



dimanche 19 août 2012

MAGAZINE

[actus \(/actualites,1.htm\)](#), [tests \(/tests,1.htm\)](#), [dossiers \(/dossiers,1.htm\)](#), [interviews \(/tag/interview,32301,1.htm\)](#)

SHOPPING

[comparer les prix \(<http://www.rue-hardware.com>\)](#)

COMMUNAUTÉ

[quizz \(/quizz,1.htm\)](#), [sondages \(/sondages,1.htm\)](#)

UNIVERS

[matériel \(/materiel/tout,1.htm\)](#), [internet \(/internet/tout,1.htm\)](#), etc.

0



0



0

L'abandonware légal aux Etats-Unis ?

Publié le 5 novembre 2003 (modifié le 5/07/09 à 17h46) par Stéphane Charpentier

Le Digital Millenium Copyright Act, la loi qui régit le droit d'auteur américain en matière de nouvelles technologies, vient d'être amendée et connaît une nouvelle exception.

Selon le site GamePro, une modification du DMCA vient d'être adoptée par le Congrès américain. Désormais, le droit d'auteur (copyright en droit américain) ne s'appliquerait plus aux jeux vidéo qualifiés d'"obsoletes", c'est-à-dire qui ne sont plus fabriqués et qui ne sont plus vendus dans le commerce.

Ainsi, ces jeux tomberaient dans le domaine public, de telle sorte que les éditeurs n'auraient plus de moyen d'empêcher leur copie. En clair, ils pourraient être librement distribués.

Il existe cependant deux conditions : la première, c'est que le jeu en question ne puisse fonctionner que sur le matériel d'origine. Concrètement, cela signifie que l'émulation, qui consiste à faire tourner un jeu développé pour une machine, sur une autre machine, reste illégale. En revanche, c'est plus ou moins la concrétisation de la notion d'abandonware, en ce sens que les jeux qui répondent à la notion précitée, donc qui ne sont plus exploités commercialement, peuvent désormais être copiés et téléchargés librement.

La seconde condition, qui est assez floue, est que le copyright n'existe plus sur ces titres si et seulement si l'éditeur du jeu ne compte pas les exploiter à l'avenir, par exemple dans des compilations comme Namco Museum. En somme, il paraît assez difficile de pouvoir dire, a priori, qu'un jeu peut librement être copié, à moins d'avoir la certitude que le titulaire des droits sur ce titre a renoncé à l'exploiter. Or, on n'est jamais à l'abri d'une réédition...

Par ailleurs, cette exception, très notable, au copyright américain, ne semble pouvoir concerner que le PC. En effet, seul ce format permet d'utiliser de vieux jeux copiés sans modification du hardware. Prenons l'exemple d'un jeu comme Kid Icarus sur NES. Le jeu n'est plus exploité actuellement, et on ne peut le trouver dans le commerce du neuf, uniquement dans des brocantes ou des magasins d'occasion - marchés qui, par définition, échappent aux éditeurs.

Ainsi, a priori, ce jeu est obsolète et semble répondre aux conditions de la loi nouvelle. Or, en réalité, ce n'est pas le cas, puisque, même s'il était copié, alors il faudrait qu'il soit utilisé sur NES, et non pas sur PC par le biais de l'émulation. Par ailleurs, la condition de matériel d'origine empêche de valider les modifications apportées au hardware par la pose de modchip.

En conclusion, cette loi ne semble réellement concerner que les vieux jeux PC, comme par exemple les Indiana Jones and the Fate of Atlantis ou Monkey Island, pour prendre deux exemples très populaires.

Cependant, contrairement à ce qu'avance GamePro, les ROMs MAME resteraient illégales.

Attention cependant car la loi française n'a quant à elle pas changé, et ces jeux restent bien entendu protégés par le droit d'auteur sous nos latitudes. D'ailleurs, cette disposition ne pourrait vraisemblablement pas être incorporée en droit français compte tenu de la notion de droit moral, que ne connaît pas le droit américain - quand bien même elle est amoindrie en

*Rechercher***Pas encore inscrit ?**
Rejoignez-nous en 2mn !**Inscription**
(/membres
/inscription)

Ou connectez-vous !

Connexion
(/membres
/login)

Les coulisses de la rédac sur Facebook

**PCWorld.fr** sur Facebook
754 personnes aiment **PCWorld.fr**.

Boulegheb



Yoann



Nicolas



Hamza



Stéphan

+ Toute l'actu informatique sur **TWITTER**
(<https://twitter.com/pcworldfr>)

Le Fil

Tout

PCWorld

Macworld

vendredi 17 août

- 17:36 ● [Test : Crucial V4 256 Go](#)
- 17:04 ● [RaiderZ : preview de la beta fermée](#)
- 16:45 ● [Rachat d'AuThentec : pourquoi faire ?](#)
- 16:19 ● [Du graphène dans nos disques durs](#)
- 15:45 ● [Apple veut fusionner le direct et la VOD](#)
- 15:32 ● [HexGL : WipeOut dans son navigateur](#)
- 14:52 ● [CyberPower passe à la GTX 660 Ti aussi](#)
- 14:45 ● [CSR : 12 millions \\$ d'achats intégrés](#)
- 14:00 ● [Des pilotes pour les 660 Ti disponibles](#)
- 13:45 ● [Android : Apple cherche à comprendre...](#)
- 13:32 ● [GeForce GTX 660 Ti, la totale !](#)
- 12:45 ● [Test: Zombie Tsunami](#)
- 12:30 ● [IBM rachète Texas Memory Systems](#)
- 11:58 ● [Skype pour Modern UI en fuite](#)
- 11:45 ● [L'action Apple au plus haut](#)
- 11:20 ● [Pas de baisse de prix pour la PS VITA](#)
- 11:00 ● [Sony lance sa PRS-T2](#)
- 10:45 ● [iPad mini : plus de 300 grammes ?](#)
- 10:44 ● [Orange inquiétée sur la fibre par Free](#)
- 09:46 ● [Un trackpad rétroéclairé chez Apple](#)
- 09:44 ● [Xiaomi lance son Mi-Two](#)
- 08:42 ● [Perfect Cell : un jeu gratuit pour iOS](#)

Réseau PCWorld : USA (<http://www.pcworld.com/>) - Allemagne (<http://www.pcwelt.de/>) - Chine (<http://www.pcworld.com.cn/>) - Hongrie (<http://www.pcworld.hu/>) - Roumanie (<http://www.pcworld.ro/>) - Suède (<http://pcforall.idg.se/>) - Grande Bretagne (<http://www.pcadvisor.co.uk/>) - Bulgarie (<http://www.pcworld.bg/>) - Vietnam (<http://www.pcworld.com.vn/>) - Iran (<http://www.pcworldiran.com/>) - Brésil (<http://pcworld.uol.com.br/>) - République Tchèque (<http://www.pcworld.cz/>)
Partenaires : Actualités Mac, iPad & iPhone (<http://www.macworld.fr/>) - Prix informatique (<http://www.rue-montgallet.com/>) - Comparateur de prix (<http://www.rue-hardware.com/>) - Prix Electroménager (<http://www.achetezle.fr/>)

+ [Tout le matériel informatique au meilleur prix \(http://www.rue-hardware.com/prix/\)](http://www.rue-hardware.com/prix/)

Commentaires

Aucun commentaire sur cet article pour le moment, [soyez le premier !](#)

[\(?comments=1#comments\)](#)

Pour participer à la discussion, vous devez [vous identifier \(/membres/login\)](/membres/login)
ou [vous inscrire \(/membres/inscription\)](/membres/inscription) si n'avez pas encore de compte sur l'un de nos sites.