

Jeu du Gnou

Fiche Sensibilisation

Prévoir une fiche simplifiée pour les enfants ou un-e maître-esse du jeu pour expliquer les choses avec des mots simples...

RMS

Richard Matthew Stallman (RMS) est un programmeur et militant du logiciel libre. Initiateur du mouvement du logiciel libre, il lance, en 1983, le projet GNU et la licence publique générale GNU connue aussi sous l'acronyme GPL. L'acronyme récursif GNU signifie GNU's Not Unix (« GNU n'est pas UNIX »).

En 1985, il crée la Free Software Foundation (FSF), un organisme à but non lucratif qui permettra l'embauche de programmeurs et la mise sur pied d'une infrastructure légale pour la communauté du logiciel libre. La même année, Stallman publia le manifeste GNU dans lequel il fit connaître les motivations et les objectifs du projet et demande l'appui de la communauté informatique mondiale.

Afin de s'assurer que tous les logiciels libres développés pour le système d'exploitation GNU restent libres, Richard Stallman popularisa le concept de « copyleft », une astucieuse utilisation du droit d'auteur permettant d'assurer la protection légale des quatre libertés fondamentales des utilisateurs d'ordinateurs telles que définies par la FSF :

- 0 - liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages
- 1 - liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins
- 2 - liberté de redistribuer des copies du programme (ce qui implique la possibilité aussi bien de donner que de vendre des copies)
- 3 - liberté d'améliorer le programme et de distribuer ces améliorations au public, pour en faire profiter toute la communauté.

1) "Liberté d'utilisation"

La gestion numérique des restrictions, en anglais « Digital Restrictions Management » (DRM) a pour objectif de contrôler l'utilisation qui est faite des œuvres numériques.

Les dispositifs techniques ou logiciels employés peuvent s'appliquer à tous types de supports numériques physiques (disques, DVD, Blu-ray), logiciels (jeux, systèmes d'exploitation...) ou de transmission (télédiffusion, services Internet...).

Ils peuvent viser à :

- restreindre la lecture du support à une zone géographique prévue (par exemple les zones des DVD) ;
- restreindre la lecture du support à du matériel spécifique (par exemple les versions smartphone ou tablette) ;
- restreindre la lecture du support à un constructeur ou vendeur (afin de bloquer la concurrence) ;
- restreindre ou empêcher la copie privée du support (transfert vers un appareil externe) ;
- restreindre ou verrouiller certaines fonctions de lecture du support (désactivation de l'avance rapide sur certains passages d'un DVD), par exemple pour obliger l'exposition aux annonces publicitaires ;
- identifier et tatouer numériquement toute œuvre et tout équipement de lecture ou enregistrement (pour faciliter le pistage des copies non autorisées, mais surtout empêcher la personnalisation et donc le contrôle d'une technologie, par exemple empêcher l'installation d'un autre système d'exploitation sur un ordinateur).

L'interopérabilité est l'un des problèmes majeurs causés par les DRM, ainsi que le droit de chacun-e à disposer librement de l'œuvre numérique qu'il-elle a achetée.

Exemples : si j'achète un DVD qui est restreint à une zone non gérée par mon lecteur DVD, mon lecteur DVD ne pourra pas le lire ; si j'achète un livre numérique avec une tablette Kindle, il y a de fortes chances pour que je ne puisse pas le lire sur un autre support, ou le prêter à une connaissance ; si j'achète de la musique sur la plateforme Itunes, il y a de fortes chances pour que je ne puisse pas la lire sur un appareil qui ne possède pas le logiciel Itunes.

2) "Licence libre"

Une licence libre est une licence s'appliquant à une œuvre de l'esprit par laquelle l'auteur concède tout ou partie des droits que lui confère le droit d'auteur, en laissant au minimum quatre droits considérés fondamentaux aux utilisateurs :

- usage de l'œuvre ;
- étude de l'œuvre pour en comprendre le fonctionnement ou l'adapter à ses besoins ;
- modification (amélioration, extension et transformation) ou incorporation de l'œuvre en une œuvre dérivée ;
- redistribution de l'œuvre, c'est-à-dire sa diffusion à d'autres usagers, y compris commercialement.

Ces libertés peuvent être soumises à conditions, notamment l'application systématique de la même licence, ou d'une licence prodiguant les mêmes droits aux utilisateurs, aux copies de l'œuvre et aux œuvres dérivées : un principe nommé copyleft.

3) "Format ouvert"

Un format ouvert est défini comme « tout protocole de communication, d'interconnexion ou d'échange et tout format de données interopérable et dont les spécifications techniques sont publiques et sans restriction d'accès ni de mise en œuvre ».

En informatique, un format de données est un mode de représentation et de stockage des données. C'est une convention utilisée pour représenter des données, que ce soit des informations représentant un texte, une page, une image, un son, un fichier exécutable, etc.

Un format de données est dit ouvert si son mode de représentation a été rendu public par son auteur et qu'aucune entrave légale ne s'oppose à sa libre utilisation (droit d'auteur, brevet, copyright).

Les formats ouverts sont généralement créés dans un but d'interopérabilité. Un document enregistré dans un format ouvert sera indépendant du logiciel utilisé pour le créer, le modifier, le lire et l'imprimer. L'interopérabilité laisse le libre choix du logiciel pour utiliser le document.

4) "OS libre"

Un OS (pour Operating System, en anglais) est un système d'exploitation, c'est-à-dire un ensemble de programmes qui dirige l'utilisation des ressources d'un ordinateur par des logiciels applicatifs. C'est un logiciel exécuté lors de la mise en marche de l'ordinateur.

Il offre une suite de services généraux facilitant la création d'applications et sert d'intermédiaire entre ces logiciels et le matériel informatique. Des exemples parmi les plus connus sont : GNU/Linux, Android, MacOS et Windows. Les deux premiers sont des logiciels libres (pour Android, uniquement la base, pas forcément la version que vous avez sur votre smartphone ou tablette), c'est-à-dire des logiciels dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication par autrui en vue de leur diffusion sont permises, techniquement et légalement, ceci afin de garantir certaines libertés induites, dont le contrôle du programme par l'utilisateur et la possibilité de partage entre individus.

5) "Respect des données personnelles"

Une donnée personnelle correspond en droit français à toute information relative à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, par référence à un numéro d'identification ou à un ou plusieurs éléments qui lui sont propres.

Les données personnelles sont protégées par divers instruments juridiques notamment la loi Informatique, fichiers et libertés (1978) et le Règlement général sur la protection des données ou RGPD (mai 2018).

Elles sont cependant extrêmement prisées par les entreprises et les États, que ce soit à des fins commerciales ou de surveillance, et tout est prétexte à les récupérer : cartes de fidélité, sites internet, applications, réseaux sociaux...

Or il arrive régulièrement que ces données fuient, que ce soit par négligence ou malveillance : mots de passe, numéros de carte bancaire, adresses postales ou email, numéros de téléphone, date de naissance... Et ces données peuvent aussi être revendues et utilisées pour renseigner votre employeur, décider d'accorder ou non un prêt bancaire, augmenter une prime d'assurance...

Chaque décision que l'on prend concernant la protection ou non-protection de son intimité personnelle, affecte également la protection ou non-protection de l'intimité de ses proches, et, plus généralement, de l'ensemble de ses contacts.

Quelques mesures simples : éviter de mettre des photos de soi ou de ses proches en ligne ; éviter de raconter sa vie ou celle des autres sur les réseaux sociaux (ou tout au moins, être conscient-e du fait du fait que tout ce que l'on met en ligne est susceptible de devenir à plus ou moins long terme accessible à tou-te-s) ; chiffrer ses communications ; utiliser des logiciels libres ; pour la navigation internet, utiliser des navigateurs ou des plugins protégeant au mieux son anonymat...

Sources :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman

https://fr.wikipedia.org/wiki/Digital_Rights_Management

https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_libre

https://fr.wikipedia.org/wiki/Format_ouvert

https://fr.wikipedia.org/wiki/Système_d'exploitation et https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre

https://fr.wikipedia.org/wiki/Données_personnelles