



Support de Cours
Droits et TIC
A.U. 2018-2019

Wissem Hizi

Génie Informatique

Troisième année

Élaboré par : Mme. Chaabane

Table des matières

Objectifs de cours	1
---------------------------	----------

Introduction générale

1	La société de l'information et la révolution numérique	2
2	La régulation de la Société de l'information	3
3	Définition du droit de l'informatique	4

Chapitre 1

La protection de la propriété intellectuelle informatique par le droit d'auteur
--

1.1	La protection des logiciels par le brevet d'invention	6
1.2	La protection des logiciels par le droit des marques	7

Objectifs de cours

Introduire un cadre juridique applicable au domaine des NTIC qui sont l'Internet, les smartphones, les satellites, etc.

Il est à signaler que le domaine de l'informatique regroupe plusieurs thématiques et donc branches de droit (droit de la commerce électronique, droit de protection des données personnelles, ...)

Ce cours va être centrée sur la réglementation de la protection des logiciels.

On vise précisément à étudier l'étendu de la protection juridique dans la matière, on mettra en outre, en évidence, les différentes formes de la protection possibles, en mettant l'accent sur la protection des logiciels par le biais du droit d'auteur.

On fera recours au droit comparé (droit français et droit américain).

Buts de droit :

- Organisation
- Protection : en cas de non-respect
 - Règlement à l'aimable
 - Recours à la justice

Introduction générale

1 La société de l'information et la révolution numérique

“Il a fallu 38 ans pour que 50 millions d'américains aient accès pour radio, 13 ans pour TV, 16 ans pour ordinateur et seulement 4 ans pour Internet”, William Burrington. C'est ainsi que cet écrivain américain décrivait la révolution fulgurante du monde numérique.

En effet, l'humanité est passée par des stades d'évolution allant de la société agraire à la société industrielle atteignant actuellement depuis quelques décennies à la société de l'information.

La deuxième moitié de la 19^{ème} siècle fut placée sous le signe de la technologie. On parle ainsi aujourd'hui de la société de l'information qui est une société dans laquelle les NTIC jouent un rôle central. On parle aujourd'hui d'une société post-industrielle où les activités artistiques, scientifiques et économiques sont centrées sur un réseau universel d'ordinateurs.

Cette société peut être considérée comme vivant une seconde révolution machiniste, à la différence que ses artisans sont les cyber-méticiens qui veulent au moyen des machines à pensées libérer l'individu non plus du côté effort physique mais mental. La terre de la société d'information traduit la multiplication rapide des applications des NTIC et qui offre plusieurs avantages : la vitesse grâce à la compression du temps et de l'espace, la simplicité, le caractère informel, les possibilités de ciblage, et les coûts d'accès relativement faibles.

L'informatique permet de digitaliser ou numériser les informations et de les traiter,

d'autre part, les nouveaux moyens de télécommunication facilitent l'échange de la diffusion du savoir. Cela change profondément la vie au quotidien des citoyens, du fonctionnement des entreprises et de l'état.

2 La régulation de la Société de l'information

Avec la société de l'information, il y a eu cette révolution numérique qui fait reculer les frontières de village globale, mais paradoxalement la majorité des habitants du monde reste en marge de ces progrès.

Les pays doivent donc impérativement s'efforcer de réduire cette fracture numérique et d'accélérer la réalisation des objectifs de développement de la société internationale en utilisant et en vulgarisant l'utilisation des TIC d'où la nécessité de la régulation de la SI.

Reconnaissant que cette nouvelle dynamique de la SI nécessitait l'organisation d'un débat et d'une réflexion au niveau mondiale, l'Union Internationale des Télécommunications, un organe au sein de l'ONU suivant une proposition de la Tunisie, a décidé en 1998 d'organiser un sommet mondiale sur la société de l'information dont la tenue serait incité à l'ordre du jour de l'ONU.

Ce sommet a eu lieu en deux phases, la première phase était à Genève de 10 au 12 octobre 2003 et la seconde de 16 au 18 novembre 2005.

Les participants à ces sommets sont les états, les représentants des organisations internationales et les représentants du secteur privé et aussi de la société civile.

Le but de la première phase de Genève était de formuler d'un manière claire une volonté politique et de prendre des mesures concrètes pour établir une SI accessible à tous tout en prenant en compte les différents intérêts en jeu.

On est sorti avec une déclaration de principe et un plan d'action.

A Tunis, le but était de mettre en ?uvre le plan d'action de Genève et d'aboutir à des accords internationaux sur la gouvernance d'Internet le mécanisme de financement.

3 Définition du droit de l'informatique

Nombreux ceux qui ont parlé du vide juridique, mais en réalité, plusieurs catégories juridiques sont nées au fur et à mesure de l'évolution de cette société. Exemples : la question de la responsabilité civiles, les droits d'auteur, les contrats informatiques, les contrats de création d'un site, etc.

Cette diversité de substance nous ramène vers un droit qui régit les autoroutes de la communication.

Définition

D'une manière large, le droit de l'informatique peut être défini comme étant l'ensemble des règles de droit applicables aux activités mettant en ?uvre un moyen informatique. Dans ce sens le droit de l'informatique est une matière extrêmement large, hétérogène et aussi transversale touchant à plusieurs disciplines juridiques comme le droit privé (domaine de la preuve informatique, le régime de la propriété littéraire et artistique, le droit commercial, etc); le droit public à travers des questions telles que les libertés publiques, les marchés publics informatiques et le droit pénal qui évoque les questions de la fraude informatique. Dans ce sens, on peut dire que le droit de l'informatique est un droit carrefour ou un creusé. On trouve des règles de tout cadre, les unes sont très classiques, les autres sont renouvelés par leur fonction informatique, d'autres encore sont entièrement nouvellement conçues pour répondre à des besoins propres au monde des NTIC (exemple : le droit de l'Internet).

Dans une acception beaucoup plus restrictive, le droit de l'informatique peut être défini comme étant l'ensemble de règles juridiques applicables aux contrats informatiques qui lient les fournisseurs informatiques à leurs clients.

Chapitre 1

La protection de la propriété intellectuelle informatique par le droit d'auteur

Sommaire

1.1	La protection des logiciels par le brevet d'invention . . .	6
1.2	La protection des logiciels par le droit des marques . . .	7

Le droit d'auteur est initialement un droit inhérent à propriété intellectuelle traditionnelle. En effet, lorsque on évoque ce droit on pense plus à des productions littéraires ou artistiques mais le développement de l'informatique et la création de divers support informatiques a posé rapidement le problème de la protection de la propriété dans ce domaine. En effet, les créateurs dans le domaine informatique ne pouvaient pas rester sans protection puisque leurs produits s'exposaient à des multiples atteintes dont le piratage, la contre-façon et la reproduction illicite. La question s'est posé essentiellement concernant la notion du logiciel.

Le législateur tunisien n'a pas défini la notion de logiciel, cet oubli est peut être volontaire pour ne pas donner un cadre juridique contraignant. Il voulait permettre une adaptation plus efficace du droit d'auteur aux logiciels.

C'est la jurisprudence française qui a défini les logiciels. Le logiciel est défini comme étant un processus comprenant deux phases, une phase d'analyse et une phase de programmation. La phase d'analyse comprend l'analyse fonctionnelle et organique et la phase de programmation consiste à rédiger des instructions dans un langage informatique qui se traduit par le passage du code source au code objet qui permet de passer à une version automatisable par l'ordinateur.

La question de la protection des logiciels a donné lieu à des nombreux débats. La réponse n'est absolument pas évidente puisque il y a un choix entre divers types de protection : On peut hésiter entre une protection par le droit de brevet, le droit d'auteur, le droit des marques, celui des dessins et des modèles, voire créer un régime spécifique aux logiciels.

1.1 La protection des logiciels par le brevet d'invention

Les États-unis, le Japon et l'Allemagne ont opté pour la protection des logiciels par le droit de brevet.

La *brevetabilité* nécessite trois conditions :

- **La nouveauté technique** : l'invention est nouvelle si elle n'existe pas encore dans les cas actuelles de la technique.

- **L'activité inventaire** : si elle n'est pas évidente pour l'Homme du métier.
- **L'application industrielle** : dite aussi utilité, une invention est considéré comme application industrielle si son objet peut être fabriqué ou utilisé dans l'industrie ou l'agriculture.

La loi 2000-84 du 24 août 2000 sur les brevets d'invention et ses décrets d'application ont précisé que ne peuvent être considérés comme étant des inventions que :

- Les créations purement ornementales
- Les découvertes et les théories scientifiques ainsi que les méthodes mathématiques
- Les plans, principes et méthodes destinés à être utilisés en matière de logiciel

Les raisons de l'exclusion des logiciels par le droit d'auteur des brevets sont multiples.

1.2 La protection des logiciels par le droit des marques

La loi 2001-36 du 17 avril 2001 relatif à la protection des marques des fabriques, des commerces et des services.

Cette protection reste envisageable en Tunisie mais le droit des marques ne crée de protection que sur les signes distinctifs et non pas sur le produit mais de protéger le nom du logiciel. Cependant, il y quand même un intérêt à protéger le logiciel par des droits des marques, cet intérêt est commercial car le produit est appelé à être distribué et on évitera donc que d'autres entreprises utilisent le même nom pour commercialiser un produit voisin.