Sujet : la protection du logiciel par le copyright américain

Méthodologie : Dissertation

Plan cohérent/visible

Objectif : répondre à un sujet à travers un plan cohérent

1/ introduction

Bonne intro : met lecteur en condition

* 1/ phrase d’accroche (pertinente, historique) ou citation, elle n’est pas obligatoire
* Définir et délimité les terme du sujet : (méthode entonnoir : on part de sujet général , puis on va se concentrer vers le cœur du sujet)
* Expliquer l’intérêt du sujet : (expliquer l’intérêt historique, eco, social)
* Annonce des idées directrices : faire un résumé de ce qu’on va parler
* Problématique : définir la problématique
* Annonce du plan : toujours 2 grande partie

Plan :

Partie I et II avec titre soulignés/apparent, titre ne doit jamais avoir de verbe conjugués

En dessous du titre faire un chapeau : annonce de sous-parties

Plan type (théorie / solution)

1e partie Principe

2e partie Pratique

Plan

1. Titre

Chapeau

A)

B)

Transition

1. Titre

Chapeau

A)

B)

Conclusion : pas obligatoire, car souvent mauvaise, ouverture sur un thème/problème qui est à la frontière du sujet. Amorcer une 3e partie à la frontière du sujet. Ouverture sur une autre problématique :

Plan :

1. Principe du copyright
2. Def copyright
3. Procedure d’enregistrement
4. Inconvénients et solutions

\*

PB :

Partie : historique/evolution

Partie : cas actuel + procédure

Qu es ce que ca protège/comment, contre quoi

PB2 : es ce que le le copyright américain permet de protéger un logiciel efficacement ?

Partie : les avantages

Partie : les faiblesses

Partie 1 :

Dissertation : Protection des logiciels par le Copyright américain

Introduction :

La protection plus spécifique des logiciels est devenue aussi importante que la protection des œuvres intellectuelles classiques (œuvres d’art, machines et outils), vu le développement exponentiel de l’informatique depuis les années 1980 et la nécessité de trouver des solutions adaptées à ce nouveau type de création intellectuelle.

Le terme anglo-saxon copyright exprime la volonté de protéger les auteurs des copieurs qui pourraient exercer une concurrence déloyale auprès des créateurs et des producteurs originels. W. Landes et R. Posner (1989) analysent ce problème économique dans le cas de la production d'un bien culturel reproductible, qui engendre deux types de coûts : les coûts de création qu'ils nomment « coûts d'expression », ne variant pas avec le nombre de copies effectuées (coûts fixes de la création) et les coûts des copies additionnelles.   
En l'absence de droits d'auteur, n'importe qui peut réaliser des copies de l'oeuvre et les vendre sans avoir à supporter les coûts d'expression.

Aux Etats- Unis le droit de la protection des droits d’auteurs des logiciels est né en 1964, et s’est développé par étapes jusqu’en 2014, au fur et à mesure de l’évolution des technologies (web, cloud) pour permettre un accès plus facile et rapide à cette protection et protéger les auteurs de la concurrence déloyale.

Ce droit agit comme une protection commerciale contre ceux qui voudraient commercialiser le logiciel sans payer de droit d’accès ; il peut aussi donner lieu à des infractions pénales, comme en matière de vol.

Comment s’est adapté le copyright pour faire face à la protection du logiciel ?

Premièrement nous verrons l’historique du Copyright, puis de quelles manières il protège les logiciels.

Historique Copyright :

Comment est-on arrivé à considérer les logiciels comme des œuvres littéraires ?

Aux Etats-Unis le copyright est né par la loi du « Copyright Act » en 1790. C’est à l’origine les texte accordait aux auteurs américains le droit d’imprimer ou de publier leur travail pour une durée de 14 ans qui était ensuite renouvelable une seule si l’auteur était en vie après la première période (14 ans), donc 28 ans maximum. Les ouvrages étrangers en était exclus. En 1831, le premier délai de protection est passé à 28 ans, renouvelable 14 années supplémentaire. En 1886 la convention de Bernes a permis d’apporter des normes internationales en matière de protection des droits d’auteur, et ainsi de fournir une base de connaissance mutuelle entre les nations sur le droit d’auteur. En 1976, la durée de la protection est prolongée à la vie de l’auteur, en y ajoutant 50 ans (avant 1909 : 28 ans renouvelable une fois).

En 1988, Les Etats-Unis deviennent signataire du traité de Bernes. En résulte une protection plus importante des propriétaires, de nouveau partenariat avec 24 pays en matière de droit d’auteur et l’élimination de l’exigence de copyright préavis pour la protection des droits d’auteurs (on peut bénéficier des droits d’auteurs être enregistrés au copyright). En 1990, le « Copyright Act » est modifié afin d’interdire la location de logiciels à des fins commercial.

Historique copyright en matière de protection des logiciels

C’est en 1964 que le premier logiciel fut protégé par le copyright aux Etats-Unis, il fut délivré par étudiants de l’université de Colombia. L’utilisation du copyright ou de brevet était peu rependu en raison d’un petit nombre d’ordinateurs et que la plupart des logiciels était conçu sur mesure par les fabricants d’ordinateurs. Ce n’est qu’au début des années 1960 qu’une industrie du logiciel hors des fabricants d’ordinateurs a vu le jour.

Ce n’est réellement qu’à partir de 1976 que les œuvres qui ne peuvent être perçus que par l’utilisation d’une machine sont protégés par le droit d’auteur. L'article 102 {FN3: [17 USC §102](http://www4.law.cornell.edu/uscode/17/102.html) (a)} indique clairement que "les œuvres originales de l'auteur fixées dans tout moyen tangible d'expression, maintenant connu ou développé plus tard, de qui peuvent être perçus, reproduits ou autrement communiqués, directement ou à l'aide d'une machine ou d'un appareil "sont protégés par les droits d'auteur.

[Section 102 (a) (1)](http://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#102) du « Copyright Act » : les programmes informatiques sont protégés par article qui les considère comme des œuvres littéraires.

La Méthode Copyright :

Actuellement, un programmeur possède automatiquement les droits d'auteur de tout programme qu'il écrit et il n'y a aucune procédure à suivre ou à payer. Cependant, il est conseillé de s’enregistrer auprès du « US copyright Office » pour créer un enregistrement indépendant vérifiable par rapport à la date et au contenu du travail pour démontrer votre revendication lors d’un litige. Le copyright va considérer vote code source ou objet, et capture d’écrans comme faisant partie du même programme d’ordinateur de la même application. Actuellement aux États-Unis, le copyright est actif du vivant et jusqu’à 70 ans après la mort du créateur. Le copyright protège uniquement le code source et code objet du programme. Cependant les méthodes de fonctionnement ou de mise en œuvre (ex : machines) d’un logiciel ne sont pas protégé par le copyright, pour les protéger il faut le brevet. La durée du Copyright pour le logiciel est de 70 ans après la mort de l’auteur. Selon l’article [17 USC § 106](https://translate.google.com/translate?hl=en&prev=_t&sl=auto&tl=fr&u=http://www.copyright.gov/title17/92chap1.html%23106#106) , les détenteurs de droits d'auteur sur les logiciels acquièrent le droit exclusif : de reproduire le logiciel; de préparer des travaux dérivés basés sur le logiciel original ; de distribuer le logiciel; d’effectuer publiquement; et d’afficher publiquement le logiciel.

Procédure d’enregistrement :

L’enregistrement de votre logiciel se fait sur le site de l’« United States Copyright Office »

Afin de pouvoir être protégé par le Copyright un logiciel doit passer par différentes étapes.

Premièrement il faut déterminer à quelle catégorie appartient votre logiciel : œuvre littéraire (si le logiciel est basé sur texte), œuvre artistique et visuelle (si le logiciel utilise plusieurs images, graphiques), œuvre d’images/audiovisuel en mouvement (si le logiciel contient plusieurs composantes audio-visuelles(vidéo), des graphiques animés ou vidéo streaming. (Ex : jeux vidéo)).

Il est important de penser à une éventuel pré-enregistrement du logiciel. Cela permet de protéger une œuvre en cours de développement contre toute atteinte, il ne remplace pas l’enregistrement mais permet au développeur de poursuivre une personne en cas de violation avant que la version finale soit publiée ou communiquée. La préinscription n’est disponible quand en ligne, il faut fournir une description du logiciel allant jusqu’à 2000 caractères, et également payer des droits de dépôt payable par carte de crédit à partir du réseau « Automated Clearing House » ou d’un ancien compte avec la « Copyright Office ». Après on reçoit un email avec les infos envoyées, numéro de préenregistrent et la date de votre préenregistrent et celle quand elle sera en vigueur. Une fois l’œuvre préenregistrer, un délai de 3 mois est accordé après la publication ou production pour l’enregistrer, ou un mois si vous avez pris conscience qu’une personne a enfreint vos droits d’auteurs. Ensuite le dépôt à l’office peut s’effectuer de 3 manières différentes : par formulaire papier, par le site du Copyright Office ou en complémenter un formulaire sur votre ordinateur. Les trois méthodes requièrent un payement qui varie entre 35$(enregistrement simple) et 130$. Pour finir il faut envoyer une copie de votre travail auprès du Copyright Office. Si le programme contient différents secrets commerciaux ou autres le nombre de pages du code sources en envoyer variera (entre 50 et 10) et le code objet. Il est possible d’inclure des captures d’écran du logiciel en question, si le logiciel a été publiée sous forme de CD-ROM, il faut inclure une copie de celui-ci et un manuel d’utilisation.