

Les licences : outils stratégiques pour les éditeurs de logiciels

La licence attachée au logiciel

- Logiciel non soumis à un contrat de vente

Mais :

- Exploitation du DPI sur le logiciel (droit d'auteur)
- Contrat de concession de droit avec l'utilisateur : la licence
- Licence = copyright + obligations +ou- restrictives +redevance +ou- élevée

Les différents types de licences

- Licences libres : **GPL** mais aussi **BSD**, **LGPL**, **MPL**, **QPL**, ...
- Licences propriétaires
- Licences hybrides : combinent des clauses libres et propriétaires.
- Possibilité d'une politique de licences multiples.

4 types d 'objectifs servis par les licences

- Valorisation patrimoniale
- Contrôle des firmes concurrentes
- Création de coopérations sources d 'économies de R&D
- Etablissement de standard

Valorisation patrimoniale (S1)

- Générer un maximum de revenus grâce à l'exploitation directe des DPI
- Redevance = forme de compensation de la perte de rente de monopole liée au droit d'utilisation cédé au licencié
- Plus pouvoir de l'éditeur grand (situation de quasi-monopole), plus possibilité de redevance élevée et conditions d'utilisation strictes

Contrôle des firmes concurrentes (S2)

- Licence = moyen de contrôle de la présence et/ou de l'activité des autres firmes
- Ex:
 - Contrôle de leurs coûts en fixant le montant de la redevance
 - Contrôle des progrès technologiques par clauses de « grant-back »
 - Contrôle de la possibilité de créer des produits compatibles par clauses d'interdiction de « reverse engineering »

Création de coopérations (S3)

- Licence = contrat de coproduction avec les licenciés
- Editeur profite de retours d'expérience du licencié
- R&D de l'éditeur bénéficie d'effets de rétroaction de l'activité de production du licencié → éventuelles économies de R&D

Etablissement de standard (S4)

- Licence = outil facilitant l'adoption de la technologie comme standard du marché
- Diffusion à un maximum d'agents pour atteindre une masse critique et profiter de l'effet de réseau
- Politique de licence attractive et ouverte :
 - Clauses de prix faible et/ou disponibilité du code source et/ou possibilité de modification et/ou distribution autorisée,...

Licence stratégiquement optimale

- Stratégie d'une firme faite de composantes stratégiques empruntées aux 4 types.
- Possibilité de relier chaque clause d'une licence à un de ces 4 types.
- Licence = assemblage de clauses spécifiques → licence = assemblage de composantes stratégiques.
- Mise au point de licence ou de combinaison de licences stratégiquement optimales.

Une vision dynamique nécessaire

- Vision statique : licence à interpréter stratégiquement en fonction de ses clauses.
- Vision dynamique : jeu dynamique de choix et d'évolution de licence en fonction :
 - de la stratégie des firmes,
 - de l'évolution de la position de la firme (parts de marché, phase de démarrage ou pas, notoriété...),
 - des concurrents,
 - d'autres acteurs institutionnels (FSF,...).

Cas Qt

- Qt : bibliothèque mise au point par Troll Tech, une petite entreprise.
- Qt utilisée par KDE pour son desktop environment (permettant de configurer l'aspect graphique de l'écran).
- KDE : projet de production de desktop environment libre et convivial, placé sous GPL.

Evolution des licences de Qt

Phase n°1

- Phase n°1 : Troll Tech Free Software License + licence propriétaire.
- Troll Tech FSL, une licence hybride :
 - libre utilisation,
 - modification interdite
 - Produit dérivé placé sous licence imposant la disponibilité du code source.
- **Troll Tech FSL** : pour les concepteurs de produits dérivés de Qt placés sous licence imposant la disponibilité du code-source
- **Licence propriétaire** : pour les entreprises concevant des produits dérivés non-libres (code-source non-disponible)

Evolution des licences de Qt

Phase n°1

- Libre utilisation → S4
 - Modification interdite → S2
 - Disponibilité code-source → S4
 - Distribution autorisée → S4
- +
- Licence propriétaire → S1
 - Absence de composante stratégique S3

Evolution des licences de Qt

Phase n°2

- Même système de double licence.
- Troll Tech FSL remplacée par la QPL.
- QPL :
 - Idem Troll Tech FSL , mais :
 - Modifications autorisées sous forme de patches
 - Modifications peuvent être réutilisées par Troll Tech dans quelque produit, sous quelque licence.

Evolution des licences de Qt

Phase n°2

- Libre utilisation → S4
 - Modif autorisées si patches → S2 + S4 ?
 - Disponibilité code-source → S4
 - Distribution autorisée → S4
 - Modif utilisables par Troll → S3
- +
- Licence propriétaire → S1

Evolution des licences de Qt

Phase n°3

- QPL = module non-libre dans KDE, projet GPL
➔ Pressions de la FSF pour en faire un produit GPL (Projet GNOME, ...)
- En 2001, la QPL est remplacée par la GPL. Mais le système de double licence persiste.
- Qt étant devenu un quasi-standard, moins de risques pour Troll Tech, désormais plus solide ?

Evolution des licences de Qt

Phase n°3

- Libre utilisation → S4
 - Libre modification → S4+S3
 - Disponibilité du code source → S4
 - Distribution autorisée → S4
- +
- Licence propriétaire → S1

Cas Sun et Java

- Sun a placé le langage Java sous la Sun Community Source License (SCSL).
- SCSL, licence hybride :
 - Libre utilisation,
 - Libre modification,
 - Distribution libre autorisée seulement à titre gratuit,
 - Distribution payante soumise à redevance et certification,
 - Modifications utilisables par Sun.

Cas Sun et Java

- Libre utilisation → S4
 - Libre modification → S4
 - Distribution gratuite libre → S4
 - Redevance → S1
 - Certification → S2
 - Modifications utilisables → S3
-
- Pas d'évolution de la licence, malgré les pressions des acteurs du marché.