

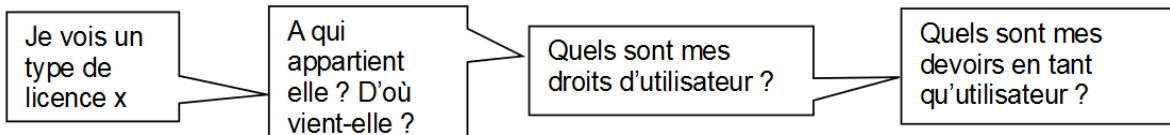
Licences logicielles.

Caroline est un génie de l'informatique, soucieuse de développement durable et de plus elle est désintéressée.

Elle a mis au point le soir après ses cours un petit logiciel qui permet de proposer du covoiturage et d'optimiser la gestion des demandes et des offres.

Elle a décidé de proposer son œuvre en logiciel libre et gratuit et de le distribuer dans le domaine public. Après avoir mis à disposition son logiciel à l'adresse www.totopartage.fr et observé de nombreux téléchargements (gratuits), elle a la mauvaise surprise de voir un mois plus tard qu'un autre site a mis en ligne son logiciel en téléchargement payant, avec quelques modifications, et avec la mention: «Tous droits réservés, redistribution et modification interdites». Et son nom n'est même pas mentionné! Caroline est dépitée et songe à faire appel à un avocat.

Questions :



(i) Qui possède quoi ? (**droit de propriété**)

(ii) Quelles sont les contraintes liées aux différentes licences ? (**droit d'usage**)

(iii) Ai-je le droit de télécharger et de rediffuser tout ou partie d'un logiciel? (**droit de transmission**)

(iv) Ai-je le droit de modifier un logiciel (pour mon propre usage)? (**droit de transformation**)

(v) Ai-je le droit de rediffuser le logiciel que j'ai modifié? (**droit d'appropriation**)

On peut distinguer trois grandes catégories de licences logicielles:

–**les licences restrictives**, qui portent généralement sur des logiciels diffusés sans leur code-source et limitent l'usage d'une manière ou d'une autre (interdiction de la rediffusion et de la rétroconception); ce mode de diffusion peut être payant ou non.

–**les licences libres** avec restrictions (c'est le cas des licences GPL)

–**les licences libres et permissives** (c'est le cas des licences LGPL, BSD, MIT, Apache etc.)

L'absence de licence équivaut à une licence restrictive prohibant toute rediffusion.

Lexique.

Propriété intellectuelle:

Il s'agit de la partie du droit qui concerne les créations intellectuelles ou œuvres de l'esprit, telle que définie dans le Code de la Propriété Intellectuelle.

La propriété intellectuelle recouvre le droit d'auteur, le droit des marques, la protection des inventions (brevets) et celle des modèles (ou créations graphiques).

Droit d'auteur:

Le droit d'auteur (qui fait partie de la propriété intellectuelle et est partagé entre droit patrimonial et droit moral) est l'ensemble des prérogatives exclusives dont dispose un auteur sur ses œuvres de l'esprit originales. Il est à noter que, par défaut, toute œuvre de l'esprit a vocation à être protégée par le droit d'auteur même en l'absence de dépôt de quelque sorte que ce soit; cela ne veut pas dire que la protection soit efficace, bien au contraire ...

Copyright:

Droit déposé en vue de publier et d'exploiter une œuvre. C'est le droit d'un auteur (éventuellement délégué à son éditeur) d'exploiter une œuvre artistique ou littéraire, un logiciel, la reproduction de cette œuvre constituant une violation du copyright, donc un délit. En ce qui concerne le domaine du logiciel, la preuve d'une violation du copyright est difficile à apporter car il faut, pour cela, produire les codes-sources du ou des logiciels incriminés et les comparer aux codes correspondants du ou des logiciels originaux; or, les éditeurs sont particulièrement rétifs face à l'idée d'exhiber les codes-sources de leurs logiciels ... On peut, à défaut, tenter de comparer les codes binaires mais ce n'est pas le genre de preuve que les tribunaux admettent volontiers.

Copyleft:

Jeu de mot avec le précédent, c'est la logique du logiciel libre (parfois traduit en français par «gauche d'auteur»). Le copyleft régit la distribution des logiciels libres afin que ces logiciels, comme tous les travaux dérivés, soient distribués avec le code source. Le concepteur donne l'autorisation à toute personne de rediffuser son œuvre à la seule condition que soient préservés ses droits moraux d'auteur initial; son nom devra figurer sur chaque évolution ultérieure. L'un des exemples les plus célèbres est celui du noyau Linux, mais on peut aussi citer le noyau BSD qui est à la base du système d'exploitation OSX, ou encore le gestionnaire de sites web Apache ...

Les brevets: Le dépôt de brevet est le mécanisme de protection des inventions techniques. Il s'agit d'un sujet complexe car la législation dépend des pays. En France l'ensemble du logiciel est non-brevetable, mais l'invention technique (au sens «ayant une partie matérielle») en découlant peut l'être. L'organisme chargé de gérer les brevets est l'Institut National de la Propriété Industrielle:

<http://www.inpi.fr>.

Le contrat CLUF: Le terme désigne le Contrat de Licence Utilisateur Final (de l'anglais EULA, End User License Agreement). Il trouve sa raison d'être dans le fait que concevoir un logiciel peut s'avérer très coûteux pour un coût marginal de fabrication quasi nul. L'auteur (ou l'éditeur du logiciel) a donc besoin d'assurer la rémunération de son travail. Le CLUF est un contrat liant une personne installant un logiciel affecté par ce type de licence sur un/son ordinateur et le concepteur (ou l'éditeur) du logiciel. Ces licences de logiciels propriétaires peuvent limiter le nombre de machines sur lesquelles on peut installer le logiciel, le nombre d'utilisateurs qui peuvent utiliser le logiciel, et contiennent d'autres limitations, comme la redistribution, qui ne sont pas inhérentes à la technologie. Dans d'autres cas, le CLUF vaut acceptation des particularités d'une licence propriétaire sans pour autant qu'il y ait paiement d'une redevance.

L'agrément du contrat: Ce point est trop souvent négligé: si la licence est établie par une partie (l'auteur, l'éditeur) qui choisit le type de licence adaptée à ses désirs, on peut se poser la question de l'acceptation par l'utilisateur. Un choix fait par certains éditeurs est de faire déclarer avoir lu le contrat, et de bloquer toute installation avant d'avoir fait défiler le texte et de l'avoir approuvé. Mais cela pose problème: que se passe-t-il si le client refuse le contrat? Le remboursement du produit n'est généralement pas accepté, mais une jurisprudence sur ce point est en train de naître.

Vices cachés: La plupart des auteurs ou éditeurs se protègent en déclinant toute responsabilité en cas de fonctionnement défectueux (cela se trouve normalement dans le CLUF), tout en voulant placer les produits logiciels dans le domaine des œuvres manufacturées. C'est ainsi que l'éditeur d'un tableur donnant exceptionnellement des résultats faux n'entend pas être pris pour responsable des conséquences matérielles qui pourraient résulter de ces résultats. Le législateur prévoit pourtant la responsabilité du fabricant en cas de vice caché ayant entraîné un préjudice.

Le «reverse engineering» ou rétro conception: C'est l'activité qui consiste à étudier un objet ou un système pour en déterminer le fonctionnement interne ou la méthode de fabrication avec les buts suivants:

- Comprendre le fonctionnement de cet objet, pour être en mesure de l'utiliser correctement ou de le modifier;
- Fabriquer une copie de cet objet alors qu'on ne peut en obtenir ni les plans ni les méthodes de fabrication (activité éventuellement illégale dès que la copie sort de l'usage privé);
- Créer un nouvel objet ayant des fonctionnalités identiques à l'objet de départ, sans violer de brevet;
- Analyser un objet produit par un concurrent, soit dans le cadre d'une activité de veille concurrentielle soit pour détecter d'éventuelles violations de brevets.

Par ailleurs, il convient de prendre en considération les problèmes spécifiques posés par **l'immatériel:**

-S'agissant de logiciels et non d'objets, la rétro conception fait l'objet de grands débats car le logiciel est essentiellement un produit immatériel. C'est ainsi que certains éditeurs de logiciels ayant fait un usage abusif de produits sous licence libre (GPL en général) ont été poursuivis devant des tribunaux; les défenseurs des auteurs initiaux recourent à des méthodes de rétro conception pour démontrer qu'il y a eu violation de licence.

-Les combinaisons des diverses lois régissant la conception et l'usage des logiciels peuvent faire naître des situations d'une grande complexité comme dans l'affaire dite «VideLAN saisit Hadopi»