateforme technologique, les conceptions ouvertes de tableaux ou de mobiliers électroniques, un bibliothèque d'outils, le bâtiment et les équipements d'un centre social ou culturel urbain, ou le contenu d'une encyclopédie libre. Normalement, cependant, la communauté ne s'articule pas autour d'un seul élément à partager, lorsqu'il s'agit d'une communauté territorialement localisée, elle partage généralement divers éléments qui facilitent la subsistance et la reproduction sociale (terres communales, mais aussi moulins, forges, fours à pain, tuileries; les routes de transhumance, mais aussi les abris le long du chemin, les pâturages, la construction d'un centre social, mais aussi sa revue, sa programmation d'activité). Lorsqu'il est constitué autour d'un actif immatériel distribué ou qui se trouve dans des réseaux numériques, un projet spécifique est généralement interdépendant avec d'autres (une encyclopédie libre qui est liée à d'autres projets libres comme un projet cartographique, un projet de pictogramme, un projet de numérisation d'œuvres dans le domaine public fonctionne sur des logiciels libres développés par d'autres communautés avec lesquelles certains membres partagent). En revanche, pour pérenniser un projet commun dans le temps, il faut partager certaines choses qui permettent de le **reproduire** : connaissances, savoir-faire, informations, mode d'emploi, règles convenues, entre autres.

Voici une liste qui peut nous aider à identifier et définir ce qui peut être partagé dans un projet sur lequel nous travaillons ou que nous souhaitons analyser pour en tirer des enseignements.

Éléments physiques	
Type d'élément	Exemples de ce qui peut être partagé
Territoire ou espace physique	<ul style="list-style-type: none"> • Forêts, pâturages, routes • Moulin, forge, four, grange, abri • Espace public, jardin urbain, jardins communautaires • Centre social/culturel, laverie communautaire, atelier
Infrastructures physiques	<ul style="list-style-type: none"> • Puits, citerne, drain, canaux d'irrigation, distribution d'eau • Infrastructures de production et de distribution d'énergie • Déploiement d'antennes câble, fibre et/ou télécommunications, internet, radio, téléphonie
Objets et matériaux	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliothèque d'outils, d'objets, d'électroménagers, d'instruments de musique • Entrepôt communautaire pour la réutilisation et le recyclage des matériaux • Librairie communautaire, archives photographiques ou documentaire
Éléments incorporels	
Type d'élément	Exemples de ce qui peut être partagé
Capacités	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences liées à l'activité agricole, artisanale, culinaire • Compétences liées au fonctionnement, à l'entretien et à la réparation des machines
Méthodologies	<ul style="list-style-type: none"> • Instructions, guides, tutoriels, ... • Scénarios, canevas, patrons, jeux, ...
Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissances scientifiques, historiques, culturelles, philosophiques • Savoirs populaires et traditionnels • Recettes de cuisine
Contenus culturels	<ul style="list-style-type: none"> • Dictionnaires, encyclopédies, grammaire d'une langue • Essais, manuels d'instructions, contenus historiques • Œuvres littéraires et artistiques, écrites, visuelles, musicales, audiovisuelles • Règlements, lois, statuts, décrets, ordonnances, règles écrites • Images satellites, cartographie, plans, schémas
Logiciel	<ul style="list-style-type: none"> • Système opérateur • Protocoles de télécommunications • Formats standards • Programmes informatiques • Langages de programmation
Données	<ul style="list-style-type: none"> • Bases de données • Données de capteurs (sensors)

Fichiers source	<ul style="list-style-type: none"> • Code source du logiciel • Schémas électroniques • Fichiers sources pour les programmes d'édition de texte, d'image, de son et audiovisuel • Plans de bâtiments, machines, mobilier, objets industriels
Identification	<ul style="list-style-type: none"> • Marque • Sceau de certification • Logo, drapeau ou emblème • Prénom

Partager connaissances, méthodologies et compétences

La transmission et la socialisation des savoirs, des méthodologies et des compétences au sein d'une communauté qui gère elle-même un projet est la clé de sa pérennité et de sa solidité. Voici quelques façons de procéder :

Documenter. Recueillir et mettre à disposition les informations nécessaires sur les processus à suivre, les critères à appliquer, les décisions prises précédemment et les arguments qui les ont étayés.

Former et apprendre. Agir pour acquérir des connaissances et des compétences, les transmettre d'une personne à l'autre. Accompagner dans l'apprentissage, créer des dynamiques de co-apprentissage et d'entraide.

Instructions, guides et tutoriels. Avoir des ressources pour l'auto-formation et l'auto-apprentissage. Pour aller chercher l'information au bon moment et la trouver.

Organiser la documentation. Avoir une manière claire mais aussi partagée, consensuelle et évaluée collectivement pour améliorer l'organisation de l'information afin que chacun puisse trouver ce qu'il a besoin de savoir ou savoir à qui s'adresser.

L'acquisition de certaines compétences nécessite souvent le soutien direct d'une autre personne ou la participation à des recours collectifs. C'est le cas de certaines compétences liées à des métiers ou à des activités manuelles. Mais c'est aussi le cas de certaines compétences sociales liées à la dynamique de groupe, aux manières de collaborer et de participer aux workflows d'équipe, qui s'acquièrent par l'expérience continue de la participation. Cela doit être pris en compte ainsi que les opportunités et les moyens de faciliter l'acquisition de ces compétences par les personnes qui font partie d'une communauté et, avec une attention particulière, celles qui les rejoignent.

« (...) Une grande partie du savoir des artisans est un savoir tacite (...) les gens savent comment faire quelque chose mais ne peuvent pas verbaliser ce qu'ils savent.

"(...) ce que nous pouvons dire avec des mots peut être plus limité que ce que nous pouvons faire avec des choses (...) le langage n'est pas un outil-miroir approprié pour les mouvements physiques du corps humain"

SENNETT, Richard (2008) *L'Artisan*

Le sociologue Richard Sennett dans son livre *The Craftsman* évoque la difficulté de la transmission écrite à bien transmettre certaines compétences liées au mouvement physique du corps humain, comme jouer d'un instrument de musique ou souffler dans un couteau de cuisine.

Façons indirectes de partager

Malgré la difficulté, transmettre indirectement comment faire les choses est une diligence et une caractéristique importante des cultures humaines. Manuels d'instructions, recettes de cuisine, guides et tutoriels divers sont les précurseurs du "partage ouvert", franchissant les frontières de la communauté immédiate pour transmettre comment faire quelque chose. Certains d'entre eux sont référencés sur la deuxième page de ces documents. Examinons deux cas de connaissances et de compétences partagées liées à la reproduction sociale (agriculture et cuisine) et leur pertinence pour d'autres activités.

Connaissances et compétences agricoles (et autosuffisantes)

"Calendrier de l'agriculteur"
(Calendari del pagès)

Le "*Calendrier de l'agriculteur*" est une publication qui depuis 1861 fournit des informations utiles pour **l'activité agricole**. Il utilise le support écrit (et quelques graphiques) pour véhiculer des informations que l'agriculteur appliquera tout au long de l'année.

Depuis l'écriture, les connaissances liées à l'agriculture ont été collectées et transmises à travers elle. Cependant, la plupart des connaissances et des compétences pour l'agriculture ont été transmises en direct entre les générations à un niveau très local, au sein d'une même communauté et/ou exploitation familiale. Le "*Calendrier de l'agriculteur*" complète cette diffusion directe en fournissant des connaissances et une référence largement consultée sur des questions telles que les phases de la lune ou quand il est préférable de planter quoi. Comment déplacer une houe a presque toujours été transmis d'une personne à l'autre, c'est une connaissance tacite que le calendrier ne vous donne pas.

"Un guide pratique illustré de l'horticulture autosuffisante et de la vie sur le terrain" John Seymour, 1978.

Au cours des années 1970, John Seymour a publié plusieurs guides illustrés basés sur son expérience de vie en autarcie. Ces guides ont aidé de nombreux citadins qui se sont installés à la campagne (néo-ruraux) à apprendre à être des "horticulteurs autosuffisants" sans pouvoir recevoir la transmission de connaissances tacites directement des autres. L'effort de l'auteur pour transmettre ce savoir à travers de magnifiques illustrations devait être complété par l'effort d'interprétation afin de le mettre en pratique et d'avancer par tâtonnements.

La combinaison de textes et de graphiques pour expliquer comment construire, réparer ou faire une certaine activité tente de résoudre la question de la transmission des connaissances et des compétences lorsque le contact direct entre l'émetteur et le récepteur des connaissances n'est pas possible. Illustrations, schémas, plans simplifiés remplissent cette fonction et ont leurs propres lignes directrices qui se sont développées et affinées au fil du temps.

L'exemple français pourrait être Savoir Revivre <https://savoir-revivre.coerrance.org/>

«Whole Earth Catalog», 1968-1972

Dans les années soixante et soixante-dix, le fanzine contre-culturel californien Whole Earth Catalog publiait la fonction de diffusion des connaissances, des méthodologies et des compétences pour l'autosuffisance, la construction, la réparation et la culture du Do It Yourself (DIY). . Ce fanzine avait un esprit ambitieux de compilation et de transmission de toutes ces connaissances pratiques ou philosophiques applicables à un changement de vie.

Les publications régulières à plusieurs contributeurs sont aussi un moyen de partage des savoirs collectifs, au-delà de ce qu'un seul auteur peut véhiculer ou respecter, elles offrent un espace de relation. On peut les voir comme une première forme de réseau social médiatisé (le média poste entre les gens et supporte l'interaction entre eux, comme le seront ensuite les forums et les applications de messagerie). L'esprit de compilation et de partage des connaissances du Whole Earth Catalog a inspiré certains des grands projets de connaissances évolutifs liés à un déploiement d'Internet qui trouve son origine dans la contre-culture californienne.

Recettes de cuisine (et pour fabriquer des meubles)

"Banquet des Sophistes", Athénée de Naucratis, IIIe siècle.	L'ouvrage en quinze volumes du philosophe grec, basé à Rome, Athénée de Naucratis, utilise la formule du dialogue pour introduire divers sujets, dont de nombreuses recettes. C'est un dialogue dans un dialogue puisque l'auteur explique les banquets à son ami Timocrate et raconte les conversations avec les vingt-neuf invités impliqués.
---	---

Ateneu utilise le dialogue pour expliquer les recettes, car l'écriture est très proche de la transmission orale. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un dialogue naturel, il est utilisé comme un instrument, car le texte est un texte savant qui intègre beaucoup d'informations et où de longues interventions sont faites.

«Llibre del Sent Soví», 1324. «Llibre del ventre de la Canonja de Tarragona», 1331. «Llibre de Coch», XVIè siècle	Certains livres de recettes et d'arts culinaires de référence du Moyen Âge et de la Renaissance qui se trouvent en Catalogne sont: le «Llibre del Sent Soví», anonyme de 1324 (XIVe siècle), le «Llibre del ventre de la Canonja de Tarragona» de Guillem Clergue de 1331 (XIVe siècle) et le «Llibre de Coch» du maître Robert de Nolla (XVIe siècle).
---	---

«L'art del ben menjar», Marta Salvà, 1923	En 1923, les sœurs Aldavert, sous le pseudonyme de Marta Salvà, publient la première édition du livre de recettes "L'Art de bien manger" qui connaîtra de nombreuses éditions et sera le livre de cuisine de référence de nombreux foyers pendant des générations.
---	--

Les livres de cuisine ont été un moyen de transmettre des connaissances en comblant le fossé entre la communauté immédiate, l'emplacement géographique et le temps. Faites une liste des ingrédients, indiquez (plus ou moins rigoureusement) les quantités, puis listez les étapes à suivre ; cela a été une formule de partage des connaissances qui a fonctionné et continue de fonctionner.

El-recetario.net Makea, depuis 2007	«El-recetario.net» du collectif Makea est une plateforme web qui reprend la formule des recettes et l'applique à la construction de meubles et d'objets avec des matériaux réutilisés et recyclés. Sur le web, vous pouvez trouver comment fabriquer un certain meuble (par exemple un banc avec des palettes), avec quels matériaux et en suivant quelles étapes. Mais il est aussi possible d'avoir des "ingrédients" (matériaux) pour voir quelles "recettes" peuvent être faites, quels objets on peut fabriquer.
-------------------------------------	---

Instructables.com, Audodesk, depuis 2005	«Instructables.com» est une plateforme web de culture DIY créée en 2005 par Eric Wilhelm et Saul Griffith (racheté plus tard par Audodesk) où les utilisateurs postent des instructions pour faire les choses, généralement accompagnées d'aides visuelles et surtout d'enregistrements sur vidéo, puis interagissent via des sections de commentaires et forums.
--	---

L'Internet est maintenant une ressource "comment faire" de base pour presque n'importe quel sujet. Des instructions écrites peuvent être trouvées, avec un support visuel et surtout en vidéo, sur des plateformes telles que celles citées mais aussi sur des chaînes sur la plateforme Youtube (Google/Alphabet) et aussi via les réseaux sociaux, la messagerie et les applications de streaming vidéo. Les médias permettent d'expliquer plus facilement et de donner des consignes difficiles à transmettre par écrit, voir où se trouve tel morceau ou voir un geste pour essayer de le reproduire est plus facile.

Les moyens post-numériques de partager

Le **mouvement maker** est un mouvement qui popularise sa fabrication, sa réparation et sa distribution. En quelque sorte, il le sort des usines pour l'emmenner dans des ateliers communautaires (makerspaces, fablabs, Ateneus de fabricació), dans des foyers ou dans des écoles. Un aspect intéressant de ce mouvement est qu'il est **post-numérique**, il remonte au monde physique, aux choses qu'on touche, aux pratiques et valeurs de l'atelier et de l'usine. Mais il le fait en passant au numérique (le logiciel paramétré, le modèle tridimensionnel partagé dans les référentiels, la machine à conception ouverte qui a des versions et des bifurcations ou forks,...) et se situe donc à un juste milieu intéressant. Il y a du tangible (espaces, plastiques, métaux, résines, machines, outils, ateliers) et de l'intangible, numérique (code, modèles 3D, plateformes web, vidéos pédagogiques) et non numérique (savoirs, compétences, enthousiasme).

Certaines caractéristiques du mouvement maker sont "l'inclusion" et "l'auto-apprentissage partagé". Les espaces maker communautaires permettent de trouver facilement des personnes aux compétences, aptitudes et trajectoires différentes (vitales, professionnelles, de formation). Si le groupe n'est pas fermé, ce sera encore plus facile. C'est en fonction des différences que le groupe trouvera les meilleures solutions ; chacun apportera ce qu'il sait déjà et peut-être s'occupera-t-il de ce qu'il préfère, parce que c'est plus facile pour lui ou parce que c'est un défi. Le rythme d'apprentissage sera également différent et il reste à voir comment cela s'intègre dans le travail partagé. Jay Silver a déclaré dans un manifeste vidéo sur le mouvement des makers (2015) : *"Nous ne voulons pas que tout le monde soit pareil, nous voulons un écosystème diversifié de penseurs exceptionnels."* La différence, le manque ou le handicap peuvent être de puissants points de départ pour des projets passionnants. Le mouvement maker est souvent confronté à « l'inclusion » de la diversité comme une forme d'enrichissement.

Un autre exemple intéressant est celui des **groupes locaux** de la coopérative **Som Energia**. Il s'agit de groupes de membres utilisateurs qui correspondent dans une zone géographique. Ces groupes « établissent des liens et des réseaux avec d'autres groupes oeuvrant pour le changement de modèle énergétique et la défense de l'environnement ». Ils diffusent également le projet et forment et discutent des questions touchant la coopérative et des questions telles que l'économie d'énergie ou l'autoproduction. Les groupes locaux sont également très importants dans la coopérative **Som Mobilitat** car ce sont eux qui pilotent l'achat de voitures partagées et leur gestion. Dans les deux cas, ce sont des coopératives qui font un usage important des médias numériques dans leur gestion, la communication entre les membres et dans la gestion des ressources (notamment dans Som Mobilitat avec l'utilisation de l'application de réservation de véhicules). Mais cet aspect de face à face et de contact direct joue également un rôle important, tant dans le partage des connaissances que dans leur production.

Partager des biens tangibles

Dans une initiative ou un projet qui implique le partage des biens tangibles (des actifs corporels), il est probable que les questions liées à la « propriété » et aux « droits d'utilisation » devront être abordées. Le modèle commun est traditionnellement et historiquement lié à l'utilisation collective des ressources naturelles ou des ressources communautaires créées et gérées collectivement. Les régimes communaux organisent l'utilisation des terres et des biens communaux par les habitants d'un lieu, sa gestion partagée et les mécanismes de résolution des conflits éventuels. Les formes

sont diverses. Par exemple, certains pâturages peuvent être communaux et chacun peut apporter son propre troupeau, ou le même troupeau peut être communal.

L'émergence de l'État libéral et les premiers stades du capitalisme ont éradiqué ou marginalisé le modèle communautaire en Europe et dans ses colonies, imposant un régime de propriété absolue sur la terre, l'immobilier et d'autres biens qui a éliminé les formules dans lesquelles les domaines et les droits d'usage sur la même ressource étaient partagées entre plusieurs domaines.

Il convient de noter qu'à l'heure actuelle, les formes communautaires et les institutions des biens communs ne sont pas aussi importantes qu'elles l'étaient dans l'économie précapitaliste, mais survivent en marge et sont parfois en conflit ou réactivées.

En réponse à l'appropriation capitaliste, les classes populaires prolétarisées et l'émigration vers les villes lancent les associations ouvrières et le coopérativisme, qui apportent une solution collective aux besoins d'approvisionnement, de logement ou de travail avec des formes de propriété collective. Le **modèle communautaire** et le **modèle coopératif** étaient et sont des moyens par lesquels les biens tangibles peuvent être partagés collectivement et avec une gouvernance démocratique. Il s'agit d'une question qui est abordée plus en profondeur dans les documents sur le pilier de la gouvernance.

Une autre façon de partager des actifs tangibles est la **gestion communautaire d'espaces publics** ou de biens immobiliers publics qui sont mis à disposition pour une gestion citoyenne. Ce modèle a été appliqué avec succès à Barcelone et dans d'autres villes ; Un exemple pionnier est l'Ateneu de Nou Barris, géré par le quartier à travers une association qui les réunit, ainsi que la Lleidat Santsenca, la Farinera del Clot, Can Batlló à La Bordeta, L'Harmonia de Sant Andreu et l'Ateneu del Poblet, entre autres. Le cadre juridique "patrimoine citoyen" (cas de Barcelone en référence aux communs urbains) couvre ce type de gestion et "l'équilibre communautaire" promu par le XES (Xarxa d'Economia Solidària), avec le soutien de la mairie de Barcelone, prévoit des mécanismes communautaires d'auto-évaluation du modèle adopté pour chaque espace. Dans d'autres villes on trouve des exemples comme l'Ex-Asilo Filiangeri à Naples considérée comme un "commun urbain" basé sur une réglementation et une assemblée stable ou les "tiers lieux" des villes françaises dont certains sont gérés par des coopératives d'intérêt public.

Le partage d'outils (poser des outils en commun - pooling) est une pratique courante dans les jardins communautaires et aussi dans les espaces autogérés qui ont des ateliers, ainsi que dans certains espaces makers. Les « bibliothèques d'objets » donnent accès à des objets dont nous n'avons besoin qu'occasionnellement et sont organisées selon un système de prêt inspiré des bibliothèques de livres. Certaines de ces initiatives de partage d'objets physiques utilisent des applications ou des plateformes numériques qui facilitent la gestion.

Partage immatériel et propriété intellectuelle

De même que le partage de biens matériels peut nous amener à devoir traiter des problématiques liées à la propriété privée, collective ou publique, le partage d'intangibles peut nous amener à devoir traiter des problématiques liées à ce que l'on appelle légalement « la propriété intellectuelle. Il faut dire que tous les biens immatériels ne font pas l'objet d'une « protection » (ou d'une « appropriation ») au titre de ce concept, mais c'est un concept qui s'est élargi dans ses domaines d'application, comme cela a été maintes fois dénoncé depuis la libre connaissance et mouvement culturel et qu'il faut connaître (qui mériterait d'être connu).

Propriété intellectuelle

La propriété intellectuelle est **un type de propriété unique**, différent de la propriété des choses (droits réels), car il fait référence à la propriété des **créations humaines** en tant qu'**œuvres intellectuelles**. Ainsi, par exemple, un tableau a une double propriété :

1. celle de l'objet physique, la peinture sur son support, et
2. celle du travail créateur comme création de l'esprit humain.

Il se pourrait que le peintre ait vendu le premier mais pas le second. L'acheteur peut jouir du tableau mais ne peut le reproduire ou créer des œuvres dérivées sans l'accord de l'auteur. Il ne pouvait pas non plus s'attribuer la paternité de l'œuvre ou l'abîmer.

Il existe différents types de propriété intellectuelle, examinons-les ci-dessous.

Réglementation juridique de la propriété intellectuelle	
Propriété industrielle	Droits sur une invention ayant une application industrielle ou sur une marque distinctive ; il s'acquiert par enregistrement et a une durée temporaire (entre 10 et 50 ans) et a une extension territoriale limitée à la zone administrative où il a été accordé et aux zones avec lesquelles il existe des accords. Les brevets (patents) et les marques sont quelques exemples de protection.
Droits d'auteur	Droits sur formalisation d'une création intellectuelle ; elles sont universelles, elles s'acquiert dans l'acte de création, elles protègent la reconnaissance et autres droits moraux, elles permettent d'en faire usage et de céder les droits d'exploitation, elles s'éteignent au bout d'un certain nombre d'années (70 ans dans la majorité des Etats) après la mort de l'auteur.
Droits voisins du droit d'auteur	Il s'agit des droits sur l'œuvre pour ceux qui n'en sont pas les auteurs mais qui jouent un rôle important, comme les artistes interprètes (musique, théâtre, cinéma), qui réalisent des enregistrements sonores ou les diffusent. Les droits et la portée varient considérablement d'un pays à l'autre et ont toujours une durée limitée qui se situe généralement entre 20 et 50 ans à compter de la date d'acquisition.

Le concept de « propriété » n'a pas toujours existé, mais celui de « propriété intellectuelle », bien que parallèle à l'émergence du concept libéral de « propriété privée », est plus récent que d'autres formes de propriété ou de possession des choses. Elle n'existait pas dans l'Antiquité ni au Moyen Âge, et ses antécédents sont la réglementation de l'édition des livres que l'Église et la royauté ont favorisée à partir de la diffusion de l'imprimerie au XVe siècle. Ceux-ci n'étaient pas encore formulés comme des droits mais comme des privilèges ou des grâces royales qui étaient accordés, non aux auteurs, mais aux éditeurs, auxquels ils donnaient le monopole de l'impression de certains ouvrages. C'est au XVIIe siècle que, dans certaines monarchies, (on commence à questionner les avantages qui sont octroyés aux auteurs) la question des incitations aux auteurs commence à se poser, et c'est au XVIIIe siècle que sont posées les bases de ce qui deviendra le droit de la propriété intellectuelle. Et cela a lancé deux traditions qui suivront des chemins séparés pendant près de trois cents ans et convergeront à la fin du XXe siècle.

Principales "traditions" juridiques en matière de propriété intellectuelle

<p>Tradition anglo-saxonne (copyright) 1710-1989</p>	<p>Le copyright comme droit patrimonial : considère l'œuvre comme une marchandise et les droits de copie et de communication publique comme quelque chose qui peut être librement transmis ; afin d'acquérir les droits, un enregistrement est requis, ce qui laisse les œuvres non enregistrées dans le domaine public. Elle trouve son origine dans le Statut de la reine Anne de 1710, qui reconnaît et limite les droits d'exploitation de l'œuvre aux éditeurs (Lessig, 2005 [2004], p. 103-112; Pavón, 2009, p. 69).</p>
<p>Tradition européenne continentale (Droits d'auteur) s.XVIII-XXI</p>	<p>Le droit d'auteur en tant que droit naturel : considère que la création de l'œuvre génère un droit naturel, non conféré, qui ne peut appartenir qu'à une personne physique (pas une personne morale, ni une entreprise ou organisation), qu'il existe des droits inaliénables et d'autres qui peuvent être affectés à l'exploitation de l'œuvre. Elle est légalement définie et consolidée dans la France illustrée, pré-révolutionnaire et post-révolutionnaire du XVIIIe siècle (Pavón, 2009, p. 70-71).</p>

Les débats qui ont eu lieu au XVIIIe siècle sont intéressants parce qu'ils portent sur les limites que les lois mettront aux droits de l'individu auteur. Parmi les différentes positions on peut distinguer schématiquement les suivantes :

Les auteurs d'œuvres de l'esprit ont le droit de jouir des bénéfices de leur génie créateur, ils doivent pouvoir céder des droits à un éditeur et lui accorder un monopole de publication ; et au sein de cette position, en terme de durée, il y a ceux qui considèrent que :

ces droits, en tant que droits naturels, doivent être perpétuels ;
Ces droits doivent être d'une durée limitée.

Il n'y a pas de droit individuel de s'approprier à son profit la création intellectuelle qui doit contribuer au progrès social, chacun doit pouvoir accéder aux œuvres et pouvoir en jouir.

Les législateurs se sont finalement penchés vers la première position mais ont fixé des limites en fonction de la seconde. Au cours du XIXe siècle, les lois des pays qui suivaient la tradition continentale européenne se sont rapprochées en établissant des traités bilatéraux d'abord, et après plusieurs travaux antérieurs, à l'initiative de Victor Hugo en 1886, **un accord multilatéral de protection de la propriété intellectuelle a été signé à Berne (Suisse)** (Pavón, 2009, pp. 93-99). Les droits moraux, qui figuraient déjà dans le droit français, ont été incorporés dans la Convention en 1928 ; La dernière révision de la Convention remonte à 1979, mais en 1996, une majorité des États signataires ont signé le Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur, qui complète la Convention en l'adaptant à la numérisation et à Internet. Il oblige les pays à disposer d'une protection juridique pour garantir l'exercice de ces droits dans les nouveaux médias.

Les principaux termes de la **Convention de Berne** qui unifient les lois sur la propriété intellectuelle au niveau international sont :

- Protection de l'œuvre : vie de l'auteur + 50 ans (extensible par États signataires) • Limites pour préserver l'accès culturel (à préciser par les États signataires)
- Séparation entre les droits patrimoniaux (qui peuvent être cédés) et les droits moraux (qui ne peuvent être abandonnés)

Au cours du XXe siècle, les pays de tradition anglo-saxonne se sont rapprochés de la tradition continentale européenne avec la signature de plusieurs traités qui couvraient partiellement des aspects de la Convention de Berne. En 1988, le Royaume-Uni, qui avait signé l'accord en 1886 mais ne l'avait pas mis en œuvre, adapta ses lois. En 1989, les États-Unis ont signé l'accord,

aboutissant à la **confluence des deux traditions** sur la propriété intellectuelle. D'autre part, au cours des années 1990, la plupart des pays du bloc socialiste qui avaient une législation reconnaissant les droits moraux mais limitant sévèrement la durée et la portée des droits patrimoniaux ont également signé l'accord. La plupart des États l'ont signé actuellement.

L'origine de la propriété intellectuelle est la réglementation de la publication des livres. Mais des lois et des traités ont élargi ce champ originel. Elles couvrent actuellement toute œuvre de création de l'esprit (littérature, essai, théâtre, musique, arts visuels, productions audiovisuelles, programmes informatiques...) ainsi que les œuvres dérivées (traductions, adaptations, combinaisons avec d'autres œuvres). Aujourd'hui, presque toute production intellectuelle peut être considérée comme protégée et il est difficile d'identifier ce qui est laissé de côté. Les lois se sont également élargies dans la régulation des usages, passant de la régulation de l'activité des éditeurs à celle du public utilisateur, suite à l'élargissement des possibilités technologiques de copie, de partage, de transformation et d'édition. (Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity Lawrence Lessig, 2005 [2004], p. 151-160).

Domaine public des actifs incorporels (biens immatériels)

Bien que la privatisation des actifs incorporels par le biais de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur se soit étendue, de nombreux cas sont encore laissés de côté, tels que :

- Les œuvres qui ne dépassent pas le seuil d'originalité, qui sont de simples données, des descriptions objectives, des combinaisons graphiques d'éléments géométriques de base, etc. (évidemment, cela est sujet à interprétation et, dans des cas extrêmes, pourrait être résolu lors d'un procès).
- Les productions mécaniques sans intervention humaine, telles que les photographies satellites ou la capture automatique d'images d'animaux.
- Lois, règlements et tous les documents liés à leur production, tels que les projets de loi, les amendements et les débats parlementaires.

En ce qui concerne les créations qui peuvent être considérées comme originales et qui sont protégées par le droit d'auteur, la réglementation légale de la propriété intellectuelle prévoit que toutes les créations tomberont dans le domaine public et pourront être librement utilisées. Les œuvres protégées par le **droit d'auteur** entrent dans le domaine public **50 ans** après la mort de l'auteur, conformément à la **convention de Berne**, bien que cet accord donne aux États signataires le pouvoir de prolonger la durée de protection du droit d'auteur. La directive européenne 2006/116 fixe la durée à **70 ans**, celle adoptée par la plupart des États.

La loi espagnole sur la propriété intellectuelle établit l'entrée dans le domaine public 70 ans après la mort de l'auteur, mais conformément à la loi précédente de 1879, elle reste en vigueur pendant 80 ans pour les œuvres des auteurs décédés avant 1987, année au cours de laquelle la nouvelle loi a été édictée.

Lorsqu'une œuvre tombe dans le domaine public, le droit à la reconnaissance de l'auteur, qui est perpétuel, reste en vigueur, mais tous les droits patrimoniaux sur l'œuvre peuvent être exercés par toute personne, physique ou morale :

- Des copies de l'œuvre peuvent être reproduites ou distribuées
- Le travail peut être montré ou exécuté publiquement

- Des œuvres dérivées peuvent être réalisées sur la base de la transformation de l'œuvre

Vous n'avez pas besoin de demander la permission à qui que ce soit pour faire l'une de ces choses. La transformation d'une œuvre tombée dans le domaine public (sa traduction, son adaptation ou sa modification) parce qu'elle donne lieu à une œuvre différente, confère des droits de propriété intellectuelle à l'auteur de la transformation. L'œuvre dérivée aura la même protection qu'une œuvre originale, valable jusqu'à 70 ans après le décès du nouvel auteur.

Droits d'auteur

Le « droit d'auteur » est une forme de protection juridique de la propriété intellectuelle qui donne aux auteurs d'œuvres qui dépassent un seuil d'originalité le droit exclusif de décider de ce qu'il est possible d'en faire. Ils ne protègent pas une idée mais la formalisation de celle-ci.

Il existe deux types de droits :

- Droits moraux ou extrapatrimoniaux (incessibles, inaliénables, incessibles) : reconnaissance de la paternité, intégrité de l'œuvre, accès à l'exemplaire rare, entre autres.
- Droits patrimoniaux ou d'exploitation (cessibles, transmissibles) : reproduction, communication publique, transformation.

L'auteur peut céder tout ou partie des droits patrimoniaux à des tiers par le biais d'un contrat ou en les cédant à une [société de gestion de droits](#) (en devenant membre). Une autre façon consiste à **accompagner l'œuvre d'un permis ou d'une licence d'utilisation publique ; c'est ainsi que le mouvement du libre savoir l'a utilisé pour "pirater" le droit de la propriété intellectuelle.**

Licence publique

Dans le cadre d'une production collaborative en réseau, la nécessité de négocier la cession avec chaque auteur d'une contribution ou avec le titulaire à qui il a cédé les droits rend le processus de coproduction non viable, même s'il n'y a pas de rémunération, car cela suppose de contacter, négocier et rédiger des contrats coûteux. Cela est particulièrement vrai dans le domaine du développement technologique, où les contributions sont nombreuses.

Les **licences publiques** sont des **permis** qui accompagnent une œuvre et qui stipulent ce qu'il est possible d'en faire. Ils se distinguent des "contrats privés" dans la cession de droits (comme ceux entre un auteur et un éditeur) précisément parce qu'ils sont "publics" et s'adressent à tout destinataire de l'œuvre. Les autorisations accordées par une licence publique n'ont pas besoin d'être négociées avec l'auteur car elle les a déjà attribuées.

Licences libres : 4 libertés

En 1984, Richard Stallman crée le projet GNU (maintenant connu sous le nom de GNU/Linux, le système d'exploitation libre) et définit la première licence libre, la GNU General Public License (GPL). Ainsi, le concept dominant de "tous droits réservés" a été changé en "tous droits inversés". Sans changer les lois, il a changé la façon dont nous les utilisons pour partager plutôt que contrôler l'utilisation du logiciel. Ce qui était légalement «permis», il le concevait comme des «libertés». Il a ainsi inauguré le mouvement du logiciel libre, qui repose sur quatre libertés. En 2006, Erik Möller a promu une définition consensuelle (freedomdefined.org) des 4 libertés qui s'applique à toute œuvre culturelle, pas seulement aux logiciels.

4 libertés		
Liberté	Pour le logiciel	Pour tout travail culturel
Liberté 0	Liberté d'exécuter le programme, à quelque fin que ce soit	Liberté d'utiliser l'œuvre et de profiter des avantages de son utilisation.
Liberté 1	Liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à vos propres besoins. L'accès au code source est une condition nécessaire à l'exercice de cette liberté.	Liberté d'étudier le travail et d'appliquer les connaissances acquises par son biais .
Liberté 2	Liberté de redistribuer des copies afin d'aider ses voisins	Liberté de faire et de redistribuer des copies, en tout ou en partie, d' une information ou d' une expression.
Liberté 3	Liberté d'améliorer le programme et de diffuser vos améliorations au public, afin que toute la communauté puisse en bénéficier. L'accès au code source est une condition nécessaire à l'exercice de cette liberté.	Liberté d'apporter des modifications et des améliorations, et de distribuer des œuvres dérivées.

Ces quatre libertés se traduisent par une licence publique qui accompagne l'œuvre (le programme informatique, le texte, l'image, le film) et, en pratique, confèrent à chacun - auteurs, utilisateurs, diffuseurs et auteurs d'œuvres dérivées - les mêmes droits . Les contributeurs conservent le droit moral d'être reconnus comme auteurs. Pour accorder des libertés avec l'œuvre, les auteurs précisent qu'ils ont le droit de :

- revendiquer la paternité et donc le droit d'auteur ;
- diffuser l'œuvre sous la licence choisie.

À la fin des années 1990, le terme "Open Source" a été introduit pour désigner les mêmes projets de logiciels libres mais en mettant l'accent sur la méthodologie de développement dans laquelle le code source est partagé (libertés 1 et 3). Dans le cas des logiciels, les deux approches se sont regroupées sous l'acronyme FLOSS (Free-Libre Open Source Software ; acronyme en anglais avec le mot « Libre » en espagnol pour clarifier l'ambiguïté du terme « libre » qui signifie aussi « gratuit »).

Licences ouvertes : certains droits réservés

Les licences ouvertes sont des licences publiques qui réservent certains droits d'auteur au titulaire du droit d'auteur et en libèrent d'autres afin que toute personne (physique ou morale) puisse les utiliser sans avoir à négocier un permis. Vous n'avez qu'à négocier avec le propriétaire si vous souhaitez utiliser des droits non accordés par la licence. L'exemple de l'octroi de licences de logiciels a conduit à l'émergence de diverses initiatives dans les années 1990 qui ont défini l'octroi de licences pour les œuvres culturelles et autres. Le projet Creative Commons, lancé en 2001, a mis à disposition une gamme de licences pour différents usages, regroupant de manière

standardisée les droits que l'auteur se réserve (qu'il ne cède pas). Il a également adapté le texte juridique de chaque licence aux différents cadres juridiques.

Creative Commons: 4 droits réservés, 6 licences standard				
Droits réservés	Attribution	Pas d'Utilisation Commerciale	Pas de Modification	Partage dans les Mêmes Conditions
Licences	Droit d'être reconnu comme auteur	Empêche l'utilisation de l'œuvre à des fins commerciales sans l'autorisation de l'auteur.	Réserve du droit de transformer l'œuvre. Empêche les travaux dérivés..	Autoriser l'utilisation tant que la même licence est conservée.
CC-by Creative Commons Attribution <i>Licence libre permissive</i>	◉			
CC-by-sa Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions <i>Licence libre copyleft</i>	◉			◉
CC-by-nc Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale <i>Licence ouverte</i>	◉	◉		
CC-by-nd Creative Commons Attribution - Pas de Modification <i>Licence ouverte</i>	◉		◉	
CC-by-nc-nd Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification <i>Licence ouverte</i>	◉	◉	◉	
CC-by-nc-sa Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage	◉		◉	◉

Certaines licences ouvertes sont considérées comme libres (octroi de 4 libertés) et d'autres non, selon les droits réservés et ceux libérés. Les licences gratuites incluent également :

- **Licences permissives.** Elles permettent aux œuvres dérivées d'avoir une licence différente (voire d'être plus restrictives ou de ne plus avoir de licence ouverte).
- **Licences copyleft ou robustes.** Elles exigent que vous utilisiez la même licence dans les adaptations et les œuvres dérivées. Les transformations de l'œuvre sont libres/possibles.

Le graphique suivant montre visuellement le classement de certaines licences *ouvertes*, parmi lesquelles certaines sont *libres*, certaines sont *permissives* et d'autres sont *robustes*.



Les licences de copyleft conçues pour garder les logiciels libres se sont révélées être une mauvaise pratique, en particulier par Google. La multinationale utilise largement les logiciels libres et contribue à leur développement mais ne partage pas et ne distribue pas une part importante des logiciels qu'elle améliore. Pourquoi Google ne les distribue pas ? S'il est contraint de publier avec sa licence libre le code du système d'exploitation Android (dérivé de Linux, avec licence GPL) parce qu'il le distribue, il n'en fait pas de même avec le logiciel qu'il utilise pour gérer ses serveurs ou ses services cloud. La GPL (et d'autres licences libres de copyleft) étaient destinées aux logiciels "distribués", mais aujourd'hui, une grande partie est du "logiciel en tant que service" (SaS, Software as Service) que les utilisateurs utilisent directement fourni par quelqu'un, **sans y avoir accès/ sans pouvoir en disposer**. C'est pourquoi la licence **Affero-GPL** a été créée, une modification de la GPL qui, en plus de la distribution, vous oblige à utiliser la même licence en

open source lors de la mise à niveau du logiciel pour le rendre disponible en ligne en tant que service.

Pour cette raison, certains des projets logiciels développés par l'économie sociale ont adopté cette licence, comme l'*Open Food Network* (utilisé par Katuma pour sa plateforme de produits agro-écologiques), *Ensenya el cor* (logiciel du Balanç Comunitari -Bilan communautaire- des XES et REAS et Pam-a-pam (cartographie des marchés sociaux).

Licences spécifiques : données, typographie, matériel

Le succès des licences libres dans la facilitation des processus et des méthodologies de développement de logiciels open source a inspiré son adoption dans d'autres domaines tels que les données, la typographie et même les objets physiques et le matériel.

Licences de base de données

Les **données** ne sont pas originales et ne font pas l'objet de propriété intellectuelle. Cependant, la législation dérivée de la Convention de Berne et d'autres traités internationaux permet une protection *sui generis* des **bases de données** et de leurs structures, mais pas de leur contenu. C'est pourquoi le mouvement des connaissances libres et des **données ouvertes** a créé plusieurs licences pour garantir la libre utilisation des bases de données.

CC-0 Creative Commons Zero	Il s'agit d'une licence publique qui stipule que l'auteur libère tous les droits que la législation de chaque pays autorise, dans certains États, cela équivaut à remettre l'œuvre dans le domaine public, dans d'autres, cela équivaut à une licence CC-by. Utilisation : il s'agit de la licence choisie par le projet Wikidata de Wikimedia.
PDDL Open Data Commons Public Domain Dedication and License	Semblable à la précédente, où les titulaires de droits déclarent qu'ils transfèrent tous les droits possibles dans le domaine public ou les déclarent nuls et non avenues.
ODC Open Data Commons Attribution Licence	Nécessite la mention de l'auteur ou de la source des données.
OdbL Open Data Commons Open DatabaseLicense	Nécessite la reconnaissance de la paternité et le maintien de la même licence sur les œuvres dérivées qui peuvent restreindre leur utilisation si elles distribuent une version sans restriction. Utilisation : Il s'agit de la licence choisie par la base de données cartographiques du projet. Open Street Map .

Licences pour les polices (fonts) typographiques

Les **polices typographiques** sont soumises à la protection de la propriété intellectuelle mais sont considérées comme une œuvre instrumentale, les œuvres créées par une personne autorisée à utiliser la police ne génèrent pas de droits pour le typographe. Donc, si nous avons la licence d'une police, nous pouvons créer des applications l'utilisant (affiches, livres, magazines, logos) sans que chaque utilisation nécessite l'autorisation de l'auteur de la police. Le mouvement de la connaissance et de la culture libres, ainsi que l'industrie informatique intéressée par des polices faciles à distribuer, ont créé et utilisé des licences gratuites pour les polices typographiques. .

SIL Open Font Licence	Il permet l'utilisation, la modification et la distribution gratuites de la police tant qu'elle reste sous la même licence.
GUST Font License	Équivalent aux polices LaTeX Project Public License (LPPL), une licence gratuite avec certaines restrictions sur les formes de publication, y compris la dénomination différente des œuvres dérivées.
Licences de software GPL, Apache, MIT	En l'assimilant comme une œuvre fonctionnelle à un programme informatique, la police peut être placée sous une licence logicielle. Les plus utilisées sont GPL, Apache License et MIT.

Licences pour objets et machines

Les **machines** et autres **objets industriels** ne sont pas soumis au droit d'auteur mais, dans certains cas, ils relèvent de la propriété industrielle (on a déjà vu qu'il s'agit d'un type de propriété intellectuelle qui protège les idées à application industrielle enregistrées pour une zone administrative territoriale et leur confère une monopole d'exploitation pendant un certain temps). **Le mouvement du open design (de la conception ouverte) et du open hardware (machinerie ouverte) cherche des moyens de rendre les éléments de fabrication industrielle et numérique similaires à ce qui se fait avec les logiciels et les œuvres culturelles.**

Stratégies

Design de machines et objets	Les schémas et plans pourraient être assimilés à des œuvres culturelles car la loi sur le droit d'auteur inclut « <i>les œuvres bidimensionnelles et tridimensionnelles des beaux-arts, des arts graphiques et appliqués, des photographies, des estampes, des reproductions d'œuvres d'art, des cartes, des ballons, des diagrammes, des modèles et des dessins techniques, y compris des dessins d'architecture</i> ». <i>des plans</i> ". Par conséquent, ils peuvent obtenir une licence ouverte ou gratuite pour des œuvres culturelles telles que Creative Commons, garantissant ainsi que les informations nécessaires à la production de cet élément sont gratuites. Cela inclut également les conceptions sous forme de fichiers paramétriques qui peuvent produire directement l'objet, par exemple via une imprimante 3D ou un découpeur laser.
-------------------------------------	--

«Licences»

<u>TAPR Open Hardware License</u> (TAPR OHL)	Propulsé par une organisation internationale de radio amateur (Tucson Amateur Packet Radio, TAPR) pour être utilisé dans des projets de hardware ouvert. Il vous permet de distribuer et de modifier la documentation, de créer des produits basés sur celle-ci tout en conservant la licence et en accompagnant les produits avec la documentation. Il est utilisé par le projet de carte électronique libre Open Graphic Project (OGP)..
<u>CERN Open Hardware Licence</u> (CERN OHL)	Propulsé par le groupe de transfert de connaissances et de technologies du CERN, il définit comme logiciels libres ces artefacts tangibles - machines, appareils ou autres objets du monde physique - dont la conception a été publiée afin que n'importe qui puisse fabriquer, modifier, distribuer et utiliser ces objets. La licence définit les exigences que cette documentation doit avoir. Il garantit les 4 libertés de la définition des Œuvres Culturelles Libres et sa version 2 a été approuvée par l'Open Source Initiative. Il est utilisé pour les projets Open Hardware Repository (OHR).

Licences coopératives et/ou anticapitalistes

Lors de la production d'une œuvre destinée à être mise à la disposition de tous, on peut penser qu'il peut être nécessaire de se fixer des limites éthiques, les lois en vigueur donnant au titulaire du droit d'auteur le pouvoir de mettre à disposition des conditions d'utilisation empêchant certaines utilisations que nous considérons comme négatives ? L'argument du mouvement du logiciel libre, tant de la Free Software Foundation que de l'Open Source Initiative, est que si nous posons des limites éthiques aux types d'utilisations, nous fragmenterons le champ d'application de la licence libre et cela ne servira pas à la technologie se développer grâce à sa réutilisation au fur et à mesure qu'elle se déroule avec succès. Cela pourrait également être extrapolé à d'autres types d'œuvres (culturelles, typographiques, base de données, matériel). Ce débat, qui avait eu lieu dans le domaine du logiciel durant les années 1990 (notamment en relation avec les usages militaires) est revenu avec le mouvement maker (pour la possibilité de fabriquer des armes à conception ouverte), l'édition et l'audiovisuel issus de l'économie solidaire (que l'effort de production n'est pas capté par l'industrie culturelle) et, encore une fois, aussi avec les logiciels (par les algorithmes et les applications utilisés par le capitalisme de plateforme avec de forts impacts sur les droits sociaux).

Il existe trois licences principales qui doivent être prises en compte pour la diffusion et/ou la mise en œuvre et qui entrent dans les catégories copyleft, copyleft, copyleft ou release de logiciel .

Licences copyleft, copyleft, copyleft	
PPL Peer Production License - Licence de production par les pairs	<p>Dérivé de Creative Commons Non-Commercial Attribution. Il limite l'utilisation commerciale générale mais la permet à des "entreprises" et à des "collectifs" qui sont propriété des travailleurs. Plus précisément, l'utilisation commerciale est limitée à la satisfaction de 2 conditions (1) Entreprise propriétaire des travailleurs ou collective propriétaire des travailleurs (2) Tous les bénéfices, excédents, bénéfices et avantages financiers produits par l'entreprise ou le groupe doivent être répartis entre les propriétaires travailleurs Dmytiry Kleiner, l'un de ses auteurs, ne le considère pas comme adapté aux logiciels, uniquement aux œuvres culturelles.</p> <p>Il est considéré comme une licence copyleft ou copyleft.</p> <p>Utilisation : Il est utilisé par Guerrilla Translation dans ses publications.</p>
Coopyleft	<p>Adaptation de la GPL3 mais dans laquelle une limitation de l'utilisation commerciale a été ajoutée qui n'est autorisée (1) qu'aux entreprises qui répondent aux critères d'entreprise sociale ou commune selon la législation (2) aux coopératives dans lesquelles les travailleurs sont employés (non travailleur indépendant).</p> <p>Il est conçu pour les logiciels.</p> <p>Utilisation : Créé par Coocycle est utilisé pour l'application de calcul d'itinéraire utilisée par les coopératives de location de vélos.</p>
Copysol	<p>Il limite l'usage commercial aux initiatives d'économie solidaire caractérisées par l'autogestion des travailleurs. Il est conçu pour les logiciels. Il est considéré comme une licence qui promeut le concept de "logiciel de libération" (comme une étape au-delà de l'idée de "logiciel libre" qui ne se concentre pas sur les autorisations mais sur le potentiel de transformation sociale)</p> <p>Utilisation : créée et promue par l'organisation brésilienne Solidarius.</p>

Dimltri Kleiner, promoteur de la **licence PPL**, soutient qu'elle convient aux œuvres créatives mais pas aux logiciels ou aux œuvres fonctionnelles. L'argument de Kleiner est que les œuvres culturelles sont essentiellement destinées aux consommateurs et que l'utilisation de la licence PPL empêche les capitalistes d'en profiter. Au lieu de cela, le logiciel est un travail pour les producteurs et nous souhaitons que les capitalistes puissent l'utiliser parce qu'ils feront des contributions, des contributions qui serviront un capitaliste particulier qui veut une amélioration de ce logiciel mais réduira le profit de la classe capitaliste en tant que leur "investissement" profite à des alternatives gratuites en mettant ces améliorations dans les moyens de production à la disposition des producteurs non capitalistes. C'est pourquoi au lieu de les considérer comme des "investissements", les contributions des capitalistes au logiciel libre sont considérées comme des "EXvestissements" (voir le terme sur le wiki de la [P2P Foundation](#)).

En revanche, **Coopcycle**, qui a créé une alternative basée sur le conflit des coureurs du partage *riders* avec des entreprises capitalistes de plateforme (comme Deliveroo, Glovo, etc.), soutient qu'il faut protéger les logiciels créés à partir du coopérativisme et avec une vision commune, de la prédation capitaliste. L'enjeu est que sa **licence Coopyleft** (basée sur une adaptation de la GPL) soit suffisamment étendue pour la consolider et ne pas générer la fragmentation des usages qui, selon le mouvement du logiciel libre, ralentirait les dynamiques de développement actuelles.

Un problème avec ces licences peut également être l'interprétation de qui peut les utiliser. Si la licence Creative Commons non commerciale a créé une incertitude juridique quant aux utilisations qui peuvent ou non être considérées comme commerciales par chacun, l'interprétation du type d'organisations qui peuvent utiliser des licences qui cherchent à empêcher l'appropriation capitaliste peut également entraîner des insécurités. En ce sens, Coopyleft est plus clair que PPL, en raison de sa référence soit à la loi, soit à un type d'organisation très spécifique. Dans les deux cas, **la référence est assez explicite aux organisations détenues par les travailleurs, de sorte qu'elles seraient exclues ou avec une incertitude juridique pour une utilisation dans d'autres types de coopératives (de consommation, de services, de logement, etc.).**

Le débat est ouvert, notamment dans le domaine du logiciel, entre utiliser des licences "libres" (et en l'occurrence s'il faut utiliser un copyleft encore plus renforcé, comme Affero, pour freiner les mauvaises pratiques) ou des licences "éthiques" du genre "copyfair" " ou " coopyleft ". Parce que le degré de mise en œuvre de chaque licence est pertinent pour la décision, une option peut être d'utiliser **des licences doubles** : licencier avec une licence libre afin de ne pas fragmenter, et en même temps licencier avec coopyleft pour favoriser son expansion et pour qu'il y aye du code avec cette licence.

Partager la marque

Les marques de commerce sont un type de propriété intellectuelle différent du droit d'auteur. Ils correspondent, comme les brevets (patents) , au domaine de la « propriété industrielle ». Les marques **sont enregistrées** dans des bureaux administratifs spécifiques (généralement appartenant à l'État, bien qu'il existe également un bureau à l'échelle de l'Union européenne). L'enregistrement confère l'exclusivité d'usage de cette marque sur le **territoire** administratif et dans le **secteur** économique dans lequel elle est enregistrée. Afin d'avoir l'exclusivité dans l'utilisation d'une marque pour une large zone territoriale, il est nécessaire de l'enregistrer dans différents états et si elle doit être utilisée pour divers secteurs économiques (audiovisuel, textile, alimentaire, ...) il est nécessaire de s'inscrire pour chacun d'eux. L'enregistrement comprend **le nom et l'image** de la marque.

Dans les projets communautaires, il peut être intéressant de partager la marque, non pas pour empêcher son utilisation, mais plutôt pour réglementer la façon dont les membres de la communauté peuvent l'utiliser. L'inscription doit être faite par une personne physique ou une personne morale (association, société, fondation, ...).

Le deuxième cas permettra une meilleure gestion collective. Voici trois cas dans lesquels une marque a été enregistrée comme instrument de préservation d'un projet communautaire.

Marques partagées		
Marque	But	Régulation
<p>Nucléaire, non merci</p> <p>Symbole du soleil rouge sur fond jaune et de la devise, créé par Anne Lund en 1975, adapté en plusieurs langues.</p>	Éviter les abus et les manipulations.	<p>Marque déposée en 1977 par l'organisation danoise OOA et plus tard par la Fondation OOA. Il est autorisé à être utilisé gratuitement par les mouvements et groupes antinucléaires. Il n'est pas autorisé à être utilisé par les partis politiques et limite l'utilisation commerciale pour laquelle, entre 2010 et 2019, il a été versé à la fondation qui a utilisé le fonds pour financer des campagnes antinucléaires. À partir de 2021, les licences commerciales seront annulées et la production de matériel de marque sera effectuée uniquement par des ONG environnementales antinucléaires.</p> <p>https://www.smilingsun.org</p>
<p>The "Linux®" Trademark</p> <p>Le nom et la marque Linux, pour le système informatique libre</p>	Garantir la qualité des produits associés à la marque. Veiller à ce que la communauté participe à la discussion.	<p>Marque déposée par The Linux Foundation, qui autorise l'utilisation appropriée de la marque pour les produits basés sur ou dérivés du système d'exploitation Linux. L'autorisation est accordée par le biais d'un programme de sous-licences perpétuelles à toute personne qui remplit les conditions, l'attribue et ne conteste pas sa propriété.</p> <p>https://www.linuxfoundation.org/the-linux-mark</p>
<p>Marques de Wikimedia</p> <p>Marque "Wikipedia", variantes linguistiques de la marque et des marques des wikis sœurs</p>	Réglementer l'utilisation de la Wikimedia Foundation et des organisations associées, de la communauté et des personnes et entités externes sous la marque "Wikipedia" et les marques associées.	<p>La Wikimedia Foundation a déposé des marques de Wikipédia, de ses variantes et des wikis sœurs. Divisez les autorisations d'utilisation en trois niveaux :</p> <p>Oui, s'il vous plaît : utilisez gratuitement pour créer un lien vers un projet Wikimédia, organiser une activité axée sur un projet, passer le mot, fabriquer des t-shirts, etc., mais pas pour les vendre, créer des œuvres d'art, de littérature ou de politique.</p> <p>Oui, mais d'abord ... demandez une licence rapide (pour les concours de photographie pour Wikipedia) ou demandez une licence régulière (pour des événements, des films ou des</p>

émissions de télévision, et pour des t-shirts ou des produits que vous souhaitez vendre)

Nous sommes désolé mais, non. Pour lier des sites Web non-Wikimedia, pour créer des sites Web d'imitation, toute utilisation qui crée la confusion.

https://foundation.wikimedia.org/wiki/Trademark_policy

Legs (Héritage, exercice de léguer)

Légué . *Passé simple masculin singulier du verbe léguer*

Legs *substantive masculin plural*

« Ce qu'une génération laisse à la postérité ; ou encore, les bénéfices qu'une personne avec son travail apporte à la communauté, au profit des générations futures. »

Viccionari

Lorsqu'un projet est lancé ou lorsqu'il est repensé, ce sont deux bons moments pour réfléchir à ce que le projet laissera lorsqu'il sera terminé ou au cas où il n'aurait pas de continuité. Des scénarios peuvent être imaginés : qu'il se termine comme prévu, qu'il se termine brusquement en raison de circonstances internes ou externes, ou qu'il échoue même dans ce qui a été proposé.

Dans tous ces scénarios, des choses précieuses peuvent être perdues si la transmission de l'héritage n'est pas anticipé. L'héritage d'un projet peut en inspirer d'autres ou même être une ressource pour que d'autres se lancent ou reçoivent des commentaires. S'il s'agit d'un projet technologique, l'héritage peut être du code informatique, des manuels techniques ou des instructions d'utilisation, qui sont toujours accessibles et qui disposent de licences leur permettant de les utiliser. Si le projet a une forte présence dans une communauté locale, l'héritage peut se retrouver dans les apprentissages, les relations qui ont été établies et les expériences partagées. Si le projet produit ou gère des biens matériels, l'héritage peut être ces mêmes biens, s'ils peuvent être exploités par un projet similaire ou par la communauté la plus proche et selon qu'il y aura des facilités ou des obstacles pour qu'ils le fassent. Dans tous les cas, la documentation des processus et des expériences, la transparence des informations générées et le récit des succès et difficultés rencontrés feront également partie de cet héritage.

Penser dès le début à la nécessité de laisser un héritage, laisser des éléments précieux au cas où le projet n'aurait pas de continuité, faciliter l'accès au cas où la fin serait brutale, etc. aide aussi le projet lui-même. Penser à l'héritage permet aussi de mieux partager quand le projet est actif et a une continuité, car penser à la transmission future nous amène aussi à faire une meilleure transmission au présent.

Conclusions

Le partage est un aspect qui caractérise les projets des communs et est nécessaire à leur soutenabilité. Sans partage, on ne peut pas maintenir un projet dans le temps et permettre aux personnes impliquées de prendre le relais.

Identifier ce qui sera nécessaire, ce qui va pouvoir et ce qui sera partagé dans un projet est la première étape pour décider comment le faire. Les éléments physiques (territoire, immobilier, infrastructure, objets, matériaux) et immatériels (compétences, méthodologies, connaissances, contenus, logiciels, données, fichiers sources, éléments identitaires) peuvent être partagés.

Le partage de connaissances, de méthodologies et de compétences peut se faire directement (formation, accompagnement) ou indirectement (documentation, guides, consignes). Les espaces de création (maker spaces) et les coopératives de groupes locaux sont quelques exemples qui facilitent la transmission directe tout en conservant l'importance des éléments de documentation et de participation basés sur les technologies numériques.

Pour partager des biens tangibles, il existent différents modèles qui peuvent être basés sur la propriété collective coopérative et/ou communautaire, les droits d'utilisation, la cession d'utilisation ou la cession de biens publics pour la gestion communautaire.

Le mouvement pour la connaissance, la culture et les technologies libres a piraté la législation sur la propriété intellectuelle en créant des licences publiques qui accompagnent l'œuvre, libérant certains droits d'utilisation et de transformation.

Les licences libres ont 4 libertés : apprécier, étudier, redistribuer et faire des œuvres dérivées. Les licences ouvertes donnent certaines de ces libertés et peuvent en réserver d'autres. Au sein des licences libres, les "permissives" ne demandent que la reconnaissance et les "copyleft" vous obligent à garder l'œuvre libre avec la même licence.

Il existe des licences spécifiques selon le type d'œuvre : logiciels, œuvres culturelles, bases de données ou typographie. Il existe également des licences ou des tampons équivalents à des licences pour le matériel.

Les licences copyfair, coopératives ou anticapitalistes visent à empêcher l'appropriation de la production collective à des fins privées ; mais il y a un débat pour savoir si elles peuvent être efficaces ou si elles peuvent fragmenter le développement, en particulier dans le domaine des logiciels.

Anticiper l'héritage que peut laisser un projet s'il n'est pas poursuivi est un moyen de préserver ce qu'il produit de valeur et affecte également une meilleure façon de partager pendant que le projet est actif.

Matériel sous licence : Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0-es (CCBYSA) Voir les informations d'identification de l'auteur sur la première page. Des parties de ce matériel ont été reproduites, adaptées ou mises à jour sous la même licence ou une licence compatible, qui sont reconnues par la présente.

Travail partiellement dérivé de: Matériaux de La Comunicadora 4 (femProcomuns et LabCoop, 2019-20) de Barcelona Activa | CCBYSA 3.0-es
Mòdul «Llicències lliures» (David Gómez i Wouter Tebbens) dels materials dels cursos de cooperativisme de plataforma (femProcomuns-Dimmons-Free Knowledge institute, 2018) de Barcelona Activa. | CCBYSA 3.0-es

Chapitre «Compartir» (David Gómez Fontanills, 2017) del llibre «Deconstruyendo el manifiesto maker» edité par Trànsit Projectes i Maker Convent | CCBYSA 3.0-es

Materialux «Propietat intel·lectual» dans la matière Image et langage visuel de l'UOC (David Gómez Fontanills, 2017) | CCBYSA 3.0-es

Wikipedia. Auteurs de Wikipedia. | CCBYSA 3.0

Traduction en français 2022. CCBYSA 3.0-fr