

LE PROGRAMME

PIRATE

Export réalisé le 20/08/2026

NOS IDÉES VOUS PLAISENT ? PIRATEZ-LES !



SOMMAIRE

Éducation, Culture, Recherche et Connaissance libre		3
Extension du Socle Interministériel des Logiciels Libres (SILL) aux outils de création numérique, de Game Design et de développement interactif		4
Exposé des motifs :		4
Contenu de la proposition :		4

A large, faint, light gray background logo of the Pirate Party, featuring a stylized 'P' with a ship's hull and a compass rose.

ÉDUCATION, CULTURE, RECHERCHE ET CONNAISSANCE LIBRE

EXTENSION DU SOCLE INTERMINISTÉRIEL DES LOGICIELS LIBRES (SILL) AUX OUTILS DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GAME DESIGN ET DE DÉVELOPPEMENT INTERACTIF

Au programme depuis juin 2026

EXPOSÉ DES MOTIFS :

Aujourd'hui, pour ses missions d'enseignement numérique et la production de ses contenus interactifs (simulateurs, formations virtuelles, médiation culturelle), la sphère publique française (établissements d'enseignement, musées, opérateurs de l'Etat,...) repose presque exclusivement sur des écosystèmes logiciels fermés. Que ce soit par l'achat direct de licences ou par le biais de la commande publique, cette captivité technologique pose quatre problèmes majeurs pour l'action publique :

Souveraineté budgétaire : L'évolution unilatérale des modèles économiques des éditeurs propriétaires (à l'image de la crise de la "Runtime Fee" imposée par Unity en 2023) prouve la fragilité financière de ce modèle. Les budgets publics et les dotations des écoles ne peuvent être soumis à la volatilité d'acteurs monopolistiques.

Pédagogie et captivité technologique : l'enseignement public forme massivement à la création 3D, à l'art technique et à la programmation (filières NSI, BUT, DN MADE). Fonder ces cursus sur des licences propriétaires rend les élèves captifs de ces éditeurs. Intégrer des moteurs open-source légers permet d'enseigner des logiques de fond plutôt que le simple usage d'un produit commercial.

Production d'utilité publique et accessibilité : L'administration commande régulièrement des simulateurs et des jeux sérieux pour la formation de ses agents (Santé, Armées, Fonction Publique). Développer ces outils critiques sur des moteurs propriétaires au code source verrouillé ("boîtes noires") empêche l'État d'auditer la sécurité des logiciels en profondeur, ou de modifier le cœur du moteur pour y intégrer des systèmes d'accessibilité lourds (matériels adaptés, rendu visuel spécifique), pourtant indispensables à l'inclusion.

Interopérabilité et Archivage : Les formats fermés verrouillent la collaboration inter-services et condamnent à moyen terme la conservation des données publiques interactives et du patrimoine numérique.

Dans la continuité de l'intégration réussie de Blender au SILL en mai 2022, il est aujourd'hui stratégique de doter l'administration d'un pipeline de production interactif complet, libre et souverain.

CONTENU DE LA PROPOSITION :

Ajout du point de programme "extension du SILL aux outils de créations numériques" dans la catégorie "éducation, culture, recherche et connaissance libre" contenant la proposition suivante:

Proposition 1: Le Parti Pirate soutient l'ajout prioritaire des logiciels suivants au SILL, afin de garantir un flux de travail (pipeline) 100 % libre :

Godot Engine (Développement) : seule alternative crédible et performante aux moteurs propriétaires. Léger, moteur de rendu moderne, et licence MIT totale. **Krita (Illustration/Texture)** : standard professionnel pour le dessin 2D et le concept art. Indispensable pour remplacer la suite Adobe. **Material Maker (PBR/Shader)** : outil procédural basé sur Godot Engine,

permettant de s'affranchir de la suite Substance (Adobe). **Blockbench (modélisation)** : outil de référence pour la 3D stylisée et l'initiation pédagogique à la modélisation*

