

Compte rendu

Droit d'auteur et numérique: logiciels, bases de données, multimédia Droit belge, européen et comparé*

Céline François**

Dans un contexte où les technologies se développent plus rapidement que nos modes de pensée, nombreux sont les juristes qui s'improvisent auteurs, «vulgarisant» les notions de propriété intellectuelle adaptées aux nouvelles techniques de création.

Cet ouvrage constitue donc une exception; seule l'excellente maîtrise de chacun des principaux systèmes de droits d'auteur, nationaux, communautaire et international permet une analyse profonde et complète du droit positif comparé en la matière.

En effet, la première partie traitant des principes généraux des droits d'auteur présente une jurisprudence très riche de manière concrète et les concepts juridiques y sont si clairement exposés que la logique de la matière devient une évidence. Après l'étude des règles communes essentielles aux contrats de droits d'auteur, avec une nette distinction entre les droits économiques exclusifs, les droits à rémunération et les droits moraux, les dispositions régissant les con-

© LEGER ROBIC RICHARD, 2002.

* Alain STROWEL et Estelle DERCLAYE, *Droit d'auteur et numérique: logiciels, bases de données, multimédia – Droit belge, européen et comparé*, édition Bruylant (Bruxelles 2001), 488 pages; ISBN 2-8027-1518-6.

** Stagiaire française auprès du cabinet d'avocats LÉGER ROBIC RICHARD, s.e.n.c et du cabinet d'agents de brevets et de marques de commerce ROBIC, s.e.n.c.

trats «particuliers» comme le contrat de commande sont décrites avec des considérations pratiques décisives, preuves du recul nécessaire à la compréhension de leur équilibre, trop souvent «instable».

Les trois autres parties, le cœur de l'ouvrage réactualisé, traitent des protections offertes par le droit d'auteur aux nouvelles formes de création: les programmes d'ordinateur et les bases de données harmonisées par des directives communautaires ainsi que ce qui est qualifiable de «multimédia». L'appréhension des caractéristiques «à part» de ces nouvelles œuvres permet la compréhension de la nécessité de dispositions spécialement adaptées. Mais comme le soulignent justement les auteurs, ces droits ne naissent pas «ex-nihilo», et on apprend à user avec parcimonie de concepts tels que le «vide juridique», prôné par tant de professionnels lors de l'avènement de ces nouvelles techniques de communication.

Cette étude exhaustive n'omet pas les moyens dits «résiduels» de protection, par le brevet, les semi-conducteurs et les codes source dans le cas des programmes d'ordinateur, et par le droit *sui generis* et la concurrence déloyale notamment concernant les bases de données. Les auteurs se livrent ensuite à la très controversée et donc nécessaire qualification juridique de l'œuvre multimédia en se fondant sur le modèle des jeux vidéo pour en dessiner le régime actuel et en anticiper les développements futurs.

Ainsi, Alain Strowel et Estelle Derclaye marquent cette œuvre de collaboration de l'empreinte de leurs personnalités et l'on ne peut que les féliciter d'avoir ici exercé leur droit moral de divulgation.