



# Khaganat

Présentation du projet  
et problématique des licences

Rencontre mensuelle autour  
des licences libres (rml)

02 avril 2014



CC BY SA Khaganat, Ryzom (graphiques)



# Plan de la présentation

- Projet « Khaganat »
  - Contact
  - Organisation
- Khaganat et le libre
  - L'association
  - Expériences
- La problématique des licences libres
  - Diversité des médias
  - Ouverture aux artistes / droit à profiter de leur travail.
  - Choix actuels et questions



# Khaganat

Présentation du projet



## Khaganat, qu'est-ce que c'est ?

### Log brut canal #khanat :

<Zatalyz> C'est une expérience. Sociale, ludique, libriste, linguistique et diverses autres choses. Un vaste champ d'expériences, en fait.

<Madi> Réflexions sur ce qu'est un MMORPG, sur les licences, le lojban, etc... Le MMO n'est finalement qu'un prétexte

<Lyne> La notion collaborative, les outils partagés, le monde du libre, les moyens offerts aux gens de créer des tas de choses, et pas juste un MMO.

<Glorf> je pense que tu peux dire qu'on a expérimenté une bonne raclette.



## Nous contacter

- IRC : FreeNode, canal [#khanat](#)

C'est le lieu premier des contacts, des échanges, là où fusent les idées autour du projet.

- Forum : ( <https://khaganat.net/> )

Il prolonge naturellement le canal IRC et permet une discussion plus construite et une prise de recul dans la manière d'aborder les sujets de discussion.

- Les Wiki (<https://khaganat.net/> )

Organisé en une ferme de wiki, c'est le lieu où on fixe les choses quand on commence à les avoir assez théorisés : univers, articles, etc...



## Les Wiki – <https://khaganat.net>

- Wikhan

Ce wiki traite du projet en lui même, son organisation, les outils , la charte, etc.

- UM1

Unité mémorielle 1 : détaille le monde servant de base au MMO et aux autres projets autour de cet univers.

- Mediatéki

Grande Bibliothèque, elle regroupe les créations littéraires, artistiques, graphiques, musique... d'auteurs identifiés et servant à enrichir l'univers.

## immersion ( jouer / découvrir )

Droit au rêve : La découverte du monde via ses œuvres ou son côté ludique

### I) Explorer les œuvres

- Histoires.
- Créations artistiques.
- Musique, ambiance acoustique.
- Univers graphique, etc.

### II) L'univers

Il définit le background, les règles de cohérence du monde, c'est un co-construit des œuvres créatrices et un lieu de réflexion « éthique », « historique », « de cohérence », etc. autour de l'univers.

### III) Jouer

- MMO khanat
- Règles JdR
- Etc.

## co-création ( contribuer / participer )

La liberté de devenir un acteur du monde

### vision par projet

#### Mediateki

Les œuvres portant sur l'univers.

#### Unité mémorielle 1

Encyclopédie de l'univers accessible depuis le MMO - background, animation, gameplay.

#### Wikhan

Lieu d'intégration des projets transverses :

- Documentation du projet Ryzom Core.
- Élaboration de l'univers MMO (carte, datasheets, etc.).
- Lojban.
- etc.

#### Kmag / Websérie

Publication périodique d'initiation à l'univers de khaganat.

#### Bitbucket.net

Dépôt concernant les développements / extensions informatiques.

## organiser ( construire / administrer )

Être maître des outils / la liberté c'est aussi maîtriser ses outils...

**IRC** : lieu de rencontre et germeur à idées.

**Forum** : lieu où soumettre les idées à développer, demandant réflexion.

**Wiki** : lieu de publication des œuvres, documentation des projets.

**PAD** : éditeur pour l'écriture coopérative de textes / bloc-note à réunion .

**Ryzom Core** : Plateforme MMO Open source.

**Dropbox** : Lieu de stockage et de partage de fichiers.

**Autres outils libres** : Blender, Gimp, etc.



**Khaganat**  
Notre approche du libre

Salamandre sacrée des Ophidra  
**Rêves d'Ozraya**



# Khaganat - Une expérience associative

- Association avec une charte de fonctionnement collégiale
- <http://khaganat.ninm.net/wikhan/fr:khaganat:statuts>
- Statuts

## Article 7 : Collège

L'association est dirigée par un collège dont chaque membre a les mêmes devoirs et responsabilité que les autres. Chaque membre du collège assure donc entre autre la fonction habituellement attribuée à un “président”.



## Une association pourquoi faire ?

Protection des noms « khanat » / « khaganat »

cf. <https://lwn.net/Articles/546678/> (Mozilla's trademark enforcement experience - Avril 2013)

cf. <https://lwn.net/Articles/546411/> (Legal issues from a radical community angle - Avril 2013)

Idée abandonnée : Nous n'avons ni le temps ni les moyens pour une telle approche. La pertinence de la protection d'une marque se pose aussi vis-à-vis de l'approche libre (cf. Le projet open trademark de Debian)



## Une association pourquoi faire ?

Faire de l'association une personne morale et lui assigner les copyrights relatifs aux productions sur le projet « khaganat » :

Attribuer les licences CC à l'association « khaganat » pour les œuvres produites et intégrées aux wikis du projet.

La France est un pays de « **droit civil** » en opposition aux pays anglo-saxons basés sur le « **commun law** ». Une personne morale ne peut être considérée comme l'auteur d'une œuvre (voir aussi la **convention de berne**). Comment cela peut-il fonctionner dans le droit français ?



## Une association pourquoi faire ?

Essentiellement pour gérer le coté financier, mais aussi pour représenter le projet de façon officielle et légale :

- Payer les serveurs.
- Organiser des crowdfunding.
- Proposer des projets « Google Summer of Code ».
- Etc.

Le but de l'association est de servir de facilitateur et de soutenir le projet « Khaganat »

(cf. [http://khaganat.ninm.net/wikhan/fr:khaganat:structure?s\[\]=association](http://khaganat.ninm.net/wikhan/fr:khaganat:structure?s[]=association) )

A Khaganat character, a creature with a wooden mask and glowing green eyes, is shown in a jungle setting. The character has a green and white feathered headdress and is wearing a red and orange sash. The background is a dense, lush jungle with various plants and trees.

# Khaganat

Notre approche des licences  
libres



## Le libre qu'est ce que c'est ?

Au delà du monde assez fermé de l'informatique et des gens qui gravitent autour, qu'est ce que le libre, comment est-il perçu ?

- Licences GPL, BSD, ... et droit d'auteur.
- Code ouvert : audit, qualité, sécurité.
- Brevets logiciels.
- Pérennité des formats d'échanges ouverts.

Ces concepts restent étrangers aux non informaticiens, le libre est souvent associé à gratuité, la philosophie derrière n'est pas toujours lisible..



## Le libre qu'est ce que c'est ?

- Retour d'expérience coté membres du projet khaganat

Des projets comme « Wikipedia » sont des exemples concrets qui contribuent à populariser le concept du libre et a appréhender ses implications sur notre vie en dehors du monde informatique.

- Chez les autres ? Professions libérales et artistiques :

Le principal frein au partage, c'est que les gens imaginent ce requin qui va faire du fric sur leur dos et ce qui fait que le NC est très apprécié coté **Creatives Commons**. Dépasser cette peur demande du temps et de l'apprentissage.



## Licences – Khaganat

- Le projet Khaganat se veut aussi libre que possible, même de laisser les gens libres de protéger leur travail.
- Des licences spécifiques s'appliquent suivant les morceaux du projet.



## Pourquoi autant de licences ?

- Parce qu'il y a des licences adaptées au code, et d'autres au graphisme, etc.
- Parce que nous utilisons des ressources venant d'ailleurs, ayant leurs propres licences, que nous voulons respecter. C'est la richesse du libre : s'appuyer sur le travail des autres pour faire encore plus, dans le respect de chacun.
- Enfin, parce que nous voulons vraiment expérimenter ces notions de "libres", voir à quel point la théorie tient en pratique.



## Licences associées au MMO

- Le code du MMORPG est basé sur **Ryzom Core**, avec une licence **GNU Affero General Public License 3.0**.
- Une grande partie des médias vient aussi de Ryzom, à qui ils sont attribués sous la licence **Creative Commons Attributions-ShareAlike 3.0**.
- Ce qui a été ajouté par Khaganat suit les deux mêmes licences, attribué à Khaganat : **AGPL** pour le code, **CC-By-SA** pour les médias.



## Licences MMO (Pour aller plus loin)

Objectif : nettoyer les sources et assets de Ryzom Core pour avoir un système fonctionnel sans lien avec Ryzom (le jeu de WinchGate) et son monde « copyrighté » :

- Serveur « [panka.khaganat.net](http://panka.khaganat.net) » : en CC0 (domaine public), car le but de ce serveur là est d'avoir une base "vierge" dont tout le monde peut se servir pour créer son monde.

Notre serveur de jeu (khanat) utilisera des assets en CC-by-SA. Cela permet aussi d'utiliser toutes les ressources cc0, cc-by et cc-by-sa qu'on veut, ce qui donne un choix plus large.

- Serveur « [lirria.khaganat.net](http://lirria.khaganat.net) » : le serveur de jeu basé sur notre univers. C'est un choix politique le CC-by-SA. Il s'agit d'enrichir le monde libre, d'éviter une privatisation.



## Licence - Wikhan

La majorité des données sont placées sous licence Creative Commons Attribution 2.0 France. Le propriétaire de ce qui est créé de manière collaborative (incluant site et wiki) est Khaganat.

- Le « Wikhan » (documentation sur le projet, y compris sur le code) en donc en CC-By. C'est du didactique, il faut que tout le monde puisse l'améliorer, en parler, y accéder, le modifier, distribuer, reprendre, etc.



Unité mémorielle 1 : détaille le monde servant de base au projet MMO et autres projets autours de cet univers :

- L'UM1 (encyclopédie du monde) en CC-by. Ainsi il peut grandir avec les ajouts de tous, sans contraindre des créations dérivées à des licences copyleft pas forcément adaptées. Exemple sur un roman dérivé du monde : l'auteur peut choisir une licence très fermée, ce qui lui permettra de se faire publier de façon classique.



## Licence - Mediatéki

Grande Bibliothèque, elle regroupe les créations littéraires, artistiques, graphiques, musicales ou autre, d'auteurs et servant à enrichir l'univers.

Nous voulons aussi que notre projet serve à certains créateurs à gagner leur vie. Certaines ressources peuvent donc avoir une licence particulière tout en étant hébergées par Khaganat. Lorsque c'est le cas, la licence doit être liée à la ressource de façon claire.

- Mediatéki est le domaine des créations personnelles, chaque auteur décide pour chacune de ses œuvres. On laisse la CC-by-NC-ND par défaut, elle a le mérite de rassurer et amener les gens à participer, tout en commençant à les faire réfléchir sur les licences d'une œuvre.



## Licences associées aux wiki - Résumé

La majorité des données sont placées sous licence Creative Commons Attribution 2.0 France. Le propriétaire de ce qui est créé de manière collaborative (incluant site et wiki) est Khaganat.

- Wikhan (documentation sur le projet, y compris sur le code) en cc-by. C'est du didactique, il faut que tout le monde puisse l'améliorer, le modifier, etc.
- L'UM1 (encyclopédie du monde) en cc-by aussi. Ainsi il peut grandir avec les ajouts de tous, sans contraindre des créations dérivées dans des licences copyleft pas forcément adaptés. Exemple sur un roman dérivé du monde : l'auteur peut choisir une licence très fermée, ce qui lui permettra de se faire publier de façon classique.
- Mediatéki est le domaine des créations personnelles, chaque auteur décide pour chacune de ses œuvres. On laisse la cc-by-nc-nd par défaut, elle a le mérite de rassurer et amener les gens à participer, tout en commençant à les faire réfléchir sur les licences d'une œuvre.



## Questions ouvertes

- Comment attribuer un copyright à une association dans le droit français ?
- Comment éviter qu'un auteur privatise une partie du monde en écrivant des histoires basées sur l'univers khaganat : Une charte d'écriture ?
- Quelles voies explorer pour le nom « khaganat » ? voir l'expérience de Debian sur la réutilisation de son logo (<https://www.debian.org/logos/>).
- Passage à la « creative common » version 3 : question ouverte pour le projet.