

ETHIQUE ET DROIT INFORMATIQUE

PROGRAMME

INTRODUCTION

I- QUELQUES NOTIONS

II-LA PROTECTION JURIDIQUE DES LOGICIELS PAR LE DROIT D'AUTEUR

1- Type des logiciels protégeables

2-bénéficiaires de la protection

3-modalité de la protection

4-condition de la protection

III- CRIMINALITÉ INFORMATIQUE

1-Présentation de la criminalité informatique

2- La protection pénale de l'informatique par l'ordonnance 03-05

3- Le droit pénal national face à la nouvelle criminalité

INTRODUCTION

L'informatique c'est la science du traitement rationnel, notamment par les machines automatiques, de l'information considérée comme le support des connaissances humaines et des communications dans le domaine technique, économique et social.

L'informatique est un moyen indispensable pour arriver à la pointe de la technologie, toutes les entreprises ont besoins d'informatique pour leur fonctionnement, de ce fait l'informatique est le résultat de deux composantes la première : les bases de données ou toutes les informations sont stockées, la seconde est le logiciel, qui est toujours en évolution et en développement. Les logiciels évoluent suivant l'évolution de la technologie et les désirs sociaux.

Le droit à traité le domaine de l'informatique a partir les questions juridiques soulevées par le traitement de l'information par les machines ordinateur, le droit informatique née dans les années 70, elle regroupe la protection des personnes contre les dangers des traitements de données nominatives, le statut des programmes d'ordinateur en tant que création, la formation des contrats, le paiement électronique, la criminalité informatique...etc. Un logiciel étant une œuvre de l'esprit, il entre dans la catégorie des **œuvres littéraires ou artistiques**.

I-QUELQUES NOTIONS

La terminologie a été constituée en ayant pour seul objectif de définir de façon simplifiée certains termes qui seront utilisés dans ce travail.

1.le logiciel : Un **ordinateur** se compose de deux catégories d'éléments :

-D'une part, le **matériel** (Hardware) ou ensemble des éléments physiques (équipements électroniques) employés pour le traitement de l'information (unité centrale, périphériques, mémoires auxiliaires, claviers, écrans ¹). Le matériel est un système parfaitement incapable d'agir par lui-même et seul le logiciel est capable de l'animer.

-D'autre part, le **logiciel** (Software) ou ensemble de **programmes** informatique destinées à effectuer un traitement de l'information. Ce logiciel se subdivise en **logiciel de base** permet l'exploitation de la machine, et **logiciel d'application**, qui permet la résolution par l'ordinateur d'un problème donné. Ce dernier sera soit un logiciel spécifique (conçu pour un utilisateur déterminé et dont la diffusion commerciale est restreinte) soit un progiciel (conçu pour un certain type d'application et dont la diffusion commerciale est large).Le **programme** est l'élément qui permet de donner des instructions à la machine, celles-cilui indiquant la nature de l'opération à effectuer.

¹Les ordinateurs portables comprennent tous ses éléments ou équivalents dans un seul appareil.

2. Définition de La propriété intellectuelle

La propriété intellectuelle peut être définie de manière simplifiée comme étant "l'ensemble des droits reconnus par certaines lois spécifiques aux hommes qui ont fait preuve d'un travail de création intellectuelle ou d'innovation. Elle se subdivise traditionnellement en deux catégories, à savoir **la propriété littéraire et artistique**, d'une part, et **la propriété industrielle**, d'autre part.

–**La propriété littéraire et artistique** : désigne des droits exclusifs et temporaires d'exploitation accordés par l'État aux artistes et créateurs d'œuvre de l'esprit.

*Le régime juridique de protection du logiciel est celui de la propriété littéraire et artistique, donc du droit d'auteur.« *Les logiciels, y compris le matériel de conception préparatoire* » sont considérés comme des œuvres de l'esprit au sens du Code de la propriété intellectuelle.

Remarque : On notera que le droit d'auteur est le droit intellectuel qui fut choisi en tant que Protection « normale » de l'informatique.

–**La propriété industrielle** vise davantage les droits concernant directement le commerce et l'industrie. accordée par l'État, On y classe, entre autres, le droit des brevets, le droit des marques, le droit des dessins et modèles et le droit des obtentions végétales.

–La **propriété industrielle** désigne une catégorie de droit monopolistique d'exploitation temporaire, comme les brevets, les marques, les dessins et modèles.

3. Notion d'œuvre de l'esprit

Une œuvre de l'esprit consiste en une création intellectuelle. L'œuvre de l'esprit est susceptible d'appropriation au sens de la propriété littéraire et artistique lorsqu'elle résulte d'une activité créative.

Le droit d'auteur ne saurait être acquis du fait de la simple mise en œuvre d'un savoir-faire, dans le sens où la loi protège l'œuvre de l'esprit et non la performance technique matérielle.

Exemple : il a été jugé qu'un travail de compilation d'information n'est pas protégé en soi.

Enfin, la notion d'œuvre de l'esprit semble supposer que **l'auteur** se représente un résultat qu'il cherche à atteindre, et que de ce fait, il exerce un minimum de maîtrise intellectuelle du processus créatif.

4. Notion d'auteur

L'auteur est celui dont la personnalité est véhiculée par l'œuvre, une fois le processus de création achevé.

N'est donc pas auteur la personne qui :

- se contente d'actes d'exécution, de suivre des instructions préétablies, par exemple un mode d'emploi.
- est à l'origine de l'idée ou du thème.

5. Notion de droit moral

Le droit de propriété intellectuelle comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral, ainsi que les attributs d'ordre patrimonial.

Les droits moraux de l'auteur résident dans la possibilité d'interdire et de se réserver les prérogatives suivantes :

- droit de divulgation : l'auteur a seul le droit de divulguer son œuvre ;
- droit à la paternité : l'auteur a le droit d'exiger que son nom apparaisse sur l'œuvre ;
- droit au respect de l'œuvre (intégrité) : s'opposer à toute modification ou déformation de l'œuvre, peu importe l'existence d'un préjudice dans le chef de l'auteur.
- droit de repentir et de retrait ;

1.6. Notion de droit patrimonial

Les droits patrimoniaux sont la matérialisation de la vocation de l'auteur à tirer profit de la communication de son œuvre au public. Il s'agit en l'occurrence des droits de reproduction, de représentation et de suite.

Chacun de ces droits est divisé en différentes prérogatives. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un procédé quelconque.

II-LA PROTECTION JURIDIQUE DES LOGICIELS PAR LE DROIT D'AUTEUR

Le logiciels sont protégés par différente technique, le législateur algérien a tranché dans son choix pour la protection du logiciels par **le droit d'auteur**, il n'intègre pas la protection des logiciels dans les brevets contrairement à d'autres pays étrangers, et cela est bien stipulé dans **l'ordonnance n° 03-05 du 19 juillet 2003 relative aux droits d'auteur et aux droits voisins**, qui comporte plusieurs titres consacrés aux droits moraux et aux droits patrimoniaux protégés par le droit d'auteur, prévoit pour cette catégorie d'œuvres un certain nombre de dispositions spécifiques ou dérogatoires.

Le principe selon lequel le logiciel est protégé par les droits d'auteur est bien établie par **l'article 4 de l'ordonnance n° 03-05**, et la majorité des programmes peut, sous la condition d'être originaux, bénéficier de la protection littéraire et artistique.

1. TYPE DES LOGICIELS PROTÉGABLES

1.1. Les logiciels applicatifs

Le logiciel applicatif est destiné à aider les usagers à effectuer une certaine tâche.

Un ordinateur est composé de matériel et de logiciel. Sans logiciel l'ordinateur ne peut fonctionner car il ne reçoit pas les instructions

lui indiquant ce qu'il doit exécuter, les logiciels sont composés de plusieurs programmes informatiques qui indiquent à l'ordinateur comment effectuer les tâches. Le logiciel détermine les tâches qu'un appareil informatique peut effectuer.

Aujourd'hui, de nombreux secteurs d'activités utilisent des ordinateurs, et la qualité des logiciels est un moyen important d'assurer la productivité et l'avantage sur la concurrence.

Pour un logiciel applicatif, qui a été créé dans le but d'être commercialisé, considérablement de temps et de l'argent ont été consacrés à obtenir un produit de qualité.

En particulier, telle application est conçue pour pouvoir être facilement manipulée par des utilisateurs qui n'ont pas ou peu de connaissances techniques et pour pouvoir fonctionner sur différents types d'ordinateurs.

1.2. Les logiciels systèmes

Le logiciel de système est destiné à effectuer des opérations en rapport avec l'appareil informatique.

La plus importante pièce de logiciel est le système d'exploitation. Elle sert à manipuler le matériel informatique, diriger le logiciel, organiser les fichiers, et faire l'interface avec l'utilisateur.

Les logiciels disponibles dans le commerce sont toujours destinés à être utilisés avec un ou plusieurs systèmes d'exploitation donnés.

En informatique, les logiciels système sont tous les logiciels qui s'occupent des opérations basiques que peuvent effectuer les

appareils informatiques. Des opérations telles que l'enregistrement des fichiers sur un disque dur, réserver de l'espace en mémoire, envoyer des documents aux imprimantes, assurer les communications à travers un réseau informatique ou afficher des icônes. Les logiciels systèmes offrent des services aux logiciels applicatifs et ne sont pas exploités directement par l'utilisateur.

2-BENEFICIAIRES DE LA PROTECTION

Les droits d'auteurs et la propriété d'un logiciel se précise par rapport à la méthode de leur création :

2.1. Auteur indépendant :

***Auteur isolé** : ce cas qui n'est pas le plus répandu en pratique pour les programmes complexes, ne présente pas de difficultés : le concepteur indépendant est directement titulaire de la propriété littéraire et artistique, selon l'article 12 et 21 de l'ordonnance 03-05.

***Auteurs multiples** : s'il y a plusieurs coauteurs, le programme est une œuvre de collaboration ou une œuvre collective selon que la participation de chaque intervenant peut être déterminée ou non. Le logiciel peut prendre l'aspect d'une œuvre de collaboration qui est l'œuvre à laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques. Dans ce cas, un droit distinct sur l'ensemble réalisé sera reconnu à chacun.

Ceci sera notamment le cas dans les réalisations complexes où les éléments pourront être individualisés pour les systèmes experts, base de règles et base de connaissance, dans les produits multimédia, les différentes données d'une part, les logiciels d'interactivité d'autre part. Généralement, les droits sur l'ensemble seront exercés par une personne morale normalement une société de services, cessionnaire de ces droits.

La plus parts des programmes prennent en fait le caractère d'œuvres collectives lorsque l'œuvre crée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite la publie et la divulgue sous sa direction et sous son nom et dans laquelle la contribution personnelle en vue duquel elle est conçue sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé. L'article 18 de l'ordonnance 03-05 stipule (Sauf stipulation contraire, la plupart des droits d'auteurs sur l'œuvre collective appartiennent à la personne physique ou morale qui a pris l'initiative de la création de l'œuvre, de sa réalisation et de sa publication sous son nom).

Cette définition convient à tous les programmes importants, réalisés en équipe dans le cadre d'une programmation par modules ultérieurement regroupés.

L'œuvre collective est alors, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. Cette personne est investie à titre originaire des droits de l'auteur.

Afin que le statut avantageux d'œuvre collective soit reconnu à un programme sans discussion possible, il est souhaitable de conserver, à titre de preuve les documents organisant le planning, l'affectation des modules et la répartition des tâches entre chaque informaticien.

2.2. Auteur salarié

Sauf stipulation contraire, le logiciel créé par un ou plusieurs salariés dans l'exercice de leurs fonctions appartient à l'employeur auquel sont dévolus tous les droits reconnus aux auteurs. De ce fait, les droits patrimoniaux sur les logiciels et leur documentation créée par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de leur employeur sont dévolus à l'employeur qui est seul habilité à les exercer.

Dans l'exercice des fonctions le critère de la finalité est le plus fort : si le contrat de travail a pour objet l'écriture de logiciel, le logiciel écrit par le programmeur appartient ipso facto à l'employeur, le critère du lieu a son importance, un logiciel élaboré sur le lieu et pendant les heures de travail appartient à l'employeur sauf si le salarié a prouvé que le logiciels n'a pas été créé dans l'exercice des fonctions.

Le critère des moyens de création de logiciels n'est pas déterminant si l'employeur a mis des moyens à la disposition du programmeur en dehors du lieu de travail, cela dit il appartient à l'employeur de prouver que ledit logiciel a été créé par le programmeur dans

l'exercice de ses fonctions, ou avec l'utilisation de moyens fournis par l'employeur.

En conséquence, n'appartiennent sans contestation possible au salarié que les logiciels créés hors de l'entreprise, en dehors de ses fonctions, hors l'activité de l'entreprise et sans utilisation des moyens informatiques de l'employeur.

Remarque: nous avons vu que les logiciels élaborés par les salariés appartiennent à l'employeur. En France ; Le code de la propriété intellectuelle considère, Qu'en est-il lorsque ces salariés, collaborateurs d'une SSII (société de service en ingénierie informatique), réalisent un logiciel commandé (logiciel de commande ou sur mesure) (et payé) à leur employeur par une tierce société ?

L'équité voudrait que ce soit le payeur qui soit propriétaire du logiciel. La loi en décide autrement et, sauf stipulations contraires, le logiciel de commande réalisé reste **propriété de la SSII**, le client final ne disposant que du droit d'utilisation.

3-MODALITE DE LA PROTECTION

3.1. droits réservés à l'auteurs

Les droits reconnus par la loi aux auteurs sont de deux types. On distingue en effet

Les droits patrimoniaux (davantage axés sur l'exploitation économique des œuvres) des droits moraux (censés préserver la

personnalité de l'auteur et son lien avec l'œuvre) (articles 21-32 loi n° 03-05).

A/Droits patrimoniaux

Les principaux droits patrimoniaux reconnus aux auteurs de l'œuvre sont les droits de reproduction, de distribution et de communication au public (article 27 loi n°03-05).

Il s'agit de droits « exclusifs » : seul le titulaire des droits d'auteur peut permettre ces activités, en soumettant éventuellement son autorisation à certaines conditions, ou en échange de certaines autres prestations. Ces droits sont dits « patrimoniaux » dans la mesure où ils ont trait à l'aspect commercial des œuvres et se négocient généralement en échange d'une rémunération (c'est entre autres le cas de la plupart des licences de logiciels « propriétaires »).

***Remarque** :Le régime des droits patrimoniaux de l'auteur peut aussi, en matière de logiciel, à l'imitation de pratiques américaines, être dégradé selon deux techniques :

* **Celle du Freeware** : Le logiciel est mis en libre pratique dans le public sans contrepartie financière, le but de l'auteur est d'en développer l'utilisation pour une raison quelconque, il est en position théorique de mettre fin à tout moment à ce statut, mais ne pourra techniquement changer de politique que grâce à une version ultérieure.

* **Celle du Shareware** : Le logiciel est mis à la disposition du public moyennant le versement d'une cotisation modérée en cas

d'utilisation effective ; la forme exécutant le du logiciel est alors définitivement validée par l'emploi d'une clé logicielle par l'auteur.

***Durée de la protection**

Les droits patrimoniaux sont protégés au profit de l'auteur durant sa vie, et pendant cinquante (50) ans, à compter du début de l'année civile qui suit son décès, au profit de ses ayants droit conformément à l'article 54 de l'ordonnance n°03-05.

B/Droits moraux

Les droits moraux ont pour principale fonction de protéger la relation particulière et intime qui existe entre l'auteur et son œuvre. S'ils n'ont pas une finalité économique en soi, les droits moraux ont une importance particulière et peuvent également avoir des influences sur l'exploitation des œuvres.

En droit d'auteur classique, les droits moraux sont également au nombre de trois et rassemblent le droit d'attribution (ou « de paternité »), droit de repentir et de retrait et droit de divulgation.

b.1.Le droit d'attribution (ou de paternité)

Est en tout les cas reconnu aux auteurs des logiciels dans son acception traditionnelle. L'auteur a le droit d'exiger que son nom apparaisse sur l'œuvre (ou y soit à tout le moins associé), qu'il s'agisse de son vrain nom ou d'un pseudonyme. Il peut également exercer ce droit négativement et exiger de respecter son anonymat. (L'article 06 bis de la Convention de Berne, qui reconnaît à l'auteur le droit de « revendiquer la paternité de l'œuvre »).

b.2. Droit de repentir et de retrait

Le droit de repentir et de retrait permet à l'auteur d'une œuvre de retirer celle-ci de la circulation moyennant une indemnisation de ses cessionnaires s'il ne la juge plus conforme à ses critères de valeur. Cela est stipulé dans l'article 24 de l'ordonnance 03-05 qui prévoit un dédommagement. Un auteur de logiciel pourrait ainsi contraindre un distributeur à le retirer de la vente s'il ne le jugeait pas conforme à l'état de l'art ou pour faire échec à une adaptation non souhaitée. En considération de ceci, pour l'auteur du logiciel ne peut cependant exercer ce droit qu'après avoir versé, aux bénéficiaires des droits cédés, la juste indemnité des dommages que son action leur cause.

b.3.Le droit de divulguer l'œuvre

L'auteur jouit du droit de divulguer son œuvre, sous son nom ou sous un pseudonyme, et il a la totale liberté de confier ce droit à un tiers et après le décès de l'auteur, le droit de divulgation appartient à ses héritiers.

Dans le cas où les héritiers refusent la divulgation d'une œuvre présentant un intérêt pour la communauté nationale, le ministre chargé de la culture ou son représentant peut lui-même ou à la demande de tiers, saisir la juridiction pour statuer sur la divulgation de l'œuvre.

3.2.Droits réservés à l'utilisateur

2.1. adaptation : l'adaptation d'un logiciel peut être soumise contractuellement à l'autorisation de l'auteur.

2.2. correction des erreurs : l'auteur peut se réserver contractuellement le droit de corriger les erreurs.

2.3. copie de sauvegarde : le droit pour l'utilisateur de confectionner une copie de sauvegarde est devenue une disposition d'ordre public. Pour la disposition d'une copie de sauvegarde, la loi exclut la qualification de contrefaçon pour la copie de sauvegarde ; c'est la seule limite admise à la prohibition de la copie privée. Cette copie doit être unique.

Cette faculté purement contractuelle est admise pour l'utilisateur, sauf stipulation contraire, explicite ou résultant implicitement de l'introduction dans le logiciel d'une protection technique connue de l'utilisateur.

La principale conséquence est que le recours de l'utilisateur aux utilitaires de copie existant sur le marché pour effectuer la sauvegarde de logiciel protégé en leur possession est normalement une pratique illicite.

3.3 . La relation juridique entre l'auteur et l'utilisateur (la licence)

Une licence c'est une clé, payante, qui te permet d'utiliser le logiciel. Elle est unique à la personne.

a. Le contenu

Une licence de logiciel est un contrat « **par lequel le titulaire des droits du logiciel autorise un tiers à poser des gestes qui autrement les résisteraient** » Pour avoir le droit d'utiliser un logiciel, il faut que le titulaire des droits d'auteurs l'autorise. La licence est le document dans lequel il énumère les droits qu'il accorde au licencié (installer le logiciel, l'utiliser, faire une copie de sauvegarde). Utiliser un logiciel sans licence dont on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur.

Souvent, le titulaire des droits ne se contente pas de concéder la licence, il ajoute également des exigences comme l'interdiction d'utiliser le logiciel à plusieurs, d'étudier le logiciel, de publier des mesures de ses performances, etc. Pour le grand public, l'achat d'un logiciel revient en fait à obtenir une licence, puis à accepter le contrat de licence utilisateur final (CLUF).

Mais l'obtention d'une licence ne confère que des droits d'utilisation du logiciel (appelé aussi "progiciel" lorsqu'il s'agit d'un logiciel standard: « quelle que soit la forme du contrat l'utilisateur ne bénéficie que d'une concession de droits d'utilisation.

De ce fait l'utilisateur ne devient en aucun cas titulaire d'un quelconque droit intellectuel sur le progiciel mais dispose uniquement de certaines prérogatives qui constituent la contrepartie de ses obligations vis-à-vis du distributeur ou de l'éditeur. Il en va évidemment de même lorsque le progiciel est

diffusé(منتشر) sous ce que l'on appelle communément(عادة) une licence libre ».

Le principe de la licence d'utilisation est fondé sur une approche théorique classique du droit du logiciel qui repose sur le modèle de l'immatérialité et de la conception cohérent(الصليقة)de la chose logicielle. Cette théorie classique est restée la théorie de la doctrine majoritaire jusqu'en 2012 malgré l'existence d'une doctrine minoritaire que l'on peut qualifier de théorie matérialiste du droit du logiciel qui défend une qualification dualiste et matérialiste de la chose logicielle.

b- La différenciation avec le logiciel

Un logiciel est un ensemble de programmes qui permet à un ordinateur d'assurer une tâche. C'est un bien immatériel qui ne s'use pas (se diminue pas). Il peut être consommé par plusieurs individus à la fois.

L'utilisateur (issu du grand public) n'achète pas de logiciel, il achète une licence, c'est-à-dire le droit d'utiliser un logiciel.

À chaque licence correspond un contrat de licence qui précise l'étendue des droits et obligations concernant l'utilisation du logiciel (installer le logiciel, l'utiliser, en faire une copie de sauvegarde, l'utiliser ou non à plusieurs, etc.).

Il faut donc distinguer :

- l'achat de licence : achat du droit d'utiliser un logiciel ;
- le respect du contrat de licence : le logiciel doit être utilisé dans certaines conditions.

Ainsi, un logiciel freeware ne nécessite pas d'acheter de licence (l'utilisation du logiciel est gratuite). Mais un contrat de licence existe et est à respecter. (Exemples : interdiction de vendre des copies ou de faire évoluer « modifier » le logiciel). Ce n'est pas parce que l'utilisation d'un logiciel est gratuite que l'utilisateur a toute liberté.

4-CONDITION DE LA PROTECTION

La protection par le droit d'auteur n'est reconnue à une œuvre que si elle est mise en forme et qu'elle est originale.

4.1. mise en forme

Le droit d'auteur protège la forme et non les idées. Ce principe signifie que seule la mise en forme de l'œuvre est protégée, et non les idées qu'il implémente (article 07 loi 03-05). Seule la forme (ou également « l'expression ») de l'œuvre était protégée et non les idées et fonctionnalités qu'il met en œuvre.

Le corollaire est qu'il est nécessaire que l'œuvre soit mise en forme avant de pouvoir accéder à la protection par le droit d'auteur.

POUR BENEFICIER DE LA PROTECTION PAR LE DROIT D'AUTEUR, L'IDEE DOIT DONC ETRE FORMALISEE, DONNER LIEU A LA CREATION EFFECTIVE D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT, DEVANT REMPLIR UN CERTAIN NOMBRE DE CRITERES POUR ETRE PROTEGEABLE.

4.2. originalité

Est protégeable l'œuvre de l'esprit qui présente la caractéristique d'être **originale**.

L'originalité est sans doute le concept clé de la protection par le droit d'auteur, le législateur algérienne a exigé cette condition (article 03 loi 03-05), la seule condition de fond exigée est le caractère original.

La loi n'a pas jugé utile de reprendre la définition de l'originalité proposée par la directive communautaire, en France Selon la jurisprudence (la Cour de cassation), pour être originale, une œuvre doit être « *marquée par la personnalité de son auteur* ». La Cour de cassation présente également l'originalité comme étant « *l'expression de l'effort intellectuel de celui qui l'a réalisée* »²². Ces deux définitions diffèrent en ce que la première repose sur un aspect essentiellement subjectif (la «personnalité de l'auteur») alors que la seconde met l'accent sur une conception plus objective, à savoir l'évaluation du « travail intellectuel».

III-CRIMINALITE INFORMATIQUE

La criminalité informatique ne recouvre pas une catégorie d'infractions clairement définie, mais un ensemble flou d'activités illicites liées à l'informatique. Elle est un vaste domaine, dont les frontières ne sont pas toujours faciles à définir. Chaque pays à une législation différente a ce sujet.

La montée de la délinquance informatique engendrée par le développement rapide des sciences de l'information et des nouvelles technologies de communication inquiète de plus en plus les pays, les organisations, les services de police et les particuliers concernés. Ces dernières années cette criminalité qui menace la sécurité de la société de l'information a été prise très au sérieux par les autorités de justice de tous les pays.

La plupart des spécialistes ont tendance à proposer une classification qui distingue les affaires où l'ordinateur ou le réseau informatique sont la cible de celles dans laquelle l'ordinateur ou le réseau informatique sont les instruments. Le système de codification des infractions informatiques du Secrétariat général d'Interpol recense près de trente types d'infractions.

Parmi toutes ces types d'infractions informatiques, les cas des intrusions informatiques, des piratages téléphoniques, des virus informatiques et de la pédophilie sur Internet sont la criminalité informatique la plus fréquente.

Pour mieux se protéger des pirates, mieux vaut bien les connaître. Donc il est indispensable de savoir les motivations, les techniques, les comportements et les moyens des criminels informatiques pour établir les mesures techniques et juridiques de protection et de prévention susceptibles de réduire les risques.

La cybercriminalité est l'une des formes de criminalité qui connaît actuellement une forte croissance, les criminels exploitant la rapidité et la fonctionnalité des technologies modernes ainsi que l'anonymat qu'elles permettent pour commettre leur activité illicite en tous points du globe : piratage des données et des systèmes informatiques, vol d'identité et escroqueries aux enchères sur le net. En effet, le vol de données personnelles, l'altération de logiciels, la prise de contrôle de sites officiels, les détournements de fonds et les escroqueries commerciales...etc.

1-PRESENTATION DE LA CRIMINALITE INFORMATIQUE

La criminalité informatique regroupe les infractions pénales qui sont commises à l'encontre de données informatiques ou d'un système informatique généralement connecté à un réseau.

L'une de ces infractions est le **faux informatique**. À l'instar du faux en écriture, le faux informatique implique l'altération de la vérité. Cependant, la vérité qui est altérée n'est ici pas contenue dans un acte écrit, mais dans des données informatiques. **L'usage d'un faux informatique** est également érigé en infraction pénale.

La **fraude informatique** correspond en quelque sorte à une variante de l'escroquerie. On parle de fraude informatique lorsque l'avantage illicite a été poursuivi par la tromperie non d'une personne, mais d'une machine. Ainsi, l'utilisation de moyens de communication modernes pour tromper une personne n'en demeure pas moins une escroquerie et non une fraude informatique.

Le **hacking** désigne le fait d'accéder, sans y être autorisé, à un système informatique. Le Code pénal fait une distinction entre le hacking perpétré par une personne qui ne dispose pas du tout d'une autorisation d'accès au système en question et celui perpétré par une personne qui y a un accès limité mais qui transgresse cette limitation.

Enfin, le **sabotage informatique** vise la modification voire la destruction de données ou d'un système informatique. A nouveau, l'objet du sabotage doit consister en des données ou un système informatique de sorte que si le sabotage porte uniquement sur un support informatique, comme un ordinateur, il n'y a pas sabotage informatique.

1.1.Le faux informatique et l'usage de faux informatique

À l'instar du faux en écriture, le faux informatique implique l'altération de la vérité. Dans le cadre du faux en informatique toutefois, cette vérité n'est pas contenue dans un acte écrit, mais dans des **données informatiques**. En outre, il faut encore que ces données aient une portée juridique, c'est-à-dire qu'elles puissent

servir de fondement à l'exercice d'un droit ou d'une action, à constater ou à prouver un droit.

Du point de vue matériel, le faux informatique peut prendre la forme de **l'introduction, la modification ou la suppression de données dans un système informatique ou la modification, par tout moyen technologique, de l'utilisation possible des données dans un système informatique**. Selon les travaux parlementaires, les termes 'introduction', 'modification' et 'suppression' doivent recevoir une interprétation la plus large possible.

L'infraction de faux informatique est également composée d'un élément moral particulier, il faut nécessairement que son auteur ait agi avec la conscience d'altérer la vérité et une intention particulière. Cette intention peut soit être **frauduleuse**, c'est-à-dire l'intention de se procurer ou procurer à autrui un avantage illégal, soit à **dessein de nuire** à autrui.

Les **peines prévues** par le législateur sont l'emprisonnement de six mois à cinq ans et l'amende de vingt-six à cent mille euros ou l'une de ces peines seulement. En cas de récidive dans les cinq ans d'une précédente condamnation telle que définie par la loi, les peines mentionnées sont doublées⁵. Enfin, la tentative de faux informatique est punie d'un emprisonnement de six mois à trois ans et d'une amende de vingt-six à cinquante mille euros ou d'une de ces peines seulement.

Le législateur incrimine également **l'usage de faux informatique**. Ainsi, celui qui fait usage des données obtenues illégalement, tout

en sachant que celles-ci sont fausses, est puni comme s'il était l'auteur du faux.

Un exemple de faux et usage de faux informatique est le **skimming**. Cette pratique consiste à copier la bande magnétique d'une carte de banque. Lorsque les clients retirent de l'argent sur un distributeur, des appareils de lecture installés par les faussaires copient la bande magnétique dès que la carte est introduite dans le distributeur. Les données récoltées illégalement sont ensuite copiées sur une carte vierge. Pour obtenir le code PIN nécessaire à l'utilisation de la carte, des caméras cachées ou un clavier falsifié sont souvent utilisés. La carte bancaire qui est ainsi copiée répond à la qualification de faux, c'est-à-dire une imitation de la vérité, de la carte authentique.

1.2. La fraude informatique

Avec le développement des nouvelles technologies, il était temps d'actualiser l'arsenal pénal que constitue le Code pénal. L'une des avancées en la matière est l'instauration de l'infraction de fraude informatique qui vise en quelque sorte le cas d'une escroquerie lorsque l'avantage illicite a été poursuivi par la **tromperie non d'une personne, mais d'une machine**.

Concrètement, la fraude informatique sanctionne le fait **d'introduire, de modifier ou d'effacer des données dans un système informatique ou de modifier l'utilisation normale de ces données**. Encore, la définition des termes utilisés par le législateur est extrêmement large puisque tout traitement ou manipulation de données dans un

système informatique répond à la qualification de fraude informatique. Cela implique qu'il n'est pas rare que les infractions de fraude informatique et de faux informatiques soient concomitantes.

Toujours selon les termes de la loi, l'auteur doit **chercher à se procurer un avantage économique illégal**. Le simple fait de rechercher un tel avantage est en soi incriminé quand bien même cet avantage n'aurait finalement pas été obtenu. Cet élargissement du champ d'application de l'infraction ne paraît toutefois pas indispensable dans la mesure où le législateur incrimine également la tentative de fraude informatique. L'auteur d'une telle tentative peut être sanctionné d'un emprisonnement de six mois à trois ans et d'une amende de vingt-six à cinquante mille euros ou à l'une de ces peines seulement.

Sur le plan moral de l'infraction, le fraudeur doit agir avec une **intention frauduleuse**, à savoir l'intention de se procurer ou procurer à autrui un avantage illégal. À titre d'illustration, pareille intention ne peut être constatée dans le chef de celui qui retire de l'argent d'un compte bancaire et qui dépasse involontairement le crédit de ce compte.

L'auteur d'une fraude informatique encourt une peine d'**emprisonnement** de six mois à cinq ans et/ou une **amende** de vingt-six à cent mille euros. En cas de récidive dans les cinq ans d'une précédente condamnation telle que définie par la loi, les

peines mentionnées tant pour la fraude que pour la tentative de fraude sont doublées.

1.3. Le hacking

L'**accès non autorisé à un système informatique**, ou *hacking*, est érigé en infraction au sein du Code pénal. Cette pratique désigne le fait de s'introduire dans le système informatique de quelqu'un à son insu, sans disposer de l'habilitation requise.

En fait, il faut faire une distinction entre le hacking externe et le hacking interne.

Le **hacking externe** est le fait d'une personne étrangère au système informatique piraté. Ce comportement est érigé en infraction lorsque l'auteur, sachant qu'il n'y est pas autorisé, accède ou se maintient dans un système informatique. Ce qui est intéressant c'est que le simple accès ou le maintien suffit pour que l'infraction soit consommée. Il n'est donc pas requis que l'auteur cause un quelconque dommage. L'existence d'un dommage constitue par contre une circonstance aggravante tant pour le hacking externe que pour le hacking interne. L'auteur d'un hacking externe encourt une peine d'emprisonnement de trois mois à un an et/ou une amende de vingt-six à vingt-cinq mille euros. En cas d'**intention frauduleuse** constatée dans son chef, la peine d'emprisonnement est de six mois à deux ans.

Le **hacking est interne** lorsqu'il est commis par une personne ayant accès au système informatique mais qui a outrepassé les limites de

son autorisation. À nouveau l'existence d'un éventuel dommage causé n'intervient qu'à titre de circonstance aggravante. Par contre, le législateur exige que le hacker ait agi avec une **intention frauduleuse** ou dans le **but de nuire** pour que son comportement puisse être incriminé. Dans pareil cas, l'auteur peut être condamné à une peine d'emprisonnement de six mois à deux ans et/ou à une amende de vingt-six à vingt-cinq mille euros.

À côté du **dommage causé**, deux autres circonstances aggravantes communes aux deux types de hacking ont été prévues. Il s'agit d'une part de la **prise ou du vol de données**. La simple prise de connaissance de ces données suffit mais généralement, l'auteur en fait une copie sur un support numérique. Cette pratique se rencontre souvent en matière d'espionnage industriel. D'autre part, **l'utilisation du système piraté** constitue également une circonstance aggravante. Dans ces trois cas aggravés, les peines sont l'emprisonnement de un à trois ans et/ou l'amende de vingt-six à cinquante mille euros.

Le législateur a également érigé en infraction la **tentative de hacking**. Cette tentative est sanctionnée des mêmes peines que le hacking-même. En outre, la **récidive**, la **préparation** d'un hacking, sa **provocation** ainsi que le **recel** des données informatiques obtenues à la suite d'un hacking sont pénalement sanctionnés.

1.4. Le sabotage informatique

À la différence d'autres infractions informatiques, le sabotage informatique n'a pas nécessairement pour but un enrichissement. Il peut y avoir sabotage informatique lorsqu'une personne insère un virus ou un cheval de Troie dans un système informatique même sans en tirer d'avantage financier.

Commets un sabotage celui qui, **sans y être autorisé, introduit, modifie ou efface des données dans un système informatique ou qui modifie par tout moyen technologique l'utilisation normale de données dans un système informatique**. À nouveau, ce qui est important, ce sont les notions de données et de système informatiques. La destruction d'un ordinateur n'est donc pas un sabotage, mais la destruction d'un bien appartenant à autrui.

2-LE DROIT PENAL NATIONAL FACE A LA NOUVELLE CRIMINALITE

Le code pénal algérien a partir de la révision de 2004, à pris en considération la criminalité informatique, dans la section 07 sous-titre « **Atteintes à la propriété littéraire et artistique** », le titre de la section 07 bis et « **des atteintes aux systèmes de traitement automatisé de donnée** ».

À partir de L'article 394 bis le législateur puni d'une peine d'emprisonnement de (03) mois à un (01) an et d'une amende de 50.000 DA à 100.000 DA, quiconque accède au se maintient, frauduleusement, dans tout ou partie d'un système de traitement

automatisé de données, ou tente de le faire. (**Le hacking ou bien L'accès non autorisé à un système informatique**)

Lorsqu'il on est résulté une altération du fonctionnement de ce système, la peine est de six (06) mois à deux (02) ans d'emprisonnement et d'une amende de 50.000 DA à 150.000 DA.

(**Le sabotage**)

L'article 394 ter. Est puni d'un emprisonnement de (06) mois à trois (03) ans et d'une amende de 500.000 DA à 2.000.000 de DA, quiconque introduit frauduleusement des données dans un système de traitement automatisé ou supprime ou modifie frauduleusement les données qu'il contient. (**Le faux informatique et l'usage de faux informatique**)

L'article 394 quater. Est puni d'un emprisonnement de (02) mois à trois (03) ans et d'une amende de 1.000.000 de DA à 5.000.000 de DA, quiconque volontairement et frauduleusement ; rassemble, met à disposition, diffuse, commercialise des données qui en stockées, divulgue....etc (**La fraude informatique**)

Les peines sont portées au double lorsque l'infraction porte atteinte à la défense nationale aux organismes ou établissements de droit public, sans préjudice de l'application des peines plus sévère (article 394 quinquès).

L'infraction sera équivalente à cinq (05) fois le maximum de l'amende prévue pour la personne physique, c'est l'infraction commise par une personne morale (article 394 sixiès).

Enfin la tentative des délits prévue à la présente partie est punie des mêmes peines prévues pour le délit lui-même.

3-LA PROTECTION PENAL DU L'INFORMATIQUE PAR L'ORDONNANCE 03-05

L'ordonnance 03-05 considère qu'il est coupable du délit de contrefaçon quiconque :

- divulgue illicitement une œuvre ou porte atteinte à l'intégrité d'une œuvre ou d'une prestation d'artiste interprète ou exécutant ;
- reproduit une œuvre ou une prestation par quelque procédé que ce soit sous forme d'exemplaires contrefaits ;
- importe ou exporte des exemplaires contrefaits d'une œuvre ou prestation ;
- vend des exemplaires contrefaits d'une œuvre ou prestation ;
- loue ou met en circulation des exemplaires contrefaits d'une œuvre ou prestation. (Article 150)

Est aussi coupable du délit de contrefaçon, quiconque, en violation des droits protégés en vertu de la présente ordonnance, communique l'œuvre ou la prestation, par représentation ou exécution publique, radiodiffusion sonore ou audiovisuelle, câblodistribution ou tout autre moyen transmetteur de signes porteurs de sons ou d'images ou sons ou par tout système de traitement informatique.(Article 151)

La contrefaçon est une infraction pénale, Il s'agit d'un délit passible d'une peine d'emprisonnement de six (6) mois à trois (3) ans et

[Tapez le titre du document]

d'une amende de cinq cent mille (500 000 DA) à un million (1.000.000 DA) de dinars quela publication ait lieu en Algérie ou à l'étranger. (Article 152)

***Remarque:**Le champ de la contrefaçon en informatique est plus vaste car celle-ci englobe tous ce qui concerne le matériels et composants électronique(Ce point couvre tout ce qui concerne la fabrication des ordinateurs et de leurs périphériques : cartes mères, cartes sons, disques, etc.) Il s'agit ici de matériels parfaitement bien protégeables par des brevets. En rajoute les logiciels qui sontprotégées par le droit d'auteur.