

Les logiciels et leurs statut juridique 2019

SOMMAIRE:

Qu'est-ce qu'un logiciel?

Comment bénéficier de la protection par le droit d'auteur?

Quels éléments du logiciel peuvent être protégés?

Quels sont les droits conférés à l'auteur du logiciel?

Qui est titulaire des droits d'auteur sur le logiciel?

Comment faire cesser la contrefaçon de votre logiciel?

QU'EST-CE QU'UN LOGICIEL?

En informatique, un logiciel est un ensemble de séquences d'instructions interprétables par une machine et d'un jeu de données nécessaires à ces opérations.

Le logiciel détermine donc les tâches qui peuvent être effectuées par la machine, ordonne son fonctionnement et lui procure ainsi son utilité fonctionnelle.

Les séquences d'instructions appelées programmes ainsi que les données du logiciel sont ordinairement structurées en fichiers. La mise en œuvre des instructions du logiciel est appelée exécution, et la machine est appelée ordinateur ou calculateur.

- Il n'existe pas de définition précise de la notion de logiciel, et pour cause ! Cette absence de définition permet au droit de s'adapter rapidement aux nouvelles formes de créations informatisées: sites internet, systèmes d'exploitation, applications pour smartphone ou encore jeux vidéo, tous rentrent dans la catégorie des logiciels et peuvent donc être protégés par le **droit d'auteur**.

- Réflexion sur la définition : qu'entend-on par logiciel ? Selon l'arrêté du Ministre de l'Industrie du 22 décembre 1981 relatif à l'enrichissement du vocabulaire de l'informatique : Logiciel en termes juridiques Ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données.

- C'est donc un concept large, qui contient le code source, le code compilé et qui peut contenir la documentation. D'un point de vue légal, un logiciel est une œuvre de l'esprit, protégée par le Code de la Propriété Intellectuelle (CPI), avec un titre, des auteurs et des droits associés.

Comment bénéficiaire de la protection par le droit d'auteur?

- La protection par le droit d'auteur s'acquiert sans formalité. Le logiciel est donc protégé dès sa création et cela pour une durée de 70 ans à compter du décès de l'auteur ou, s'il s'agit d'une personne morale (société, association, etc), à compter de la date à laquelle le logiciel a été rendu public. Il n'est donc pas nécessaire d'apposer sur son logiciel le fameux symbole **Copyright** que l'on retrouve souvent sur les sites internet.

- Toutefois, votre logiciel ne sera protégé que s'il est original . Autrement dit, s'il est le résultat d'un processus créatif qui vous est propre et s'il représente un réel apport intellectuel.

Quels éléments du logiciel peuvent être protégés?

Sous réserve d'originalité, les éléments constitutifs du logiciel pouvant être protégés par le droit d'auteur sont les suivants:

- 1. L'interface graphique**, qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le programme et qui est reconnaissable par son aspect visuel ;

2 . **Le titre**, qui identifie le logiciel et qui peut également faire l'objet d'un **dépôt de marque**.

3. **Le manuel d'utilisation** qui aide l'utilisateur à comprendre le fonctionnement du logiciel

4. Le programme en tant que tel, ce qui comprend le code source, le code objet et le fichier exécutable, et

5. Le matériel de conception préparatoire, soit l'ensemble des travaux ayant contribué à la création du logiciel (prototypes, reporting, etc).

En revanche, l'algorithme, considéré comme une suite d'idées ne peut être protégé par le droit d'auteur . Il en va de même pour les fonctionnalités du logiciel ainsi que du cahier des charges.

Si votre logiciel est un jeu vidéo contenant de la musique, sachez que celle-ci est protégée par le droit d'auteur grâce à la **protection des oeuvres musicales** et qu'il est possible, sous certaines conditions, de la déposer auprès d'une société d'auteurs telle que la SACEM.

Quels sont les droits conférés à l'auteur du logiciel?

- En tant qu'auteur, vous disposez de droits patrimoniaux qui vous permettent non seulement d'obtenir une rémunération en contrepartie de l'exploitation de votre logiciel, mais également de déterminer comment comme celui-ci est exploité. Vous pourrez notamment décider d'interdire ou d'autoriser:

1. La reproduction permanente ou provisoire de votre logiciel, en tout ou partie ;
2. La traduction, l'adaptation ou la modification de votre logiciel.

Conséquence ? Si vous avez cédé tout ou partie de vos droits patrimoniaux, vous ne pourrez pas revenir sur cet engagement avant la fin de la date de cession prévue au contrat.

Attention, sauf stipulation contraire, le droit de retrait et de repentir ainsi que le droit de divulgation, qui font partie des droits moraux, ne s'appliquent pas aux logiciels. Quant aux autres droits moraux, incessibles, ils ont été aménagés et comprennent :

1. Un droit au respect de votre nom: ce droit de paternité vous permet de revendiquer que votre nom apparaisse aux côtés de votre logiciel, quand bien même vous auriez cédé vos droits d'exploitation à un tiers ; et

2. Un droit au respect de votre logiciel: qui vous autorise à vous opposer à toute modification qui dénaturerait votre logiciel. Cependant, si vous avez cédé vos droits patrimoniaux sur votre logiciel, vous devrez prouver que la modification apportée par le cessionnaire porte préjudice à la réputation de votre logiciel afin de bénéficier de ce droit.

Qui est titulaire des droits d'auteur sur le logiciel?

En principe celui qui a créé le logiciel est titulaire des droits sur celui-ci. Néanmoins, il n'est pas rare qu'un logiciel ait été développé par plusieurs personnes ou dans le cadre de l'activité professionnelle de l'auteur. Plusieurs cas de figure peuvent donc se présenter:

1. Si le logiciel est une oeuvre de collaboration entre divers auteurs, ces derniers seront alors co-titulaires des droits sur leur logiciel commun. Les décisions concernant son exploitation devront donc être prises à l'unanimité;
2. Si le logiciel a été créé à l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, le publie et le divulgue, alors cette personne sera considérée comme étant propriétaire du logiciel ;

3. Si le logiciel est une oeuvre de commande, l'auteur reste titulaire des droits sur son logiciel sauf dans le cas où un contrat de licence ou de cession a été signé ; enfin

4. Si l'auteur du logiciel est un salarié qui opère dans le cadre de ses fonctions ou sur instruction de l'employeur , ce dernier obtiendra automatiquement les droits patrimoniaux sur le logiciel développé par son salarié.

Comment faire cesser la contrefaçon de votre logiciel?

1- Si votre logiciel fait l'objet d'une **contrefaçon** (copie sans votre consentement de tout ou partie de votre logiciel), vous pourrez entamer une action en justice afin de faire cesser les actes de contrefaçon et obtenir, le cas échéant, des dommages et intérêts.

2- La preuve de la contrefaçon est libre et peut se faire par tous les moyens notamment par une saisie-contrefaçon qui est procédure par laquelle un huissier de justice peut inspecter les locaux du contrefacteur, sans que celui-ci ne soit prévenu, et ainsi saisir des preuves matérielles de la contrefaçon.

3- Toutefois, afin de faire cesser la contrefaçon, vous devez prouver que vous êtes bien l'auteur du logiciel contrefait. Pour ce faire, il vous faudra notamment constituer une ou des preuves d'antériorité pouvant établir la date à laquelle les éléments constitutifs de votre logiciel ont été créés. L'horodatage par la Blockchain est l'une des méthodes que vous pouvez utiliser dès à présent pour **protéger vos créations** logicielles.

Le droit d'auteur des œuvres (1/2)

Les droits protégés par le Code de la propriété intellectuelle (CPI) sont automatiquement associés à l'auteur lors de la création de l'œuvre.

Deux conditions :

originalité et mise en forme.

Deux types de droits associés :

droits moraux et droits patrimoniaux.

Droits moraux

Ce sont des droits imprescriptibles, inaliénables, incessibles. Il y en quatre :

1. Droit à la paternité, relatif à la mention de l'auteur.
2. Droit de divulgation, relatif au moment et aux conditions de livraison.
3. Droit de repentir, permet de retirer une œuvre.
4. Droit au respect de l'œuvre, permet de s'opposer aux modifications

Le droit d'auteur des œuvres (2/2)

Droits patrimoniaux : concernent l'exploitation de l'œuvre, ce sont des droits monnayables, cessibles, temporaires.

Deux types d'exploitation : la représentation (par exemple d'une œuvre de théâtre) et la reproduction (musique sur CD par exemple).

Ce sont des droits souvent associés à des personnes morales (suite à des cessions effectuées par les auteurs), on parle de détenteurs des droits patrimoniaux, ou de propriétaires.

Le droit d'auteur du logiciel :

Pour les logiciels, il y a un traitement spécial

- L'auteur ne peut (sauf stipulations contraires) s'opposer à la modification de l'œuvre ou exercer son droit de retrait.
- Les droits patrimoniaux (sauf stipulations contraires) sont dévolus à l'employeur. Cela s'applique aussi à leur documentation.

Les détenteurs des droits patrimoniaux (propriétaires) d'un logiciel sont établis en fonction de :

- les auteurs,
- leur statut et/ou le mode de collaboration,
- les contrats : employeurs, collaboration, commande, conventions, ...
- laboratoires : conventions entre tutelles, établissement hébergeur.

Les licences de logiciel (1/2)

Qui peut utiliser un logiciel ? Art. L. 335-2 du CPI

Toute personne utilisant, copiant, modifiant ou diffusant un logiciel sans autorisation explicite du détenteur des droits patrimoniaux est coupable de contrefaçon et passible de trois ans d'emprisonnement et de 300000 euros d'amende.

S'il n'y a pas un droit explicitement donné, utiliser un logiciel relève de la contrefaçon. Les licences sont des contrats et protègent les auteurs, les utilisateurs et les éventuels collaborateurs au développement. Elles octroient des droits et souvent elles imposent des obligations qui sont à respecter.

Les licences de logiciel (2/2)

Les licences font intervenir des droits patrimoniaux, ce sont les propriétaires du logiciel qui en décident.

Ces contrats sont activés (même s'ils ne sont pas signés) dès lors que le logiciel est récupéré : avant d'utiliser un logiciel il faut s'assurer qu'on en a le droit.

Deux types de licences :

libres si elles respectent les 4 libertés indiquées dans la définition de la FSF, ou propriétaires dans le cas contraire.

1. Liberté d'exécuter le logiciel.
2. Liberté d'étudier le fonctionnement, de l'améliorer \Rightarrow disponibilité du code source.
3. Liberté de redistribuer des copies.
4. Liberté de publier les améliorations.

Pourquoi un logiciel peut être libre et propriétaire à la fois ?

Les types de licences libres

1. Copyleft fort

- Licence initiale s'impose sur tout.
- Licence contaminante.

2. Copyleft faible

- Licence initiale reste.
- Ajouts peuvent avoir autre licence.

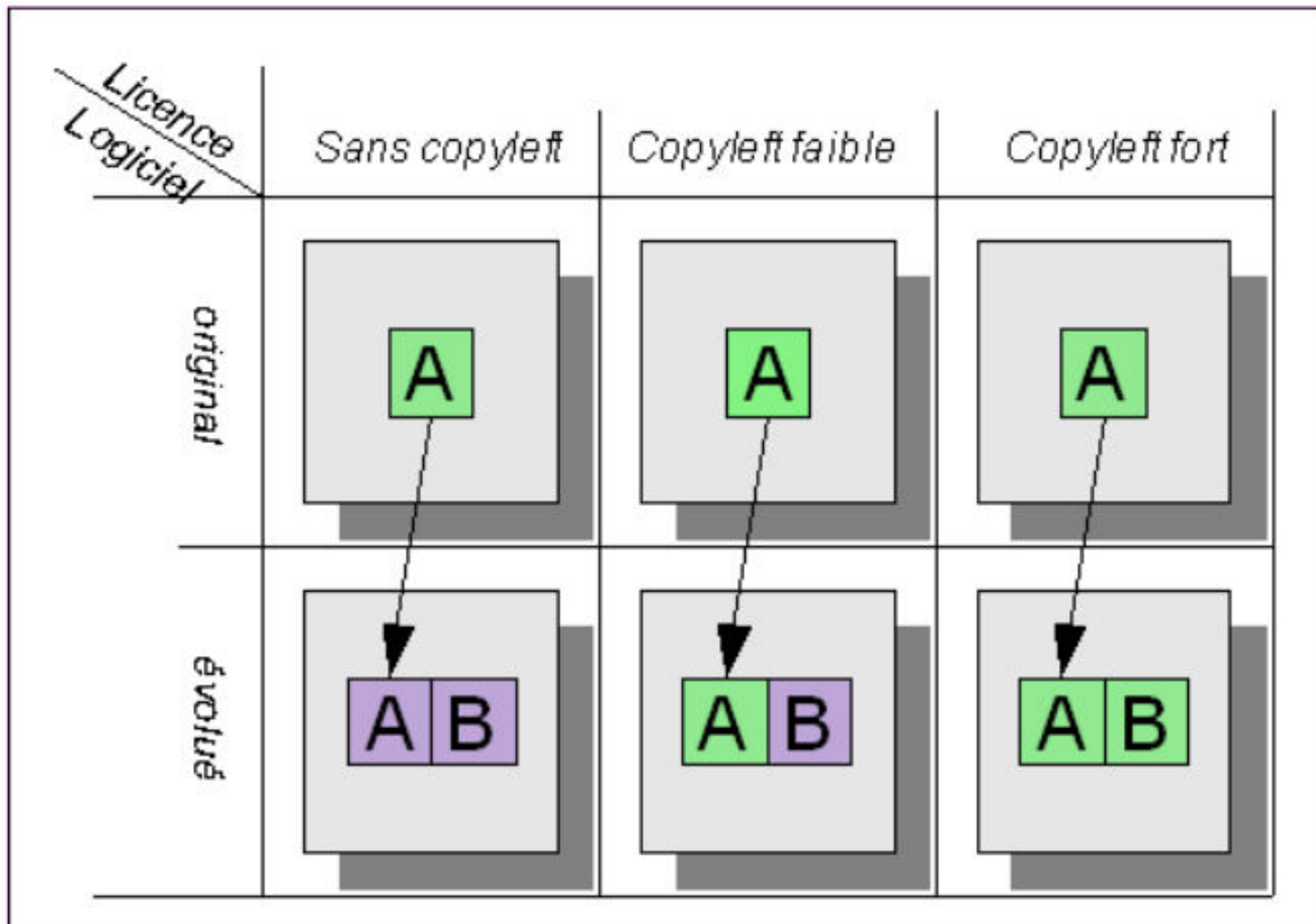
3. Sans Copyleft

- Licence initiale ne s'impose pas.
- Les dérivés peuvent avoir n'importe quelle licence.

Qu'est-ce que le copyleft ?

Le copyleft est une méthode générale pour rendre libre un programme (ou toute autre œuvre) et obliger toutes les versions modifiées ou étendues de ce programme à être libres également.

- La manière la plus simple de faire d'un programme un logiciel libre est de le mettre dans le [domaine public](#), sans copyright.¹ Cela autorise les gens à le partager si le cœur leur en dit, avec leurs améliorations éventuelles. Mais cela autorise aussi des personnes indélicates à en faire un [logiciel privateur](#).² Elles peuvent très bien y effectuer des changements, nombreux ou non, et distribuer le résultat en tant que logiciel privateur. Ceux qui recevront le programme dans sa forme modifiée n'auront pas la liberté que l'auteur original leur avait donnée ; l'intermédiaire l'aura fait disparaître.



Pour comprendre : EXEMPLE

Pour mieux comprendre les logiciels, on va les comparer avec des objets bien connus produits dans les laboratoires : les articles.

Article

Article publié dans une revue scientifique (avec comité de lecture) dont un des signataires appartient à un laboratoire.

Logiciel (de recherche)

programme ou fragment de programme utile pour faire avancer la recherche (ie. avec un article associé) dont un des signataires appartient à un laboratoire. Note : les logiciels ne sont pas publiés.

Article vs. Logiciel : aspects légaux

Aspects légaux		
	Article	Logiciel
Droit auteur	droits moraux, droits patrimoniaux	droits moraux réduits droits pat. dévolus à l'employeur
Œuvre	article	code source, code objet, doc., ...
Auteurs	signataires, même %	notion complexe, pb. légal , établir % de participation
Propriétaires	auteurs, même %	tutelles en général, mais dépend du régime salarié , des contrats , ...
Dates	soumission, publication	matériel de conception, versions
Évolution	œuvre indépendante	œuvre indépendante ? il faut revoir auteurs, dates, lic., ...
Travaux préc.	références, citations	briques : compatibilité , héritage lic.
Diffusion	éditeur, web	web, forges, besoin de licence
Droits	lire, citer, ne pas copier	lire, ne pas utiliser , ..., besoin lic.
Licences	CC (web)	libres, propriétaires

C'est clair pour les articles. Il faut prendre des précautions pour les logiciels.

Article vs. Logiciel : aspects relatifs à la politique scientifique

Aspects relatifs à la politique scientifique		
	Article	Logiciel
Définition	ok	à définir
Signature	ok, définie par les tutelles	à définir (ligne de copyright), associer les laboratoires
Références	HAL	PLUME
Liste des œuvres	document à jour	document inconnu, PLUME peut être utile
Libre accès	politique (+/-) ok, dépôt ok (HAL)	politique (licences) à définir, dépôt à établir
Validation	procédure de referee, reproductibilité	à définir, validé (au sens PLUME)
Qualité et éval.	nb. citations	en fonction des articles associés, capacité attirer utilisateurs, contrats
Motivation	recherche, article	recherche, pas le logiciel
Objet	scientifique	3D : scientifique, mais potentiel transfert de technologie, industriel

Le seul point rouge pour les articles, la reproductibilité, est lié à l'accès du logiciel associé.

Conclusion

1. Il ne faut pas diffuser un logiciel sans licence.
2. Avant de s'occuper des licences, il faut maîtriser les questions relatives au droit d'auteur : auteurs, propriétaires, dates, originalité.
3. Il ne faut pas utiliser des briques logicielles sans connaître leur origine, leur licence.