
DREPTUL LA PROPRIETATEA INTELECTUALĂ ÎN IT

Olga TOMA^{1*}

¹Universitatea Tehnică a Moldovei, Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică, Departamentul „Informatică și Ingineria Sistemelor”, Grupa MI-181, Chișinău, Republica Moldova

*Autorul corespondent: Olga Toma, olga.toma@ee.utm.md

Rezumat. *Societatea informațională este cea societate în care producerea și consumul de informație este cea mai importantă activitate, (re)sursa principală este informația, tehnologiile informaționale și comunicaționale sunt pârgurile de bază, iar mediul informațional împreună cu mediul social și mediul economic reprezintă un mediu comun de existență al individului. În condițiile în care discutăm astăzi despre anumite tehnologii ca fiind produse ale unor indivizi, sau, altfel spus, creații asupra cărora o persoană sau un grup de persoane au depus efort pentru a le produce și a le plasa pe piață, este firesc să atragem atenția și asupra drepturilor pe care le au aceste persoane asupra muncii și activității lor, inclusiv intelectuale. Lucrarea dată are ca scop explicarea și interpretarea acelor norme juridice care protejează drepturile persoanelor asupra propriilor realizări/inovații/produse și, anume, dreptul la proprietatea intelectuală.*

Cuvinte cheie: *informație, hardware, software, proprietate intelectuală, drept de autor.*

Introducere

Societatea informațională este societatea în care producerea și consumul de informație este cea mai importantă activitate, informația este sursa principală, tehnologiile informaționale și comunicaționale sunt tehnologii de bază, iar mediul informațional, împreună cu mediul social și mediul economic determină mediul de existență al individului. Dezvoltarea rapidă a tehnologiei informației în ultimii ani a avut un impact crescând asupra societății și a economiei globale, aducând în prim-plan schimbări fundamentale ale modelelor de producție și distribuție, condițiilor comerciale, ocupării forței de muncă și vieții cotidiene, în general. Noile tehnologii informaționale sunt utilizate, atât la nivel individual, cât și în cadrul organizațiilor, cu o flexibilitate ridicată, rezultată din independența activității umane în raport cu spațiul și timpul [1].

În momentul în care discutăm despre anumite tehnologii ca fiind rezultatul muncii unui om sau grup de indivizi, despre efortul depus pentru realizarea acestora, incluzând aici metodele, tehnicile și procedeele utilizate în prelucrarea lor, precum și plasarea acestor tehnologii pe piață, este necesar de a sublinia sub care anume aspecte juridice sunt înfăptuite toate aceste lucruri, sau altfel spus, care sunt normele legale care protejează autorii de persoanele care își pot atribui, în mod ilegal, drepturile de autor asupra ceea ce a fost realizat/creat.

Pentru a determina aceste norme legale, în ceea ce urmează, vom clarifica aspecte ce țin de categoria în cadrul căreia se înscriu aplicațiile realizate în sfera IT, cum se produc acestea, ce bunuri mai sunt atribuite sferei IT, cine sunt cei care le crează sau le dezvoltă și, în sfârșit, ce spune legislația în vigoare despre faptul dat. De asemenea, vom analiza ce reprezintă în sine *proprietatea intelectuală*, care este esența dreptului la proprietatea intelectuală și drepturile conexe ale acestuia, ce reprezintă dreptul de autor și cum acesta poate fi demonstrat, la care anume categorii de creații el se raportează și cum se expune în practica juridică.

Tehnologia Informației: considerații generale.

Calculatorul a fost inventat de om pentru a prelucra automat informația. La baza tehnicilor de calcul au stat teoria informației și circuitele electronice. Suntem obișnuiți să privim *informația* ca o sursă necesară, permanentă și inepuizabilă a vieții cotidiene. Ce este, totuși, informația? Din multitudinea de definiții pe care le are informația, cea mai cunoscută dintre ele presupune că

informația este o noutate, o știre, un mesaj care reflectă o realitate obiectivă și care are un grad anumit de utilitate [2]. La rândul său, *informatica* este „știința prelucrării raționale, în deosebi prin mașini electronice automate, a informației, considerată ca suport al cunoștințelor umane și al comunicărilor din domeniul tehnic, domeniul economic și cel social”.

Din punct de vedere istoric, termenul de „*Tehnologia Informației*” se referă la toate tehnologiile asociate cu colectarea, prelucrarea, stocarea și răspândirea informațiilor/datelor. *Tehnologia Informațiilor* (IT) a intrat pe scară largă numai la sfârșitul anilor 1970 și este acum folosit în general, pentru a cuprinde atât *tehnologiile computerizate*, cât și *tehnologiile de comunicare*, precum și fundamentul lor comun – *tehnologia microelectronică (hardware-urile)* și toate *tehnologiile software asociate*. Se mai poate spune, de asemenea, că IT se ocupă cu utilizarea calculatoarelor și a altor tehnologii microelectronice precum și a softurilor, pentru convertirea, stocarea, protecția, procesarea, transmiterea și regăsirea informației, anume în forma ei securizată [3].

Din cele menționate, considerăm important să clarificăm și ce reprezintă *software* și *hardware*. Produsul *software* este orice combinație de componente conceptuale exprimate într-un limbaj de programare, care împreună realizează o funcție de tip intelectual cerută sau acceptată de utilizator sau client. Sensul pozitiv al supraviețuirii și evoluției întreprinderilor dezvoltatoare de produse software, precum și al domeniului software privit în ansamblu, este determinat de calitatea și originalitatea produselor înaintate pe piață și de competitivitatea acestora în domeniile în care sunt utilizate [4]. *Hardware-ul*, în comparație cu *software-ul* care reprezintă partea logică din sistemul IT, este partea materială și se compune din ansamblul elementelor fizice și tehnice cu ajutorul cărora, datele pot fi culese și prelucrate.

Atât pentru *hardware*, cât și pentru *software*, sunt anumiți actori care contribuie sau se ocupă cu producerea, verificarea și actualizarea acestora, ca acestea să corespundă într-un procent cât mai mare cu cererea clienților sau a consumatorilor, în cadrul pieței. În mod normal, de realizarea produselor soft și hard se ocupă programatorii, dezvoltatorii și inginerii din sfera tehnologiilor informaționale și a microelectronicii, realizând acest lucru, atât în mod individual, cât și grupuri de interes comun.

Chiar dacă, în aparență procesul de creație nu reprezintă ceva complicat sau anevoios, pentru că sunt dezvoltate astăzi diferite instrumente și metodologii care să faciliteze acest proces și să îl facă cât mai simplu cu putință, lucrurile nu sunt atât de simple cum par inițial, pentru că a crea ceva anume și a pune în aplicare o lucrare originală, presupune în sine două procedee diferite atât prin natură, cât și prin sursele utilizate. Pentru a crea ceva original, individul este nevoit să consume anumite resurse intelectuale, care în practică se bazează pe *creativitate* – un proces mental și social care implică generarea unor idei sau concepte noi, sau noi asocieri ale minții creative între idei sau concepte existente. Termenul înrudit cu „*creativitatea*” este „*inventivitatea*”. Anume acest moment și este cel mai dificil de demonstrat atunci când cineva vrea să își atribuie o lucrare sau alta ca fiind proprie și nu preluată de undeva, ori, să demonstreze originalitatea ideii de îmbunătățire a unui lucru deja existent.

Pentru a preveni astfel de situații, și cu scopul de a proteja, recunoaște și aprecia valoarea produselor intelectuale ale fiecărui individ, au fost concepute și adoptate norme juridice speciale care sunt menite să aprobe, protejeze și demonstreze dreptul pe care îl are fiecare persoană asupra a ceea ce a creat. Astfel, creativitatea și modul de personal de exprimare, interpretare, modificare a lucrurilor, producerea ideilor și expunerea acestora într-un mod specific unei persoane, se referă la proprietatea intelectuală a omului.

Dreptul la proprietatea intelectuală și raportarea acestuia la domeniul IT

Proprietatea intelectuală cuprinde două mari domenii: *Drepturile proprietății industriale* și *Drepturile de autor*, iar *Dreptul la proprietatea intelectuală* și toate drepturile conexe acestuia reprezintă acea ramură de drept care studiază normele juridice ce reglementează, pe de o parte, creațiile intelectuale ce au caracter literar, artistic și științific, iar pe de altă parte, creațiile intelectuale cu aplicabilitate industrială [5].

Dreptul de autor ca instituție juridică reprezintă ansamblul normelor juridice ce reglementează relațiile sociale care decurg din crearea și valorificarea operelor științifice, literare și artistice, după cum s-a menționat și anterior. Chiar dacă pare un lucru clar și simplu, pentru a se atribui unei invenții sau creații protecție prin drepturi de autor sau să fie recunoscută proprietatea intelectuală a unei persoane/grup de indivizi, acestea trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

1. Să fie vorba despre o creație intelectuală, o creație a minții omului (una sau mai multe persoane fizice). Persoana juridică în principiu nu poate fi considerată titulară a dreptului de autor, deoarece aceasta nu creează propriu zis din punct de vedere intelectual.
2. Să fie vorba despre o creație exprimată într-o formă concretă, perceptibilă simțurilor umane. Acest lucru nu înseamnă neapărat publicarea operei respective (ex. Manuscrise, notițe, schițe, tablouri, partituri). Plus la aceasta, dreptul de autor nu ocrotește conținutul de idei al operei sau invenției, acesta ocrotește doar o anumită formă de exprimare a acestor idei. Nimeni nu-și poate apropia ideile (acestea circulă liber), dar dacă ideea circulă într-o anumită formă, atunci și doar atunci ea poate fi considerată proprie.
3. Creația intelectuală trebuie să prezinte originalitate: trebuie să reflecte exprimarea personalității creatorului sau inventatorului. Dacă aceasta nu există, nu putem vorbi despre o operă sau invenție care să poată fi protejată prin dreptul de autor. Este considerată totuși o creație intelectuală, dar care nu poate pretinde la nici un fel de protecție juridică corespunzătoare [5-7].

Pentru că Tehnologiile Informaționale sunt considerate parte a domeniului tehnic, iar majoritatea creațiilor și operelor din domeniul dat poartă cel mai des numele de invenții tehnice și/sau științifice, acestea sunt protejate printr-o altă formă juridică prevăzută în cadrul dreptului la proprietatea intelectuală și anume „brevetul de invenție”, care reprezintă un document oficial acordat unei persoane de către o autoritate înlesnită public cu acest drept, prin care i se conferă o calitate în virtutea căreia i se oferă drepturi speciale asupra invenției date, pe perioada valabilității acestuia.

Din tot ceea ce am enumerat și enunțat mai sus, se poate presupune că pentru orice aplicație, limbaj de programare, program de utilizare, site-web sau orice calculator, mouse, tastatură, procesor, monitor care după cum am spus anterior, sunt principalele componente ale domeniului IT, persoana sau grupul de persoane care le-a dezvoltat/inventat, și și-a expus lucrarea într-un mod specific și personal, i se cuvine a i se atribui prin lege drepturi de autor (dacă vorbim mai ales de manualele care descriu utilizarea anumitor tehnologii, teorii din domeniul Tehnologiei Informaționale, suporturi de curs sau metodologii de utilizare și implementare), sau brevete de invenție dacă vorbim de anumite instrumente și tehnologii propriu zis inventate, sau îmbunătățite de persoană/persoane juridice.

Concluzii

Dreptul la proprietatea intelectuală devine cu atât mai important cu cât pe parcursul timpului oamenii au inventat și continuă să inventeze și să creeze permanent. Datorită invențiilor și noilor tehnologii, putem astăzi să comunicăm cu oamenii care se află la mii de km distanță, dar care se află de facto la distanță de un click. Cu cât mai multe invenții apar în sfera tehnologiilor informaționale, cu atât mai ușoară și mai simplă pare a deveni existența umană, însă toate aceste invenții și creații sunt rezultatul muncii unui număr extraordinar de mare de oameni, și ar fi greșit ca aceștia să nu fie recunoscuți și să nu li se aducă recunoștința și mulțumirile de rigoare.

Cu toate acestea, chiar dacă dorim a ne declara o societate democratică unde dreptul fiecărui om este respectat și protejată de lege, astăzi mai mult ca oricând oamenii încearcă să își atribuie sieși drepturi asupra unor lucruri la care de cele mai multe ori pot să nu aibă nici un fel de atribuții, și e cu atât mai rău, când autorii adevărați se dau de acord cu un asemenea comportament doar din cauza faptului că a fost impus de conducătorul sau directorul companiei la care lucrează,

pentru a nu își pierde locul de muncă sau pentru a nu îi fi puse mai multe piedici decât ar fi întâlnit în mod normal.

Pentru a nu ne lovi de un asemenea fel de comportament și pentru a fi protejați în tot ceea ce facem, nu doar în ceea ce privește proprietatea noastră intelectuală și drepturile de autor asupra acelor lucrări pentru care am depus efort, este strict necesar să cunoaștem ansamblul întreg de drepturi de care dispunem și instituțiile publice care au obligația de a ne ajuta și susține din punct de vedere juridic, atunci când ne întâlnim cu situația că cineva ne încalcă drepturile.

În cazul dreptului la proprietatea intelectuală, sunt câteva legi în Republica Moldova ca re reglementează normele juridice prin care acesta se manifestă și anume:

- Legea privind protecția invențiilor nr.50-XVI din 07.03.2008, cu modificările și completările ulterioare (în continuare – Lege);
- Regulamentul privind procedura de depunere și examinare a cererii de brevet de invenție și de eliberare a brevetului, aprobat prin Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr.528 din 01.09.2009, cu modificările și completările de rigoare;
- Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr.774 din 13.08.1997 „Cu privire la nomenclatorul serviciilor cu semnificație juridică în domeniul protecției obiectelor proprietății intelectuale”, cu modificările ulterioare.

De asemenea, instituția publică căreia i se atribuie responsabilitatea și dreptul de a determina dacă o creație sau invenție este parte a proprietății intelectuale, este Agenția de Stat pentru Proprietatea Intelectuală a Republicii Moldova. Anume aici persoanele fizice depun cererile pentru primirea breveturilor de invenție, anume aceasta avizează, monitorizează și supraveghează activitatea organizațiilor de gestiune colectivă a dreptului de autor și/sau a drepturilor conexe.^[8]

Concluzia principală la care trebuie să ajungem în cazul dreptului la proprietatea intelectuală este că doar prin cunoașterea unui drept, poți pretinde că îl ai și trebuie, la rândul tău să îl respecti, doar prin formularea tipizată sau tipică a unor idei, persoana poate pretinde la dreptul de autor al acestora, și doar prin înregistrarea corespunzătoare a invențiilor și creațiilor pentru care depunem efort, beneficiem de garanția că munca depusă nu va fi însușită în mod ilegal de altă persoană. Chiar dacă nu mergem prea departe cu brevete de invenție, orice soft creat trebuie licențiat pe numele propriu, chiar dacă asta presupune nu doar că ne protejăm drepturile de autor, dar ne asumăm și o responsabilitate socială utilizarea acestor softuri în viitor de alte persoane. Vigilența în ceea ce facem și ceea ce publicăm, este primul pas spre asigurarea succesului pentru efortul care l-am depus.

Mulțumiri. Aduc mulțumiri și recunoștință doamnei Cristina Lazariuc, lect. univ., DȘSU, pentru ghidare în identificarea și depășirea dilemelor de analiză critică a problemei abordate și sprijinul moral pe care mi l-a oferit într-u realizarea și editarea articolului dat.

Referințe:

1. TIHON A. Evoluția și Implementarea Noilor Tehnologii Informaționale în procesul de învățământ. *Ediția a 9-a a conferinței științifice cu tematica „Tehnologi Informaționale și Microelectronică 2017”*. Universitatea de Medicină și Farmacie „Nicolae Testemițeanu”, Chișinău, Republica Moldova, pp.376-378
2. COZNIUC A. *Tehnologii Informaționale și Comunicaționale – Note de Curs*. Bălți, 2010.
3. TUTUNEA M. *Tehnologia Informației – Note de curs*, Universitatea Babeș Bolyai, Cluj-Napoca, 2008.
4. ARMAȘ I. *Proiectarea competitivă a Produselor Software*. Universitatea Hyperion, București, 2006. Disponibil pe <https://www.agir.ro/buletine/888.pdf>
5. SLUTU N. *Dreptul proprietății intelectuale – Note de curs*, Ciclul I, Chișinău 2013
6. SLAVU V. *Dreptul proprietății intelectuale – Suport de curs*, Ediția a III-a, București 2011.
7. ROȘ V., BUTA P. *Dreptul proprietății intelectuale - Suport de Curs*, București, 2013.