Plan :

- A) Petite histoire du Logiciel Libre :
- B) Qu'est-ce qu'un logiciel libre ou FLOSS ?
- C) Les licences
- D) Caractéristiques des logiciels libres
- E) Viabilité du modèle économique
 - 1) Modèles économiques ?
 - 2) Faut-il un « modèle économique » du logiciel libre ?
- F) Notre positionnement pour un modèle propre
 - 1) Lien fort avec la communauté
 - 2) Le fonctionnement et l'économie du lieu

A) Petite histoire du Logiciel Libre

(source Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre#Origines_des_logiciels_libres et http://www.linux-france.org/article/these/the_osd/fr-the_open_source_definition-2.html)

Les opérateurs des premiers ordinateurs produits en série prirent l'habitude de former des groupes d'utilisateurs pour partager leurs expériences : SHARE pour IBM, DECUS pour Digital Equipment Corporation, etc. En effet, il n'y avait alors pas de ressource pour se former, en dehors des formations données par les fabricants. Ces groupes étaient soutenus par les fabricants eux-mêmes et des modifications de logiciels étaient échangées. À cette époque, le matériel informatique était considéré comme la source de revenu, le logiciel n'étant que des réglages permettant d'en tirer le meilleur parti. L'accès au code source était normal. Jusque dans les années 1970, des logiciels comme Unix étaient fréquemment échangés dans les milieux professionnels et universitaires, sans que les informaticiens ne prennent les licences très au sérieux.^{[2][3]} En outre, jusqu'aux années 1970, il n'était pas encore tout à fait clair que le droit d'auteur s'applique aux logiciels.

À la fin des années 1970, l'avènement de la micro-informatique change le paysage informatique et donne une place de choix aux éditeurs de logiciels qui s'orientent vers la vente de licences d'utilisation. Un exemple parfois cité pour illustrer ce tournant est une lettre ouverte de Bill Gates aux hobbyistes pour les enjoindre de cesser de copier illicitement les logiciels^[4]. Les logiciels commencent à être vendus indépendamment du matériel sous la forme de programmes compilés en langage machine directement exécutables et les utilisateurs n'ont plus accès au code source. Il devient impossible, voire interdit, d'étudier, de corriger ou d'améliorer les logiciels acquis. En cas de bogue, l'acheteur se retrouve totalement dépendant du bon vouloir de l'éditeur du logiciel. Enfin, la copie, une opération naturelle avec un ordinateur, devient en règle générale interdite (par défaut, le droit d'auteur interdit la copie).

Au début des années 1980, les logiciels disponibles uniquement sous des conditions restrictives deviennent la règle, et les logiciels jusqu'alors librement échangés se retrouvent souvent intégrés dans des produits commerciaux qui ne peuvent plus être partagés.

Richard Stallman, alors chercheur au laboratoire d'intelligence artificielle du Massachusetts.

[Institute of Technology](#), ressent profondément ce changement lorsque les collègues, avec qui il travaillait et échangeait des logiciels jusqu'ici, sont engagés à leur tour pour produire des logiciels qu'ils ne pourront plus partager. En [1983](#) il crée donc le [projet GNU](#), qui a pour objectif de construire un [Unix](#) dont la totalité des logiciels est librement partageable. Parallèlement aux travaux de développement engagés, Richard Stallman fonde la [Free Software Foundation](#). Afin de donner une assise solide à son projet, Richard Stallman définit précisément la notion de *logiciel libre*. Et il rédige avec l'aide d'[Eben Moglen](#) la [licence publique générale GNU \(GPL\)](#). C'est ainsi qu'il fixe un cadre juridique et encourage le développement du logiciel libre. Le but des logiciels libres est de permettre le partage complet de l'information, d'où la référence à la [liberté](#)[5].

Si Richard Stallman considère bien sûr que les logiciels jusqu'alors librement partageables sont libres, il inclut également les logiciels sous [copyleft](#) dans les logiciels libres. L'invention du *copyleft*, mis en œuvre par la [licence publique générale GNU](#), permet de résoudre deux exigences apparemment paradoxales : permettre le libre partage d'un logiciel, tout en empêchant son intégration dans des produits non partageables. Les logiciels libres sous *copyleft* sont donc disponibles sous une licence qui inclut un nombre important de clauses visant à empêcher toute possibilité de rendre le logiciel moins libre en le redistribuant. Ainsi la GPL exige entre autres que toute redistribution se fasse exactement sous les conditions de la GPL, tant pour le logiciel original que pour les modifications qui auraient été faites, en garantissant l'accès au [code source](#) complet pendant plusieurs années.

Polemique avec L'Open Source :

Le mouvement Open Source [[modifier](#)]

Sous l'impulsion de [Bruce Perens](#) et [Eric S. Raymond](#), l' *Open Source Initiative* a été créée en [1998](#) à [Palo Alto](#) par [Todd Anderson](#), [Chris Peterson](#), [John maddog Hall](#), [Larry Augustin](#), [Sam Ockman](#) et [Eric Raymond](#). Né en [1998](#) d'une scission de la communauté du [Logiciel Libre](#) (communauté d'utilisateurs et de développeurs) afin de conduire une politique jugée plus adaptée aux réalités économiques et techniques, le mouvement *Open Source* défend la liberté d'accéder aux sources des programmes qu'ils utilisent, afin d'aboutir à une économie du logiciel dépendant de la seule vente de prestations et non plus de celle de licences d'utilisation.

Parmi les applications de l' *Open Source*, on compte sa contribution au développement du noyau [Linux](#) et de logiciels animés par ce système d'exploitation. Une série d'essais d'[Eric S. Raymond](#), datant de [1998](#), témoigne de la façon dont l' *Open Source* était vu à l'époque comme une sorte de nouvel [Eldorado](#). Au nombre de ces essais figurent [La Cathédrale et le bazar](#) et [À la conquête de la noosphère](#)[1], qui exposent le mode de développement *Open Source*.

En [2005](#), plusieurs milliers d'[informaticiens français](#) sont [salariés](#) grâce à ce modèle, tant dans de petites entreprises vendant des prestations spécialisées que chez les « grands intégrateurs » et les entreprises utilisatrices. Par ailleurs des géants du secteur ([IBM](#), [Novell](#), [HP](#)...) assoient certaines de leurs stratégies techniques et commerciales sur l'approche *Open Source*.

« Open Source » et « Logiciel Libre » [[modifier](#)]

La confusion entre [Logiciel Libre](#) et [Open Source](#) est courante dans les médias qui utilisent souvent les deux termes sans les distinguer. Une vive polémique oppose les partisans de l'*Open Source* et les partisans du *Logiciel Libre*.

Les logiciels qui supportent le mouvement du [Logiciel Libre](#) répondent aux critères énoncés par la [Free Software Foundation](#) dans la [Free Software Definition](#), elle-même rédigée par [Richard Stallman](#).

La notion d'*Open Source* repose également sur des [définitions](#) précises. L'utilisation des termes [Open Source](#) a été suggéré par [Christine Peterson](#), de la [Foresight Institute](#), afin de lever l'ambiguïté sémantique du mot [anglais](#) *free* qui signifie libre au sens de « liberté », mais également libre au sens de « libre accès, gratuité » – et par le biais de cette rectification sémantique, indiquer aux utilisateurs qu'un logiciel a un coût.

Certains partisans du Logiciel Libre critiquent le fait que l'*Open Source* ne communique presque exclusivement que sur une des caractéristiques techniques des logiciels (la liberté d'accès au fonctionnement du logiciel) en occultant toutes les autres caractéristiques telles que les libertés d'utilisation, de modification, ou de redistribution, même si elles sont mentionnées dans la définition. Ils accusent l'*Open Source* d'être mû par la dynamique et les ressources financières et d'expertise de multinationales, l'opposant au *Logiciel Libre* mû par des idéaux d'ordre philosophique et politique.

Un an après sa création, [Bruce Perens](#), détenteur de la marque *Open Source* et créateur de l'[Open Source Definition](#), décide de se retirer du projet suite à ce qu'il appelle un « Échec de l'Open Source Initiative » et publie un essai publié par la [Free Software Foundation](#) intitulé [Pourquoi nous parlons de logiciels libres](#) dans lequel il affirme que la [Free Software Definition](#) assure davantage de libertés aux utilisateurs des programmes.

Après l'éclatement de la bulle Internet en [2001](#) et la faillite de plusieurs sociétés qui avaient pour modèle d'affaires l'*Open Source*, l'adéquation organisationnelle et la viabilité économique de cette approche ont été critiquées par Nicolas Boiteux dans son essai *L'ésotérisme du bazar, et la pomme empoisonnée démystifiée*[\[2\]](#).

Ainsi, des Logiciels Libres sous licence [copyleft](#) sont [Open Source](#), tandis que des logiciels *Open Source* peuvent ne pas être libres. En pratique, la plupart des licences de l'*Open Source* satisfont aux critères de liberté de la [Free Software Foundation](#), les différentes subtilités qui les distinguent étant principalement d'ordre philosophique/éthique et commercial.

Lire aussi le document « [FreeSoftware_VS_OpenSource.odt](#) » extrait de <http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.fr.html>

En effet la scission entre la Free Software Foundation (et sa Free Software Definition) et La Open Source Initiative (et sa Open Source Definition) avait pour principal objectif de changer de nom, le mot trop libertaire de « libre » étant susceptible de gêner/effrayer les entreprises; tandis que « Open

Source » rappelle a des concidérations strictement techniques. Mais dans le fond, au regard des deux définitions, il n'y a pas de nuance majeure.

Pour la suite, nous utiliserons indistinctement les termes de « Logiciel Libre » ou « FLOSS » (Free/Libre Open Source Software) sans tenir compte des sonorités de clochers.

B) Qu'est-ce qu'un logiciel libre ou FLOSS ?

Un **logiciel libre** se dit d'un [logiciel](#) qui donne à toute personne qui en possède une copie le droit de l'utiliser, de l'étudier, de le modifier et de le redistribuer (moyennant finances ou pas). Ce droit est souvent donné par une [licence libre](#).

Dans le détail, un logiciel est dit libre si il repond positivement à chacune des assertions suivantes : (source : FSF, FSD : <http://www.france.fsfeurope.org/documents/freesoftware.fr.html>)

- **La liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages.**

Imposer des restrictions concernant l'utilisation d'un Logiciel Libre, par exemple dans le temps (« période d'essai de 30 jours », « cette licence expire le 1er janvier 2004 »), géographiquement (« ce logiciel ne peut être utilisé dans les pays suivant : X, Y, Z ») ou dans ses domaines d'application (« autorisation accordée pour l'utilisation dans les programmes de recherche et pour une utilisation non-commerciale ») a pour conséquence de rendre ce programme non-libre.

- **La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à vos besoins.**

Soumettre la compréhension d'un programme à des restrictions légales ou pratiques, telles que l'obligation d'acheter des licences, de signer un accord de non-divulgarion (NDA, Non-Disclosure-Agreement en anglais) ou - pour un langage de programmation ayant différentes représentations possibles - rendre inaccessible la façon la plus simple de comprendre et d'éditer un programme (« le code source ») en font un programme propriétaire (non-libre). Sans la liberté de modifier le programme, les gens restent à la merci d'un vendeur unique.

- **La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin.**

Le coût de la copie et de la distribution des logiciels est dérisoire. Si vous n'avez pas le droit de donner un programme à une personne en ayant besoin, cela en fait un programme non-libre. Vous pouvez cependant choisir de le faire moyennant rémunération.

- **La liberté d'améliorer le programme et de diffuser vos améliorations, pour le bien de toute la communauté.**

Selon le domaine, tout le monde n'a pas le même niveau de programmation. Certaines personnes ne savent pas du tout programmer. Cette liberté permet à ceux qui n'ont pas le temps ou les compétences pour résoudre un problème d'accéder indirectement à la liberté

de modification d'un logiciel. Cela peut se faire en échange d'une rémunération.

C) Les licences

(source Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre#Licences_libres)

Dans le droit français, une œuvre est, par défaut de licence, automatiquement soumise à la législation régissant les droits d'auteur. Des licences ont été élaborées pour permettre un élargissement des libertés relatives aux logiciels qui y sont soumis.

Elles sont de trois grandes catégories, selon le degré de liberté accordé par la licence en matière de redistribution :

Domaine public [\[modifier\]](#)

En langage courant: *Le logiciel appartient à tout le monde*. C'est une caractéristique juridique qui n'a pas besoin de licence du fait que le logiciel n'a aucun ayant-droit. Les droits patrimoniaux concernant ce logiciel disparaissant, il peut alors être utilisé encore plus librement, sous réserve que soient respectés les droits extra-patrimoniaux de ses auteurs. Théoriquement, tout logiciel tombe dans le domaine public une fois les droits d'auteur échus. Toutefois, la durée de protection des droits d'auteur est bien plus longue que le plus ancien des logiciels, par exemple soixante dix ans après la mort de l'auteur dans tous les pays de l'Union Européenne. On ne trouve donc dans le domaine public que des logiciels qui y ont été mis.

Licences de type BSD [\[modifier\]](#)

Il s'agit des licences qui offrent la plus grande liberté. En général, seule la citation des auteurs originaux est demandée. En particulier, ces licences permettent de redistribuer un logiciel libre sous une forme non libre. Ces licences permettent donc à tout acteur de changer la licence sous laquelle le logiciel est distribué. Un cas de changement de licence courant est l'intégration de logiciel sous licence BSD dans un logiciel sous *copyleft* (licence GPL). Un autre cas courant est l'intégration de logiciel sous licence BSD dans les logiciels propriétaires.

Ces licences sont notamment utilisées par la [Berkeley software distribution](#) (licence BSD), [X Window](#) (licence MIT) et [Apache Software Foundation](#) (licence Apache).

Copyleft, licences de type GPL [\[modifier\]](#)

Il s'agit des licences qui interdisent la redistribution hors des principes du copyleft. Les licences du projet [GNU](#) sont les plus célèbres. Une telle licence permet d'intégrer du logiciel sous licence BSD

et de le redistribuer sous licence GPL. L'inverse est impossible. Des acteurs des projets BSD critiquent un degré de liberté moindre des licences de type *copyleft*, et des acteurs commerciaux dénoncent une nature contaminante (en effet un logiciel basé sur l'intégration d'éléments logiciels sous une licence de ce type ne peut être distribué que sous une licence au moins aussi permissive).

Les autres licences

Des licences applicables aux autres domaines tel que l'art (souvent déclinées à partir de la GPL) existent et incitent, tout en respectant les spécificités des dits domaines, au partage des informations plus ou moins largement (exemple de « sample » musical).

En voici quelques-unes :

- [Les Licences Creative Commons](#)
- [La licence Art Libre](#)

D) Caractéristiques des logiciels libres

(source Wikipédia :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre#Caract.C3.A9ristiques_des_logiciels_libres)

- Le développement coopératif entre plusieurs programmeurs entraîne une bonne rédaction et documentation du code informatique, afin de faciliter les lectures et contributions extérieures.
- La qualité est souvent proportionnelle aux nombres des 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.
- Quand la communauté est importante, la pérennité du projet est assurée. Dans le cas du logiciel propriétaire, si l'éditeur fait faillite, le logiciel meurt avec lui entraînant un fort désagrément côté utilisateur.
- Les logiciels libres ont, dans leur grande majorité, tendance à respecter les [formats standards ouverts](#), ce qui favorise l'[interopérabilité](#). Par exemple, le développement du navigateur Internet [Mozilla Firefox](#) s'applique à respecter scrupuleusement 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'archivage des documents numériques.
- Les logiciels libres peuvent offrir des garanties de sécurité supérieures à celles des logiciels propriétaires :
 - examen préalable du [code source](#) du logiciel par des experts ;

- impossibilité d'avoir recours à la [sécurité par l'obscurité](#) ;
- en disposant des sources, il est souvent plus rapide de maintenir le niveau de sécurité (implémentation de nouvelles mesures, correction d'une éventuelle faille, ...).
- La découverte de [failles de sécurité](#) est facilitée par la publicité du code source. Donc, sur un projet de petite ou moyenne envergure où peu de développeurs bénévoles relisent scrupuleusement l'ensemble du code, la sécurité pour l'utilisateur peut s'en trouver amoindrie.
- Le mode de financement du développement des logiciels libres, moins évident que celui des logiciels propriétaires, pousse certains à les mépriser voir à les qualifier de logiciels de hobbitistes[16].
- 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 ». En outre, cette close de propagation a pour effet une diffusion à large échelle du savoir, là où les logiciels fermés et les brevets sont un frein.
- 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 au logiciel (voir l'article consacré aux [sociétés de services en logiciels libres](#)).
- Le logiciel libre ne permet pas de garantir la protection des innovations : un logiciel libre dévoilant et permettant la recopie de l'intégralité de son code source ne permet pas de garder longtemps un avantage concurrentiel qui serait lié à une nouvelle méthode ou algorithme.

E) Viabilité du modèle économique

(source : <http://www.jcheritier.net/memoire/memoire.html>)

(source Wikipédia :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre#Le_logiciel_libre_dans_le_march.C3.A9_du_logiciel)

Le logiciel libre s'impose de plus en plus comme une solution de remplacement moins coûteuse (du strict point de vue de "l'acquisition") 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.

	2002	2003	2004	2005	2006 (estimation)	2007 (prévision)
Chiffre d'affaires du logiciel libre (Millions d'€)	60	100	140	250	430	700
Part de marché du LL (dans l'industrie du logiciel)	0,2 %	0,4 %	0,5 %	0,9 %	1,4 %	2,1 %
Croissance du marché du LL		67 %	40 %	79 %	72 %	63 %
Croissance du reste du marché		-4,2 %	3,8 %	6,3 %	6,6 %	7,1 %

Rapport [PAC](#) 2005, cité par Computer Reseller News, no 192, 18 janvier 2007, p 18

Du côté des administrations, on peut citer le gouvernement brésilien et les gouvernements d'Andalousie et de d'Estrémadure 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)[\[17\]](#).

1) Modèles économiques ?

(source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A9t%C3%A9_de_services_en_logiciels_libres)

Société de services en logiciels libres

Une **société de services en logiciels libres** (SSLL ou SS2L) est une [société de services en ingénierie informatique](#) (SS2I) spécialisée dans la réalisation de projets informatiques basés sur des [logiciels libres](#) ou logiciels [Open Source](#).

À la différence des [SSII](#) classiques, ces entreprises proposent des prestations (conseil, assistance, formation, intégration, développement) développées exclusivement avec des composants logiciels libres.

Modèles économiques [\[modifier\]](#)

Les modèles économiques des SSLL sont liés à la notion de service : vendre un savoir-faire et une expertise plutôt qu'un droit d'usage sur un logiciel.

Le passage suivant de "[Open Source Development with CVS \(M. Bar & K. Fogel\)](#)" illustre le fondement de ce modèle :

*"Imagine a science-fiction device that allows any sort of food or physical object to be infinitely duplicated. If somebody then tried to sell you a tire for your car, **why in the world would you buy it?** You could just throw your friend's tire into the duplicator ! However, you might want to pay somebody to design a new tire for you or perhaps to install the tire on your car. Or to help you when some other part of your car breaks, you might want to buy a warranty for future support. Or maybe just hire a personal mechanic."*

"Imaginez un appareil de science fiction qui permettrait de répliquer indéfiniment n'importe quel objet. Si quelqu'un essayait de vous vendre un pneu pour votre voiture, pourquoi l'achèteriez-vous ? Vous pourriez simplement utiliser la machine à répliquer avec le pneu d'un ami ! Cependant, vous voudriez payer quelqu'un pour mettre au point un nouveau pneu pour vous, ou peut-être pour installer le pneu sur votre voiture. Ou pour vous aider au cas n'importe quelle pièce de votre voiture tombe en panne, vous voudriez sans doute une garantie de prise en charge future. Ou peut-être voudriez-vous simplement louer les services d'un mécanicien personnel."

A l'appui de ce modèle économique, l'**efficacité du mode de développement coopératif** pour produire du [logiciel](#) de [qualité](#) et avec de fortes capacités d'[interopérabilité](#). Cette efficacité est décrite dans [La Cathédrale et le bazar](#), opuscule de référence sur ce sujet de [Eric S.Raymond](#).

Ce modèle pose de nombreuses questions concernant les barrières à l'entrée de concurrents ou le maintien sur le long terme d'une ressource humaine compétente et capable de tenir des délais compatibles avec la notion de service.

Une étude intéressante sur ce sujet, réalisée par le [RNTL](#) : "[Nouveaux modèles économiques, nouvelle économie du logiciel](#)"

Modèle culturel [[modifier](#)]

Le modèle Open Source donne aux SSSL une [culture d'entreprise](#) faite d'exigence, de qualité et d'implication.

Exigence

La coopération d'individus différents pour trouver la meilleure voie est le mode d'action privilégié au sein des SSSL. Il implique une totale transparence et la prise de responsabilités.

Qualité

La qualité des logiciels soutenus ou produits est une conséquence de leur mode de développement. C'est aussi une formidable source de motivation pour le personnel.

Implication

Les SSSL regroupent beaucoup de vrais idéalistes, ce qui ne laisse pas beaucoup de place pour des décisions moralement contestables. Les employés des SSSL peuvent donc avoir la conviction de contribuer à écrire l'histoire de la technologie sans jamais éprouver de

sentiment de malaise ou de culpabilité à propos de ce que fait leur entreprise.

En complément, les SSSL conservent généralement le meilleur des caractéristiques des [start-up](#) technologiques : un environnement sympathique et libéral avec un fort potentiel de formation et de progression de carrière.

Parce qu'il donne du sens au travail accompli, le modèle culturel des SSSL leur donne une force particulière leur permettant de rivaliser avec des sociétés "traditionnelles" beaucoup plus grandes qu'elles.

2) Faut-il un « modèle économique » du logiciel libre ?

(source : <http://www.libroscope.org/Faut-il-un-modele-economique-du>

ou document « FautIlUnModeleEconomiqueDuLibre.odt »)

Résumé :

En substance, l'idée, ici, est de dire que oui, il est possible de faire du fric en développant du service autour du libre, mais souvent les sociétés de service basées sur du libre fonctionnent de manière aussi tristement capitaliste (conditions de travail des développeurs, salaires) que les autres : elles manipulent du libre mais ne font pas du libre en tant que les développeurs consacrent leur temps à satisfaire le client/commanditaire plutôt que d'être une interaction avec la communauté : rentabilité oblige !

Ainsi vouloir à tout prix énoncer un modèle économique rentable casserait l'élan généreux du libre.

3) CCL

Nous croyons fermement aux perspectives d'avenir des logiciels et autres œuvres sous licence libre en tant que moteur mû spontanément par la libre circulation de toutes les formes de connaissance.

Nous nous situons exactement à la limite (entre 1) et 2)) de ce qui est bien et de ce qui ne l'est plus : nous faisons du service mais nous gardons la part belle au travail communautaire et à la diffusion/promotion/développement du libre éthique. Nous sommes ainsi dans un processus d'ouverture maximale.

F) Notre positionnement pour un modèle propre via un lieu

aux multiples facettes

1) Lien fort avec la communauté

Liens étroits avec les communautés des développeurs : pour contribuer aux avancées des logiciels existants et futurs. Interactions avec les acteurs du marché du logiciel libre.

Liens avec les organismes français pour favoriser le développement et la diffusion/sensibilisation : APRIL, ADULACT, ...

Liens avec les autres initiateurs de projets voisins en Europe et dans le monde et, notamment, création d'événements dédiés : Goto10, Piksel, ...

Le choix d'employer, au sein de la coopérative, des logiciels et matériaux dont l'utilisation est régie par une Licence Libre, se justifie donc autant par une recherche de qualité, de fiabilité et de confort d'utilisation que par des considérations d'ordre éthique. Il est clair que la grande réactivité des communautés du libre et la coopération que la coopérative souhaite développer autour des Logiciels Libres, utilisés au jour-le-jour en production (rapport de Bugs, aide au Développement), seront des atouts majeurs pour assurer la pérennité du projet. Par exemple, les fonds économisés sur d'éventuels achats de licences inhérents à l'usage de technologies propriétaires pourront être utilisés à des fins de développements et d'aides redirigés vers les acteurs des dites technologies libres. Le réseau ainsi tissé permettra une assise technique solide au lieu et devrait assurer à tous les protagonistes une certaine progression dans leurs problématiques respectives.

2) Le fonctionnement et l'économie du lieu

Pour le budget de fonctionnement de la cave coopérative, 3 types de ressources financières seront exploitées :

- 1- les recettes propres des prestations → prestations de services
- 2- les financements privés → mécénat et taxe d'apprentissage
- 3- les subventions publiques → pour les manifestations

1- Les recettes propres de fonctionnement : vente de produits et services

La culture numérique montre un énorme dynamisme en matière d'emplois, en particulier dans les domaines du multimédia et des logiciels. Ces deux sous-secteurs ayant la plus forte demande en contenu et en créativité présentent par

conséquent les meilleures opportunités d'emploi ou de demande de production pour les créatifs (conception de sites Web, publicité, édition, médias, enseignement, divertissement, etc...).

Le principe de fonctionnement de la Coopé-numérique reposera sur l'équation « espaces de création » / « ressources propres ». Ainsi, différents modèles économiques seront développés pour permettre au lieu de fonctionner en autonomie financière, et aux artistes en atelier ou en résidence d'avoir la possibilité de retirer une ressource financière de leurs talent, particularité et technicité.

La cave coopérative dispose de plusieurs sources de recettes propres :

Créations

multimédia

La Coopé-numérique proposera aux entreprises et/ou collectivités publiques ses services en matière de mise en place de sites Internet, de films d'entreprises, de DVD promotionnels, etc.

Les artistes en ateliers (résidences) se verront proposer en plus de leurs temps de création et de recherche, la possibilité de travailler pour une commande (privée ou publique).

Prestations proposées (en fonction des artistes et techniciens en résidence) : sites internet, films, DVD de création, images 2 et 3D, jingles sonores, jeux vidéos, etc...

Captation et communication

La Coopé-numérique offrira aux compagnies, festivals, lieux culturels, ... la possibilité de disposer d'une équipe de techniciens, de créateurs et de professionnels de l'image pour faire la captation de leur spectacle, manifestation, concert.

Les commanditaires disposeront d'un outil de diffusion et de promotion sur support DVD créatif, pertinent et remarquable.

Un collectif d'artistes plasticiens vidéastes pourra répondre à la demande de prises de vues et montage des représentations.

Numérisation et archivage

L'utilisation des technologies en ligne pour l'expression et/ou la recherche complétera le dispositif. Des offres de services seront proposées aux entreprises publiques et privées soucieuses de sauvegarder leurs archives.

La cave coopérative pourra numériser et archiver tous types d'informations et les stocker pour le compte du commanditaire sur un serveur dédié par le moyen de bases de données. Des outils pour la numérisation de données (photos, sons, vidéos) seront proposés aux entreprises privées ou publiques, et plus particulièrement dans les secteurs culturels (festivals, salles de spectacles, centres, etc...).

Formation

Des formations par modules de 12 stagiaires seront proposées toute l'année dans les domaines spécifiques de l'informatique et des logiciels libres.

Location de la salle de spectacle

Il est envisagé de mettre à disposition la salle de spectacle avec ses caractéristiques spécifiques et ses espaces atypiques aux entreprises privées ou publiques dans le cadre de leurs soirées de gala, manifestations et autres séminaires. Avec la possibilité de recevoir jusqu'à 200 personnes et de disposer d'un espace traiteur pour la restauration.

Ainsi, le loueur disposera d'un lieu exceptionnel et d'une identité marquante.

2- Les financements privés : mécénat, parrainage et collecte de la taxe d'apprentissage

La cave coopérative mettra en place un système de stimulation des financements privés, sous forme de mécénat et par l'intermédiaire de la taxe d'apprentissage.

Le mécénat

La Coopé-numérique favorisera systématiquement la participation de mécènes ou de sponsoring pour ses manifestations culturelles grand public.

Pour aider les artistes à vivre de leur art et développer leurs projets, il sera aussi proposé des systèmes originaux de rémunération pris en charge par les mécènes, par exemple :

- dans le contexte du système de parrainage et de mécénat, c'est un particulier ou un organisme qui choisit d'aider financièrement un artiste pendant une période de 12 mois à raison de x € par mois. À la fin de cette période, le mécène reçoit une oeuvre de l'artiste ou des artistes qu'il a aidé(s) ;
- une personne ou une entreprise apporte son soutien financier au Collectif d'artistes de la Cave en faisant un don pour aider le Centre à poursuivre son oeuvre.
- vente d'œuvres, d'objets issus de projets artistiques développés au sein de la Cave ou par un artiste collaborateur.

Le mécénat, un nouvel art de communiquer.

- Outil de communication externe, le mécénat permet à l'entreprise de mettre en valeur son image, son histoire, ses métiers,... par le biais de la

communication graphique, d'opérations de relations publiques (vernissage, visite privée d'exposition, concert ...) ou de relations presse associées à celles de l'opération soutenue.

- Vecteur de communication interne, le mécénat permet à l'entreprise de sensibiliser ses salariés autour de causes d'intérêt général qu'elle soutient.
- L'ouverture à des activités qui se situent hors du champ de travail quotidien de l'entreprise, permet d'introduire de nouvelles valeurs dans l'entreprise, de favoriser son intégration dans son environnement qu'il soit social, culturel, humain ou naturel.

Les différentes formes de mécénat

- **Le mécénat financier** : il peut s'agir de cotisations, de subventions, d'apports en numéraire.
- **Le mécénat en nature** : le versement peut, dans ce cas, consister en la remise d'un bien inscrit sur le registre des immobilisations, de marchandises en stock, en l'exécution de prestations de services, en la mise à disposition de moyens matériels, personnels ou techniques.
- **Le mécénat technologique** : consiste à mobiliser le savoir-faire, le métier de l'entreprise au bénéfice de partenaires culturels ou du monde de la solidarité.

La loi du 1er août 2003 relative au mécénat, aux associations et aux fondations améliore le régime fiscal du mécénat et le statut des fondations.

Selon l'article 238 bis du Code Général des Impôts modifié par la loi du 1er août 2003, ouvrent droit à une réduction d'impôt égale à 60% de leur montant les versements en numéraire ou en nature, pris dans la limite de 5 pour mille du chiffre d'affaires, effectués par les entreprises assujetties à l'impôt sur le revenu ou à l'impôt sur les sociétés.

Le parrainage

Les dépenses de parrainage sont déductibles du résultat de l'entreprise, au titre de charges d'exploitation. Les dépenses de parrainage sont désormais autonomes par rapport aux dépenses de publicité.

La taxe d'apprentissage

Un effort particulier sera entrepris pour la récupération de la taxe d'apprentissage des entreprises (0,12 % de la masse salariale).

La taxe d'apprentissage a pour but de financer le développement des premières formations technologiques et professionnelles. Elle est due principalement par les

entreprises employant des salariés et exerçant une activité commerciale, industrielle ou artisanale. Son montant est calculé sur la base des salaires versés par ces employeurs.

3- Les subventions publiques

Concernant les budgets de fonctionnement de la cave, des aides publiques seront sollicitées pour l'organisation et la diffusion de manifestations, l'aide à la création, et en soutien aux artistes en résidence.