

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI  
*Facultatea de Filosofie*

Drepturile de proprietate  
intelectuală și internetul

Alexandru ZAHARIA

Conducător științific:  
prof.univ.dr. Mihail Radu Solcan

București  
2005

# Cuprins

<b>1</b>	<b>Introducere</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Considerații generale</b>	<b>6</b>
2.1	Informația și noile tehnologii digitale . . . . .	6
2.2	Perspectiva Deborei Johnson asupra eticii computaționale	10
2.2.1	Trei modalități de protecție a soft-ului . . . . .	12
2.2.2	Soft-ul; între <i>proprietar</i> și <i>freeware</i> . . . . .	16
<b>3</b>	<b>Proprietatea și drepturile de autor</b>	<b>18</b>
3.1	Proprietatea . . . . .	19
3.1.1	Bunuri exclusive și non-exclusive . . . . .	19
3.2	Drepturile de autor . . . . .	21
3.3	Licența . . . . .	22
3.4	Împotriva drepturilor de autor și a patentelor . . . . .	24
3.4.1	Drepturile de autor - o lege desuetă . . . . .	29
3.4.2	Alternativele lui Long . . . . .	30
<b>4</b>	<b>Internetul - nou spațiu de expresie</b>	<b>33</b>
4.1	Despre soft . . . . .	33

<i>CUPRINS</i>	3
4.2 Soft-ul și proprietatea privată . . . . .	35
4.3 Domeniul public . . . . .	36
4.4 Modelul „Free-as-in-Freedom“ . . . . .	38
4.5 Despre împrumut . . . . .	41
4.6 Provocările internetului . . . . .	43
<b>5 Studiu de caz</b>	<b>48</b>
5.1 Copii „hard“ sau... „soft“ ? . . . . .	48
5.2 Cititorul de ziare free-rider . . . . .	49
5.3 Cazul Eldred v. Ashcroft . . . . .	50
5.4 Cazul Faulkner v. National Geographic Society . . . . .	53
5.5 Cazul Sony Corp. v. Universal City Studios . . . . .	55
5.6 Cazul MGM Studios, Inc. v. Grokster, Ltd . . . . .	57
5.7 Cazul Recording Industry Association of America v. Ve- rizon Internet Services, Inc. . . . .	58
5.8 Cazul Washington Post v. The Gator Corporation . . . . .	60
<b>6 Concluzii</b>	<b>62</b>
<b>Bibliografie</b>	<b>64</b>

# Capitolul 1

## Introducere

Analiza tematicii legată de discuțiile - deopotrivă morale și juridice - pe care proprietatea intelectuală le suscită, face din ideea de bază a lucrării *Drepturile de proprietate intelectuală și internetul* un subiect, pe cât de actual, pe atât de incitant din punct de vedere etic. Argumentele generate deopotrivă de susținătorii și detractorii acestui concept sunt mai pertinente ca niciodată datorită impactului pe care noile medii electronice de transmitere a creațiilor îl au asupra legislației existente.

Lucrarea are drept temă prezentarea dezbaterii referitoare la justificarea drepturilor de autor asupra proprietății intelectuale sub forma creațiilor electronice ce tranzitează internetul. Acest lucru va fi realizat prin analiza sistematică a conceptelor de „drept de autor“, „proprietate intelectuală“ și a provocărilor pe care le presupun entități complet noi precum programele pentru calculator și copiile electronice ale diferitelor creații.

Teza este structurată în patru capitole. În capitolele *Considerații generale*, *Proprietatea și drepturile de autor* și *Internetul - nou spațiu de expresie* subliniez principalele concepții legate de *copyright* și felul

în care acesta este perceput de teoreticieni ai proprietății intelectuale. Capitolul *Studiu de caz* este rezervat exemplificării argumentelor teoretice prin câteva cazuri juridice (dintre cele mai reprezentative). Fiecare caz în parte face referire la problemele pe care le pun drepturile de autor și apariția noului mediu de diseminare a informației - internetul.

Îmi propun să prezint relația dintre proprietate (în sensul cel mai larg al termenului) și proprietatea intelectuală, folosindu-mă de distincția dintre bunurile exclusive și cele non-exclusive. Felul în care legea drepturilor de autor este întemeiată, relevanța ei în cazul creațiilor digitale și posibilele alternative la această lege sunt doar câteva dintre ideile desprinse din cercetarea întreprinsă.

Relația dintre programele pentru calculator (entitate exemplară pentru noile tipuri de creații protejate de *copyright*) și proprietate, provocările mediului virtual pus la dispoziție de rețeaua Internet și modelele cognitive adoptate de cei care au analizat proprietatea intelectuală sunt principalele obiective pe care le dezvolt în lucrarea de față.

# Capitolul 2

## Considerații generale

În capitolul „Considerații generale“ doresc să lămuresc anumite concepții legate de terminologia pe care o impune un demers de factură etică pe tărâmul spațiului virtual (internetul). Problemele pe care formele de proprietate le pun și modalitățile prin care acestea sunt protejate reprezintă principalul fir epic al întregii lucrări.

### 2.1 Informația și noile tehnologii digitale

Soft-ul (colecția de programe pentru calculator) a fost considerat ca o nouă entitate, nimic care să aibă caracteristicile acestuia neexistând în prealabil. Încă de la început, problemele legate de drepturile de proprietate asupra soft-ului au fost mai greu de rezolvat decât cele care priveau posesiunea hardware-ului (partea fizică a unui computer). Chestiunile etice apărute odată cu această nouă entitate au fost dezbătute deopotrivă la nivel micro și macro social. Cele mai frecvente dispute la nivel macro social au fost legate de întrebări precum: „Poate fi sau nu soft-ul subiectul drepturilor de autor?“, în timp ce la nivelul micro social cea

mai dezbătută problemă avea în vedere manipularea programelor pentru calculator: „Este corect să faci o copie a soft-ului sau e normal să cumperi/ procuri soft care încalcă anumite drepturi de autor?“.

Perioada apariției programelor pentru calculator a fost asemănată cu cea a Renașterii, fiind înțeleasă ca etapa istorică în care tehnologia și imaginația creatoare și-au intersectat ariile de interes pentru a redefini modul în care cultura creează și *re*-prezintă cunoașterea. Informația a luat diferite forme, acestea din urmă fiind generate, în principal, prin intermediul noilor tehnologii digitale. Creații precum animația computerizată și muzica realizată pe calculator, „construirea“ unor cyberspații sociale sunt doar câteva dintre exemplele ce pot fi date în acest sens. Marea problemă pe care aceste forme de manifestare culturală o pun este cea legată de drepturile de proprietate garantate de lege: *reprezintă sau nu acestea o piedică în calea progresului și a inovațiilor ?* (cu atât mai mult cu cât scopul manifest al acestor drepturi este acela de a promova „progresul științei și al artelor“).

Considerată o „autostradă a informațiilor“, cea mai revoluționară modalitate de transmitere a informației din istoria omenirii, rețeaua Internet reprezintă un sistem de transport pentru proprietățile private. Deși fluxul proprietăților ar putea fi monitorizat de către mecanismele guvernamentale, acest lucru nu este transpus în practică datorită impactului negativ pe care l-ar avea asupra dezvoltării rețelei (care probabil că ar dispărea dacă statul ar interveni pentru reglementarea relațiilor dintre părți). De asemenea, valori precum *libertatea de exprimare* și cea de *bun public* ar avea mult de suferit de pe urma imixtiunii autorităților guvernamentale. Mediul în care schimbul de proprietăți private sunt tranzacționate sub forma informațiilor nu este unul național, ci

mondial. În acest sens, politicile care vor dori să definească „regulile jocului“ trebuie să fie, la rândul lor, globale (toate măsurile luate până în prezent sunt regionale, iar o legislație unitară privitoare la un astfel de schimb al proprietăților nu a fost încă adoptată).

Drepturile de autor asupra proprietăților tranzacționate prin intermediul Internetului au intrat în atenția discuțiilor filosofice/ etice/ juridice/ economice datorită transformării acestei rețele mondiale în cel mai important canal de distribuție a versiunilor digitale ale textelor unor cărți, a albumelor de muzică sau a producțiilor cinematografice de orice fel. În ciuda apariției problemelor legate de drepturile de proprietate care se presupune că însoțesc aceste „acte de cultură“ - circulația copiilor neautorizate făcute diferitelor forme de exprimare artistică - avantajele majore ale acestei rețele sunt mult mai numeroase și mai importante pentru umanitate: acces largit la informație educațională pentru indivizi care locuiesc în colțuri diferite ale globului, comunicare interactivă ce presupune costuri minime, transmiterea aproape instantanee a informațiilor dintr-o parte în alta a Pământului. Chiar și cei care se plâng de încălcarea drepturilor de autor ale diferitelor creații beneficiază de avantajele vânzării respectivelor produse prin intermediul magazinele virtuale. Poate cel mai important serviciu pe care rețeaua Internet l-a făcut omenirii reprezintă crearea comunităților științifice sau de altă natură care pot pune în comun informații și descoperiri fără ca membrii lor să țină seama de constrângeri spațiale sau tempore, putând fi prezenți în număr oricât de mare într-un spațiu virtual nelimitat.

Un termen tot mai vehiculat, „cultura de rețea“, pare să definească comunitatea celor care folosesc internetul considerând că tot ce este



disponibil în mod gratuit (indiferent de proveniența materialelor) se află în domeniul public. Această comunitate a devenit ostilă conceptului de proprietate intelectuală și drepturilor de autor care le însoțesc dintr-un motiv mai degrabă social decât economic: mare parte din informația care tranzitează rețeaua globală a fost creată prin intermediul comunităților științifice pentru uzul general. Deși Internetul a devenit tot mai divers din punct de vedere al structurilor sociale, la nivelul „culturii de rețea“ funcționează un principiu aplicat pe scară largă de comunitățile academice: fiecare membru împarte cunoștințele sale în mod gratuit și se folosește de informațiile de care are nevoie în același fel. Această modalitate de a gândi tranzacțiile informaționale a creat o simbioză între „cultura de rețea“ și mentalitatea comercială împărtășită de diferiții agenți comerciali care văd în Internet cea mai vastă piață de desfacere a bunurilor pe care le produc.

Într-un articol legat de oportunitatea aplicării drepturilor de autor asupra creațiilor electronice sau a celor codate electronic<sup>1</sup>, este citată afirmația lui Ithiel de Sola Pool (un influent autor nord-american în problema tehnologiei informației) care pare să lămurească, într-o anumită măsură, modul în care ar trebui conceput transferul de cărți electronice prin intermediul internetului și statutul acestora în comparație cu cele tipărite<sup>2</sup>. Dacă ne raportăm la creațiile electronice (sau versiunile electronice ale celor imprimate pe suport fizic) așa cum o face Pool,

---

<sup>1</sup> [www.law.berkeley.edu/journals/btlj/articles/vol12/Schlachter/html/reader.html](http://www.law.berkeley.edu/journals/btlj/articles/vol12/Schlachter/html/reader.html)

<sup>2</sup> „ For copyright, the implications [of electronic publishing] are fundamental. Established notions about copyright become obsolete, rooted as they are in the technology of print. The recognition of a copyright and the practice of paying royalties emerged with the printing press. With the arrival of electronic reproduction, these practices become unworkable. Electronic publishing is analogous not so much to the print shop of the eighteenth century as to word-of-mouth communication, to which

drepturile de autor nu ne sunt de nici un folos, ele neputând proteja ceva care există deja în conștiința colectivă și care se transmite liber, prin diferite mijloace (operele folclorice, de pildă, deși au autori bine determinați, nu intră sub incidența drepturilor de autor, trecând de la un individ la altul, fără ca legea să reglementeze acest aspect). Alți autori sunt de părere că singura modalitate de a proteja un soft sau o creație electronică este aceea de a atașa acestora drepturi de proprietate cu ajutorul legii dreptului de autor, considerând că legea deja existentă acoperă și creațiile de mai sus, modul de funcționare al acestora în „spațiul virtual“ fiind similar cu cel din „lumea reală“.

## 2.2 Perspectiva Debrei Johnson asupra eticii computaționale

În manualul de etică computațională al Deborah G. Johnson, autoarea susține că, dacă dăm drepturi de autor lui X (pentru un soft pe care el l-a realizat și patentat) se vor ivi anumite probleme legate de aceste drepturi, ceea ce se datorează existenței anumitor limite cu privire la ce poate fi deținut de către cineva: drepturile vor proteja doar *punerea în practică a unei idei* și nu ideea în sine (care poate să aparțină mai multor indivizi). Patentele protejează aplicații sau implementări ale ideilor și nu sunt de nici un ajutor atunci când ne referim la legi naturale, algoritmi matematici sau pași mentali. Johnson este de părere că autorul X trebuie protejat (împotriva celor care ar dori să îi copyright was never applied“, **Ithiel de Sola Pool**, *Technologies Of Freedom*, p. 214, 1983

însușească munca), dar drepturile de proprietate s-ar părea că nu sunt întotdeauna cea mai dezirabilă opțiune.

Drepturile de proprietate garantează autorului de drept că nimeni nu va reproduce, distribui copii sau va face publică o creație a sa fără acordul explicit al acestuia. În Statele Unite aceste drepturi sunt aplicate pe toată perioada vieții autorului plus 70 de ani de la moartea lui. La baza acestor drepturi se află distincția dintre idee și expresia sa (prima nu poate sta sub semnul acestor legi, însă a doua da). În principiu, drepturile de autor care revin celor care au pus în practică pentru prima dată o idee originală ajută la împiedicarea altora în a se folosi de munca sa. Literatura de specialitate consemnează că linia dintre idei, ca entități, și punerea lor în practică (de exemplu, un roman) este destul de subțire. Cu siguranță, multe dintre ideile folosite de autorul unui roman ne-au venit și nouă (nu-i aparțin, deci nu poate să și le însușească sau să le patenteze), însă doar el a uzitat acele idei într-un anumit mod pentru a crea un roman (care este sub incidența acestor drepturi). Soft-ul este asemănat cu literatura (fiind alcătuit din linii de text care dau diferite comenzi calculatorului), dar se și comportă într-un anumit fel (așa cum cărțile nu o fac). Tocmai *comportamentul* de care dă dovadă un soft nu poate sta sub incidența drepturilor de autor. Astfel, alții se pot inspira din comportamentul unui program și modela un altul, cu linii de comandă total diferite, fără să încalce drepturile de autor ale primului. Diferența dintre soft și operele literare fiind evidentă, vechile legi care permiteau autorilor de cărți să se folosească de drepturi de proprietate nu mai pot fi aplicate în cazul celor care scriu programe de software.

*Recognition of this difference between software and literary*

*works has led some computer scientists and legal scholars to argue for a new and specially designed form of legal protection for software. Davis et al. (1996), for example, have argued for a new framework that protects against behavior clones for a limited period of time, and calls for a system of registration of software innovations but does not rule out the use of copyright for literal code. This system, they argue, would promote disclosure and dissemination while giving innovators time to develop their market. [15, p.145].*

### 2.2.1 Trei modalități de protecție a soft-ului

Protejarea creațiilor care intră sub incidența proprietății intelectuale poate fi realizată prin trei metode: *drepturile de proprietate* (nu dau drept de monopol programatorului pentru soft-ul creat de ei și nu protejează ceea ce este mai important - aspectul funcțional al lui); *secretul tranzacției* - contracte de muncă și licențe de utilizare (programatorul nu poate ajusta programul pentru nevoile diferiților clienți fără să dezvăluie codul sursă și să fie descoperit în fața acțiunilor de însușire nelegitimă a lui de către terți); *patentul* (monopol - cea mai clară formă de protecție; proces costisitor, lung și instabil de achiziționare al lui; inhibă inovația). Deborah Johnson consideră că toate aceste metode de protecție a creațiilor nu se pot aplica soft-ului fără ca efecte secundare să fie generate - mai nocive decât „boala“ însăși.

*Computer software seems to defy the distinction between idea and expression and the distinction between patentable and unpatentable subject matter. Neither copyrights nor*

*patents protect the most valuable aspect of software - the functionality and/ or the algorithm.* [15, p.147]

Deși au fost implementate în cazul programelor pentru calculator, cele trei forme de protecție mai sus amintite s-au dovedit a fi inadecvate legilor deja existente, care protejau creații precum cărțile. Nici una din aceste trei forme de protejare a proprietății intelectuale nu se potrivește soft-ului. O mare parte din vina nerecuperării costurilor de producție pe care creatorii de software o resimt a fost pusă pe seama „piratării”<sup>3</sup> acestor programe. Prin acțiunile lor, „pirații” ar inhiba dorința de realizare a unor noi creații. De asemenea, una dintre problemele asupra căreia Johnson atrage atenția este faptul că prea multe programe de calculator sunt deținute, prin intermediul modalităților de protecție legală a creațiilor.

În acest sens, **drepturile de proprietate** pe care cineva le are asupra unei creații sunt încălcate atunci când o idee este exprimată printr-o alta preexistentă, acoperită de drepturile în cauză. Cu toate acestea, drepturile de proprietate nu pot - și nici nu trebuie - să aibă o poziție de monopol asupra lucrărilor literare (Johnson amintește de faimosul caz Franklin vs. Apple din 1984 (SUA), în care Franklin a copiat sistemul de operare al Apple linie după linie, fără a șterge nici măcar însemnele firmei din codul sursă). În genere, cel care are drept de autor asupra unei lucrări, trebuie să demonstreze că persoana care a copiat respectiva operă a făcut-o *exact*, că nu a adăugat nimic de la el și că nu a putut avea acces la programul original decât în mod

---

<sup>3</sup>**Pirat** este denumit acel utilizator care folosește un program sau o creație intelectuală fără licență sau care face copii ale acestora și le distribuie - gratis sau în interes financiar - fără acordul celui care deține drepturile de autor conexe

fraudulos. Drepturile de proprietate se întind dincolo de forma literară a unui software; de aceea, crede autoarea, ele nu sunt cel mai fericit mod de a proteja o lucrare intelectuală.

**Secretul tranzacției** este un alt aspect adus în discuție de Deborah Johnson. Acesta se referă la așa-numitele *contracte de fidelitate*: angajații companiilor producătoare de software - și nu numai - condiționează recrutarea specialiștilor de semnarea unei declarații cu caracter contractual în care angajatul se obligă să nu divulge nimic din procesul tehnologic cu care intră în contact în cadrul companiei, pe durata perioadei în care a muncit pentru companie sau după ce această perioadă s-a sfârșit. Secretul tranzacției este des comparat cu rețeta unei specialități a unui restaurant: ea este bunul cel mai de preț al acestuia. Pentru a putea arăta că acest secret a fost încălcat de către unul dintre angajați, o firmă trebuie să demonstreze că descoperirea îndeplinește anumite condiții: reprezintă o noutate, a fost făcută o investiție economică, a presupus o muncă de dezvoltare, deci firma trebuie să arate că a făcut eforturi pentru a ține secretă „rețeta“.

Dacă un angajat al unei firme producătoare de soft semnează contracte ca cele de mai sus, cum putem diferenția între proprietatea intelectuală a acestuia și ideile lui ? Putem controla cu adevărat ce știe un angajat despre companie sau despre rețetele care sunt descoperite în cadrul ei ? Ar fi acest lucru de dorit ? A controla ideile și cunoștințele cuiva ar duce, inevitabil, la a putea dispune de individul care le deține (informația, odată inoculată în mintea angajatului, îi aparține de drept, în același mod în care-i aparține corpul său și poate dispune de el așa cum dorește). Exemplul dat de către autoarea manualului de etică computațională cu privire la secretul tranzacției scoate la lumină

probleme încă și mai mari pe care folosirea soft-ului le presupune: X realizează un program pentru calculator; acesta îl vinde companiei Y pentru a-l folosi în procesul tehnologic; angajatul Z al companiei amintite lucrează cu acest program; Z realizează la rândul său un program pentru calculator care copiează ceva din programul lui X, cu care este atât de familiar; poate fi acuzată compania Y că nu a prevenit acest lucru - nu a protejat proprietatea lui X ?

Și în ceea ce privește **patentarea** unui algoritm problemele de ordin moral și etic sunt prezente. Patentarea algoritmilor (pașii mentali urmați pentru a obține ceva) presupune abolirea unui drept care nu poate fi refuzat nici unei ființe cugetătoare: libertatea de a gândi. Dacă cineva a patentat algoritmul preparării unui cocktail, nimeni altcineva nu poate să gândească în același fel prepararea unui cocktail similar - aceasta ar reprezenta o interdicție stranie și o încălcare gravă a unui drept fundamental al oamenilor. În mod analog, cel care deține un patent pentru un soft, are monopol asupra algoritmului care a dus la realizarea lui. În cazul în care softul ar fi excesiv patentat cercul producătorilor de programe pentru calculator s-ar închide tot mai mult, ceea ce ar aduce atingere progresului și evoluției tehnologice pe termen lung.

*Computer software seems to defy the distinction between idea and expression and the distinction between patentable and unpatentable subject matter. Neither copyrights nor patents protect the most valuable aspect of software - the functionality and/ or the algorithm. [15, p. 148]*

### 2.2.2 Soft-ul; între *proprietar* și *freeware*

Deși proprietar al unui bun prin excelență non-exclusiv - soft-ul, cel care realizează programe pentru calculator are de suferit de pe urma copierii acestuia, în mod neautorizat, fără ca anumite sume din încasări să îi revină. Pirații acestor programe nu împiedică pe cineva să folosească un anumit soft, ci anulează capacitatea celui care deține drepturile de autor de a *comercializa* acel produs. Cine ar mai cumpăra pâine de la băcănie când aceasta s-ar da gratis în fața magazinului? Adepții patentelor și ai dreptului de proprietate susțin că, în scurt timp, băcănia ar da faliment. Autoarea crede că prin susținerea dreptului de proprietate adiacent proprietății intelectuale, creatorii de *soft proprietar*<sup>4</sup> vor ca statul să le asigure - prin crearea unei legislații corespunzătoare - capacitatea de a vinde și nu dreptul la proprietate (un drept pur economic și nu unul moral sau social).

Monopolul pus pe operațiile mentale - patentul - nu pare să slujească foarte bine consecința urmărită de lege: progresul în tehnologie și știință. Cei care cred că industria soft-ului nu se poate dezvolta decât dacă de pe urma ei se pot câștiga importante sume de bani din vânzarea produselor finite, trebuie să ia în considerare un contraexemplu la îndemână: oamenii crează programe pentru calculator nu doar pentru a câștiga bani (cei care distribuie soft **freeware**<sup>5</sup>, **shareware**<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Soft creat pentru a fi comercializat

<sup>5</sup>În mod gratuit, dar însoțit de o licență de utilizare care nu interzice distribuirea lui, din contră, o încurajează

<sup>6</sup>Soft distribuit în mod gratuit pentru o perioadă de evaluare; după expirarea acesteia, cei care cred că programul le este de folos și vor să îl folosească în continuare trebuie să plătească o mică sumă de bani



sau **Open Source**<sup>7</sup> nu vor înceta să producă astfel de programe, chiar dacă nu încasează nici o sumă de bani).

Dilema morală cu care Deborah Jhonson își încheie prezentarea problemelor legate de protejarea soft-ului și utilitatea pe care drepturile de proprietate, patentul și secretul tranzacție le au în protejarea programelor pentru calculator, poate fi rezumată astfel: *Cum putem stabili ce poate/ nu poate fi deținut de cineva ?*. După ce a arătat ineficiența celor trei metode de a proteja soft-ul, ideea creării unui mecanism juridic special gândit pentru a proteja soft-ul pare să fie una dintre cele mai *dezirabile* soluții. Aplicarea legilor patentelor și ale drepturilor de autor nu fac decât să transforme pe toți cei care fac copii ale programelor în **pirați** (ei încalcă legea din cel puțin două motive: fie nu consideră că legea e dreaptă; fie nu consideră că facem un rău cuiva). Atunci când vorbim de soft, drepturile noastre asupra lui se reduc la posedarea unei copii și folosirea lui (nu și multiplicarea lui, chiar dacă l-am cumpărat). Astfel, posesia unui program pentru calculator se deosebește fundamental de cea a unui apartament sau a PC-ului nostru.

---

<sup>7</sup>Soft cu surse deschise, ce poate fi modificat de către oricine dorește, cu respectarea anumitor clauze

## Capitolul 3

# Proprietatea și drepturile de autor

În acest capitol voi încerca să subliniez principalele concepții filosofice și economice asupra noțiunii de proprietate, necesitatea existenței drepturilor de autor ca parte integrantă a operelor de artă pe care le protejează (poziții pro sau contra) și gradul de operabilitate al lor atunci când trebuie să fie aplicate creațiile tehnologiilor digitale.

Legea drepturilor de autor (*copyright*) a apărut ca o necesitate la provocările pe care un tip de proprietate le aducea în discuție și pe care, celelalte legi ce garantau proprietatea în genere (în special, cele materiale, fizice), nu le puteau proteja: proprietatea intelectuală. Spre deosebire de posesiunile fizice pe care un individ le poate deține (mașină, calculator, cărți etc.), proprietatea intelectuală ia naștere în urma unui travaliu subtil, creativ, legea conexă protejând informația transmisă de autor prin intermediul unui roman și, implicit, suportul fizic pe care el este tipărit. Dacă atunci când cineva fură mașina altcuiva (proprietate fizică, exclusivă) vinovăția hoțului poate fi probată rela-

tiv ușor (dovedirea lipirii cuiva de bunul pe care-l are în proprietate), când ne raportăm la proprietatea intelectuală hoțul aduce mai multe atingeri proprietarului de drept al unei creații: îl împiedică pe acesta să beneficieze de pe urma muncii lui (neputând să colecteze sumele de bani cuvenite din vânzarea operei sale), își însușește pe nedrept și se folosește de munca altcuiva pentru a dobândi foloase materiale necuvenite.

## 3.1 Proprietatea

### 3.1.1 Bunuri exclusive și non-exclusive

Relația dintre proprietate privată și cea intelectuală este una ca de la întreg la parte. Până la apariția soft-ului și a copiilor electronice ale diferitelor creații, persoanele care furau o carte încălcau deopotrivă cele două tipuri de proprietăți (iar aceia care plagiau un autor, deși cupăraseră cartea, nu puteau fi acuzați decât că au încălcat al doilea tip de proprietate). Aproape toți teoreticienii economiei sunt de acord că, după gradul de folosire, bunurile se împart în **exclusive** (pot fi consumate de către o singură persoană în același timp, cineva care folosește o unitate dintr-un bun privează pe altcineva de la folosirea aceleiași unități) și **non-exclusive** (pot fi consumate de mai multe persoane în același timp, bunurile care sunt subiectul proprietății intelectuale și de cele mai multe ori nu au o formă materială). În acest sens, consumarea unei bucăți de ciocolată de către X va priva pe Y de la consumul aceleiași bucăți; vizionarea unui meci de fotbal la televizor de către X nu va afecta în nici un fel dorința lui Y de a vedea același meci - televizorul transformându-se într-un bun exclusiv doar în momentul în care

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>20</sup>

Y vrea să privească la o telenovelă de pe un alt post de televiziune. În cazul furtului unei proprietăți intelectuale hoțul îl privează pe autor de dreptul de a colecta bani de pe urma operei sale. Copiile electronice ale creațiilor și soft-ul au fost asimilate proprietății intelectuale. Aceste forme de transmitere a informației sunt de natură non-exclusivă prin excelență și nu privează pe nimeni de un bun fizic (sute de copii ale unui program putând fi realizate cu o simplă apăsare de buton fără ca originalul să se deterioreze în nici un fel).

Atunci când abordează problemele legate de drepturile de proprietate ale creațiilor artistice - ce implică, într-un fel sau altul, spațiul virtual creat de internet sau simpla folosire a computerelor - manualele de etică computațională consideră că discuția purtată pe marginea drepturilor de proprietate ce însoțește majoritatea covârșitoare a acestor creații trebuie să fie abordată din cel puțin două perspective: juridică și etică. În acest sens, principala provocare a oricărei întreprinderi de acest gen trebuie să reflecte caracterul justificabil/ drept/ moral al noțiunii de drepturi de autor. Întrebări precum „*Sunt legile care fac referire la drepturile de autor adecvate programelor pentru calculator ?*“ sau „*Programele de calculator pot fi tratate ca proprietatea cuiva ?*“ reprezintă principalele interogații legate de polemica dintre cei care susțin legitimitatea drepturilor de autor asupra proprietăților intelectuale și aceia care cred că însăși noțiunea de *proprietate intelectuală* este deficitară, nereușind să fie asimilată celorlalte tipuri de proprietate intelectuală (cele pentru care au fost concepute legile).

David Friedman, în eseu *A Positive Account of Property Rights*, consideră că cele două perspective asupra proprietății - cea juridică și cea morală - nu sunt întotdeauna suficiente pentru a explica dreptu-

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>21</sup>

rile care derivă din formele respective de proprietate<sup>1</sup>. Uneori, rațiunea după care cineva își apără proprietatea privată este dincolo de aceste două repere. Discuția inițiată de libertarieni în ceea ce privește modul de achiziție a unei proprietăți - irelevantă din punct de vedere moral - pare să fie foarte importantă pentru apariția ulterioară a drepturilor care decurg din aceasta. Modalitatea prin care cineva devine proprietarul unei bucăți de pământ, pe care nimeni înaintea sa nu o mai deținuse, pare să aibă mari dificultăți de justificare, chiar și în teoria lockeană, mulți indivizi considerând-o injustă și imorală (luarea în proprietate a unui teren pe care nu-l revendică nimeni elimină posibilitatea ca altcineva să îl mai poată folosi).

## 3.2 Drepturile de autor

Drepturile de autor sunt o formă de protecție - dată de legile statelor - autorilor „operelor originale“: creații precum cele literare, dramatice, muzicale, artistice ș.a. Această modalitate de protecție acționează deopotrivă asupra lucrărilor publicate și nepublicate. Cele mai importante drepturi de care se bucură în exclusivitate autorul unei astfel de opere sunt cele referitoare la reproducerea creațiilor sale în copii sau fonograme și distribuirea lor în scopul comercializării acestora sau efectuarea altor modalități de transfer (prin intermediul închirierii sau a împrumutului).

Două sunt principiile generale ale acestei legi: 1) posesia unei cărți,

---

<sup>1</sup>Un exemplu în acest sens este „dreptul“ Marii Britanii de a governa Hong Kongului. Acesta nu-și găsește justificarea nici în respectul pe care regimul Maoist din China l-ar fi avut față de morala britanică, nici în legislația internațională

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>22</sup>

a manuscrisului ei, a unui tablou sau a unei copii sau fonograme nu dă proprietarului drept de autor asupra respectivei creații; legea prevede că transferul unui obiect material (suport fizic) care înglobează o creație protejată nu presupune, în mod automat, transferul drepturilor pe care creatorul acesteia le are; 2) minorii pot fi deținători ai drepturilor de autor, legea fiecărui stat reglementând modul în care ei pot dobândi acest statut.

Nu există „drepturi de proprietate internațională“ care să protejeze creațiile unui artist pe tot toată suprafața globului. Protecția împotriva folosirii neautorizate depinde de legile naționale ale statelor. Cu toate acestea, mult țări oferă protecție operelor străină cu anumite condiții, mult simplificate de tratatele internaționale privind drepturile de autor.

### 3.3 Licența

În eseu *In Defence Of Private Orderings: Comments On Julie Cohen's «Copyright and The Jurisprudence Of Selfhelp»*, David Friedman consemnează anumite considerații asupra *licenței* pe care autorul unui soft înțelege să o transmită celui care i-a cumpărat produsul. Prin intermediul acesteia, programul respectiv este protejat - formal - împotriva eventualelor modificări neautorizate, indicații de folosire a soft-ului fiind menționate în ea. Friedman consideră că această licență poate fi asimilată unui contract între producătorul și utilizatorul unui program pentru calculator. Licențele sunt „instrumente“ prin intermediul cărora autorul vrea să își protejeze proprietatea intelectuală în fața anumitor agresiuni (de la plagiat până la distribuirea ilegală a copiilor din respectivul material).

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>23</sup>

Senzația pe care o au unii utilizatori de programe pentru calculator sau ai altor creații electronice este că, deținerea unei copii a unui program (pentru care, de altfel, au plătit și pot face dovada unei licențe) îi îndreptățește să dispună de acel soft oricum doresc - chiar și să îl distrugă. Făceam în primul capitol analogia dintre deținerea unui automobil și cea a unui program pentru calculator (de exemplu, sistemul de operare Microsoft Windows XP). Într-un anumit fel, asemănarea dintre cele două proprietăți poate fi susținută doar dacă gândim contractul (licența) dintre Microsoft și un utilizator oarecare așa cum gândim contractul dintre firma italiană Ferrari și un șofer dispus să plătească câteva sute de mii de dolari pentru un autoturism produs de aceasta. Ambele companii au decis să urmărească următoarea politică: comercializarea produselor lor se va face doar pe baza unui contract care să stipuleze clar ce au voie și ce nu au voie să facă cei care au cumpărat soft-ul/ autoturismul. Firma Ferrari, în ciuda sumelor uriașe de bani pe care le încasează pe o unitate de producție, pretinde clienților săi să nu distrugă mașina ori să îi aducă modificări fără acordul în scris al companiei. Similar, Microsoft dorește ca soft-ul furnizat de ea să fie protejat de eventuale imixtiuni care ar putea să aducă, într-un fel sau altul, atingere companiei, motiv invocat și de firma italiană (ne putem imagina cât de grav ar fi afectată imaginea companiei dacă am vedea pe străzi circulând autoturisme Ferrari modificate fără bun gust, vopsite în culori nepotrivite sau ruginite). În acest sens, mai putem vorbi de *dreptul de proprietate* a celui care a plătit pentru autoturismul/ soft-ul respectiv sau ar trebui să ne limităm la a spune că avem de-a face mai degrabă cu un contract de închiriere pe termen nelimitat ?

Problemele de ordin etic legate de creațiile electronice care circulă prin intermediul internetului sunt încă și mai dificil de rezolvat, mai ales că avem de-a face cu bunuri non-exclusive prin excelență. Întrebări precum „Care sunt limitele pretențiilor pe care autorul unui soft/ creații le poate avea de la un utilizator ?“ și „Cum procedăm atunci când dorim să folosim un program pentru calculator, dar nu putem datorită licenței de utilizare a sa (care ne interzice anumite lucruri), deși am plătit pentru el ?“ par a fi legitime și cu greu le putem găsi un răspuns mulțumitor.

### 3.4 Împotriva drepturilor de autor și a patentelor

Cei mai mulți dintre cei care sunt împotriva existenței drepturilor de autor le percep ca pe o „barieră artificială în calea creațiilor“. În cazul în care respectivele drepturi nu ar fi existat, creațiile de orice fel ar fi putut să circule în mod liber între indivizi. Bariera drepturilor de autor este expresia legii dată de un guvernământ care interzice, sub amenințarea cu pedepse, copierea diferitelor creații în orice mediu, excepție făcând doar autorul operei. Din moment ce aceste drepturi sunt creația guvernelor (instituții care nu sunt neapărat autorități morale, doar legale) atitudinea pe care indivizii o au vis-a-vis de respectarea drepturilor în cauză variază în funcție de perspectiva morală individuală.

Libertarianul Roderick T. Long în esul *The Libertarian Case Against Intellectual Property Rights* consideră că drepturile de proprietate care însoțesc operele ce intră sub incidența proprietății intelectuale sunt nu doar de neaplicat, ci nedrepte și nejustificabile prin intermediul meca-



### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>25</sup>

nismelor pieței libere, singura explicație pe care o oferă pentru perpetuarea existenței unui sistem de drept care garantează aceste drepturi fiind „legislația protecționistă“ a guvernelor. Long identifică trei viziuni libertariene asupra drepturilor de autor și a patentelor - fiecareia asociindu-i un grup de adepți - care încearcă fie să susțină necesitatea existenței acestora, fie să respingă legitimitatea lor, fie să fie ambivalenți în această chestiune. Dacă prima categorie consideră că un asemenea drept ar statuta „un titlu de proprietate îndreptățit al individului asupra produsului muncii sale“, cei care se opun copyright-ului susțin că acesta nu face decât să dea un „nemeritat drept de monopol garantat de către stat“.

Argumentul istoric pe care-l prezintă Long nu trebuie ocolit. El crede că drepturile de autor sunt invenția editurilor care doreau să aibă exclusivitate asupra unor autori și operele lor, patentul reprezintă dobândirea unei poziții favorizate (de monopol) asupra unor mărfuri (care nu țin nepărat de inventarea lor), drepturile care însoțesc proprietatea intelectuală regăsindu-și originea în opresiunea statului prin emiterea de „privilegii guvernamentale și măsuri protecționiste“. Toate aceste argumente istorice ar trebui să genereze rețineri în a îmbrățișa fără rezerve aceste forme de protejare a proprietății intelectuale.

În ceea ce privește aspectul etic pe care-l aduce în discuție, autorul prezintă o teorie conform căreia starea de posesiune a unei cărți - chiar și atunci când avem de-a face cu materializarea unei idei - are atribute care permite celui care deține copia lucrării să facă cu ea ce dorește (în cazul în care achiziția a fost dreaptă). Împiedicarea unui individ de a folosi, reproduce, vinde sau schimba cartea a cărui proprietar de drept este nu are nici o justificare, interzicerea acestor activități de

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>26</sup>

către autoritățile statului sau instituțiile autonome fiind privite ca o încălcare a dreptului la liberă exprimare. Motivul pentru care acest tip de activități nu pot fi interzise se află în chiar esența creației literare ca atare: ea reflectă idei, informația fiind prin excelență universală.

*It may be objected that the person who originated the information deserves ownership over it. But information is not a concrete thing an individual can control; it is a Universal, existing in other's minds and other people's property, and over these the originator has no legitimate sovereignty. You cannot own information without owning other people.[18, p.2]*

Continuând argumentul, Long crede că, odată ce mintea noastră a memorat o poezie și poate să o reproducă fără să aibă în față originalul, ea reprezintă proprietatea noastră. De asemenea, dacă ea este scrisă, întrucât foaia și stiloul cu care am scris-o sunt de asemenea ale noastre, noua copie fizică a poeziei în cauză este și ea a noastră. În consecință, putem trata noua copie așa cum considerăm de cuviință: să o publicăm, să o vindem sau să o împrumutăm altora să o citească. În această ordine de idei, o carte din biblioteca noastră ne aparține tot atât de mult precum ne aparține și automobilul din garaj, pentru care am plătit și pe care l-am achiziționat just (în urma sumei de bani plătită, o cotă parte revenind autorului).

În cazul patentelor, situația este încă și mai simplă, întrucât acestea dau drept de monopol absolut unor indivizi care doresc să dețină un drept de proprietate asupra unei legi a naturii. Cei cărora consideră că aceste forme de protejare se referă doar la invenții, nu și la descoperiri

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>27</sup>

(așa cum drepturile de proprietate se referă la protejarea implementării ideilor și nu a ideilor însele), Roderick Long le răspunde afirmând că distincția nu este decât un artificiu: ce este o invenție dacă nu o sumă de descoperiri puse „cap la cap“ ?

Pentru a evidenția și mai mult argumentul lui Long, să analizăm un caz în care existența patentelor ne împiedică să ajutăm un semen de-al nostru, încălcând astfel un precept moral (atunci când poți, să-i ajuți pe cei care au nevoie de tine). George, prietenul meu, este prins în mijlocul unei tornade și viața lui este pusă în pericol. Întrucât la el nu se poate ajunge nici pe pământ și nici pe calea aerului, singura modalitate de a-l salva este folosirea unui dispozitiv de teleportare, ghidat de la distanță. Acest dispozitiv este foarte ușor de construit din materiale care se găsesc lângă mine, știu cum se construiește - am văzut schema într-o revistă de specialitate și am reținut-o - însă nu pot să construiesc dispozitivul pentru a-i salva viața prietenului dintr-un simplu motiv: aparatul de teleportare (Universalul, nu doar modelul care se comercializează) este deja patentat de altcineva. Așadar, nu pot construi dispozitivul de teleportare fără să încalc proprietatea intelectuală a altcuiva. Long crede că, patentând un astfel de mecanism, inventatorul are o poziție de monopol nejustificată asupra lui, împiedicând pe oricine ar avea cunoștințele necesare construirii unui teleportor să îl realizeze. Întrebarea care reiese din textul libertarianului este „Cu ce drept ?“ poate fi împiedicat cineva care a căpătat anumite deprinderi practice și teoretice să și le pună în practică pentru realizarea unei creații de orice fel. Aceeași întrebare pare justificată și în cazul în care doi oameni de știință, care au lucrat independent la un proiect, inventează în același timp dispozitivul de teleportare de care vorbeam mai sus.

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>28</sup>

Care dintre cei doi cercetători are dreptul de monopol pe care patentul îl garantează asupra invenției ? Conform legilor, cel care ajunge primul la oficiul de înregistrare a patentelor. Patentarea invenției de către cel care e „mai iute de picior“ nu pare să fie o soluție echitabilă, mai ales că munca cercetătorului care nu a reușit să patenteze invenția este inutilizabilă și va fi interzisă folosirea ei fără acordul colegului de breaslă care deține patentul asupra ei.

Argumentul economic pe care Long îl aduce în favoarea abolirii drepturilor de proprietate este cel al non-exclusivității informației. Spre deosebire de bunurile fizice, tangibile, informația - indiferent de suportul pe care este înscrisă - nu este „consumabilă“ în sensul bunurilor fizice<sup>2</sup>. Necesitatea apariției drepturilor de proprietate pe care cineva le are asupra unui bun exclusiv a fost evidentă, însă, motivele care au stat la baza acestor drepturi nu pot fi folosite pentru legea care protejează proprietatea intelectuală tocmai fiindcă suportul fizic al acesteia poate să nu existe (internetul fiind unul dintre mediile prin intermediul cărora aceasta circulă în acest fel).

Oare protejarea operelor cu ajutorul drepturilor de autor sunt un factor decisiv în perpetuarea creațiilor artistice de orice fel ? Libertarianul constată că sute de indivizi publică zilnic prin intermediul internetului fără să pretindă vreo recompensă bănească sau de altă natură. În mod analog, editurile care publică cărți scrise înainte de 1900 (deci care aparțin domeniului public<sup>3</sup>) reușesc să le vândă și să realizeze profit, fără să apară poziții de monopol pe piața editurilor. Nici temerea

---

<sup>2</sup>Subsecțiunea 3.1.1 din acest capitol explică pe larg diferențele dintre bunurile exclusive și non-exclusive

<sup>3</sup>Secțiunea 4.3 a lucrării de față se ocupă cu detalierea conceptului de domeniu public

că autorii care nu dețin drepturi de proprietate pentru creațiile lor nu vor fi în nici un fel remunerați nu este îndreptățită. Long dă în articolul lui exemplul autorilor britanici din secolul 19 care, deși nu erau protejați de legea drepturilor de autor din Statele Unite ale Americii primeau totuși cote parte din vânzări din partea editurilor americane care le publicau cărțile. În zilele noastre, un bun/ o creație care nu deține drepturi de autor sau nu este patentat, riscă să nu fie produs sau comercializat pe scară largă din cauza temerilor că un astfel de produs nu ar putea oferi agenților economici certitudinea că altă firmă nu îl va produce de asemenea. Legislația protecționistă care promovează și încurajează apelul la patente, de care vorbește Long, generează un cerc vicios: nici un agent economic nu va dori să producă bunuri care nu sunt protejate de legea dreptului de autor - acestea nu pot oferi poziția de monopol firmelor producătoare. Pe de altă parte, într-o lume fără patente, toate produsele au același statut, reglementat doar de piață și de concurență.

### **3.4.1 Drepturile de autor - o lege desuetă**

În era digitală, legea dreptului de autor (efectele pe care ea le poate genera) este depășită de posibilitățile tehnologice ale secolului 21 care permit multiplicarea diferitelor creații, virtual de către oricine deține un calculator și știe să îl folosească. Tentația de a face o copie unei cărți era aproape inexistentă atunci când singura metodă de duplicare a ei era copierea de mână sau deținerea unei mici tipografii. Odată cu apariția fotocopiatoarelor, costurile de obținerea a unei copii au scăzut considerabil, rămânând, totuși, la un nivel brohibitiv (de multe ori, prețul unei copii xerox echivalează sau chiar depășește un exemplar ori-

ginal al respectivei creații). Punctul terminus în procurarea unei copii a unei cărți l-a constituit posibilitatea codării ei în format electronic (poate fi citită doar cu ajutorul unui PC, însă, de cele mai multe ori ea circulă în mod gratuit, oricine e conectat la o rețea de file-sharing putând să o procure cu costuri aproape zero). În aceste condiții, oricine folosește un calculator se va simți asemenea lui Gyges din mitul platonician.

*More importantly, modern electronic communications are simply beginning to make copyright laws unenforceable; or at least, unenforceable by means short of a government takeover of the internet - and such chilling threat of humankind would clearly be a cure for worse than the disease. [18]*

### 3.4.2 Alternativele lui Long

În ciuda poziției pe care Roderick Long o afișează împotriva drepturilor de proprietate și a patentelor, el nu exclude anumite funcții pe care proprietatea intelectuală le îndeplinește. Cu toate acestea, el crede că există alternative la legea dreptului de autor care pot reglementa - fără a fi nevoie de intervenția statului - anumite drepturi ce derivă din proprietatea intelectuală.

*I may have given the impression, thus far, that intellectual property rights serve no useful function whatever. That is not my position. I think some of the ends to which copyrights and patents have been offered as the means are perfectly legitimate. I believe, however, that those ends would be better served by other means. [18]*

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>31</sup>

Posibilele alternative propuse de Long pleacă de la premisa că cel lezat de plagiat sau de violarea drepturilor de autor în general nu sunt autorii creațiilor, ci clienții/ utilizatorii/ cititorii (acestora le-a fost vândută o himeră). De aceea, tot ce trebuie să facă cineva pentru a acționa în justiție pe pseudo-autorul care și-a însușit munca altcuiva este să cumpere o copie din cartea respectivă.

Protecția la copiere, foarte răspândită printre produsele software datorită ușurinței cu care aceasta este implementată, constituie o altă posibilitate de a proteja proprietatea intelectuală a cuiva. Din aceeași categorie fac parte toate tipurile de codări: semnalul tv transmis pe calea aerului este decodat prin intermediul un decodoare (sistemul *pay-per-view* sau *pay-tv*) vândute de aceeași companie. Long atrage atenția asupra failibilității acestor metode de protecție - mai mică sau mai mare, în funcție de inventivitatea piraților - însă concluzionează că, deoarece multe firme aplică aceste metode de protecție înseamnă că ele sunt preferabile legii dreptului de autor, privindu-o mai degrabă ca pe un cadrul formal.

Protejarea proprietății intelectuale poate fi realizată și altfel decât cu ajutorul legilor statului. Aceasta pot fi reglementată de către piața liberă prin acordul părților implicate. Prin acțiuni voluntare, cei care crează diferite proprietăți intelectuale pot decide să dea gratuit, pentru o perioadă de timp limitată cu scopul de a fi testat, un program pentru calculator. Astfel de programe - *shareware* - funcționează un număr limitat de zile (10 sau 30 de zile). Dacă cel care a testat programul nu vrea să îl cumpere (de obicei taxele acestor programe sunt destul de mici), considerând că nu are nevoie de el, relația contractuală dintre cei doi încetează, programul nemaifuncționând după termenul stabilit.

### CAPITOLUL 3. PROPRIETATEA ȘI DREPTURILE DE AUTOR<sup>32</sup>

Fără ajutor din partea statului, pot fi inițiate acțiuni de boicotare a diferitelor produse sau practici, considerate de către cei cărora le-au fost încălcate drepturile de proprietate intelectuală, ca fiind nedrepte. Aceasta, crede Long, este una dintre cele mai eficiente modalități de a determina o companie să nu se folosească de proprietatea intelectuală a cuiva fără acordul autorului de drept al operei. Legea dreptului de autor și cea a patentelor sunt „umbrela“ guvernamentală sub care este foarte facil să se adăpostească diferiți creatori, însă alternativele private par să fie mult mai eficiente, fără să încalce drepturile cuiva. În general, este urmărită echilibrarea unei balanțe: pe de o parte se află cererea legitimă a producătorului de a fi remunerat pentru creațiile sale, iar de cealaltă parte se află dreptul populației la informație accesibilă.

Boicotul este privit ca un fel de *lege privată*. Atunci când legea statului nu răspunde cerințele comercianților, aceștia înființează o curte de justiție privată care să reglementeze situația patentelor și a produselor derivate din proprietatea intelectuală. Firmele și indivizii acuzați de piraterie vor putea pleda pentru acțiunile lor în cadrul acestei curți. În cazul în care sunt găsiți vinovați, li se va cere să renunțe la practicile lor și să despăgubească „victimele“. Long argumentează că această situație este preferabilă brațului lung al legii statului, motivând că impunerea coercitivă a guvernământului este mai puțin dezirabilă decât cea voluntară.



# Capitolul 4

## Internetul - nou spațiu de expresie

Conținutul celui de-al IV-lea capitol al lucrării de față va trece în revistă problemele pe care le pune definirea unei noi entități (soft-ul) și provocările etice și juridice pe care acestea le ridică, relația dintre programele pentru calculator și proprietatea intelectuală și modalitățile în care indivizii înțeleg soft-ul (*comercial* sau *liber*). Lămuririle ulterioare vor urmări înțelegerea conceptului de *domeniu public* și a felului în care apariția internetului a schimbat ireversibil percepția pirateriei creațiilor care stau sub incidența drepturilor de autor. De asemenea, într-o secțiune a acestui capitol voi face referire la noțiunea de «*împrumut*» așa cum o percep eu.

### 4.1 Despre soft

Unul dintre cei mai importanți termeni atunci când vorbim de etica computațională și drepturile de autor asupra diferitelor creații propa-

gate printr-un mediu atât de neconvențional precum spațiul virtual oferit de internet este acela de **soft** (prescurtarea termenului englezesc „software“ - programe pentru calculator). Definirea acestui concept nou nu a fost neproblematică, cei mai mulți dintre cei care-au încercat enunțarea diferitelor definiții ajungând la concluzia că, deși știu ce este acela un soft, nu pot să enumere toate proprietățile sale astfel încât, cei care nu știu despre ce entitate este vorba, să o poată înțelege. În manualul de etică computațională a lui Deborah Johnson găsim două dintre cele mai complete și mai apreciate definiții ale soft-ului. Prima, dată în 1981 de Gemignani, rămâne „cea mai lucidă“:

*Programele sunt răspunsurile la probleme ce urmează să fie rezolvate. În primul rând, problema trebuie să fie formulată în mod clar. Apoi o soluție trebuie schițată. Ca să poată fi implementată într-un computer, soluția trebuie să poată fi exprimată într-un mod precis, sub forma unei serii de pași ce trebuie făcuți, fiecare pas fiind clar definit. Aceasta este de obicei prezentată ca o diagramă stilizată care arată pașii algoritmului și relația dintre ei. Odată construită o diagramă ea este folosită pentru a exprima algoritmul într-un „limbaj“ pe care computerul poate să-l „înțeleagă“. „Codarea“ programului necesită folosirea unui limbaj sofisticat, precum BASIC sau FORTRAN. Atunci când algoritmul este codat într-un astfel de limbaj de programare, el este denumit **program sursă**. Un program sursă este strâns legat de un set de instrucțiuni exprimate într-o formă literară. Programul sursă este introdus într-un computer prin intermediul unui terminal sau a unui cititor de carduri. Programul sursă este*

*„tradus“ de compilator, o parte a sistemului de operare, în limbajul mașinii, un limbaj total diferit de cel vorbit. Programul exprimat în limbajul mașinii este denumit **program obiect**. Acesta din urmă acționează pentru ca computerul să poată realiza algoritmul și să rezolve problema. [12, p.80]*

Cea de-a doua definiție a soft-ului este ceva mai actualizată, **programul sursă** devenind **cod sursă**, iar **programul obiect** transformându-se în **cod obiect**. „Codul sursă și codul obiect se referă la versiunea de „înainte“ și „după“ a unui program pentru calculator“<sup>1</sup>. Un program pentru calculator este o combinație între un algoritm, un cod sursă și unul obiect. Definirea soft-ului și evidențierea acestor trei aspecte sunt importante pentru înțelegerea acestei noi noțiuni și analizarea ei din prisma drepturilor de autor.

## 4.2 Soft-ul și proprietatea privată

În ce măsură soft-ul poate fi considerat ca făcând parte din categoria bunurilor private, mai ales dacă, în calitate de autori ai unui program pentru calculator, decidem să îl facem - într-o anumită măsură - public? Drepturile de proprietate asupra programelor pentru calculator sunt contestate de către cea mai mare parte a utilizatorilor lor, chiar dacă doar tacit. În afara proceselor intentate în justiție de-a lungul și de-a latul globului, procese ce au ca obiect „paternitatea“ asupra unei interfețe de program, a unei noi „unelte“, ori a unei scheme de encip-tare, dezvoltarea pe scară largă a rețelei internet a dus la nașterea unui întreg sector de soft necesar activităților specifice (programe antivirus

---

<sup>1</sup>definiție disponibilă la [www.whatism.com](http://www.whatism.com)

etc). De asemenea, problema legată de universalitatea drepturilor de autor pune mari probleme (proprietățile în format electronic pot fi trimise dintr-un stat în altul fără a trece printr-o „vamă“, nici chiar una virtuală).

Printre cei care folosesc programe de software se numără și aceia care consideră că acestea, odată intrați (intrate) în posesia unei copii a respectivului program, reprezintă proprietatea lor de drept (și deci, pot dispune de ea așa cum doresc, în același mod în care se pot folosi de o carte sau de un autoturism). Drepturile pe care le au deținătorii unui astfel de produs informatic sunt, de cele mai multe ori, restrânse. Soft-ul se împarte în două mari categorii: cel **proprietary** (care este comercializat, însoțit de o licență de utilizare care stabilește termenii în care respectivul program poate fi folosit și care nu poate fi modificat decât de către cel care l-a realizat și comercializat) și cel **open source** sau **freeware** (ambele tipuri de programe fiind de asemenea însoțite de o licență de folosire, însă modul de distribuție și modificările aduse programului fiind nerestricționate). Licența care însoțește de obicei un program pentru calculator reprezintă regulile pe care, posesorul drepturilor de autor, le face cunoscute celui care a cumpărat produsul. Aici este descris modul în care pot fi *folosite* creațiile intelectuale și condițiile pe care utilizatorul soft-ului trebuie să le îndeplinească pentru a nu încălca aceste drepturi.

### 4.3 Domeniul public

Creațiile care stau sub semnul proprietății intelectuale se află în domeniul public dacă nu există nici o lege care să stabilească cui îi revin

drepturile de autor asupra lor sau, în mod explicit, nu fac obiectul acestora. De asemenea, creațiile realizate înainte de intrarea în vigoare a legilor care stabilesc drepturile de proprietate fac parte din domeniul public (de exemplu, piesele lui William Shakespeare sau Ludwig von Beethoven, ori invențiile lui Arhimede). Cu toate acestea, traduceri ale operelor acestora pot fi subiect al drepturilor de autor.

Operele non-creative nu stau sub incidența drepturilor de autor, ci sunt parte integrantă a domeniului public (de exemplu, formulele matematice sau legile fizicii). În aceeași categorie se încadrează și colecțiile de date cu caracter intuitiv, cum ar fi cărțile de telefon. Pe de altă parte, listele creative realizate după anumite criterii (cataloge de orice fel) pot să nu fie în domeniul public.

Cele mai multe drepturi de autor și patente au un termen limitat în care acționează; când acesta expiră, creația sau invenția face parte automat din domeniul public. În cele mai multe state, patentele au o „durată de viață“ de 20 de ani. Drepturile de proprietate sunt concepute să expire după mai mulți ani (pot ajunge și până la 120 de ani de la publicarea lucrării) sau deloc (în țări precum Columbia, Guatemala, Mexic și Samoa). Există cazuri în care anumite opere dețin drepturi de autor în mod perpetuu (de exemplu, *Peter Pan* a lui J.M. Barrie, în Marea Britanie). Această situație nu poate fi însă întâlnită în Statele Unite, deoarece constituția acestei țări prevede ca drepturile de proprietate să acționeze doar pentru „anumite perioade de timp“. Cu toate acestea, limitele de timp au fost reînnoite retroactiv, ducând la o perpetuare artificială a lor.

Legile prevăd ca anumite creații și invenții să fie neeligibile pentru situația de monopol pe care drepturile de autor o presupun. Acestea in-

tră imediat în domeniul public, pentru popularizare (creațiile mentale, schemele logice, statisticile nu sunt niciodată protejate de aceste drepturi). Descoperirea de către Charles Darwin a teoriei Evoluționiste nu poate duce la patentarea ideii abstracte pe care aceasta o presupune. Odată publicată ideea, ea a devenit publică, aparținând în aceeași măsură tuturor celor care au luat cunoștință de ea. Cu toate acestea, colecția de idei pe care Darwin le avea despre evoluția speciei umane publicate sub forma cărții *Originea speciilor* era protejată de drepturile de autor.

Domeniul public acoperă toate creațiile autorilor care sunt morți de mai bine de 50 de ani (perioada variază de la o țară la alta), perioada ajungând la 70 de ani pentru creațiile muzicale. După această perioadă, creațiile pot fi folosite fără a mai fi necesară obținerea permisiunii din partea celor care dețin drepturile de autor (fără a trebui să plătească o taxă). Drepturile morale asupra operei, rămân însă în posesia autorului, neputând fi înstrăinate. Astfel, nu este permisă mutilarea sau denaturarea conținutului unei opere.

#### 4.4 Modelul „Free-as-in-Freedom“

Atunci când vorbim de felul în care producția de software este percepută, două poziții înglobează principalele probleme care apar în gândirea acestor entități: prima susține că patentarea programelor pentru calculator nu duce decât la inhibarea producției de soft nou, regres în loc de progres (poziție susținută de membrii comunității Linux și Open Source); cealaltă poziție consideră că, dacă soft-ul va continua să nu fie patentat și utilizatorii nu vor plăti pentru aceste programe, programa-

torii profesioniști vor dispărea și soft-ul de calitate va fi de domeniul trecutului (poziția lui Bill Gates și a Microsoft<sup>2</sup>).

Dacă despre soft-ul proprietar se poate spune că este creat cu scopul de a aduce profit companiei producătoare (păstrând secret tot procesul tehnologic, modul de criptare, liniile de comandă ale programului și tot ce ar putea fi furat sau modificat de către utilizator pentru nevoile proprii), soft-ul care respinge patentarea ca fiind inadecvată acestei entități se situează la polul opus: este gratuit (de cele mai multe ori), poate fi modificat de către oricine are cunoștințele necesare și poate fi distribuit fără restricții. În timp ce pentru prima categorie de software cele mai reprezentante cuvinte par să fie Microsoft - Windows - Bill Gates, pentru soft-ul gratuit și Open Source ele sunt Free Software Foundation - Linux - Richard Stallman. Bruce Perens, unul dintre promotorii programelor cu surse deschise, vorbește adesea despre starea naturală a soft-ului, înainte ca acesta să fie una dintre cele mai bine vândute mărfuri. Încă de la început, soft-ul era trecut „din mână în mână“ - asemenea cărților sau a informației care aparține de drept spațiului public. Apariția soft-ului comercial (proprietar) a fost momentul în care acest mod de a gândi programele a început să fie asimilat cu o ilegalitate (cine dorea să folosească un soft comercial trebuia să semneze un contract prin care utilizatorul se obliga să nu **împrumut**ă sau să **modifice** programul în cauză). Mișcarea Free Software Foundation - inițiată de Richard Stallman, „filosoful“ acestei organizații - s-a constituit ca o alternativă la

---

<sup>2</sup>Într-o scrisoare deschisă redactată în 1976, Bill Gates, unul dintre pionierii ideii de **soft proprietar**, scria: *Calculatoarele trebuie plătite, dar programele pot fi împrumutate. Cui îi pasă dacă oamenii care realizează soft-ul sunt plătiți ? [...] Singurul lucru pe care-l faceți este să împiedicați crearea de software de calitate. Cine-și permite să facă programare profesionistă fără să fie plătit pentru asta ?*

sistemele de operare comerciale, ca rezolvare a unei dileme morale: pe de o parte, trebuie să fiu de acord cu licența soft-ului comercial pentru a putea folosi programul (tirania licențelor comerciale), pe de altă parte, trebuie să îl împart cu ceilalți din comunitate sau să îl folosesc pentru a-i ajuta. Astfel au apărut primele programe pentru calculator *freeware* și sistemul de operare Linux (o colecție de programe *freeware*), o alternativă gratuită la celelalte sisteme de operare comerciale.

Termenul de *free software* se referă în principal la faptul că respectivul program este disponibil în mod gratuit oricui dorește să îl folosească. În accepțiunea filosofică a conceptului, însă, *free software* desemnează libertatea pe care o are oricine de a modifica respectivul soft, de a-l redistribui, a împrumuta copii ale lui. Cu toate acestea, soft-ul gratuit (liber) este protejat de drepturile de autor, având un autor, o licență de folosire (care nu face decât să se asigure că munca acestuia nu este însușită pe nedrept de către altcineva)

Adversarii acestui mod de a gândi programele pentru calculator susțin că numai soft-ul comercial poate fi de calitate, întrucât cei care lucrează la realizarea lui sunt motivați financiar, iar responsabilitatea pe care producătorul lui o are față de utilizator este ridicată, datorită sumei de bani pe care acesta din urmă o plătește (știu fiind faptul că programele *freeware* nu sunt însoțite de nici o garanție din partea autorului). Susținătorii mișcării free-software consideră că, în acest caz, banii nu sunt câștigați de pe urma vânzării soft-ului, ci din logistica adiacentă folosirii lui. Michael Schwarz în cartea *Instrumente Linux. Utilizări practice pentru Open Source Software* face o analogie între specialiștii în sistemul de operare Linux și doctorii. Nici unii nici alții nu încearcă să ascundă noile tehnici pe care le descoperă, nu le



patentează pentru ca progresul să aibă de suferit. Ambele categorii profesionale găsesc alte resurse pentru a putea fi plătiți: pentru munca și profesionalismul lor și nu pentru inovațiile pe care le-au adus.

*Din fericire, medicina este un domeniu în care practicienii bine pregătiți sunt foarte doriți și, în consecință, bine recompensați [...] Ei dezvăluie totul și își expun părerile pentru a fi revizuite de ceilalți, asemeni lor. Chirurgii nu sunt unități de producție într-o întreprindere; ei sunt profesioniști. [22, p. 504]*

Modelul „free-as-in-freedom, not free-as-in-free-beer“ pe care Stallman îl provovăduiește, a avut drept premisă faptul că societatea se bazează pe ajutor mutual și nu pe *jungla* comercială, libertatea de a face parte dintr-o comunitate (libertatea de exprimare). Nu de puține ori, aceste comunități au fost asemănaute cu societățile comuniste. Diferențele, însă, sunt majore: comunismul este o ideologie care **obligă** oamenii să împartă totul (nu e cazul atunci când faci parte dintr-o comunitate care folosește și schimbă programe libere/ gratuite).

## 4.5 Despre împrumut

Atunci când prietenul meu George mi-a cerut să îi împrumut cartea pe care o cumpărasem cu ceva vreme în urmă, și pe care i-o recomandasem cu căldură, am încuviințat din prima clipă. M-am gândit la ce-mi spusese un vechi amic din copilărie: „Cărțile le cumpărăm, le citim și apoi le împrumutăm altora“. Așa s-a întâmplat și cu cd-urile și programele pentru calculator pe care le am, considerând că statutul acestora din

urmă nu poate să difere foarte mult de cel al cărților. Împrumutând cărți de-a lungul timpului, nu am avut niciodată senzația că fac un serviciu cuiva (autorului, editurii ș.a.), ci doar un bine: celui care urma să o citească. În cel mai rău caz, puteam fi învinuit că fac ceea ce face orice bibliotecă publică: permiteam citirea unor cărți cumpărate.

Conform Dicționarului Explicativ al Limbii Române, acțiunea de *a împrumuta* reprezintă „a da un bun pentru un timp, cu condiția restituirii“. Dacă împrumutul unei cărți, între prieteni sau de către o bibliotecă publică, nu pare să pună mari probleme, împrumutarea unui cd cu muzică sau a unui program pentru calculator (pentru care cel care le împrumută a plătit, devenind astfel proprietarul lor, în același sens în care o bibliotecă este proprietarul cărților pe care le deține) ridică o serie de întrebări legate de legitimitatea unor întregi serii de restricții impuse „proprietarului“. Astfel, cineva care dorește să asculte ultimul album al unei formații trebuie să cumpere un compact disc (suportul fizic) care să aibă înregistrată muzica respectivă. Pe toate aceste suporturi fizice sunt înscrisionate mesaje asemănătoare acestuia: „Toate drepturile producătorului și ale autorului sunt rezervate. Utilizările neautorizate ale acestei înregistrări prin copiere, închiriere, împrumut, prezentare publică sau transmisie radio și TV sunt strict interzise și se pedepsesc conform legii.“<sup>3</sup>.

Toți cei care au împrumutat prietenilor cărți, cd-uri / discuri de vinil/ casete audio cu muzică au simțit vreo clipă că fac ceva rău sau că încalcă legea ? Mesajul de mai sus ridică, încă de la prima vedere, o serie de probleme prin interdicțiile pe care *le impune* (cum ar putea fi

---

<sup>3</sup>Mesaj incipționat pe cd-ul ce conține albumul „Vaca“ al formației Sarmalele Reci, produs în 2003 de către casa de discuri A and A Records

evitate aceste interdicții ?) celui care dorește să asculte albumul formației favorite. Dacă pretenția ca materialul fonografic să nu fie „prezentat public“ fără acordul autorului și a celui care l-a produs pare să fie întemeiată, cele legate de copiere sau împrumut par să încalce dreptul la proprietate a celui care a cumpărat cd-ul cu pricina, neputând dispune de acel cd așa cum dorește. Împrumutarea albumului cu pricina pare să fie împotriva legii. Aceasta face acțiunea ilegală, dar nu și imorală. Dacă legea nu ar fi interzis acest lucru, probabil că nimeni nu ar fi avut nici un fel de problemă în a înlesni circulația unor copii ale cd-urilor.

Rețelele de calculatoare P2P (peer-to-peer) sunt cele mai avansate și mai utilizate modalități de schimb prin intermediul internetului. Rețelele sunt compuse din „noduri“ (fiecare dintre utilizatori reprezentând un astfel de nod) și nu dispun de un server - calculator central - care să direcționeze semnalul. Aceste rețele sunt folosite, în special, pentru a „împrumuta“ - a da și a lua - materiale audio, video, cărți codate în format electronic și orice alt tip de informație în format digital. Arhitectura rețelelor peer-to-peer înglobează unul dintre principiile cheie care au stat la apariția rețelei internet în 1969, acela de a facilita contactul între indivizi și schimbul neîngrădit de materiale în format digital.

## 4.6 Provocările internetului

Dictonul latin *Communis error facit jus*<sup>4</sup> se poate traduce prin *Eroarea comună devine lege*. Altfel spus, mai putem vorbi de o infracțiune - încălcarea unei legi, a unei norme - atunci când un număr mare de oameni

<sup>4</sup>s.v. Lord Trayner, *Latin Maxims*, ed. a 4-a (Delhi: Universal Law Publishing Company, 2005) [Orig. ed. a 4-a publicat în 1894; reprint 1993]

fac, în mod regulat, o acțiune pe care nu o consideră nici nedreaptă și nici imorală ? Cât de mare trebuie să fie această comunitate - sau cât de influentă - pentru a putea impune respectiva „practică“? Odată cu apariția rețelelor informaționale de tip P2P, schimbul de materiale fără drept de autor a crescut exponențial, milioane de copii ilegale ale producțiilor muzicale și producții cinematografice făcând înconjurul globului în doar 24 de ore. În aceste condiții, **eroarea comună** se transformă în **practică comună**, acceptată de milioane de oameni care împărtășesc o viziune idealistă asupra creațiilor digitale care tranzitează rețeaua internet.

Apariția internetului și a „spațiului virtual de expresie“ a generat o dispută aprinsă asupra legitimității exercitării drepturilor de autor în ceea ce privește materialele protejate de aceste drepturi în forma clasică (copii fizice ale materialelor). Disputa se referă la posibilitatea de a beneficia (sau nu) de pe urma creațiilor altor oameni - programe pentru calculator, cărți sau melodii encriptate electronic sau orice altă creație care, în „lumea reală“ este protejată de legi. Intuitiv, vizionarea unui film descărcat de pe o rețea P2P, care nu a avut încă premiera oficială, nu este un lucru normal (mai ales că cel care-l descarcă nu plătește nimic celor care l-au realizat).

Accepțiunea pe care *furtul* o are în afara spațiului virtual oferit de World Wide Web pare să nu fie asociată întotdeauna cu creațiile care circulă prin intermediul internetului. Furturile *mai puțin convenționale*, furturile electronice sau cele care se referă la distribuirea de programe nelicențiate, sunt tratate în legislațiile celor mai multe state drept infracțiuni, conținuturile operelor digitale fiind protejate de legea dreptului de autor ca și în cazul copiilor fizice ale acestora. În general,

furtul este perceput diferit de către părți: într-un sens tare de către producătorii de soft proprietar sau casele de discuri și cele producătoare de producții cinematografice, într-un sens slab de către cei care consideră că drepturile de proprietate nu sunt legitime și nu pot fi aplicate creațiilor care circulă, în formă electronică, pe internet.

Odată cu apariția rețelei mondiale **World Wide Web** au apărut noi provocări - deopotrivă legale și etice - legate de drepturile de autor ale diferitelor creații artistice (de la cărți codate electronic la programe pentru calculator și sisteme de operare). Combinația dintre software și rețeaua electronică internațională, foarte accesibilă din punct de vedere al costurilor, a dus la creșterea mobilității informației așa cum nici un alt mijloc de comunicare în masă nu o mai făcuse. Principalele avantaje ale transferului de informație prin intermediul internetului sunt legate de rapiditatea de transfer, ușurința în copiere, dezvoltarea metodelor de decodare a soft-ului, creerea rapidă a unei comunități internaționale care vede în drepturile de autor un obstacol împotriva progresului și nu un mijloc eficient de protecție a creațiilor de orice fel. Probabil cel mai important avantaj pe care revoluția internetului a adus-o a fost eliminarea totală a suportului fizic, indispensabil celorlate forme de transmitere a informației. Mai mult decât atât, granițele dintre state au fost pur și simplu spulberate, neexistând nici o autoritate care să reglementeze cu adevărat acest nou mediu de exprimare - de aici și concepțiile conform cărora un aparent haos (anarhie) domnește întreaga rețea mondială de internet. Problemele legate de drepturile de autor sunt destul de greu de rezolvat întrucât, deși există o singură rețea de internet, utilizatorii vin virtual din toate colțurile lumii, materialele pe care aceștia le transferă dintr-o parte în alta a mapamondului

stând sub incidența legilor din țările respective, în acest moment lipsind o lege universal valabilă care să protejeze creațiile într-un mod unitar. Odată cu beneficiile rețelei internet, au apărut și infracțiunile „online“, „piratăii electronici“ - cei care fură diferite producții cu drept de autor și le comercializează sau le distribuie gratuit, fenomene care și regăsesc în mare măsură fundamentele în informatizarea excesivă a statelor avansate economic.

În ceea ce privește creațiile digitale sau versiunile digitalizate ale celor „clasice“ (cărți, cd-uri, filme), *pirateria* a devenit un fenomen de masă, piratăii profesioniști devenind inutili, „victime“ ale internetului. Atunci când facem referire la un *pirat* putem avea în vedere două tipologii: individul care imprimă mii sau sute de mii de copii ale unui album pentru a le comercializa (în detrimentul celui original) sau pe cel care descarcă de pe internet (rețelele P2P sau alte surse) același album pentru uzul personal. Ambii aduc atingere capacității autorului / producătorului respectivului album de a beneficia financiar de pe urma creației lor. Oricât ar părea de paradoxal, apariția piraterie pe scară largă a avut efecte benefice asupra societății: au dispărut cei care comercializau cd-uri sau casete audio ilegale și care parazitau sistemul de distribuție oficial. De asemenea, dacă muzica nu ar fi putut fi descărcată în mod gratuit de pe internet, mulți dintre viitorii cumpărători ai unor albume (originale) nu s-ar fi putut decide sau nu ar fi luat deloc contact cu o anumită formație. Sumele de bani pe care cele mai multe dintre asociațiile care urmăresc respectarea drepturilor de proprietate le raportează ca fiind pierderi au la bază următorul calcul: înmulțirea numărului de melodii descărcate de către milioanele de clienți ai rețelelor de file-sharing cu prețul unei melodii (aproximativ un dolar

conform tarifelor magazinelor de muzică on-line). Calculul este cum nu se poate mai greșit pentru că, dacă melodiile cu pricina nu ar fi fost disponibile „la un click distanță“, în mod gratuit, probabil că ele nu ar fi fost cumpărate deloc de către pirații din cea de-a doua categorie.

Schimbul de fișiere fără drept de autor prin intermediul rețelelor de file-sharing este asimilat pirateriei electronice, cei care realizează acest lucru putând fi pasibili de plata unor amenzi considerabile. Dar, cum poate fi probat faptul că eu, ca utilizator al unei astfel de rețele, dau și primesc materiale fără copyright ? Aș putea să cumpăr albumul original al formației Sarmalele Reci, să îl codez în format electronic (MP3) și să „împrumut“ o copie „prietenilor“ mei de pe internet. În mod similar, aș putea primi, la schimb, o copie electronică a unui alt album care să fi urmat aceeași procedură. Am mai putea vorbi în acest caz de „schimb de fișiere fără drept de autor“ ? Cum ar putea cineva proba că materialele pe care le „împrumută“ au fost sau nu achiziționate în mod corect ?

# Capitolul 5

## Studiu de caz

### 5.1 Copii „hard“ sau... „soft“ ?

În general, se crede că furtul unei cărți dintr-o librărie nu poate fi asociat cu realizarea unei fotocopii complete a acesteia, cu atât mai puțin cu procurarea ei în format electronic prin intermediul comunităților de *file-sharing*. Pentru a vedea dacă cele două modalități de a ne însuși o carte protejată de legea dreptului de autor sunt echivalente, trebuie să urmărim acțiunile și costurile pe care le presupun cele două modalități de procurare a acesteia, precum și efectul pe care acțiunea noastră îl are supra celui care deține aceste drepturi. Dacă analizăm cazul fotocopiei putem lesne observa că aceasta poate presupune costuri ridicate (căutarea cărții, căutarea unui copy center care să poată realiza copia, suma de bani destul de ridicată pe care trebuie să o plătim și care poate ajunge uneori foarte aproape de cea a unei copii realizate de către editură); pe de cealaltă parte, procurarea unei copii a cărții în format electronic pare să presupună costuri substanțial mai mici (abonamentul plătit către un furnizor de internet sau doar costul unei ore



petrecute la un Internet Cafe). Ambele forme de procurare a cărții au același efect asupra proprietarului ce deține drepturilor de editare: nici un procent din sumele de bani pe care le consumăm pentru a ne însuși o copie a acestei cărți nu revine acestuia. Cu toate că în nici unul dintre cele două cazuri prezentate mai sus nu a trebuit să furăm din raftul librăriei nici un exemplar din respectiva carte, putem spune că am furat conținutul cărții? Pot fi asimilate *furtului* cele două modalități de a evita cumpărarea cărții?

## 5.2 Cititorul de ziare free-rider

Pentru a evidenția și mai mult diferența dintre informație și suportul de care este nevoie pentru a putea fi multiplicată, putem analiza cazul „cititorului de ziare *free-rider*“. În timp ce călătorește cu un mijloc de transport în comun, un individ X citește (atât cât îi este permis) din ziarul pe care un alt pasager, Y, îl citea la rândul său, fără a-i cere consimțământul sau fără a-i plăti o cotă parte din prețul ziarului pe care el l-a cumpărat. Un alt individ, Z, dorind la rândul său să citească acel ziar, zmulge ziarul din mâna lui Y și fuge cu el. Pot fi considerați ambii indivizi - X și Z - ca fiind hoți? Amândoi au putut avea acces la informațiile din ziarul respectiv fără să plătească, dar numai Z și-a însușit suportul fizic al acelor informații. Pasagerul Y, proprietarul de drept al ziarului (cel care a plătit pentru el) a cumpărat deopotrivă suportul fizic și informația tipărită pe el. Desigur, el nu a cumpărat hârtia de ziar decât fiind nevoit, ceea ce-l interesa în mod deosebit pe el fiind știrile din ziua respectivă. Individul Z, cel care a decis că trebuie să fure ziarul, a furat deopotrivă informația și hârtia pe care aceasta

a fost tipărită, privându-l pe proprietarul lui de dreptul de folosință, în timp ce individul X, cel care se mulțumea să citească peste umărul proprietarului nu aduce nici o atingere dreptului de utilizare a celui care a plătit acel ziar. „Cititorului de ziare *free-rider*“, individul X, nu fură (în sensul slab al termenului), doar în cazul în care nu are consimțământul proprietarului ziarului. El poate fi acuzat de furt și de către cei care au editat acel ziar, neplătind un exemplar el nu poate avea acces la informație, normal fiind ca fiecare să plătească pentru informațiile pe care editorul respectivului ziar alege să le publice.

### 5.3 Cazul Eldred v. Ashcroft

În cele mai multe cazuri, Sonny Bono Copyright Term Extension Act (CTEA) este actul folosit pentru a extinde perioadele de timp în care drepturile de proprietate sunt prelungite cu încă 20 de ani față de termenul stabilit de Copyright Act din 1976. Legea afecta deopotrivă operele noi și pe cele deja existente (realizând o extensie *prospectivă* dar și una *retroactivă* a legii). În cazul operelor publicate înainte de 1 ianuarie 1976 și care se mai aflau sub incidența drepturilor de autor în 27 octombrie 1998, termenul de expirare a acestor drepturi a fost fixat la 95 de ani. Pentru operele realizate de autori după 1 ianuarie 1976 (inclusiv cele noi) termenul a fost extins la durata vieții autorului plus 70 de ani. Termenul de protejare pentru operele scrise de autori anonimi sau sub pseudonim a fost fixat la 95 de ani de la prima publicare a lor, 120 de ani de la crearea lor. Scopul CTEA a fost acela de a împiedica intrarea unui număr important de opere publicate în 1923 în domeniul public începând cu 1998, așa cum s-ar fi întâmplat dacă legea ar fi

rămas neschimbată. Cărțile, filmele sau celelalte materiale pe care cei care au intentat proces împotriva CTEA vroiau să le publice se aflau, în aceste condiții, sub incidența drepturilor de autor.

Acțiunea în justiție a fost deschisă de către Eric Eldred, unul dintre editorii de texte aparținând domeniului public, publicate printr-o asociație non-comercială, prin intermediul internetului. Acestuia i s-au alăturat grupuri de interese comerciale și non-comerciale, care se foloseau de operele aparținând domeniului public pentru a le publica. Printre acestea se aflau Dover Publications (o editură comercială), Petitioner's Luck's Music Library, Inc. și Edwin F. Kalmus & Co., Inc. (producători de muzică orchestrală), precum și un număr mare de *amici* incluzând Free Software Foundation (mișcare inițiată de Richard Stallman), American Association of Law Libraries și College Art Association. În apărarea legii se aflau Jhon Ashcroft (procuror general) și un grup de *amici* din care făceau parte Motion Picture Association of America, Recording Industry Association of America, ASCAP și Broadcast Music Incorporated.

La prima înfățișare la Curtea Districtuală, 11 ianuarie 1999, reclamantii au adus trei argumente conform cărora noua lege era neconstituțională. Primul argument susținea că, legiferând termenele de drepturi de autor în mod retroactiv, Congresul a încălcat restricțiile impuse de Constituție în ceea ce privește aceste drepturi<sup>1</sup> și limitările puterilor sale în această chestiune. Astfel, reclamantii au argumentat că bazându-se pe acest precedent, Congresul va putea garanta o perioadă

---

<sup>1</sup> *To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries*

nelimitată de timp în care proprietatea intelectuală să fie protejată. Al doilea argument făcea referire la faptul că orice lege a drepturilor de autor trebuie să facă obiectul unui scrutin, pentru a fi realizat un echilibru între dreptul la liberă exprimare și interesele drepturilor de autor. În fine, al treilea argument consemna că guvernul trebuie să arate care sub avantajele publice pe care le presupune transferul operelor din proprietatea publică în cea privată (CTEA violând această doctrină retrăgând aceste creații din domeniul public).

Guvernul, prin procurorul general Ashcroft, a confirmat dreptul Congresului de a extinde termenele care protejează creațiile proprietății intelectuale în mod *retroactiv*, în condițiile în care aceste extensii sunt pentru perioade „limitate de timp“, așa cum prevede Constituția. Celelalte două argumente (legate de Primul Amendament și de doctrina bunurilor publice) au fost repudiate, considerându-se că acestea nu se pot aplica drepturilor de autor.

Cei care făcuseră plângere la Curtea Districtuală au făcut apel (22 mai 2000), incluzând primele două argumente și renunțând la al treilea. În schimb, reclamantii au detaliat primul argument subliniind datoria Congresului de a „promova progresul științei și a artelor“ argumentând că extensiile retroactive prevăzute de CTEA nu servesc în mod direct acest scop. Verdictul a fost dat în 16 februarie 2001, 2 din cei 3 judecători considerând că Congresul a fost justificat în a da o asemenea lege. Judecătorul David Sentelle, cel care a respins acțiunea congresului a fost de acord cu reclamantii în privința faptului că CTEA era neconstituțională. Această lege permitea Congresului să prelungească termenele drepturilor de autor ori de câte ori dorea, cu o anumită pe-

rioadă de timp, transformând cerința de limitare a acestor drepturi într-una inaplicabilă, în fapt.

În data de 19 februarie 2002 Curtea Supremă de Justiție a SUA a aprobat cererea reclamanților de a judeca acest caz. În 15 ianuarie 2003, Curtea (printr-o decizie dictată de 7 la 2 judecători) a dat câștig de cauză CTEA, considerând-o constituțională. Decizia acesteia s-a azat pe legile drepturilor de autor emise în 1790, 1831, 1909 și 1976, ca precedente pentru justificare extensiilor retroactive. De asemenea, Curtea Supremă a decis că limitarea termenelor care protejează operele prin „perioade limitate de timp“ a fost satisfăcută de Congres. Sentința a rămas definitivă și irevocabilă.

## 5.4 Cazul *Faulkner v. National Geographic Society*

Cazul are drept principală miză delimitarea diferitelor forme de creație de versiunea lor digitală; acestea din urmă sunt sub incidența dreptului de autor din simplul fapt că sunt copii ale versiunilor originale sau, pentru folosirea lor, trebuie ca autorul să își dea consimțământul în mod explicit ?

Un număr de fotografi independenți și anumiți redactori au dat în judecată National Geographic Society (NGS) pentru încălcarea legii drepturilor de autor: anumite lucrări care le aparțineau erau incluse pe un cd-rom produs de NGS. Acesta conținea imagini ale fotografiilor scanate ale întregii colecții de reviste National Geographic, din 1888 până în 1996, însoțite de o interfață care permitea căutarea numerelor do-

rite. O curte inferioară a dat considerat că un producerea unui astfel de cd-rom este conformă cu Copyright Act, legea dreptului de autor. Asociațiile de arhive și biblioteci au transferat cazul la Curtea de Apel a SUA pentru o nouă sentință.

În iunie 2004, șase astfel de asociații s-au constituit în *amici* pentru rezolvarea acestui litigiu. Cazul avea implicații majore în special pentru proiectele care implică transformarea digitală ale materialelor publicate și accesul public la aceste materiale. În brief-ul pe care l-au făcut în fața curții, American Association of Law Libraries (AALL), American Library Association (ALA), Association of Research Libraries (ARL), Medical Library Association (MLA), Society of American Archivists (SAA) și Special Libraries Association (SLA) au considerat că „decizia va avea consecințe profunde asupra bibliotecilor și a comunităților de arhivistică și asupra celor care folosesc lucrări colective“.

Așa cum spuneam, miza acestui caz era dacă editorii lucrărilor colective și alții care doresc să digitalizeze în mod legitim aceste lucrări le pot re-publica într-o formă digitală fără să fie nevoie de acordarea altor permisiuni din partea autorilor decât cele inițiale. Curtea districtului New York a considerat că faptul că articolele și fotografiile apar într-un nou mediu (cel electronic) nu prezintă nici o deosebire față de versiunea publicată, din punct de vedere al drepturilor de autor. Cazul *Faulkner v. National Geographic Society* diferă considerabil față de *New York Times v. Tasini* în cadrul căruia Curtea Supremă a reafirmat drepturile de autor ale redactorilor independenți a căror articole fuseseră publicate inițial în ziare și periodice și apoi date de editori bazelor de date electronice comerciale.

## 5.5 Cazul Sony Corp. v. Universal City Studios

Cazul Sony Corp. v. Universal City Studios, sunoscute și sub denumirea de cazul Betamax (după numele tipului de casetă video și video player produse de Sony), a fost judecat în 1983 la Curtea Supremă de Justiție a SUA. Decizia a fost aceea de a permite înregistrarea emisiunilor TV (parțial sau integral) pentru uzul propriu. Înregistrarea emisiunilor sau filmelor difuzate de către televiziuni - ce puteau fi imprimate, pentru prima dată, de către oricine deținea un video recorder și o casetă video produsă de compania Sony - nu constituiau încălcări ale drepturilor de autor ale producătorilor respectivelor emisiuni.

În 1976, companiile Universal Studios și Walt Disney au dat în judecată Sony Corp. și distribuitorii săi americani pentru că fabricau și comercializau un aparat care putea să aducă atingeri grave drepturilor de autor pe care aceștia le aveau asupra producțiilor cinematografice. Sony era considerată responsabilă pentru cazul în care un individ pirata un film (videorecorder-ul era considerat ca o „unealtă“ cu potențial infracțional). Doi ani mai târziu, Curtea Districtuală a decis că folosirea necomercială a înregistrărilor făcute de către amatori era îndreptățită bazându-se pe Primul Amendament (accesul liber la informația publică). Cu toate acestea, Curtea de Apel a considerat că videorecorder-ul produs de compania japoneză era, prin excelență, o mașină de copiat (multiplicat) și a decis că cele două case producătoare de filme au de suferit de pe urma apariției acestui aparat.

Dezbătut la instanța superioară de justiție, cazul Sony Corp. v. Universal City Studios avea să genereze multe polemici și poziții contradic-

torii din partea celor care urmau să dea verdictul. Pe de o parte, realizarea unei copii pentru uzul personal era considerat ca fiind o încălcare a drepturilor de autor; alții credeau că putea fi luată în calcul folosirea aparatelor video în modalități care nu ar fi adus știrbire acestor drepturi. Judecătorul White, cel care prezida Curtea, a decis că principalele acțiuni ale deciziei ce urma să fie luată trebuiau să se îndrepte asupra nu asupra indivizilor care ar fi putut face copii ale emisiunilor TV, ci asupra producătorilor de tehnologii care înlesneau aceste practici.

Decizia luată de Curtea de Apel în favoarea Sony (cu o majoritate de 5 la 4) prevedea că tehnologia dezvoltată putea fi folosită și pentru scopuri care nu aduceau atingere drepturilor de autor. Dacă milioane de oameni folosesc aparate precum cele produse de Sony pentru a înregistra - în mod cât se poate de legal - emisiuni TV, evenimente sportive sau culturale, comercializarea aparatelor video nu trebuia oprită pentru că unii indivizii îl foloseau pentru a realiza copii ilegale ale unor creații. Un alt argument pentru a permite distribuirea acestor echipamente a fost acela conform căruia, copiile realizate sunt pentru uzul privat, non-profit al celui care le realizează.

Întrucât reclamanții nu au putut demonstra că aparatele produse de compania Sony sunt, prin excelență, folosite la multiplicarea copiilor ilegale, Curtea Supremă a decis că tehnologia nu poate fi acuzată de favorizarea folosirii ei în mod neadecvat. Deși nu a putut genera o lege care să interzică folosirea video-recorderelor pe scară largă, Congresul American a decis să impună o mică taxă pe casetele video neînregistrate, pentru ca studiourile producătoare să renunțe la acțiunile în justiție.



## 5.6 Cazul MGM Studios, Inc. v. Grokster, Ltd

MGM Studios, Inc. v. Grokster, Ltd. reprezintă unul dintre cele mai importante cazuri din Statele Unite, ce are drept miză principă respectarea proprietății intelectuale. Acțiunea în ustiție a fost deschisă în 2003, sentința urmând să fie decisă în cursul lunii iunie 2005. În acest caz, un consorțiu de 28 dintre cele mai influente case de discuri și de producții cinematografice (conduse de studiourile Metro-Goldwyn-Mayer), au dat în judecată companiile de schimb de fișiere P2P Grokster și Streamcast (producătorul soft-ului Morpheus), considerând că aceste companii sunt, prin intermediul programelor pe care le produc, răspunzătoare pentru încălcarea drepturilor de autor asupra materialelor cu drept de autor care sunt schimbate prin rețelele de file -sharing. Cazul este frecvent caracterizat ca fiind o reexaminare a cazului *Sony Corp. v. Universal City Studios*. Sentința pe care Curtea Supremă de Justiție a dat-o în cazul *Sony*, aceea de a nu face răspunzătoare tehnologia în cazul în care aceasta este folosită în scopuri legale în ceea ce privește drepturile de autor.

Decizia pe care a luat-o Curtea Districtuală din California a fost aceea de respinge argumentele companiilor producătoare de fonograme și materiale filmate, precedentul fiind găsit în cazul „Betamax“ din 1984. Odată ajuns la Curtea de Apel, cazul a fost soluționat în favoarea firmelor producătoare de programe P2P, care au fost găsite nevinovate pentru eventualele încălcări ale proprietății intelectuale de către utilizatorii săi.

Încă de la început, judecătorii au trebuit să facă un compromis între

nevoia de a proteja tehnologiile noi și aceea de a găsi soluții pentru stoparea încălcării drepturilor de autor. Cazul ridică o întrebare de o importanță covârșitoare, la limita dintre drepturile de proprietate și inovație: *Când ar trebui producătorul unei «unelte» să fie responsabil pentru eventualele încălcări ale legii de care s-ar face responsabili utilizatorii unui astfel de program ?*

## 5.7 Cazul Recording Industry Association of America v. Verizon Internet Services, Inc.

În octombrie 2003, RIIA (Recording Industry Association of America) a dat în judecată Verizon (un Internet Service Provider - IPS) pentru că a refuzat să furnizeze identitățile utilizatorilor săi care folosiseră internetul pentru a transfera copii ilegale ale diferitelor creații protejate de legea drepturilor de autor prin intermediu rețelelor de file-sharing P2P. Curtea Districtuală din Columbia a adjudecat cazul în favoarea RIIA.

Verizon a făcut apel la Curtea de Apel a SUA. American Library Association (ALA), American Association of Law Libraries și Association of Research Libraries s-au constituit în *amici* ai ISP Verizon. Printr-o decizie unanimă a celor trei judecători, Curtea de Apel a hotărât în favoarea lui Verizon. Curtea a afirmat că Digital Millennium Copyright Act (DMCA) - actul care reglementează felul în care creațiile protejate de drepturile de autor sunt transferate prin intermediul mediilor electronice - nu face referire la responsabilitățile unui ISP ci la

conduita pe care trebuie să o aibă doi utilizatori ai internetului atunci când transferă informație digitală (persoane care trimit e-mail-uri sau fac schimb de fișiere prin intermediu rețelelor P2P).

Cazul supune atenției opiniei publice statutul pe care un ISP îl are în relația cu utilizatorii săi și cu autorități precum RIIA. În acest context, Verizon nu a făcut decât faciliteze accesul la internet al clienților săi, fără să urmărească sau să încurajeze activitățile acestora. Atunci când RIIA a cerut Verizon să ofere identitatea celor care făceau schimb de fișiere ilegale, ISP a refuzat aducând în discuție motive constituționale. Verizon nu putea să facă acest lucru decât dacă asupra celor învinuiți li s-ar fi intentat un proces. Așa cum a fost interpretat DMCA, Curtea Districtuală (instanța care dăduse câștig de cauză RIIA) nu făcea decât să încalce anumite drepturi ale utilizatorilor săi date de Primul Amendament și drepturile la intimitate.

Argumentul dezvoltat de Verizon în fața Curții de Apel a fost acela că, în interpretarea dată de Curtea Districtuală actului DMCA, unei părți private i se dădeau puteri pentru invocarea unui proces judiciar pentru a colecta informații de identificare despre o altă persoană, fără ca un proces să fie intentat acesteia. Mai mult, Verizon (ca furnizor de servicii de internet) trebuia să dea informații referitoare la identitatea clienților săi fără a avea dreptul să îi informeze pe aceștia sau fără ca părerea lor să poată fi auzită, urmând ca întreg procesul să se desfășoare fără aprobarea unui judecător federal.

Pledoaria celor care au fost de partea Verizon (*amici*) s-a bazat mai mult pe problemele constituționale și legate de intimitate, decât pe prevederile actului DMCA. În timp ce cazul se judeca la Curtea de Apel, Verizon a trebui să respecte hotărârea judecătorească precedentă

și să furnizeze identități ale unora dintre utilizatorii rețelei de internet. Cu ajutorul acestora, RIAA a demarat o acțiune de depistare a celor care se făceau vinovați de nerespectarea legii drepturilor de autor (ISP, universități, care urmau, la rândul lor, să denunțe indivizii care se aflau în spatele calculatoarelor acestori instituții).

Curtea de Apel a decis, în urma analizei proprii, că o acțiune de denunțare a celor care susceptibili de încălcarea vreunei legi poate fi impusă unui Internet Service Provider doar dacă acesta are depozitat în serverele proprii materiale care contravin legii dreptului de autor. RIAA nu a demarat acțiunea de recurs, în schimb asociația va cere ajutorul Congresului pentru a reglementa această situație.

## 5.8 Cazul *Washington Post v. The Gator Corporation*

În cazul *Washington Post v. The Gator Corporation*, Curtea Districtuală a decis ca *Gator Corporation* să nu mai acționeze prin intermediul pop-up-urilor<sup>2</sup> asupra celor 16 pagini ce aparțin publicației *Washington Post*, atunci când utilizatorii doresc să le acceseze. Aceste mesaje publicitare apar datorită unui soft instalat pe calculatorul utilizatorului. Programul în cauză urmărește, în mod subliminal, preferințele utilizatorului pentru anumite pagini de internet sau subiecte și face ca anumite reclame să apară, în timpul vizionării anumitor pagini web. Atunci când aceste mesaje publicitare apar pe ecranul computerului acoperă parțial informația pe care site-ul o oferă. Există două tipuri de astfel

---

<sup>2</sup>Mesaje publicitare nesolicitate, care apar atunci când o anumită pagină de internet este accesată.

de ferestre cu reclame care apar nesolicitate: cele care au contracte de publicitate cu compania care deține site-ul și cele care sunt instalate pe hard-disk-ul celui care navighează pe internet (care nu au nici un fel de contract cu proprietarii paginilor pe care utilizatorul le vizitează). Gator făcea parte din cea de-a doua categorie. Întrucât compania Gator nu avea acordul companiei Washington Post să apară atunci când paginile sale de internet erau accesate, curtea a decis că acoperirea parțială sau totală a informației pe care proprietarul unui site decide să o publice nu este legală, aducând atingere mărcilor înregistrate ale acestuia (Washington Post nu dorea sub nici o formă ca numele companiei să fie asociat cu Gator sau firmele pe care le reprezenta prin mesajele pe care le afișa). Dispoziția finală a Curții Districtuale a fost aceea de a interzice firmei Gator Corporation să mai folosească site-urile Washington Post pentru a face reclamă altor firme.

Din analiza acestui caz se pot extrage cel puțin două probleme: prima, se referă la „intoxicarea“ celui care vrea să citească o anumită pagină de internet cu reclame pe care nu le-a solicitat în nici un fel și care apar fără voia sa (**pop-up**, **adware**, **spyware** sunt doar câteva dintre formele de servicii nesolicitate); a doua, se referă la felul în care cineva poate spune că este proprietarul unei pagini de internet (programul pus la punct de Gator aducea vreo atingere proprietății ziarului Washington Post sau celui care folosea calculatorul pentru a vizualiza pagina respectivă ?). Se pot distinge două planuri: cel al internetului (paginile „deținute“ de Washington Post) și cel al calculatorului deținut de un utilizator (Gator instalase programul pe acest calculator, cu acordul utilizatorului; astfel, el acoperea mărcile înregistrate ale trustului de media *doar* pentru acest individ).

# Capitolul 6

## Concluzii

În *Drepturile de proprietate intelectuală și internetul* am încercat să prezint cât mai multe puncte de vedere cu privire la felul în care drepturile de autor asupra proprietății intelectuale afectează raportarea la acestea. Pozițiile favorabile respectării acestor drepturi, prezente în special prin intermediul formulărilor oficiale (guvernamentale) nu au făcut decât să reliefeze, obiectiv și fără patimă, cadrul pe care cei mai mulți dintre creatorii diferitelor opere au înțeles să îl accepte (explicit sau implicit). Cealaltă poziție, care neagă legitimitatea existenței unor asemenea drepturi sau doar aplicabilitatea lor în cazul producțiilor digitale, pare să fie mai larg răspândită în rândul celor care au avut un cuvânt de spus în această chestiune - de aceea ponderea acestui punct de vedere este mai mare în lucrarea de față.

O poziție critică, pe care aș fi putut să o adopt vis-a-vis de una dintre părerile celor citați sau doar amintiți, ar fi fost, poate, contraproductivă și nu întotdeauna cea mai avizată. Am preferat să mențin discuția la un nivel cât mai obiectiv și mai pragmatic, acolo unde a fost cazul, rezumându-mă la a da lămuriri suplimentare limitate la context (ter-

meni tehnici, exemple, cazuri imaginare sau scurte istorii ale diferitelor momente).

Apariția noilor entități digitale i-a pus în mare dificultate deopotrivă pe apărătorii ideii de drepturi de proprietate (care s-au văzut în postura de a-și nuanța poziția datorită legilor care nu reușeau să surprindă în totalitate natura soft-ului sau a copiilor electronice) și pe cei care considerau că drepturile de proprietate asupra unui bun nu pot fi împărțite (distincția dintre bunuri exclusive și non-exclusive). La polul opus se situează poziția libertarianului Roderick T. Long cu privire la existența drepturilor de autor, reprezentativă pentru cei care cred că proprietatea intelectuală poate fi protejată și altfel decât prin intermediul unei legi-cadru (generată cu scopuri protecționiste de către guvernământ).

Am încercat, de asemenea, să subliniez problemele pe care le ridică apariția rețelei World Wide Web (internet) atunci când ne referim la transmiterea informației, prin intermediul acestui canal. Felul în care acest mediu de propagare a informației a schimbat definitiv viziunea asupra bunurilor non-exclusive și apariția așa-numitei „culturi de rețea“ (concept prezentat în relație cu *free-as-in-freedom*, opus celui comercial sau proprietar), sunt câteva dintre sursele disputelor etice purtate.

Am rezervat ultimul capitol exemplificării prin cazuri pe care le-am considerat a fi reprezentative pentru întreg cadrul teoretic oferit de disputa pe marginea drepturilor de autor. Acestea sunt dovada vie a faptului că viziunile asupra creațiilor electronice sau codate electronic sunt diferite, mentalitățile în schimbare, percepția părților implicate în analiza fenomenului de *file-sharing*, fiind, de cele mai multe ori, ireconciliabile.

# Bibliografie

- [1] Mark Alfino. *Intellectual Property and Copyright Ethics*. <<http://guweb2.gonzaga.edu/faculty/alfino/dossier/Papers/COPYRIGH.htm>>, 2003, data accesării: 2005/05/24.
- [2] John Perry Barlow. *Selling Wine Without Bottles: the Economy of Mind on the Global Net (a.k.a. The Economy of Ideas)*. <<http://www.hotwired.com/wired/2.03/features/economy.ideas.html>>, 1994, data accesării: 2005/03/02.
- [3] Matt Curtin. *Anatomy of Online Fraud: How Thieves Targeted eBay Users but Got Stopped Instead*. <<http://fraud-anatomy.tex>>, 2003, data accesării: 2003/06/11.
- [4] Harold Demsetz. Toward a theory of property. *The American Economic Review*, 57(2):347–359, 1967.
- [5] Harold Demsetz. The property rights paradigm. *Journal Of Economic History*, 33(1):16–27, 1973.
- [6] Peter A. Facione. *Ehics and Society*. New Jersey: Prentice Hall, 1991.



- [7] David Friedman. In defence of private orderings: Comments on Julie Cohen's « copyright and the jurisprudence of self help». *American Political Science Review*, 87(3):567–576, 1993.
- [8] David Friedman. A positive account of property rights. *Social Philosophy and Policy*, 1(2), 1994.
- [9] David Friedman. *Privacy and Technology*. <<http://www.daviddfriedman.com/Academic/Privacy20and20Technology.html>>, 1999, data accesării: 2005/03/11.
- [10] David Friedman. *Future Imperfect*. <[http://patrifriedman.com/prose-others/fi/commented/Future\\_Imperfect.html](http://patrifriedman.com/prose-others/fi/commented/Future_Imperfect.html)>, 2003, data accesării: 2005/03/11.
- [11] David Gauthier. *Morals by Agreement*. Oxford: Clarendon Press, 1986.
- [12] Michael Gemignani. *Law and the Computer*. Boston: CBI Publishing Company, Inc., 1981.
- [13] James Gleick. *I'll Take the Money, Thanks*. <<http://www.around.com/copyright.html>>, 1996, data accesării: 2005/03/02.
- [14] David A. Gordon. *Controversies in Media Ethics*. Longman: 1999.
- [15] Deborah G. Johnson. *Computer Ethics*. India: Pearson Education Inc., 2001.
- [16] Lawrence Lessig. *Free Culture*. New York: Penguin Press, 2004.
- [17] Jessica Litman. *The Exclusive Right to Read*. <<http://yu1.yu.edu:80/csl/journals/aelj/articles/13-1/litman.html>>, 1994, data accesării: 2005/03/02.

- [18] Roderick T. Long. The libertarian case against intellectual property rights. *Formulations*, 1995. <<http://libertariannation.org>>.
- [19] Zenon W. Pylyshyn. *Computation and Cognition: Toward Foundatin a Cognitive Science*. Cambridge: Bradford Book, 1984.
- [20] Murray N. Rothbard. *The Ethics Of Liberty*. New York: New York University Press, 1998.
- [21] Murray N. Rothbard. *Law, Property Rights, and Air Pollution*. Ludwig von Mises Institute: 2002. <<http://www.mises.org>>.
- [22] Michael Schwarz. *Instrumente Linux. Utilizări practice pentru Open Source Software*. București: Niculescu, 2005.
- [23] Richard Stallman. *The Right to Read*. <<http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd>>, 1997, data accesării: 2005/02/25.
- [24] U.S. Copyright Office Summary. *Digital Millenium Copyright Act*. 1998, data accesării: 2005/03/11.