

LA PROCÉDURE DE LICENCE MIXTE : OBJECTIFS, PRINCIPE ET "PHILOSOPHIE"

Annexe 1 du dossier relatif à la procédure d'acquisition du droit d'usage de logiciels par la DLC

A. LES OBJECTIFS ET LE PRINCIPE

La procédure d'acquisition du droit d'usage de logiciel dite de "licence mixte" a pour objectifs :

- susciter l'achat de logiciels de qualité par les établissements scolaires tout en respectant leur pouvoir de décision dans ce domaine,
- inciter les enseignants à utiliser des produits correspondant aux orientations ministérielles,
- diminuer le coût de ces produits,
- éviter aux enseignants, voulant ou devant utiliser des logiciels éducatifs ou professionnels, d'avoir recours à des pratiques non conformes à la loi en vigueur,
- intéresser les éditeurs à développer et diffuser des logiciels pédagogiques de qualité dans un marché encore limité,

Le principe de la "licence mixte" repose sur l'acquisition par la Direction des Lycées et Collèges du droit d'usage pour une période illimitée de logiciels sélectionnés au préalable pour leurs qualités pédagogiques et techniques. Les logiciels objets de ces marchés sont uniquement destinés à une utilisation pédagogique. Les établissements scolaires, les établissements de formation initiale et continue des enseignants, les services d'information et d'orientation relevant de la Direction des Lycées et Collèges, peuvent par la suite commander ces produits directement auprès des éditeurs, pendant une période de deux années, en s'acquittant d'une somme négociée parallèlement à l'acquisition du droit d'usage.

B. LA "PHILOSOPHIE" DU CONTRAT D'ACQUISITION DE DROIT D'USAGE DIT DE "LICENCE MIXTE"

Le contrat passé entre le Ministère de l'Éducation Nationale et divers éditeurs présente deux aspects, l'un étant relié à l'autre par le fait que, si il est conclu entre ces deux partenaires, les établissements concernés sont les bénéficiaires du contrat ; il y a "stipulation pour autrui".

Nous nous proposons d'envisager les deux sortes de relations qui vont s'instituer : entre le ministère et les éditeurs d'une part, entre ces derniers et les établissements scolaires d'autre part.

1°) Relations entre l'éducation nationale et les éditeurs

i) l'évaluation du prix de la licence et du montant d'acquisition du produit pour les établissements

La licence a pour objet la faculté donnée aux établissements d'acquérir le logiciel pour un montant, nettement inférieur à celui pratiqué sur le marché. Elle ne se substitue pas aux relations contractuelles entre les éditeurs et les établissements ; bien au contraire ce sont ces derniers qui commanderont les logiciels qu'ils jugeront nécessaires à leurs besoins. Les conditions de prix correspondent à un montant qui n'est que légèrement supérieur aux coûts de fabrication et de port du produit.

Cette faculté d'acheter au prix "établissement" n'est pas limitée en nombre d'exemplaires (pour toute la France ou par établissement), même si le prix de la licence est évalué au départ en fonction d'une estimation globale des besoins à couvrir : une telle limite aurait été une contrainte difficile à supporter, susceptible d'avoir des conséquences néfastes (les établissements devant se presser d'acheter pour pouvoir prétendre au prix minime) et de nuire au succès du logiciel.

Il est donc clair que, si le nombre d'exemplaires dépasse les prévisions, le prix "établissement" ne varie pas et qu'il se rapproche donc du coût de fabrication du produit : c'est en quelque sorte la rançon du succès de l'opération.

Dans le cas inverse, rappelons que la Direction des Lycées et Collèges peut commander directement à l'éditeur aux mêmes conditions qu'un établissement scolaire.

Le montant de la licence versée par le Ministère prend en compte le fait que le logiciel étant sélectionné par l'Education Nationale, ceci favorise considérablement la diffusion du produit.

ii) durée du contrat

Le contrat est conclu pour une durée de deux ans ; c'est pendant cette durée seulement que les établissements scolaires ont la faculté d'acquérir le produit dans les conditions définies ; mais cette durée n'affecte pas les droits d'utilisation du produit acquis, lesquels sont sans limitation dans le temps.

iii) définition du produit

Le produit est défini par sa dénomination et sa version au catalogue de l'éditeur : il correspond à l'exemplaire disponible dans le commerce. Il comporte ses documentations associées (technique et pédagogique) ; Il peut néanmoins être envisagé, compte tenu de besoins économiques, de ne pas associer à chaque jeux de disquettes de logiciel, une documentation : par exemple une documentation pour quatre jeux de disquettes pour des produits professionnels qui ont parfois des documentations techniques imposantes. Réciproquement, pour des produits, pour réseaux locaux par exemple, il est envisageable de multiplier les documentations pédagogiques.

Il est précisé contractuellement sur quels types de matériels le produit peut fonctionner.

iv) suivi des nouvelles versions

En ce qui concerne l'évolution du produit pendant la durée du marché, deux cas de figure peuvent se présenter :

- La nouvelle version est substituée à l'ancienne, après accord du Ministère, sans modification du coût de la licence et du montant d'acquisition pour l'établissement. L'éditeur n'est pas tenu de poursuivre le maintien de l'ancienne version.
- La nouvelle version peut être acquise par les établissements scolaires avec modification du montant d'acquisition (sans modification du coût de la licence), l'éditeur étant alors tenu de maintenir l'ancienne version aux mêmes conditions financières. Il est alors nécessaire d'établir un avenant au contrat.

v) cessation d'activités ou liquidation de biens de l'entreprise pendant la durée du contrat

Dans ce cas le Ministère peut, afin de satisfaire les commandes des établissements, reprendre le service de distribution du produit. A cette fin, il est demandé à l'éditeur, lors de la signature du contrat, de déposer tous les éléments permettant la duplication du produit chez un dépositaire public.

vi) les comptes d'acquisition

Afin de suivre la procédure, un double de chaque bon de commande réglementaire est envoyé à l'administration centrale. Ainsi il est régulièrement possible de mesurer la diffusion de chaque produit licencié.

2°) Relations entre les établissements scolaires et les éditeurs

i) les conditions de commandes et de livraison

Les établissements scolaires acquièrent eux-mêmes les logiciels dont ils ont besoin auprès des éditeurs. C'est donc un autre "contrat", formalisé par l'émission du bon de commande, qui s'établit directement entre établissements et éditeurs.

Les établissements doivent effectuer leur achat sur ces bons de commande réglementaires.

L'éditeur s'engage à répondre à toutes commandes effectuées par les établissements agréés dans un délai d'un mois.

ii) les conditions d'utilisation

L'utilisation du logiciel est sans lien avec une machine ou un site. Comme nous l'avons déjà signalé le droit d'utilisation est illimité dans le temps.

L'établissement s'engage expressément et directement envers l'éditeur, par la signature du bon de commande, à ne procéder à aucune duplication non autorisée du logiciel.

iii) garanties des supports, assistance

L'éditeur s'engage à corriger dans les meilleurs délais toutes les erreurs qui pourraient être détectées dans le logiciel et ses documentations et qui seraient de nature à empêcher une utilisation normale.