

BAB 4

4 Kekayaan Intelektual

Kongres harus memiliki Kekuatan Untuk. . . mempromosikan Kemajuan Sains dan Seni yang berguna, dengan mengamankan Waktu terbatas untuk Penulis dan Penemu Hak eksklusif untuk Tulisan mereka masing-masing dan Penemuan. . .

—US Konstitusi, Artikel I, Bagian 8

4.1 Prinsip, Hukum, dan Kasus

4.1.1 Apa itu Kekayaan Intelektual?

Sudahkah Anda membuat satu set video ke sebuah lagu populer dan menaruhnya di web? Sudahkah Anda merekam film yang ditayangkan untuk ditonton akhir pekan ini? Sudahkah Anda mengunduh musik dari Web tanpa membayarnya? Pernahkah Anda menonton video streaming dari acara olahraga langsung? Apakah kamu tahu tindakan mana yang sah dan mana yang ilegal, dan mengapa? Apakah itu legal untuk pencarian mesin untuk menyalin video dan buku untuk menampilkan kutipan? Bagaimana seharusnya intelektual pemilik properti menanggapi teknologi baru yang memudahkan untuk menyalin dan mendistribusikan properti mereka tanpa izin? Bagaimana pemilik hak cipta menyalahgunakan hak cipta? Jika kamu sedang mengembangkan perangkat lunak untuk situs ritel online, dapatkah Anda menerapkan belanja sekali klik tanpa izin dari pemegang paten? Akan penegakan gagasan yang ketat tentang hak cipta dan paten memadamkan kreativitas yang dimungkinkan oleh teknologi modern? Kami memulai eksplorasi kami ini dan masalah lain tentang kekayaan intelektual dengan menjelaskan konsep intelektual properti dan meninjau prinsip-prinsip hukum kekayaan intelektual.

Hak cipta adalah konsep hukum yang mendefinisikan hak atas kekayaan intelektual jenis tertentu.

Hak cipta melindungi karya kreatif seperti buku, artikel, drama, lagu (baik musik maupun lirik), karya seni, film, perangkat lunak, dan video. Fakta, ide, konsep, proses, dan metode operasi tidak memiliki hak cipta. Paten, konsep hukum lain itu mendefinisikan hak atas kekayaan intelektual, melindungi penemuan, termasuk beberapa perangkat lunak berbasis penemuan. Selain hak cipta dan paten, berbagai hukum melindungi bentuk intelektual lainnya milik. Mereka termasuk merek dagang dan rahasia dagang. Bab ini lebih berkonsentrasi pada hak cipta dari bentuk lain dari kekayaan intelektual karena teknologi digital dan Internet sangat memengaruhi hak cipta.

Masalah paten untuk perangkat lunak dan teknologi Web cukup penting dan kontroversial. Kami mendiskusikannya di Bagian 4.5. Kunci untuk memahami perlindungan kekayaan intelektual adalah memahami bahwa hal yang dilindungi adalah karya kreatif yang tidak berwujud — bukan bentuk fisik khususnya. Kapan kami membeli novel dalam bentuk buku, kami membeli koleksi fisik kertas dan tinta. Kapan kami membeli sebuah novel sebagai ebook, kami membeli hak-hak tertentu untuk file buku elektronik. Kita tidak membeli properti intelektual — yaitu, plot, organisasi ide, dan presentasi, karakter, dan peristiwa yang membentuk abstraksi yang tidak berwujud "Buku," atau "kerja." Pemilik buku fisik dapat memberikan, meminjamkan, atau menjual kembali satu buku fisik yang dia beli tetapi tidak boleh membuat salinan (dengan beberapa pengecualian).

Hak hukum untuk membuat salinan milik pemilik "buku" tidak berwujud - yaitu, pemilik hak cipta. Prinsipnya mirip untuk perangkat lunak, musik, film, dan sebagainya. Pembeli paket perangkat lunak hanya membeli salinannya atau lisensi untuk menggunakan perangkat lunak. Ketika kami membeli film di disk atau melalui streaming video, kami membeli yang benar untuk menontonnya, tetapi tidak berhak untuk memainkannya di tempat umum atau mengenakan biaya. Mengapa kekayaan intelektual memiliki perlindungan hukum? Nilai buku atau lagu atau program komputer jauh lebih dari biaya pencetakan, meletakkannya di disk, atau mengunggahnya ke Web. Nilai sebuah lukisan lebih tinggi daripada biaya kanvas dan cat yang digunakan untuk membuatnya. Nilai

karya intelektual dan artistik berasal dari kreativitas, ide, penelitian, keterampilan, tenaga kerja, dan upaya nonmaterial lainnya dan atribut mereka pembuat konten menyediakan. Hak milik kami atas properti fisik yang kami buat atau beli termasuk hak untuk menggunakannya, untuk mencegah orang lain menggunakannya, dan untuk menetapkan (meminta) harga untuk penjualan. Kami akan enggan melakukan upaya untuk membeli atau memproduksi barang-barang fisik jika ada orang yang lain hanya bisa membawa mereka pergi. Jika ada yang bisa menyalin novel, program komputer, atau film untuk harga kecil penyalinan, pencipta karya akan menerima sangat sedikit penghasilan dari usaha kreatif dan akan kehilangan sebagian dari insentif untuk memproduksinya.

Perlindungan kekayaan intelektual memiliki manfaat baik individu maupun sosial: melindungi hak milik hak seniman, penulis, dan penemu untuk kompensasi atas apa yang mereka ciptakan, dan, dengan demikian lakukan, itu mendorong produksi yang berharga, tidak berwujud, mudah disalin, karya kreatif. Penulis bagian tertentu dari kekayaan intelektual, atau majikannya (misalnya, surat kabar atau perusahaan perangkat lunak), dapat memegang hak cipta atau dapat mentransfernya ke penerbit, perusahaan rekaman musik, studio film, atau entitas lain. Hak cipta bertahan untuk waktu yang terbatas — misalnya, masa hidup penulis ditambah 70 tahun. Setelah itu, pekerjaannya ada di *domain publik*; siapa saja boleh dengan bebas menyalin dan menggunakannya. Kongres punya memperpanjang periode waktu untuk kontrol hak cipta lebih dari selusin kali. Ekstensi kontroversial, karena mereka memegang lebih banyak materi dari domain publik untuk waktu yang lama.

Misalnya, industri film melobi dan memperoleh perpanjangan hak ciptanya periode perlindungan dari 75 tahun hingga 95 tahun ketika kartun Mickey Mouse pertama akan memasuki domain publik. Undang-undang hak cipta AS (Judul 17 dari Kode AS [1](#)) memberikan pemegang hak cipta tersebut mengikuti hak eksklusif, dengan beberapa pengecualian yang sangat penting yang akan kami jelaskan:

- Untuk membuat salinan karya
- Untuk menghasilkan karya turunan, seperti terjemahan ke bahasa atau film lain
- berdasarkan buku
- Untuk mendistribusikan salinan
- Untuk melakukan pekerjaan di depan umum (misalnya, musik, drama)
- Untuk menampilkan karya di depan umum (misalnya, karya seni, film, permainan komputer, video di situs web) Restoran, bar, pusat perbelanjaan, dan tempat karaoke membayar biaya untuk hak cipta musik yang mereka mainkan.

Pembuat film membayar hak untuk mendasarkan film pada buku, bahkan jika mereka membuat perubahan signifikan pada cerita. Membuat salinan karya berhak cipta atau penemuan yang dipatenkan tidak menghilangkan pemilik atau siapa pun yang menggunakan pekerjaan itu. Kekayaan intelektual berbeda dari properti fisik lewat sini. Jadi, mengambil kekayaan intelektual dengan menyalin berbeda dari pencurian fisik properti, dan undang-undang hak cipta tidak melarang *semua* penyalinan, distribusi, tidak sah dan seterusnya. Pengecualian yang sangat penting adalah doktrin "penggunaan wajar", yang kita diskusikan Bagian 4.1.4. Penggunaan materi berhak cipta yang pemilik hak ciptanya belum diotorisasi dan bahwa salah satu pengecualian dalam undang - undang tidak mengizinkan adalah pelanggaran terhadap hak cipta dan tunduk pada hukuman perdata dan / atau pidana. Sebagian besar diskusi dalam bab ini berada dalam konteks yang menerima gitimasi perlindungan kekayaan intelektual tetapi berputar di sekitar jangkauannya, seberapa baru teknologi menantangnya, dan bagaimana ia bisa atau harus berevolusi. Sebagian orang menolak seluruh gagasan tentang kekayaan intelektual sebagai properti, dan karenanya, hak cipta dan paten.

Mereka melihat mekanisme ini sebagai monopoli yang diberikan pemerintah, melanggar kebebasan- dom of speech, dan membatasi upaya produktif. Masalah ini tidak bergantung pada computer teknologi, jadi kami tidak membahasnya secara mendalam

dalam buku ini. Namun, pembahasan tentang perangkat lunak bebas, dalam Bagian 4.4, tumpang tindih argumen tentang keabsahan hak cipta umum.

4.1.2 Tantangan Teknologi Baru

Teknologi sebelumnya meningkatkan tantangan terhadap perlindungan kekayaan intelektual. Sebagai contoh, mesin fotokopi membuat penyalinan bahan cetak mudah. Namun, teknologi seperti itu sebelumnya tidak hampir sama seriusnya dengan tantangan teknologi digital. Fotokopi lengkap a buku berukuran besar, kadang-kadang kualitas cetaknya lebih rendah, canggung untuk dibaca, dan lebih mahal daripada sebuah novel. Komputer dan teknologi komunikasi membuat penyalinan berkualitas tinggi dan distribusi kuantitas tinggi sangat mudah dan murah. Faktor teknologi termasuk pengikut:

- Tentu saja tidak semuanya, tetapi ini adalah praktik yang diterima dan legal.
- Penyimpanan segala macam informasi (teks, suara, grafik, video) dalam standar format digital; kemudahan menyalin materi digital dan fakta bahwa masing-masing Salinan adalah salinan "sempurna".
- Media penyimpanan digital bervolume tinggi dan relatif murah, termasuk hard disk untuk server dan media portabel kecil seperti DVD, memory stick, dan flash drive. Format kompresi yang membuat file musik dan film cukup kecil untuk diunduh, salin, dan simpan
- Mesin pencari, yang membuatnya mudah untuk menemukan materi, dan Web itu sendiri
- Teknologi peer-to-peer, yang memungkinkan transfer file dengan mudah melalui Internet oleh sejumlah besar orang asing tanpa sistem atau layanan terpusat; dan kemudian, file layanan hosting yang memungkinkan penyimpanan dan berbagi file besar (misalnya, film)
- Koneksi Internet broadband (kecepatan tinggi) yang membuat transfer file besar dengan cepat dan aktifkan video streaming
- Miniaturisasi kamera dan peralatan lain yang memungkinkan anggota audiens untuk merekam dan mengirim film dan acara olahraga; dan, sebelum itu, scanner, yang menyederhanakan konversi teks cetak, foto, dan karya seni ke elektronik digital bentuk
- Perangkat lunak untuk memanipulasi video dan suara, memungkinkan dan mendorong non- profesional untuk membuat karya baru menggunakan karya orang lain.

Di masa lalu, itu umumnya bisnis (surat kabar, penerbit, hiburan companies) dan profesional (fotografer, penulis) yang memiliki hak cipta, dan itu umumnya bisnis (legal dan ilegal) yang mampu membayar salinan dan peralatan pengisap untuk melanggar hak cipta. Individu jarang harus berurusan dengan hak cipta hukum. Teknologi digital dan Internet memberdayakan kita semua untuk menjadi penerbit, dan karenanya menjadi pemilik hak cipta (untuk blog dan foto kami, misalnya), dan mereka diberdayakan kita semua untuk menyalin, dan dengan demikian melanggar hak cipta. Kategori pertama kekayaan intelektual untuk menghadapi ancaman signifikan dari media digital adalah perangkat lunak komputer itu sendiri. Menyalin perangkat lunak biasanya menjadi praktik umum. Sebagai seorang penulis mengatakan, itu "pernah dianggap sebagai praktik standar dan dapat diterima (jika dianggap sama sekali). " [4](#) Orang memberikan salinan ke teman-teman di floppy disk, dan bisnis disalin bisnis perangkat lunak.

Orang-orang memperdagangkan *warez* (salinan perangkat lunak tidak sah) pada buletin computer papan. Penerbit perangkat lunak mulai menggunakan istilah "pembajakan perangkat lunak" untuk volume tinggi, penyalinan perangkat lunak yang tidak sah. Perangkat lunak bajakan termasuk (dan masih termasuk) kata program pemrosesan, program spreadsheet, sistem operasi, utilitas, game,

dan adil tentang perangkat lunak apa pun yang dijual. Beberapa, seperti game-game populer versi baru, sering muncul di situs yang tidak sah atau dijual di negara lain sebelum rilis resmi mereka. Itu industri perangkat lunak memperkirakan nilai perangkat lunak bajakan dalam miliaran dolar.

Pada awal 1990-an, seseorang dapat menemukan di Internet dan mengunduh salinan yang tidak sah kolom humor populer (disalin dari surat kabar), lirik lagu populer, dan beberapa gambar (misalnya, karakter Walt Disney Company, pinup Playboy, dan segudang Star Trek item). File musik terlalu besar untuk dipindahkan dengan nyaman. Alat untuk mendengarkan music komputer tidak tersedia atau aneh untuk digunakan; perangkat untuk merekam atau menyalin digital musik itu mahal. Teknologi meningkat dan harga turun. (Perekam CD dijual untuk sekitar \$ 1000 saat pertama kali diperkenalkan, dan untuk \$ 99 dalam waktu sekitar tiga tahun.)

Format kompresi data audio MP3, diperkenalkan pada pertengahan 1990-an, berkurang ukuran file audio dengan faktor sekitar 10-12. Orang-orang dapat mengunduh lagu MP3 dari internet dalam beberapa menit. Ratusan situs MP3 muncul, menghasilkan ribuan lagu yang tersedia. MP3 tidak memiliki mekanisme untuk mencegah tidak terbatas atau tidak sah penyalinan. Banyak penulis lagu, penyanyi, dan band yang bersedia membuat musik mereka tersedia, tetapi kebanyakan perdagangan file MP3 di Net tidak sah. Pada tahun 2000-an, lebih banyak teknologi baru (misalnya skema file-sharing yang canggih, tidak dapat diakses- kamera video sive, alat pengeditan video, dan situs berbagi video) mengaktifkan anggota publik untuk memberikan hiburan satu sama lain — dan untuk memposting dan berbagi video profesional dimiliki oleh orang lain. Menyalin musik dan film menjadi mudah, cepat, murah, dan di mana-mana.

Ruang lingkup "pembajakan" diperluas hingga mencakup penyalinan bervolume tinggi tanpa izin dari segala bentuk kekayaan intelektual. Ini bisa berarti orang yang memposting file yang tidak sah situs file-sharing yang sah; kelompok-kelompok bawah tanah melakukan perdagangan salinan yang tidak sah; atau sangat bisnis yang menguntungkan, jutaan dolar (kebanyakan di luar Amerika Serikat) yang mendorong anggota usia untuk mengunggah dan berbagi file, mengetahui bahwa sebagian besar file tidak sah salinan.

Industri konten mengklaim bahwa sekitar seperempat lalu lintas Internet di seluruh dunia terdiri dari materi yang melanggar hak cipta. [5](#) Industri hiburan, seperti perangkat lunak industri, memperkirakan bahwa orang menyalin, memperdagangkan, dan menjual miliaran dolar intelektualnya properti tanpa otorisasi setiap tahun. Jumlah dolar berasal dari sumber industry mungkin meningkat, tetapi jumlah penyalinan dan distribusi musik yang tidak sah, video, dan bentuk-bentuk lain dari kekayaan intelektual sangat besar. Perusahaan hiburan dan penyedia konten lain kehilangan pendapatan dan pendapatan potensial yang signifikan yang mereka bias dapatkan dari kekayaan intelektual mereka. Saat kami mencari solusi untuk masalah ini, kami harus mengakui bahwa "masalah" terlihat berbeda dari perspektif yang berbeda. Apa apakah itu berarti menyelesaikan masalah dampak teknologi pada hak kekayaan intelektual? Apa masalah yang kami cari solusinya? Bagi konsumen, yang mendapatkan film dan musik online, masalahnya adalah mendapatkannya dengan harga murah dan nyaman. Kepada penulis, penyanyi, artis, aktor — dan kepada orang-orang yang bekerja di dalamnya produksi, pemasaran, dan manajemen — masalahnya adalah memastikan bahwa mereka dibayar waktu dan upaya yang mereka lakukan untuk menciptakan produk intelektual-properti yang tidak berwujud.

Beberapa tokoh tampaknya menganggap bahwa setiap orang yang mengunduh film atau lagu secara gratis secara ilegal akan membelinya secara penuh harga jika tidak tersedia secara gratis. Nikmati. Untuk industri hiburan, bagi penerbit dan perusahaan perangkat lunak, masalahnya adalah untuk melindungi investasi mereka dan harapan, atau harapan, pendapatan. Untuk jutaan siapa memposting karya amatir menggunakan karya orang lain, masalahnya adalah terus membuat tanpa persyaratan dan ancaman tuntutan hukum yang tidak masuk akal. Kepada sarjana dan berbagai pendukung, masalahnya adalah bagaimana melindungi kekayaan intelektual, tetapi juga untuk melindungi penggunaan wajar,

akses publik yang masuk akal, dan kesempatan untuk menggunakan teknologi baru sepenuhnya memberikan layanan baru dan kerja kreatif. Kami mengeksplorasi masalah dan solusi dari beberapa perspektif dalam bab ini.

Dua kutipan di awal bagian ini berasal dari tahun 1995, ketika ancaman signifikan terhadap hak cipta dari media digital menjadi jelas. Pengguna dan pengamat media digital dan internet memperdebatkan apakah hak cipta akan bertahan hidup secara besar-besaran meningkatkan kemudahan menyalin dan kebiasaan serta harapan yang berkembang tentang berbagi informasi dan hiburan online. Beberapa berpendapat bahwa hak cipta akan bertahan, sebagian besar karena penegakan hukum hak cipta yang tegas. Yang lain mengatakan kemudahan menyalin akan menang di luar; sebagian besar konten akan gratis atau hampir gratis. Posisi ini tampaknya lebih cocok hari ini daripada yang mereka lakukan pada awalnya. Penegakan telah sengit, tetapi banyak konten legal gratis atau murah karena teknologi yang ditingkatkan dan banyak layanan yang menyediakan konten gratis disponsori oleh iklan.

4.1.3 Sedikit Sejarah

Sejarah singkat undang-undang hak cipta akan memberikan latar belakang dan bantuan menggambarkan bagaimana hal baru teknologi membutuhkan perubahan atau klarifikasi dalam hukum. [6](#) Undang-undang hak cipta AS pertama, yang disahkan pada tahun 1790, meliputi buku, peta, dan bagan. Saya melindungi mereka selama 14 tahun. Kongres kemudian memperpanjang hukum untuk mencakup fotografi, suara rekaman, dan film. Definisi salinan tidak sah dalam Undang-Undang Hak Cipta dari 1909 menetapkan bahwa itu harus dalam bentuk yang bisa dilihat dan dibaca secara visual. Bahkan dengan teknologi awal abad ke-20, persyaratan ini merupakan masalah. Pengadilan diterapkan dalam kasus tentang menyalin lagu ke gulungan piano-musik berlubang. (Piano Otomatis memainkan gulungan seperti itu.) Seseorang tidak bisa membaca musik secara visual dari piano roll, jadi salinan tidak dinilai pelanggaran hak cipta lagu, meskipun itu melanggar semangat dan tujuan hak cipta. [7](#) Pada tahun 1970-an, sebuah perusahaan menggugat untuk melindungi permainan caturnya. bermain program, diimplementasikan pada chip read-only-memory (ROM) di handheld-nya permainan catur komputer. Perusahaan lain menjual game dengan program yang sama; mereka kemungkinan menyalin ROM. Tetapi karena ROM tidak bisa dibaca secara visual, pengadilan dipegang bahwa salinan itu tidak melanggar hak cipta program. [8](#) Sekali lagi, ini tidak berfungsi dengan baik tujuan hak cipta. Keputusan itu tidak melindungi karya kreatif para programmer.

Mereka tidak menerima kompensasi dari penjualan pesaing atas pekerjaan mereka. Pada tahun 1976 dan 1980, Kongres merevisi undang-undang hak cipta untuk mencakup perangkat lunak. "Karya sastra" dilindungi oleh hak cipta termasuk database komputer yang menunjukkan kreativitas atau orisinalitas [9](#) dan program komputer yang menunjukkan "kepengarangan," yaitu, mengandung ekspresi asli

Halaman 8

186

Bab 4 Kekayaan Intelektual ide ide. Menyadari bahwa teknologi berubah dengan cepat, undang-undang yang direvisi menentukan itu hak cipta berlaku untuk karya sastra yang sesuai "terlepas dari sifat materialnya objek. . . di mana mereka diwujudkan. "Salinan bisa melanggar hak cipta jika yang asli dapat "dirasakan, direproduksi, atau dikomunikasikan oleh atau dari

menyalin, langsung atau tidak langsung. "

Satu tujuan penting dalam pengembangan hukum hak cipta, diilustrasikan dengan contoh-contoh

di atas, telah menyusun definisi yang baik untuk memperluas cakupan perlindungan ke yang baru

teknologi. Ketika teknologi penyalinan meningkat, masalah lain muncul: banyak orang

akan melanggar hukum jika mudah dilakukan dan hukumannya lemah. Pada 1960-an, pertumbuhan dalam penjualan ilegal dari salinan rekaman musik yang tidak sah (misalnya, pada kaset) disertai pertumbuhan industri musik. Pada tahun 1982, penyalinan rekaman dan film bervolume tinggi menjadi kejahatan besar. Pada tahun 1992, membuat sejumlah kecil salinan karya berhak cipta "dengan sengaja dan untuk tujuan keuntungan komersial atau keuntungan pribadi" menjadi kejahatan besar. Sebagai tanggapan untuk fenomena yang berkembang berbagi file secara gratis di Internet, No Electronic Piracy Act of 1997 membuatnya menjadi pelanggaran pidana untuk sengaja melanggar hak cipta (untuk bekerja dengan nilai total lebih dari \$ 1000 dalam periode enam bulan) bahkan jika tidak ada iklan keuntungan atau keuntungan pribadi. Hukumannya bisa berat. Setelah pertumbuhan besar dalam penjualan salinan film yang tidak sah, Kongres menjadikannya pelanggaran pidana untuk merekam film di bioskop — salah satu cara menyalinnya kepada mereka yang mereproduksi dan menjualnya secara ilegal. Kritik terhadap undang-undang ini berpendapat bahwa pelanggaran kecil yang dicakup tidak pantas untuk yang parah hukuman.

Mengapa undang-undang hak cipta menjadi lebih ketat dan menghukum? Umumnya, pembuat konten dan penerbit karya berhak cipta, termasuk penerbit cetak, perusahaan film, musik penerbit, perusahaan rekaman suara (label rekaman), dan dukungan industri perangkat lunak perlindungan hak cipta yang lebih kuat. Kongres sering mendelegasikan penyusunan undang-undang secara kompleks daerah ke industri yang terlibat. Untuk sebagian besar abad ke-20, kekayaan intelektual industri menyusun undang-undang yang sangat membebani untuk melindungi aset mereka. Di sisi lain, pustakawan dan organisasi akademis dan ilmiah umumnya menentang aturan yang ketat mengurangi akses publik ke informasi. Kebanyakan orang tidak menyadari atau tidak peduli dengan hak cipta masalah. Tetapi media digital, dan terutama pertumbuhan Web, memfokuskan perhatian pada isu-isu tentang seberapa banyak kontrol pemilik hak cipta seharusnya. Pada 1990-an, *cybercitizens* dan organisasi seperti Electronic Frontier Foundation bergabung dengan pustakawan dan lainnya melawan apa yang mereka lihat sebagai undang-undang hak cipta yang terlalu ketat. Industri konten terus berlanjut menjadi pelobi yang kuat untuk sudut pandang mereka. Perusahaan dan organisasi layanan web (seperti Google, Facebook, dan Wikipedia) menambahkan beberapa keseimbangan ke lobi dan publik perdebatan.

4.1.4 Doktrin Penggunaan Wajar

Hukum hak cipta dan keputusan pengadilan berusaha mendefinisikan hak penulis dan penerbit konsisten dengan dua tujuan: mempromosikan produksi pekerjaan yang bermanfaat dan mendorong

Halaman 9

4.1 Prinsip, Hukum, dan Kasus

187

penggunaan dan arus informasi. Doktrin penggunaan yang adil memungkinkan penggunaan materi berhak cipta

yang berkontribusi pada penciptaan pekerjaan baru (seperti mengutip bagian pekerjaan dalam tinjauan)

dan penggunaan yang tidak mungkin menghilangkan penulis atau penerbit pendapatan untuk pekerjaan mereka.

Penggunaan wajar tidak memerlukan izin dari pemegang hak cipta. Gagasan penggunaan wajar

(untuk karya sastra dan artistik) tumbuh dari keputusan peradilan. Pada tahun 1976, undang-undang hak cipta AS

secara eksplisit memasukkannya. Ini berlaku untuk perangkat lunak juga. Undang-undang hak cipta tahun 1976 mendahului

meluasnya penggunaan komputer pribadi. Masalah perangkat lunak yang dibahas terutama berkaitan

ke sistem bisnis besar, dan hukum tidak membahas masalah yang terkait dengan Web sama sekali.

Jadi, itu tidak memperhitungkan banyak situasi di mana pertanyaan tentang penggunaan yang adil sekarang

timbul.

Undang-undang mengidentifikasi kemungkinan penggunaan yang adil, seperti "kritik, komentar, pelaporan berita,

mengajar (termasuk banyak salinan untuk penggunaan di dalam kelas), beasiswa, atau penelitian." [10](#) Daftar ini

empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan apakah penggunaan tertentu adalah "penggunaan wajar":

1. Tujuan dan sifat penggunaan, termasuk apakah itu untuk tujuan komersial atau tujuan pendidikan nonprofit. (Penggunaan komersial cenderung tidak adil.)

2. Sifat dari karya berhak cipta. (Penggunaan karya kreatif, seperti novel, kurang kemungkinan dari penggunaan pekerjaan faktual untuk digunakan secara adil.)

3. Jumlah dan signifikansi porsi yang digunakan.

4. Efek penggunaan pada pasar potensial untuk atau nilai karya berhak cipta. (Penggunaan yang mengurangi penjualan karya asli cenderung dianggap adil.)

Tidak ada faktor tunggal yang menentukan apakah penggunaan tertentu adalah penggunaan wajar, tetapi yang terakhir

umumnya lebih berat daripada yang lain.

Keputusan pengadilan tentang hak cipta harus konsisten dengan Amandemen Pertama. Untuk

Sebagai contoh, pengadilan menginterpretasikan prinsip penggunaan yang adil secara luas untuk melindungi pembuatan parodi

karya lainnya. Dalam banyak situasi, tidak jelas apakah penggunaan adalah penggunaan yang adil. Pengadilan

menafsirkan dan menerapkan pedoman dalam kasus-kasus tertentu. Pakar hukum mengatakan bahwa hasil penggunaan wajar

kasus-kasus sering sangat sulit diprediksi. Ketidakpastian itu sendiri dapat meredam kebebasan berbicara.

Kekhawatiran akan kasus hukum yang mahal dapat mengurangi penciptaan karya baru yang berharga yang membuat adil

penggunaan karya lain.

4.1.5 Argumen Etis Tentang Menyalin

Ada "ketidakjelasan" intrinsik tentang etika menyalin. Banyak orang yang mendapatkannya

musik, film, atau perangkat lunak dari sumber yang tidak sah menyadari bahwa mereka mendapatkan "sesuatu untuk tidak ada." Mereka mendapat manfaat dari kreativitas dan upaya orang lain tanpa membayarnya. Untuk kebanyakan orang, itu kelihatannya salah. Di sisi lain, banyak penyalinan tidak keliru. Kami mengeksplorasi beberapa alasan dan perbedaannya. Menyalin atau mendistribusikan lagu atau program komputer tidak mengurangi penggunaan dan kenikmatan yang didapat orang lain dari salinannya. Perbedaan mendasar ini

Halaman 10

188

Bab 4 Kekayaan Intelektual

antara kekayaan intelektual dan properti fisik adalah alasan utama mengapa menyalin adalah etis dalam lebih banyak keadaan daripada mengambil properti fisik. Namun, kebanyakan orang yang membuat kekayaan intelektual dalam hiburan, perangkat lunak, dan sebagainya, melakukannya untuk mendapatkan penghasilan, bukan untuk manfaat menggunakan produk mereka sendiri. Jika bioskop dan situs web dapat menunjukkan, atau streaming, salinan film tanpa membayarnya, jauh lebih sedikit orang dan perusahaan akan menginvestasikan uang, waktu, tenaga, dan upaya kreatif dalam pembuatan film. Jika mesin telusur dapat memindai buku apa pun dan menawarkan unduhan gratis tanpa persetujuan penerbit, penerbit mungkin tidak akan menjual cukup salinan untuk menutupi biaya; mereka akan hentikan publikasi. Nilai kekayaan intelektual bukan hanya penggunaan langsung dan kesenangan yang didapat dari salinan. Nilainya juga sebagai produk yang ditawarkan kepada konsumen untuk menghasilkan uang. Itu adalah aspek properti yang dapat dicuri dari pemegang hak cipta. Kapan orang banyak menyalin kekayaan intelektual tanpa izin, mereka mengurangi nilainya pekerjaan sebagai aset bagi pemiliknya. Itulah mengapa banyak penyalinan salah. Pendukung layanan file-sharing yang tidak sah dan orang-orang yang menganjurkan longgar Ketegangan pada menyalin kekayaan intelektual berpendapat bahwa memungkinkan menyalin untuk, katakanlah, mencoba sebuah lagu atau program komputer sebelum membelinya bermanfaat bagi pemilik hak cipta karena itu mendorong penjualan. Penggunaan semacam itu kelihatannya etis, dan memang, karena banyak "salah" dalam ketidakadilan. penyalinan yang di-torisasi berasal dari merampas para pemilik pendapatan dari produk mereka, yang keempat dari pedoman penggunaan yang adil mempertimbangkan dampak pada pasar untuk produk. Namun, kami harus berhati-hati untuk tidak bertindak terlalu jauh dalam merebut keputusan pemegang hak cipta. Banyak bisnis - Nesses memberikan contoh gratis dan penawaran pengantar harga rendah untuk mendorong penjualan, tetapi itu adalah keputusan bisnis. Para investor dan karyawan bisnis mengambil risiko untuk itu pilihan. Sebuah bisnis biasanya membuat keputusan sendiri tentang cara memasarkan produknya,

bukan konsumen yang menginginkan sampel gratis, atau bahkan pengadilan. Orang yang menyalin untuk penggunaan pribadi atau mendistribusikan karya orang lain tanpa biaya biasanya tidak untung secara finansial. Penggunaan pribadi, mungkin, lebih mungkin untuk digunakan secara adil (keduanya secara etis dan legal) daripada penggunaan komersial, tetapi apakah penggunaan pribadi selalu adil? Apakah keuangan mendapatkan selalu relevan? Dalam beberapa konteks, motif keuntungan, atau keuntungan finansial, merupakan faktor dalam menyimpulkan bahwa suatu kegiatan salah. Dalam konteks lain, itu tidak relevan. Vandal tidak untung secara finansial dari tindakan mereka, tetapi vandalisme tidak etis (dan kejahatan) karena itu menghancurkan — atau mengurangi nilai — properti seseorang. Motif laba tidak signifikan faktor dalam menentukan di mana untuk melindungi kebebasan berbicara. Kebebasan berbicara adalah sebuah prinsip sosial, etika, dan hukum yang penting untuk buku, majalah, surat kabar, dan situs web penerbit, yang sebagian besar dalam bisnis untuk menghasilkan keuntungan. Banyak jenis kekerasan atau pidato yang mengancam tidak terkait dengan keuntungan finansial tetapi tidak etis. Berikut adalah beberapa argumen yang dibuat orang untuk mendukung penyalinan atau posting pribadi konten di Web tanpa otorisasi (dalam situasi yang tidak jelas penggunaan wajar) dan beberapa tandingan untuk dipertimbangkan. Tanggapan di bawah ini tidak berarti tidak sah menyalin atau menggunakan karya orang lain selalu salah - dalam banyak hal tidak. Ini adalah saran singkat untuk menganalisis argumen.

Halaman 11

4.1 Prinsip, Hukum, dan Kasus

189

.
Saya tidak mampu membeli perangkat lunak atau film atau membayar royalti untuk menggunakan sebuah lagu di saya video. Ada banyak hal yang tidak bisa kita bayar. Tidak mampu membeli sesuatu tidak membenarkan mengambilnya.

.
Perusahaan itu adalah perusahaan besar yang kaya. Ukuran dan kesuksesan perusahaan jangan membenarkan mengambil darinya. Programmer, penulis, dan artis pertunjukan kalah pendapatan juga ketika menyalin adalah hal yang biasa.

.
Saya tidak akan membelinya dengan harga eceran (atau membayar biaya yang diminta). Perusahaan tidak benar-benar kehilangan penjualan atau kehilangan pendapatan. Orang itu mengambil sesuatu yang bernilai tanpa membayarnya, meskipun nilainya kepada orang itu kurang dari harga hak ciptanya pemilik akan mengenakan biaya. Ada kalanya kita mendapatkan sesuatu yang berharga tanpa membayar.
Lingkungan kami terlihat lebih baik ketika tetangga kami mengecat rumah mereka. Orang-orang melakukannya kami nikmat. Sangat mudah untuk mengabaikan perbedaan penting: Siapa yang membuat keputusan?

.

Membuat salinan untuk teman hanyalah tindakan kedermawanan. Filsuf Helen Nissenbaum berpendapat bahwa seseorang yang menyalin perangkat lunak untuk seorang teman memiliki klaim balasan terhadap hak programmer untuk melarang membuat salinan: "kebebasan untuk mengejar kebajikan kemurahan hati." [11](#) Tentunya kita memiliki kebebasan (yaitu, hak negatif) untuk menjadi murah hati, dan kita dapat melatihnya dengan membuat atau membeli hadiah untuk seorang teman. Ini kurang jelas bahwa kita memiliki hak klaim (hak positif) untuk bermurah hati. Apakah menyalin perangkat lunak tindakan kemurahan hati pada bagian kita atau tindakan yang memaksa secara paksa kemurahan hati dari pemilik hak cipta?

Pelanggaran ini tidak signifikan dibandingkan dengan miliaran dolar yang hilang karena pembajakan oleh orang tidak jujur menghasilkan keuntungan besar. Ya, pembajakan komersial berskala besar lebih buruk. Bahwa tidak menyiratkan bahwa penyalinan individu itu etis. Dan, jika praktiknya tersebar luas, kerugian menjadi signifikan.

Semua orang melakukannya. Anda akan bodoh untuk tidak melakukannya. Jumlah orang yang melakukan sesuatu tidak menentukan apakah itu benar. Sejumlah besar orang dalam satu kelompok sebaya dapat berbagi insentif dan pengalaman serupa (atau ketiadaan) yang memengaruhi poin mereka dari pandangan.

Saya ingin menggunakan lagu atau klip video di video saya, tetapi saya tidak tahu cara mendapatkan izin. Ini adalah argumen yang lebih baik daripada banyak lainnya. Teknologi telah berlari lebih cepat dari bisnis mekanisme untuk membuat perjanjian dengan mudah. "Biaya transaksi," sebagai ekonom hubungi mereka, sangat tinggi sehingga persyaratan ketat untuk mendapatkan izin melambat pengembangan dan distribusi kekayaan intelektual baru.

Saya memposting video ini (atau segmen program TV) sebagai layanan publik. Jika publik layanan adalah hiburan (hadiah untuk umum), pengamatan di atas tentang menyalin sebagai bentuk kedermawanan yang relevan di sini. Jika layanan publik adalah untuk mengekspresikan ide atau membuat beberapa pernyataan tentang masalah penting, posting mungkin analog untuk membuat ulasan atau parodi. Dalam beberapa kasus, ini mungkin penggunaan wajar wajar

Halaman 12

190

Bab 4 Kekayaan Intelektual

dengan nilai sosial. Cukup posting program lengkap, atau sebagian besar satu, mungkin bukan penggunaan yang adil.

Hukum tidak selalu merupakan panduan yang baik untuk keputusan etis, tetapi pedoman penggunaan yang adil

melakukan pekerjaan yang terhormat dalam mengidentifikasi kriteria untuk membantu membedakan penyalinan yang adil dan tidak adil.

Karena kompleksitas masalah, akan selalu ada ketidakpastian dalam aplikasi pedoman, baik secara etis maupun hukum. Pedoman mungkin perlu perluasan dan klarifikasi untuk menutupi media baru, tetapi mereka memberi kita kerangka kerja yang baik yang sesuai

kriteria etika yang masuk akal.

4.1.6 Kasus Hukum yang Signifikan

Doktrin penggunaan yang adil penting untuk konteks yang berbeda. Pertama, ini membantu kita mencari tahu di bawah

keadaan apa kita sebagai konsumen dapat secara sah menyalin musik, film, perangkat lunak, dan sebagainya.

Kedua, pengembang perangkat lunak baru, perangkat rekaman, pemain game, dan produk lainnya

sering harus menyalin beberapa atau semua perangkat lunak perusahaan lain sebagai bagian dari proses

mengembangkan produk baru. Produk baru mungkin bersaing dengan perusahaan lain

produk. Apakah menyalin seperti penggunaan yang adil? Kami melihat kasus-kasus yang mencakup konteks ini. Beberapa

kasus juga melibatkan tingkat tanggung jawab hukum yang dimiliki perusahaan untuk hak cipta

pelanggaran oleh pengguna produk atau layanannya. Hal ini penting untuk banyak berbasis Web

layanan, beberapa yang secara implisit atau eksplisit mendorong penggunaan tidak sah dari karya

yang lain.

Sony vs. Universal City Studios (1984)

Kasus Sony adalah kasus pertama tentang penyalinan hak cipta non komersial swasta

bekerja bahwa Mahkamah Agung memutuskan. [12](#) Ini menyangkut mesin perekaman kaset video, tetapi itu

dikutip dalam kasus hiburan berbasis Web dan dalam kasus tentang jenis rekaman digital baru

perangkat.

Dua studio film menggugat Sony karena berkontribusi terhadap pelanggaran hak cipta karena

beberapa pelanggan menggunakan mesin perekam kaset video Betamax untuk merekam film

ditampilkan di televisi. Dengan demikian, kasus ini mengangkat isu penting apakah hak cipta pemilik dapat menuntut pembuat peralatan menyalin karena beberapa pembeli menggunakan peralatan

untuk melanggar hak cipta. Pertama, kami fokus pada masalah lain yang diputuskan Mahkamah Agung

kasus Sony: apakah merekam film untuk penggunaan pribadi adalah pelanggaran hak cipta atau penggunaan yang adil. Orang-orang menyalin seluruh film. Film itu kreatif, tidak faktual, bekerja.

Dengan demikian, faktor (2) dan (3) dari pedoman penggunaan yang adil menentang pencatatan. Tujuan

merekam film itu untuk melihatnya nanti. Biasanya konsumen digunakan kembali

rekaman itu setelah melihat film, membuatnya menjadi "salinan fana." Salinannya untuk a tujuan pribadi, nonkomersial, dan studio film tidak dapat menunjukkan bahwa mereka

menderita bahaya. Pengadilan menafsirkan faktor (2), sifat dari karya berhak cipta,

untuk memasukkan tidak hanya apakah itu kreatif atau faktual, tetapi juga fakta bahwa studio

menerima bayaran besar untuk menyiarkan film di televisi, dan biayanya tergantung pada memiliki khalayak besar orang-orang yang menonton film secara gratis. Jadi faktor (1), (2), dan (4) membantah untuk penggunaan yang adil. Pengadilan memutuskan bahwa merekam film untuk dilihat di lain waktu adalah penggunaan wajar.

Fakta bahwa orang-orang menyalin seluruh pekerjaan itu tidak mengharuskan suatu peraturan melawan adil digunakan, meskipun banyak contoh penggunaan yang adil hanya berlaku untuk kutipan kecil. Fakta bahwa penyalinan adalah penggunaan pribadi, nonkomersial sangat signifikan. Pengadilan mengatakan itu penggunaan pribadi, nonkomersial harus dianggap adil kecuali ada kemungkinan yang realistis kerusakan ekonomi kepada pemegang hak cipta.

Pada masalah legitimasi mesin Betamax, Pengadilan mengatakan pembuat perangkat dengan penggunaan hukum substansial tidak boleh dihukum karena beberapa orang menggunakannya melanggar hak cipta. Ini adalah prinsip yang sangat penting.

Rekayasa terbalik: mesin permainan

Dalam kasus Sony, keputusan Mahkamah Agung mengatakan bahwa penyalinan nonkomersial dari sebuah Seluruh film bisa digunakan secara adil. Dalam beberapa kasus yang melibatkan mesin permainan, pengadilan memutuskan bahwa menyalin seluruh program komputer untuk penggunaan *komersial* adalah adil, sebagian besar karena tujuannya adalah untuk menciptakan produk baru, bukan untuk menjual salinan produk perusahaan lain.

Kasus pertama adalah *Sega Enterprises, Ltd. v. Accolade, Inc.* Accolade membuat videogame untuk dijalankan pada mesin Sega. Agar game mereka berjalan dengan baik, dibutuhkan Accolade untuk mencari tahu bagaimana bagian dari perangkat lunak mesin-permainan Sega bekerja. Accolade menyalin program Sega dan mendekompilasi itu (yaitu, menerjemahkannya dari kode mesin ke bentuk di mana mereka bisa membaca dan mengerti itu). Ini adalah *rekayasa terbalik*. Sega menggugat; Penghargaan dimenangkan. Accolade sedang membuat permainan baru. Pengadilan menganggap kegiatan Accolade sesuai dengan tujuan penggunaan wajar — itu adalah, untuk mendorong produksi karya kreatif baru. Fakta bahwa Accolade adalah iklan entitas tidak kritis. Meskipun game Accolade dapat mengurangi pasar untuk Sega's game, itu adalah persaingan yang adil. Accolade tidak menjual salinan game Sega. [13](#) In *Atari Games v. Nintendo*, pengadilan juga memutuskan bahwa membuat salinan program untuk kebalikannya teknik (untuk mempelajari cara kerjanya sehingga perusahaan dapat membuat produk yang kompatibel) bukan pelanggaran hak cipta. Ini adalah penggunaan "penelitian" yang adil.

Pengadilan menerapkan argumen serupa dalam memutuskan mendukung Connectix Corporation dalam setelan jas Sony Computer Entertainment, Inc. Connectix menyalin Sony PlayStation

BIOS (sistem input-output dasar) dan reverse engineered untuk mengembangkan perangkat lunak itu mengemulasikan konsol PlayStation. Pemain gim kemudian dapat membeli program Connectix dan mainkan game PlayStation di komputer mereka tanpa membeli konsol PlayStation.

Program Connectix tidak mengandung kode Sony, dan itu adalah produk baru, berbeda dari konsol PlayStation. Penyalinan BIOS adalah penggunaan yang wajar. [14](#) Keputusan-keputusan ini menunjukkan bagaimana pengadilan menginterpretasikan penggunaan yang wajar untuk situasi yang tidak dibayangkan kapan pedoman ditulis. Rekayasa terbalik adalah proses penting untuk menciptakan yang baru produk yang harus berinteraksi dengan perangkat keras dan perangkat lunak perusahaan lain.

Ketika Big Steel dan industri otomotif berada di bawah tekanan selama 70-an dari impor berbiaya rendah, naluri pertama mereka tidak mengubah mereka pabrik manufaktur yang ketinggalan jaman tetapi untuk memohon pengadilan untuk melarang outlander. Industri rekaman telah mengambil taktik yang sama.

—Karl Taro Greenfeld [15](#) Napster dibuka di Web pada tahun 1999 sebagai layanan yang memungkinkan pengguna untuk menyalin lagu dalam file MP3 dari hard disk pengguna lain. Itu sangat populer dan memiliki lebih dari 50 juta pengguna sedikit lebih dari satu tahun kemudian. Hampir 100 juta file MP3 tersedia di layanan. Webnoize menemukan bahwa hampir 75% mahasiswa yang disurvei menggunakan Napster. Saya sudah diketahui bahwa pengguna Napster menyalin dan mendistribusikan sebagian besar lagu yang mereka perdagangkan tanpa otorisasi. Delapan belas perusahaan rekaman menggugat untuk pelanggaran hak cipta dan meminta ganti rugi ribuan dolar untuk setiap lagu yang diperdagangkan di Napster. Rekaman perusahaan menang. [16](#)

Kasus Napster penting karena berbagai alasan. Fakta bahwa begitu banyak orang berpartisipasi dalam kegiatan yang pengadilan putuskan adalah ilegal adalah indikasi tentang bagaimana baru teknologi menantang hukum dan sikap yang ada tentang apa yang dapat diterima. Banyak orang mengira keberhasilan Napster berarti berakhirnya hak cipta. Sebagai gantinya keputusan pengadilan menunjukkan bahwa sistem hukum masih dapat memiliki dampak yang kuat. Argumen dalam kasus ini berlaku untuk banyak situs dan layanan lain di Internet.

Isu-isu dalam gugatan terhadap Napster adalah sebagai berikut:

Apakah penyalinan dan distribusi musik oleh pengguna Napster legal di bawah adil menggunakan pedoman?

Jika tidak, apakah Napster bertanggung jawab atas tindakan para penggunanya?

Napster berpendapat bahwa berbagi lagu oleh penggunanya adalah penggunaan wajar hukum. Mari kita tinjau pedoman penggunaan yang adil dan cara penerapannya.

Menyalin lagu melalui Napster tidak sesuai dengan salah satu kategori umum tujuan ditutupi oleh penggunaan wajar (misalnya, pendidikan, penelitian, berita), tetapi tidak menyalin film kaset. Kasus *Sony v. Universal City Studios* menunjukkan bahwa Mahkamah Agung bersedia untuk memasukkan hiburan sebagai tujuan penggunaan yang adil.

Napster berpendapat bahwa berbagi lagu melalui layanannya adalah penggunaan wajar karena orang-orang itu membuat salinan untuk penggunaan pribadi, bukan komersial. Pakar hak cipta mengatakan "pribadi" berarti penggunaan yang sangat terbatas — misalnya, dalam rumah tangga — tidak berdagang dengan ribuan orang asing. Lagu (lirik dan musik) adalah materi kreatif. Pengguna menyalin lagu-lagu lengkap. Demikian, pedoman penggunaan yang adil (2) dan (3) berdebat terhadap penggunaan wajar, tetapi, sebagaimana ditunjukkan oleh kasus Sony, mereka tidak selalu lebih besar daripada faktor lainnya.

Halaman 15

4.1 Prinsip, Hukum, dan Kasus

193

Poin terakhir, dan mungkin yang paling penting, adalah dampaknya pada pasar untuk lagu-lagu — yaitu, dampak pada pendapatan artis dan perusahaan musik yang memegang hak cipta. Napster berpendapat bahwa itu tidak merugikan penjualan industri rekaman; pengguna diambil sampelnya musik di Napster dan membeli CD yang mereka sukai. Industri musik mengklaim Napster penjualan sangat menyakitkan. Data survei dan penjualan tidak benar-benar mendukung kedua pihak. Penjualan Data menunjukkan penjualan meningkat secara signifikan selama sebagian besar tahun pada 1990-an, dan menurun atau hanya naik sedikit pada tahun 2000. Misalnya, penjualan musik di Amerika Serikat (terbesar pasar) turun 1,5% pada tahun 2000. Penjualan single turun 46%. [17](#) Kami tidak tahu jika Napster adalah satu-satunya alasan untuk penurunan, tetapi masuk akal untuk menyimpulkan bahwa yang besar volume menyalin pada Napster memiliki dampak negatif pada penjualan dan dampaknya akan tumbuh.

Banyak pengamat hukum berpikir bahwa penyalinan skala besar oleh pengguna Napster adalah ilegal pelanggaran hak cipta, bukan penggunaan yang adil, dan begitulah cara pengadilan memutuskan.

Tapi apakah Napster bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta oleh penggunanya? Napster tidak simpan salinan lagu di komputernya. Ini menyediakan daftar lagu dan daftar yang tersedia pengguna login kapan saja. Pengguna mentransfer lagu dari hard disk masing-masing menggunakan perangkat lunak peer-to-peer yang diunduh dari Napster. Napster berpendapat bahwa itu mirip dengan mesin pencari dan hukum baru, Digital Millennium Copyright Act (yang kami bahas secara panjang lebar di Bagian 4.2.2 dan 4.2.3), lindungi dari tanggung jawab untuk hak cipta pelanggaran oleh penggunanya. Perusahaan rekaman berpendapat bahwa hukum mengharuskan perusahaan untuk membuat upaya untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan bahwa Napster tidak mengambil cukup langkah-langkah untuk menghilangkan lagu yang tidak sah atau pengguna yang melakukan pelanggaran. Napster mengutip kasus Sony Betamax, di mana pengadilan mengatakan pembuat perangkat dengan penggunaan sah substansial tidak bertanggung jawab untuk pengguna perangkat yang melanggar hak cipta, bahkan jika pembuatnya tahu beberapa keinginan. Napster memiliki banyak kegunaan sah dalam mempromosikan yang baru band dan artis yang bersedia membiarkan pengguna menyalin lagu mereka. Industri rekaman berpendapat bahwa Napster bukanlah perangkat atau teknologi baru, dan itu tidak meminta untuk melarang teknologi atau tutup Napster. Perusahaan rekaman keberatan dengan cara Napster *digunakan* tersedia teknologi luas untuk membantu pelanggaran hak cipta. Itu ingin Napster berhenti daftar lagu tanpa izin dari pemilik hak cipta.

Hubungan Sony dengan pelanggan berakhir ketika pelanggan membeli Betamax mesin. Napster berinteraksi dengan anggotanya dalam menyediakan akses ke lagu yang mereka salin. Pengadilan mengatakan Napster bertanggung jawab karena memiliki hak dan kemampuan untuk mengawasi sistem, termasuk kegiatan yang melanggar hak cipta, dan memiliki kepentingan keuangan pada mereka kegiatan. Napster adalah bisnis. Meskipun tidak dipungut biaya untuk menyalin lagu, itu yang diharapkan penyalinan gratis untuk menarik pengguna sehingga akan menghasilkan uang dengan cara lain.

Pengadilan memutuskan pada tahun 2001 bahwa Napster "dengan sadar mendorong dan membantu dalam pelanggaran hak cipta." [18](#) Napster menghadapi gugatan perdata yang dapat meminta pembayaran dari miliaran dolar dalam kerusakan. Setelah beberapa upaya tidak efektif untuk menghapus yang tidak sah

lagu-lagu dari daftar lagunya, Napster ditutup. Perusahaan lain membeli "Napster" nama dan mengatur layanan berlangganan musik streaming legal.

Halaman 16

194

Bab 4 Kekayaan Intelektual

Apa yang diinginkan konsumen dari industri hiburan

Mengapa Napster sangat populer? Ketika saya bertanya mahasiswa saya (sementara versi ilegal dari Napster berkembang pada tahun 2000), banyak yang berteriak "Ini gratis!" Itu alasan yang jelas, tapi itu bukan satu-satunya. Murid-murid saya dengan cepat menghasilkan daftar fitur yang diinginkan lainnya Napster. Mereka bisa mendapatkan lagu individu dengan- keluar harus membeli seluruh CD untuk mendapatkannya mereka ingin. Mereka bisa mencicipi lagu untuk dilihat jika mereka benar-benar menginginkannya. Melalui Napster, mereka memiliki akses ke "inventaris" yang besar, tidak terbatas. disematkan ke satu toko atau label musik tertentu. Mereka bisa mendapatkan lagu yang tidak komersial

tersedia. Mereka menyukai kenyamanan mendapatkan musik mereka secara online. Mereka dapat mengunduh dan memainkan lagu dari mana saja; mereka tidak perlu untuk memiliki CD fisik dengan mereka. The Nap- situs ster memberikan informasi tentang penyanyi dan musisi. Pengguna dapat mengobrol online dengan pengguna lain saat mereka mengunduh

lagu latar belakang. Jadi, Napster menggunakan beragam teknologi baru untuk memberikan fleksibilitas, kenyamanan, dan layanan, selain gratis musik.

Perusahaan rekaman tidak memeluk teknologi baru. Mereka mengharapkan mereka pelanggan untuk terus membeli CD dari toko atau pesan di Web dan tunggu beberapa hari pengiriman. Mereka terbiasa dengan paradigma lama dibayar oleh setiap pelanggan untuk masing-masing salin dan enggan untuk diizinkan atau diterima distribusi lagu dalam format file yang orang-orang bisa dengan mudah menyalin. Ketika orang mulai memposting klip video dari acara televisi dan film sekitar lima tahun kemudian, pemilik konten bereaksi seperti perusahaan rekaman. Mereka mencoba menghentikan Fenomena daripada mencari bisnis baru model untuk membuatnya bekerja.

Lebih banyak file sharing: MGM v. Grokster

Tentang waktu keputusan Napster, banyak perusahaan dan situs web (Gnutella, Morpheus, Kazaa, dan lain-lain) bermunculan untuk menyediakan jenis file sharing peer-to-peer baru layanan. Sistem ini memungkinkan penyalinan file di antara pengguna di Internet tanpa layanan pusat, seperti Napster, untuk menuntut ketika pengguna melanggar hak cipta. Dalam beberapa bulan Penampilan Gnutella, lebih dari sejuta file tersedia. Banyak yang tidak sah File musik MP3 dan perangkat lunak yang tidak sah. Di *MGM v. Grokster*, musik dan film industri menggugat Grokster dan StreamCast Networks (pemilik Morpheus). Meskipun perusahaan tidak menyediakan layanan pusat atau daftar file musik yang tersedia di disk pengguna (seperti yang dilakukan Napster), mereka menyediakan perangkat lunak untuk berbagi file. Teknologi dan pendukung file sharing berpendapat bahwa program transfer file peer-to-peer memiliki potensi untuk banyak penggunaan hukum yang produktif. (Mereka benar.) Namun, Mahkamah Agung memutuskan dengan suara bulat bahwa pemilik properti intelektual dapat menuntut perusahaan untuk mendorong pelanggaran hak cipta. (Pada waktu yang hampir bersamaan, pengadilan Australia membuat hal serupa berkuasa melawan Kazaa.)

Keputusan Napster dan Grokster membuat jelas bahwa bisnis yang mendorong pelanggaran hak cipta dan menyediakan alat untuk melakukannya sebagai bagian mendasar dari bisnis mereka.

Halaman 17

4.1 Prinsip, Hukum, dan Kasus

195

Plagiarisme dan hak cipta

Plagiarisme adalah penggunaan karya orang lain (biasanya karya tulis), mewakilinya sebagai seseorang sendiri. Di antara siswa, itu biasanya berarti copy-pasting paragraf (dengan mungkin perubahan kecil) dari situs web, buku, atau majalah dan di-mengaitkan mereka, tanpa atribusi, menjadi kertas yang siswa ajukan untuk tugas kelasment. Ini juga termasuk membeli makalah dan mengirimkannya sebagai pekerjaan sendiri. Novelis, penulis nonfiksi, dan wartawan kadang-kadang menjiplak bagian atau karya lengkap dari penulis lain. Plagiarisme adalah masalah sebelumnya ada komputer, tetapi pengolah kata dan Web telah membuatnya lebih mudah dengan membuat begitu banyak informasi yang tersedia dan membuat penyalinan sebagai semudah cut and paste. Paling sering, penulis menjiplak materi tidak mengetahui atau mengotorinya digunakan, jadi plagiarisme sering kali menyertakan hak cipta pelanggaran. Jika materi ada di public domain atau jika seseorang setuju untuk menulis makalah untuk yang lain, itu bukan pelanggaran hak cipta, tapi masih mungkin plagiarisme. Plagiarisme tidak jujur. Itu menyalahgunakan pekerjaan orang lain tanpa izin (usu sekutu) dan tanpa kredit. Dalam dunia akademis, itu bohong kepada instruktur, klaim palsu telah dilakukan tugas sendiri. Dalam jurnalisme atau publikasi- ing, itu bohong kepada majikan atau penerbit dan kepada publik. Plagiarisme melanggar peraturan sekolah

dan dianggap sebagai pelanggaran serius terhadap profes- etika sional.

Ribuan sekolah menengah dan perguruan tinggi menyerahkan makalah dan esai siswa ke pelayanan, turnitin.com, yang memeriksa mereka plagiat. Turnitin membandingkan siswa

bekerja untuk database jutaan siswa makalah dan materi di Web dan di arsip jurnal. Layanan membangun databasenya makalah mahasiswa dengan menambahkan yang diajukan untuk memeriksa. Beberapa siswa menggugat perusahaan karena melanggar hak cipta mereka dengan menambahkan hak cipta mereka makalah ke database. Pengadilan banding federal memutuskan bahwa penyimpanan siswa turnitin.com makalah adalah penggunaan yang adil. Turnitin disalin seluruh kertas dan merupakan entitas komersial. Namun, fakta itu justru memberikan layanan sangat berbeda dari menulis makalah dan bahwa layanannya tidak mengurangi pasar untuk kertas siswa ditimbang lebih kuat. [19](#) Konvensi sosial dapat mempengaruhi penentu minasi dari apa yang plagiarisme. Sebagai contoh, penerbit umum dan buku umumnya tahu bahwa penulis hantu menulis buku untuk politisi dan selebriti bahkan ketika hanya politisi atau nama selebritas muncul sebagai penulis. Beberapa sebutlah praktik plagiarisme ini. model tidak dapat beroperasi secara legal di Amerika Serikat. Banyak perusahaan file-sharing diselesaikan cocok dengan industri hiburan, membayar jutaan dolar. Banyak yang tutup. Kritik dari keputusan khawatir bahwa mereka mengancam pengembangan teknologi peer-to-peer baru dan aplikasi.

"Lihat dan rasakan"

Apakah hak cipta berlaku untuk antarmuka pengguna? Istilah "tampilan dan nuansa" dari suatu program mengacu ke fitur seperti menu pull-down, jendela, ikon, dan gerakan jari dan cara-cara spesifik seseorang menggunakannya untuk memilih atau memulai tindakan. Dua program yang memiliki kesamaan

Halaman 18

196

Bab 4 Kekayaan Intelektual

antarmuka pengguna kadang-kadang disebut program "workalike". Struktur internal dan pemrograman bisa sangat berbeda. Satu program mungkin lebih cepat atau ada yang lain keuntungan. Haruskah tampilan dan nuansa suatu program berhak cipta? Apakah seorang pekerja program melanggar hak cipta dari program sebelumnya yang mirip?

Pada 1980-an dan 1990-an, beberapa perusahaan memenangkan gugatan pelanggaran hak cipta orang lain yang perangkat lunaknya memiliki tampilan dan nuansa yang mirip. Pengadilan banding, membalikkan yang seperti itu

kasus, memutuskan bahwa perintah menu adalah "metode operasi," secara eksplisit dikeluarkan dari perlindungan hak cipta. Mereka, kata pengadilan, seperti kontrol mobil. [20](#) Kecenderungan keputusan pengadilan telah menentang perlindungan hak cipta untuk "tampilan dan rasa." Pengadilan memutuskan fitur-fitur seperti jendela yang tumpang tindih, menu pull-down, dan operasi umum seperti cut and paste berada di luar lingkup hak cipta.

Argumen utama yang mendukung melindungi antarmuka pengguna adalah bahwa itu adalah kreatif utama upaya. Dengan demikian, argumen umum untuk hak cipta dan paten berlaku (misalnya, memberi penghargaan dan inovasi yang mengasyikkan). Di sisi lain, antarmuka pengguna standar meningkatkan produktivitas pengguna dan pemrogram. Kita tidak harus mempelajari antarmuka baru untuk setiap program atau alat. Programmer tidak harus "menemukan kembali roda" —yaitu, rancang antarmuka baru hanya untuk menjadi berbeda. Mereka dapat berkonsentrasi pada pengembangan aspek-aspek yang benar-benar baru dari mereka program. Nilai antarmuka serupa untuk browser, ponsel cerdas, dan sebagainya, sekarang dikenal dengan baik dan diterima begitu saja.

*

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

4.2.1 Respons Defensif dan Agresif Dari Industri Konten

Industri hiburan menggunakan banyak pendekatan dalam upaya mencegahnya penggunaan yang tidak sah dari produknya. Metodenya termasuk teknologi untuk mendeteksi dan menggagalkan menyalin, pendidikan tentang hukum hak cipta dan alasan untuk melindungi kekayaan intelektual, tuntutan hukum (wajar dan kasar), melobi untuk

ekspansi hukum hak cipta (keduanya masuk akal dan tidak), melobi untuk membatasi atau melarang teknologi yang membantu hak cipta pelanggaran, dan model bisnis baru untuk menyediakan konten digital kepada publik di bentuk yang nyaman.

Ide dari industri perangkat lunak

Berbagai teknik untuk melindungi perangkat lunak dikembangkan lebih awal, dengan berbagai keberhasilan.

Sebagai contoh, perusahaan perangkat lunak mengkodekan tanggal kedaluwarsa dalam versi sampel gratis perangkat lunak; perangkat lunak itu menghancurkan dirinya sendiri setelah tanggal tersebut. Beberapa perangkat lunak bisnis mahal termasuk *dongle* perangkat keras, perangkat yang harus dipasang oleh pembeli ke port pada komputer sehingga perangkat lunak akan berjalan, sehingga memastikan bahwa perangkat lunak berjalan hanya.

*

Beberapa perusahaan memiliki paten di teknologi layar yang memungkinkan perintah sentuh.

Halaman 19

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

197

Pembajakan internasional

Beberapa negara secara tradisional belum diakui atau melindungi kekayaan intelektual, termasuk salinan- hak, paten, dan merek dagang. Pemalsuan produk merek, dari blue jeans hingga mahal jam tangan dan obat-obatan, adalah umum di beberapa bagian di dunia. Mengabaikan hak cipta asing pada buku dan bahan cetak lainnya telah lama umum berlatih di banyak negara juga. Jadi, perangkat lunak, musik, dan pembajakan film di negara-negara ini bervariasi semut dari fenomena lama. Situs web yang menjual atau berbagi game, perangkat lunak, dan file hiburan dengan- otorisasi keluar berkembang di banyak negara. The Business Software Alliance (BSA), sebuah perangkat lunak organisasi industri, memperkirakan bahwa akun pembajakan untuk 42% dari perangkat lunak komputer pribadi yang digunakan di seluruh dunia. Wilayah dengan tingkat tertinggi adalah Eropa Tengah dan Timur dan Amerika Latin. [21](#) (Jelas, sulit untuk mendapatkan angka yang akurat untuk kegiatan ilegal. BSA membuat perkiraan dengan mempertimbangkan jumlah komputer yang terjual, rata-rata yang diharapkan jumlah paket perangkat lunak pada setiap komputer, dan jumlah paket perangkat lunak yang terjual.) Banyak negara dengan tingkat pembajakan tinggi tidak memiliki industri perangkat lunak yang signifikan. Jadi, mereka tidak memiliki pemrogram dan perangkat lunak domestic perusahaan untuk melobi perlindungan perangkat lunak. Kurangnya industri perangkat lunak dalam negeri mungkin efek, serta penyebab kontribusi, lemah perlindungan hukum untuk perangkat lunak. Sulit untuk seperti itu sebuah industri untuk berkembang ketika tidak dapat pulih investasinya dalam pengembangan perangkat lunak. Faktanya bahwa perusahaan perangkat lunak utama berasal dari yang lain negara-negara, dan negara-negara kaya, dapat membuat kedua rakyat dan pemerintah kurang cenderung mengambil tindakan untuk mengurangi penjualan yang tidak sah. Di Amerika Serikat, dengan banyak penjual hiburan yang sah dan perangkat lunak, pelanggan cenderung tahu kapan mereka membeli produk ilegal atau berbagi file yang tidak sah. Di negara-negara di mana umum untuk membeli makanan tidak dikemas di pasar luar ruang, mungkin pelanggan tidak berpikir ada sesuatu yang tidak biasa (atau salah) tentang cara penjual yang tidak sah menjual perangkat lunak dan musik. Ini bisa lebih mudah bagi konsumen untuk menemukan seorang pedagang kaki lima menjual, katakanlah, film AS di DVD, daripada mencari dealer resmi. Alasan lain untuk pembajakan di beberapa negara adalah ekonomi lemah dan orang miskin. (Beberapa AS perusahaan film menjual DVD di China secara relative harga rendah untuk menarik pelanggan jauh dari pasar ilegal.) Dengan demikian, budaya, politik, ekonomi

pembangunan, pendapatan rendah, dan penegakan yang lemah hukum kekayaan intelektual semuanya berkontribusi faktor-faktor. BSA menghitung bahwa tingkat pembajakan perangkat lunak di Cina adalah 98% pada tahun 1994. Pemerintah AS telah berulang kali menekan pemerintah China untuk membuktikan perlindungan kekayaan intelektual, dan China telah berulang kali mengumumkan program untuk melakukannya, tetapi dengan dampak yang relatif kecil. Sebagai ekonomi China telah tumbuh, pemerintahnya telah membuat lebih banyak upaya untuk mengurangi produksi ilegal, penjualan, dan penggunaan kekayaan intelektual. Pengakuan yang buruk perlindungan kekayaan intelektual menghalangi dirinya sendiri industri konten berkontribusi terhadap peningkatan copy- perlindungan yang benar di China. Misalnya, di bawah tekanan dari perusahaan Cina yang mewakili Perusahaan musik AS dan memiliki hak untuk Anda - pasir lagu Cina, mesin pencari utama Cina menghapus ribuan tautan ke situs yang menawarkan dinilai lagu. Keputusan pengadilan terhadap pelanggaran hak cipta orang asing dan hukuman penjara bagi pelanggar di- berkerut. Di Cina, produsen komputer pribadi digunakan untuk menjual mesin mereka tanpa operator sistem yang terinstal. Praktik ini mendorong orang untuk melakukannya membeli salinan yang murah dan tidak sah. Pada tahun 2006, Chi- Pemerintah nese mengharuskan semua PC dijual bersama sistem operasi resmi yang terinstal. Juga, menurut BSA, pemerintah Cina sig-secara signifikan mengurangi penggunaan perangkat lunak yang tidak sah oleh lembaga pemerintahannya sendiri. Laporan BSA bahwa tingkat pembajakan perangkat lunak di Cina turun ke 78% pada tahun 2010. (Sebuah penelitian di Cina, berdasarkan survei, melaporkan tingkat 45% untuk tahun 2010.) [22](#) Sebagai perbandingan, BSA memberikan tingkat 20% untuk Amerika Serikat.

Halaman 20

198

Bab 4 Kekayaan Intelektual

Umpan

Beberapa perusahaan musik mengadopsi tac-tic pintar untuk mencegah pembagian file yang tidak sah: Mereka menempatkan sejumlah besar musik yang rusak file, disebut "decoys," di situs file-sharing. Itu umpan mungkin, misalnya, gagal mengunduh dengan benar atau penuh dengan suara-suara kasar. Ide adalah orang-orang akan menjadi frustrasi dan berhenti menggunakan situs file-sharing jika per-centage dari lagu-lagu yang mereka coba unduh tidak akan bermain dengan benar. Perusahaan film mengadopsi taktik juga, menyebarkan banyak palsu salinan film baru di Internet. satu mesin dalam satu waktu. Disket yang berisi perangkat lunak konsumen memiliki "perlindungan salinan" untuk memastikan bahwa Anda tidak dapat menyalinnya (atau salinannya tidak akan berjalan). Beberapa perangkat lunak membutuhkan aktivasi atau pendaftaran dengan nomor seri khusus. Beberapa dari sistem ini "Retak" —yaitu, para programmer menemukan cara untuk menggagalkan mekanisme perlindungan. Banyak

perusahaan menjatuhkan teknik ini, terutama karena konsumen tidak menyukai ketidaknyamanan ini yang menyertai mereka. Beberapa kontrol akses awal ini kemudian berkembang menjadi lebih banyak skema manajemen hak digital yang canggih untuk hiburan dan ebooks yang kami diskusikan nanti di bagian ini.

Organisasi industri perangkat lunak, dijuluki "polisi perangkat lunak," aktif dalam bisnis kantor sebelum mereka mulai mengawasi dunia maya. Dalam banyak kasus, pelanggaran hukum hak cipta sangat jelas bahwa bisnis atau organisasi menyetujui denda besar daripada pergi ke pengadilan.

Software menyalin oleh bisnis menurun, sebagian karena pemahaman yang lebih baik dari masalah etika yang terlibat dan sebagian takut akan denda dan eksposur dalam iklim bisnis itu secara bertahap datang untuk melihat pelanggaran hak cipta skala besar sebagai tidak dapat diterima. Instansi penegak hukum menggerebek pertemuan swap, gudang, dan situs lain dan proses penjual yang dipotong dari perangkat lunak bajakan (dan, kemudian, CD musik dan DVD film). Pengadilan diserahkan hukuman berat untuk upaya skala besar yang

terorganisir. Misalnya, pemilik iBackup menerima hukuman penjara lebih dari tujuh tahun dan diperintahkan untuk membayar ganti rugi lebih dari \$ 5 juta setelah mengaku bersalah melakukan penyalinan dan penjualan perangkat lunak secara ilegal bernilai lebih dari \$ 20 juta. Demikian pula, seorang pria yang berulang kali merekam film baru kameranya di bioskop dan membuat salinan bajak laut untuk dijual menerima tujuh tahun di penjara.

Melarang, menuntut, dan mengenakan pajak

Melalui gugatan hukum dan lobi, industri properti intelektual telah tertunda, kembali layanan yang dikekang, atau dicegah, perangkat, teknologi, dan perangkat lunak yang memudahkan penyalinan dan bahwa orang-orang cenderung menggunakan secara luas dengan cara yang melanggar hak cipta, meskipun mereka

juga memiliki banyak kegunaan hukum. Teknologi untuk perangkat perekam CD untuk music tersedia pada tahun 1988, tetapi tuntutan hukum yang diajukan oleh perusahaan rekaman menunda perkenalannya. Sekelompok perusahaan, termasuk jaringan televisi dan Walt Disney Company,

Halaman 21

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

199

menggugat pembuat mesin perekaman video digital yang menyimpan program TV dan dapat melewatinya iklan. Film dan industri rekaman menunda pengenalan pemutar DVD oleh mengancam untuk menuntut perusahaan yang membuat mereka jika konsumen dapat menyalin film pada keburukan. Asosiasi Industri Rekaman Amerika (RIAA) digugat pada tahun 1998 dan diperoleh perintah penahanan untuk menghentikan Diamond Multimedia Systems dari pengiriman mesin Rio-nya,

perangkat portabel untuk memutar file musik MP3. Diamond akhirnya menang, sebagian karena Pengadilan menafsirkan Rio sebagai pemain, bukan perekam, yang memungkinkan orang memainkannya

dikatakan orang bisa menonton acara TV di waktu yang berbeda. [23](#) Beberapa pengamat yakin bahwa iPod Apple tidak akan telah dimungkinkan jika gugatan RIAA terhadap Rio berhasil. Ketika perusahaan baru memperkenalkan berbagai produk dan layanan baru untuk disampaikan hiburan dengan cara yang fleksibel dan nyaman, biaya untuk melawan tuntutan hukum industry efektif menutup beberapa dari mereka turun-tanpa pengadilan untuk memutuskan apakah produk mereka hukum.

Industri hiburan mendorong keras undang-undang dan perjanjian industri untuk mewajibkan bahwa pembuat komputer pribadi dan perekam digital dan pemain membangun perlindungan-salinan mekanisme ke dalam produk mereka. Ini menekan pembuat perangkat untuk mendesain sistem mereka sehingga file dalam format yang tidak terlindung tidak bermain dengan baik — atau tidak ada sama sekali. Persyaratan seperti itu bisa dikurangi penyalinan ilegal, tentu saja. Namun, mereka mengganggu penggunaan dan berbagi buatan sendiri bekerja. Mereka mempersulit pembagian materi dalam domain publik. Mereka membatasi hukum

menyalin untuk penggunaan pribadi dan penggunaan wajar lainnya. Hukum yang mewajibkan atau melarang spesifik fitur melanggar kebebasan produsen untuk mengembangkan dan menjual produk yang mereka pertimbangkan sesuai.

Perangkat lunak dan perusahaan hiburan menargetkan penyedia layanan Internet, ancaman- melakukan tindakan hukum terhadap mereka yang pelanggannya mengoperasikan layanan berbagi-file atau berdagang file yang tidak sah melalui perangkat lunak peer-to-peer, menekan mereka untuk membatalkan akun dugaan

pelanggar. Industri hiburan menggugat atau mengambil tindakan hukum lainnya terhadap ribuan orang-orang untuk mengunduh atau membagikan file musik yang tidak sah. Surat untuk mahasiswa terancam denda ribuan dolar. Akhirnya, mengakui bahwa tuntutan hukum itu marah pelanggan dan tidak efektif dalam menghentikan penyalinan dan berbagi, industri mengurangi kebijakan gugatan massal. Sebaliknya, industri membuat

perjanjian di mana ISP memperingatkan pelanggan yang mentransfer musik atau film secara ilegal dan mungkin tutup akun pelanggan yang mengabaikan peringatan.

Sebagai alternatif untuk melarang perangkat yang meningkatkan kemungkinan pelanggaran hak cipta, beberapa pemerintah, termasuk sebagian besar di Uni Eropa, media digital pajak dan peralatan untuk membayar pemegang hak cipta atas kerugian yang diperkirakan dari penyalinan tidak sah. Mereka memperkenalkan pajak khusus pada mesin fotokopi dan pita magnetik pada tahun 1960 dan kemudian ditambahkan pajak pada komputer pribadi, printer, scanner, DVD kosong, perekam, iPod, dan sel telepon. Para pendukung pajak ini berpendapat bahwa para pembuat peralatan fotokopi bertanggung jawab untuk kerugian peralatan mereka menyebabkan untuk pemilik properti intelektual dan skema pajak adalah kompromi yang masuk akal dalam situasi di mana sulit untuk menangkap setiap pelanggar.

Halaman 22

200

Bab 4 Kekayaan Intelektual

Analogi dan perspektif

Haruskah kita melarang atau membatasi perangkat lunak, suatu teknologi, perangkat, atau penelitian karena memiliki potensi untuk penggunaan ilegal, atau haruskah kita melarang hanya ilegal *penggunaan*? Pertanyaan ini membahas sebuah prinsip yang mencakup lebih dari sekedar copy- pelanggaran hak. Di Bab 2, kami jelaskan tekanan FBI dan NSA untuk melarang tele teknologi telepon yang sulit untuk disadap dan skema enkripsi yang sulit bagi mereka retak. Lembaga penegak hukum menganjurkan melarang perambanan Web dan email anonim,

karena mereka dapat menyembunyikan aktivitas kriminal. Itu masalah melarang atau membatasi alat yang ada penggunaan kriminal muncul di banyak area yang tidak perlu terkait dengan teknologi komputer. Beberapa kota di AS melarang penjualan cat semprot ke anak di bawah umur, karena mereka mungkin melukis grafiti di dinding. Tentu saja, mereka mungkin melukis meja. Beberapa kota melarang kunyah- ing permen karet, karena beberapa orang membuang permen karet di jalan, membuat kekacauan. Beberapa Negara melarang orang biasa dari memiliki senjata untuk melindungi rumah atau bisnis mereka, karena beberapa orang menyalahgunakan senjata. Hukum melarang para- obat phernalia, karena orang mungkin menggunakannya obat-obatan ilegal. Beberapa dari undang-undang ini membuat pencegahan - pelanggaran khusus lebih mudah. Misalnya, itu mungkin sulit menemukan orang yang melukis grafiti, tetapi mudah untuk mengurangi penjualan semprotan cat dengan mengancam pemilik toko dengan denda.

Dalam masyarakat yang bebas, yang harus menang: kebebasan orang untuk mengembangkan dan menggunakan alat untuk tujuan hukum, atau pencegahan potensi kejahatan? Mereka yang menolak kebijakan pelarangan alat yang memiliki kegunaan yang sah dan ilegal membantah absurditasnya dengan membawanya ke ekstremnya:

Haruskah kita melarang pertandingan karena para pelaku pembakaran menggunakan mereka? Yang lain berpendapat bahwa kita harus melihat setiap aplikasi secara individual, mempertimbangkan risiko bahaya. Para pendukung dan pelobi untuk larangan alat biasanya peringkat kerusakan mereka dapat menyebabkan (secara umum atau untuk kepentingan klien mereka) lebih tinggi daripada kerugian kebebasan dan kenyamanan bagi mereka yang akan menggunakan alat ini dengan jujur dan produktif. Kami jarang dapat memprediksi semua materi iklan dan penggunaan teknologi baru yang inovatif (legal). Larangan, penundaan, dan pembatasan mahal sering mengorbankan semua masyarakat manfaat yang tak terduga. Itu teknologi yang tercantum dalam Bagian 4.1.2 sebagai penyebab masalah untuk perlindungan kekayaan intelektual adalah fondasi dari manfaat luar biasa itu kami menikmati.

Kritikus berpendapat bahwa pajak membuat peralatan lebih mahal, menghukum pembuat peralatan tidak adil, menagih pengguna yang jujur secara tidak adil, dan mempolitisir tugas sulit untuk mendistribusikan secara adil uang yang terkumpul.

Manajemen hak digital

Teknologi manajemen hak digital (DRM) adalah kumpulan teknik yang mengontrol akses ke dan penggunaan kekayaan intelektual dalam format digital. DRM termasuk perangkat keras dan skema perangkat lunak menggunakan enkripsi dan alat lainnya. Implementasi DRM tertanam Lebih lanjut tentang enkripsi:

Bagian 2.5.1

dalam file teks, musik, film, ebook, dan sebagainya, dapat mencegah penyimpanan, mencetak, membuat lebih dari jumlah salinan yang ditentukan, mendistribusikan file, mengekstraksi kutipan, atau mempercepat pengiriman iklan.

Halaman 23

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

201

Ada banyak kritik terhadap manajemen hak digital. DRM mencegah penggunaan yang adil sebagai serta penggunaan yang melanggar. Ini dapat mencegah ekstraksi kutipan kecil untuk ditinjau atau untuk penggunaan wajar dalam pekerjaan baru, misalnya. Anda tidak dapat memainkan atau melihat karya yang diproteksi pada lama atau mesin dan sistem operasi yang tidak kompatibel (misalnya, Linux). Kami telah lama memiliki hak untuk itu meminjamkan, menjual kembali, menyewakan, atau memberikan buku fisik, rekaman, atau CD yang kita miliki. (Ini

kegiatan tidak perlu membuat salinan.) Jika kita tidak dapat meminjamkan atau memberikan buku kepada teman, teman mungkin membeli salinan, memberikan penghasilan kepada pemilik hak cipta. Namun pada tahun 1908, Mahkamah Agung menetapkan prinsip bahwa pemilik hak cipta hanya memiliki hak untuk itu "penjualan pertama" dari salinan. [24](#) Penerbit, terutama buku teks, yang sering dijual kembali, dilobi untuk undang-undang yang mewajibkan royalti kepada penerbit pada setiap penjualan kembali; mereka tidak berhasil. DRM memungkinkan penjual konten untuk mencegah peminjaman, penjualan, penyewaan, atau pemberian salinan yang dibeli.

DRM berbeda secara mendasar dari pelarangan, penggugat, dan perpajakan yang kami jelaskan sebelumnya. Perusahaan yang menggunakan DRM pada produk mereka tidak mengganggu orang lain atau bisnis. Mereka menawarkan produk mereka sendiri dengan cara tertentu. Itu adalah cara itu memiliki kerugian kepada publik, tetapi tentunya penerbit harus bebas menawarkan produknya dalam bentuk apa pun yang dipilihnya. Jika model mobil yang ingin kita beli hanya datang dalam warna hitam, putih, atau hijau, kita tidak bisa menuntut perusahaan menyediakan satu jeruk. Tapi kita bisa beli satu dan cat oranye. Bisakah kita melakukan ekuivalen dengan kekayaan intelektual yang dibungkus DRM? Di bagian selanjutnya, kita akan melihat bahwa hukum mengatakan kita sering tidak bisa.

4.2.2 Digital Millennium Copyright Act: Anticircumvention

Kongres meloloskan Digital Millennium Copyright Act (DMCA) pada 1998. Ini sangat hukum penting memiliki dua bagian penting. Ketentuan "anticircumvention" melarang penggunaan mengumpulkan kontrol akses teknologi dan sistem pencegahan salinan yang diterapkan oleh pemilik hak cipta dalam kekayaan intelektual. Ketentuan "safe harbor" melindungi situs web dari tuntutan hukum atas pelanggaran hak cipta oleh pengguna situs. Kami membahas anticircum- ketentuan vitas di bagian ini dan pelabuhan aman di yang berikutnya.

Menghindari kontrol akses

Programmer dan peneliti secara teratur menemukan cara untuk memecahkan atau menggagalkan (atau "mengakali")

DRM, kadang-kadang untuk melanggar hak cipta dalam skala besar dan terkadang untuk berbagai macam tujuan hukum. Ketentuan "anticircumvention" dari DMCA melarang pembuatan,tributing, atau menggunakan alat (perangkat, perangkat lunak, atau layanan) untuk menghindari sistem DRM yang digunakan oleh pemegang hak cipta. (Ada

pengecualian. Kami menyebutkan beberapa kemudian.) Ketentuan-ketentuan ini sangat kontroversial. Undang-undang memberikan hukuman berat dan denda bagi pelanggar. Tujuan ideal DMCA adalah untuk mengurangi pembajakan dan penggunaan intelektual ilegal lainnya milik. Namun, ia mengkriminalisasi tindakan yang tidak melanggar hak cipta apa pun. Itu keluar- perangkat hukum dan perangkat lunak yang memiliki tujuan yang sah, yang keputusan pengadilannya dilindungi.

Halaman 24

202

Bab 4 Kekayaan Intelektual

sebelum DMCA. Perusahaan konten menggunakan hukum dengan cara yang mengancam penggunaan yang adil, bebas-dom of speech, penelitian, kompetisi, rekayasa terbalik, dan inovasi. Kami berikan beberapa contoh. [25](#)

Kasus hukum besar pertama yang didasarkan pada DMCA melibatkan Pengacakan Konten Sistem, atau CSS, skema perlindungan untuk film. Tiga programmer, termasuk 15-Jon Johansen dari Norwegia tahun lalu,

*

menulis dan mendistribusikan sebuah program, yang disebut DeCSS, itu mengalahkan pengacakan. [26](#) DeCSS dapat digunakan untuk membuat banyak salinan yang tidak sah.

Tapi DeCSS juga memungkinkan pengguna sistem operasi Linux untuk melihat (dibeli secara legal)

DVD di komputer mereka. Ini memungkinkan pemilik sah DVD untuk melihat disk di mana saja

Di dalam dunia. (Beberapa perusahaan film menggunakan kode yang tidak kompatibel di Eropa dan Inggris

Negara.) Beberapa studio Hollywood menggugat orang-orang yang memposting DeCSS di situs web mereka.

Pengacara dalam kasus terkemuka berpendapat bahwa orang dapat menggunakan DeCSS untuk penggunaan yang wajar, itu

melarangnya melanggar kebebasan berbicara, dan bahwa programmer perlu mendiskusikan komputer

kode dan teknik. Tak satu pun dari argumen ini sangat penting. Hakim memutuskan itu DeCSS ilegal di bawah DMCA dan memerintahkan penghapusannya dari Web. [27](#) Segera

setelah keputusan, deskripsi DeCSS muncul di Web dalam haiku, kode bar, pendek film, lagu, permainan komputer, dan seni. [28](#) Sebagian besar publikasi kode ini

protes atas putusan hakim. Mereka menunjukkan betapa sulitnya membedakan ekspresi pendapat, yang Amandemen Pertama sangat melindungi, dan komputer

kode, bentuk pidato hakim mengatakan pemerintah bisa lebih mudah mengatur. † Jon Johansen diadili di Norwegia berdasarkan hukum Norwegia. Pengadilan Norwegia

memutuskan itu

itu tidak ilegal untuk memecah keamanan DVD untuk melihat DVD yang dibeli secara sah dan bahwa

jaksa belum membuktikan Mr. Johansen menggunakan program untuk menyalin film secara ilegal. Di

Amerika Serikat, industri film terus memenangkan kasus.

Sebuah tim peneliti menanggapi tantangan oleh Secure Digital Music Initiative

(SDMI), an industry consortium, to test its digital watermarking schemes (a form of copyright protection) for music files. The researchers quickly found ways to thwart several

of the techniques and planned to present a paper on the flaws in the protection schemes at a conference. The head of the research group, Princeton University computer science

professor Edward Felten, said SDMI threatened lawsuits based on the DMCA. He decided not to present the paper. [29](#) The DMCA has exceptions for actions necessary for encryption

research and computer security, but the scope of the exceptions is limited and unclear. Ini case showed that the DMCA and the industry's threats of lawsuits have a chilling effect on publication of research. Software engineering journals worried about liability for some makalah penelitian yang mungkin mereka terbitkan. Perusahaan penerbitan buku besar memutuskan untuk tidak melakukannya menerbitkan buku yang direncanakan tentang kerentanan keamanan di konsol game populer. Komputer organisasi profesi sains berpendapat bahwa rasa takut akan penuntutan di bawah DMCA bisa

*

Yang lain memilih untuk tetap anonim.

† Ingat kembali aturan ekspor enkripsi (dibahas dalam Bab 2), seperti DMCA, publikasi riset terbatas

dan perangkat lunak, tetapi akhirnya hakim memutuskan bahwa perangkat lunak adalah bentuk pidato.

Halaman 25

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

203

menyebabkan peneliti dan konferensi meninggalkan Amerika Serikat, mengikis kepemimpinannya di bidang. Felten dan peneliti lain menggugat untuk keputusan pengadilan bahwa anticircumvention itu ketentuan DMCA (bila diterapkan pada perangkat lunak dan penelitian) melanggar yang Pertama Programmer Rusia ditangkap karena melanggar

DMCA: Bagian 5.4.1

Amandemen. Kasus ini berakhir setelah industri rekaman dan pernyataan yang dikeluarkan pemerintah bahwa tuntutan hukum di bawah DMCA melawan para ilmuwan dan peneliti yang mempelajari teknologi akses kontrol tidak sesuai. [30](#)

Kami melihat dalam beberapa kasus di Bagian 4.1.6 bahwa pengadilan memutuskan, sebelum DMCA, itu menyalin untuk reverse engineering untuk menghasilkan produk baru adalah penggunaan yang adil. Sekarang, orang-orang dan perusahaan menghindari rekayasa balik karena legalitas di bawah DMCA tetap ada suram. Produk baru dan inovatif yang mungkin datang ke pasar, tetapi jangan karena dari DMCA, tidak terlihat.

Ponsel pintar, tablet, mesin game, dan perangkat lain memiliki mekanisme untuk mencegah pemasangan perangkat lunak atau penggunaan layanan yang tidak disediakan oleh pembuat perangkat atau menyetujui. Cracking seperti mekanisme kadang-kadang disebut *jailbreaking*, *unlocking*, atau *rooting*.

*

Semula, misalnya, Apple hanya mengizinkan kontrak layanan AT & T untuk iPhone; George Hotz menemukan cara untuk mengatasi keterbatasan ini, serta keterbatasan pada Sony

mesin game. Jailbreaking perangkat tertentu juga memungkinkan pengguna menonaktifkan fitur yang memungkinkan

penghapusan jauh dari suatu aplikasi dari perangkat pengguna. Penggunaan ini tidak melanggar hak cipta.

Namun, Apple [31](#) mengancam gugatan DMCA terhadap situs web yang menjadi tempat diskusi

reverse engineering iPods sehingga mereka dapat bekerja dengan perangkat lunak selain iTunes. Lain

perusahaan mengancam cocok untuk diskusi serupa untuk perangkat lain.

Pengecualian

Library of Congress memutuskan pengecualian terhadap anticircumvention DMCA ketentuan. [32](#) Sekarang memungkinkan penghindaran CSS untuk tujuan penggunaan wajar. Ini memungkinkan sebuah

pegecualian untuk penelitian tentang kerentanan keamanan dalam kontrol akses pada CD, tetapi tidak
belum untuk penelitian tentang kerentanan tersebut untuk, katakanlah, video game. Ia memutuskan pada 2010 itu
legal untuk mengubah ponsel untuk menginstal perangkat lunak pihak ketiga (misalnya, aplikasi) atau menggunakan alternatif
penyedia layanan. Tetapi aturan tidak mengizinkan tindakan yang sama, untuk tujuan serupa, pada
perangkat lain. [33](#) Ada pegecualian untuk menghindari kontrol akses pada ebooks izinkan penggunaan perangkat lunak text-to-speech (fungsi yang berguna untuk orang buta). Namun, itu
pengelakan hukum hanya jika *semua* edisi buku yang ada memiliki kontrol akses itu mencegah mengaktifkan fungsi baca-keras atau pembaca layar.
Seperti contoh-contoh ini menggambarkan, pegecualian hibah Perpustakaan Kongres sangat sempit. Banyak yang hanya mengizinkan tindakan kecil yang tidak melanggar hak cipta dan sah
sebelum DMCA. Pegecualian datang setelah bertahun-tahun ancaman, biaya hukum, dan penundaan
dalam berinovasi produk baru atau menggunakan produk yang dibeli secara sah. Ini cara yang sangat buruk
untuk menyusun undang-undang.

*

Saya menggunakan ketentuan secara informal, bukan dengan definisi teknis.

Halaman 26

204

Bab 4 Kekayaan Intelektual

4.2.3 Digital Millennium Copyright Act: Safe Harbor

Ketentuan "safe harbor" dari DMCA melindungi situs web dari tuntutan hukum dan kriminal biaya untuk pelanggaran hak cipta ketika pengguna memposting materi yang melanggar. Operator situs harus berusaha dengan iktikad baik untuk terus melanggar materi dari situs mereka. Mereka harus hapus materi tersebut ketika diminta untuk melakukannya oleh pemilik hak cipta (seringkali penerbit dan perusahaan musik dan film). Mereka dapat kehilangan perlindungan jika mereka mendapat keuntungan dari materi yang melanggar. Seperti ketentuan pelabuhan yang aman dari Undang-undang Telekomunikasi 1996 (Bagian 3.1.1) untuk jenis konten ilegal lainnya, ini adalah perlindungan selamat datang untuk pemilik situs web dan publik. Itu mengakui bahwa situs web dengan konten pengguna nilai sosial yang luar biasa, tetapi operator tidak dapat meninjau semua pos anggota. Itu ketentuan pelabuhan yang aman dari DMCA, bersama dengan kemajuan teknologi dalam beberapa berikutnya tahun, mendorong pengembangan ribuan situs web yang menghosting buatan pengguna konten, termasuk blog, foto, video, resep, ulasan, dan banyak lagi materi iklan lainnya bekerja yang kami bagikan di Web. Memegang situs yang secara hukum bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta materi yang dapat dikirim pengguna dapat sangat membatasi fenomena ini. Di sisi lain, situs tersebut termasuk sejumlah besar materi yang dilindungi hak cipta, dari klip pendek dari film, acara TV, dan konser ke seluruh film dan acara lainnya.

Pemilik hak cipta meminta penghapusan konten mereka (dan tautan ke konten mereka) dengan mengirim

disebut pemberitahuan takedown. Perusahaan hiburan mulai mengirim banjir pencabutan pemberitahuan. Materi yang melanggar muncul dan muncul kembali lebih cepat daripada pemilik konten dapat menemukannya dan meminta penghapusannya.

* [34](#) Industri hiburan dan perusahaan konten lainnya

tidak senang bahwa mereka harus menanggung tanggung jawab dan biaya untuk terus mencari

situs untuk materi yang melanggar hak cipta mereka dan mengirim pemberitahuan penghapusan. Mereka

pertanyaan penerapan ketentuan safe harbor ke situs komersial besar seperti itu

sebagai YouTube. Perusahaan-perusahaan berpendapat bahwa pemasukan iklan besar yang diambil situs-situs ini

sebagian tergantung pada konten yang tidak sah. Ketentuan pelabuhan yang aman membutuhkan

pemberitahuan penghapusan mungkin sesuai untuk situs web resmi tahun 1990-an yang rencana bisnis tidak bergantung pada pengguna yang mengupload konten dalam jumlah besar. Situs hari ini,

mereka berpendapat, mirip dengan situs musik peer-to-peer (seperti Grokster) yang membuatnya

uang pada kekayaan intelektual orang lain tanpa izin. Mereka berpendapat bahwa

situs harus memiliki tanggung jawab untuk memfilter materi yang melanggar hak cipta. Itu beban tidak boleh ada pada pemegang hak cipta. Pendukung ketentuan pelabuhan yang aman

takut bahwa melemahkan perlindungan pelabuhan yang aman akan mengancam banyak situs web yang menjadi tuan rumah

materi yang dibuat pengguna. Viacom menggugat YouTube dan meminta ganti rugi \$ 1 miliar. [35](#)

Viacom mengeluh bahwa ia menemukan 100.000 videonya di YouTube. YouTube merespons

bahwa itu sesuai dengan hukum. Secara teratur menghapus klip video ketika Viacom menginformasikan

perusahaan yang klipnya melanggar hak cipta Viacom. Situs berbagi video Veoh memenangkan yang serupa

kasus terhadap gugatan oleh Universal Music baik di tingkat persidangan dan banding pada tahun 2011.

*

Google, misalnya, menghapus jutaan tautan ke situs yang melanggar hak cipta setiap tahun.

Halaman 27

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

205

Namun, Veoh menyatakan kebangkrutan; mengutip biaya hukum besar. Kasus Viacom melawan

YouTube, yang diajukan pada tahun 2007 dan masih di pengadilan, dapat mengklarifikasi sejauh mana upaya suatu situs harus

membuat untuk mencegah materi yang melanggar.

*

Sementara itu, teknologi telah membantu mengurangi

beban. Banyak dari deteksi dan penghapusan materi yang melanggar sekarang otomatis.

Industri konten, situs video besar, dan situs jejaring sosial menggunakan teknologi canggih

alat untuk mencari melalui konten buatan pengguna untuk materi yang dilindungi hak cipta yang diposkan tanpa

otorisasi.

Meskipun penyediaan pelabuhan yang aman adalah langkah yang umumnya positif dan penting, yang

Proses penghapusan memiliki beberapa kelemahan untuk situs web dan publik, serta untuk pemegang hak cipta. Persyaratan pencabutan DMCA jelas terbuka untuk penyalahgunaan yang mengancam kebebasan berbicara dan persaingan yang sehat. Pemegang hak cipta cenderung menafsirkan

prinsip penggunaan yang adil secara sempit dan mengirim pemberitahuan penghapusan untuk materi yang mungkin adil

menggunakan. Sebuah studi tentang pemberitahuan takedown ditemukan untuk sekitar 30% dari pemberitahuan ada yang signifikan

pertanyaan apakah materi itu benar-benar melanggar hak cipta. Ketentuan penggunaan yang adil

melindungi sebagian besar darinya — misalnya, kutipan dari buku dalam ulasan buku yang tidak menyenangkan.

Dalam satu insiden, Wendy Seltzer, seorang profesor hukum, memposting klip video dari pertandingan sepak bola.

YouTube menghapusnya setelah Liga Sepakbola Nasional mengirimkan pemberitahuan pencopotan, lalu

mem-posting ulang ketika Seltzer mengklaim itu adalah penggunaan wajar pendidikan (mendemonstrasikan masalah

tentang hak cipta — klip itu menyertakan pemberitahuan hak cipta NFL), kemudian menghapusnya lagi

setelah NFL mengirim pemberitahuan penghapusan lain. Lebih dari separuh bisnis pemberitahuan

kiriman ke Google untuk meminta penghapusan tautan ke laman Web yang diduga melanggar dari pesaing situs yang ditargetkan. [36](#) Bagaimana perusahaan dan situs web mesin

pencarian mengevaluasi semua pemberitahuan penghapusan yang mereka terima? Bagaimana seharusnya mereka menanggapi ketika mereka menerima

pemberitahuan yang mereka yakini dimaksudkan untuk membungkam kritik atau melemahkan pesaing? Itu sering

tidak jelas bagaimana pengadilan akan menafsirkan pedoman penggunaan yang adil. Operator situs web mungkin

untuk melindungi diri mereka sendiri dengan mematuhi permintaan dari perusahaan-perusahaan konten besar

staf hukum besar.

Industri hiburan dan perusahaan konten lainnya melobi untuk mengurangi keamanan ketentuan pelabuhan DMCA. [37](#) Mereka berpendapat bahwa mereka membutuhkan alat

yang lebih hukum untuk menutup situs bajak laut bawah di luar Amerika Serikat. Seperti dalam situasi lain dimana itu sulit

untuk menemukan atau menghentikan orang-orang yang melakukan apa yang ingin dihentikan oleh pemerintah,

perusahaan konten akan lebih memberatkan penegakan (dan penalti) pada yang sah perusahaan. Misalnya, mereka menganjurkan membutuhkan ISP untuk memblokir akses ke

yang ditunjuk situs yang melanggar dan mewajibkan perusahaan pembayaran (misalnya, perusahaan kartu kredit dan Paypal)

untuk menghentikan pemrosesan pembayaran ke situs tersebut. Ada perdebatan kuat tentang bagaimana hal baru yang ketat

persyaratan akan memengaruhi YouTube, mesin telusur, Flickr, Twitter, dan seterusnya, serta

banyak situs kecil yang tidak memiliki staf dan keahlian untuk dipatuhi. Kritik semacam itu persyaratan memperingatkan bahwa standar yang digunakan industry untuk mengidentifikasi

situs yang melanggar juga

*

DMCA adalah undang-undang AS. Tuntutan hukum di Eropa memiliki hasil yang bervariasi. YouTube memenangkan satu kasus di Spanyol tetapi kalah satu di Jerman.

Halaman 28

206

Bab 4 Kekayaan Intelektual

tidak jelas dan luas, bahwa pemblokiran ISP dapat membuka kerentanan keamanan, dan pemblokiran itu

akses dan pendanaan, sekali dimulai, cenderung berkembang ke tujuan lain dan mengancam kebebasan

pidato. Pembajakan terus menjadi masalah besar dan biaya bagi para pencipta dan pemilik kekayaan intelektual. Tantangannya terus mencari cara efektif untuk mengurangi tanpa membebani aktivitas dan bisnis yang sah atau menghalangi inovasi dan pengembangan layanan baru.

Washington yang mengatur Internet mirip dengan gorila yang bermain sebuah Stradivarius.

—L. Gordon Crovitz, kolumnis Zaman Informasi untuk *Dinding*

Jurnal Jalan [38](#)

4.2.4 Mengembangkan Model Bisnis

Semakin kita mencoba memberikan perlindungan pemerintah kepada cara lama dalam berbisnis, semakin sedikit motivasi yang kita berikan untuk hiburan industri untuk beradaptasi dan mendapat manfaat dari teknologi baru.

—Les Vadasz, mantan wakil presiden Intel [39](#)

Kesuksesan iTunes milik Apple, yang telah terjual lebih dari sepuluh miliar lagu dan puluhan jutaan video, menunjukkan bahwa perusahaan dapat menjual hiburan digital dengan sukses,

dari sudut pandang pelanggan dan pemegang hak. Setelah Yang Mahatinggi

Keputusan pengadilan di *MGM v. Grokster* (Bagian 4.1.6), orang-orang yang ingin beroperasi

bisnis yang sah menyediakan musik menyadari bahwa mereka harus membuat perjanjian dengan,

dan pembayaran ke, perusahaan musik. Industri hiburan awalnya dipandang baru

teknologi distribusi, seperti berbagi file peer-to-peer, podcasting, dan streaming

konten, sebagai ancaman — seperti yang dilakukan industri film dengan perekam kaset video pada tahun 1980-an,

sebelum mendapat ide bahwa itu bisa menghasilkan miliaran dengan menyewa dan menjual film di kaset.

Tampaknya butuh waktu lama, tetapi banyak perusahaan hiburan menyadari hal itu

orang yang berbagi file musik adalah orang yang suka musik; mereka adalah pelanggan potensial. Itu

industri mulai mengeksplorasi model bisnis dan pemasaran baru. Layanan berlangganan musik

sekarang berkembang, dengan jutaan lagu tersedia dan ratusan ribu pelanggan.

Mereka beroperasi berdasarkan perjanjian dengan perusahaan musik. Begitu pula banyak perusahaan

menawarkan layanan unduhan film (resmi).

Selama bertahun-tahun, industri musik berjuang melawan distribusi musik di (tidak terlindungi)

Format MP3. Steve Jobs dan beberapa orang di industri hiburan berpendapat demikian

DRM tidak efektif terhadap pembajakan. Antara 2007 dan 2009, terjadi pergeseran besar

dalam penjualan musik. EMI Group, Universal Music Group, dan Sony (beberapa musik terbesar

perusahaan di dunia) mulai menjual musik tanpa DRM. Apple menghapus DRM dari iTunes store untuk musik. Perdebatan tentang DRM berlanjut dalam film dan buku industri. Beberapa orang menganggap DRM penting untuk melindungi dari pembajakan. Mereka takut pada industri

Halaman 29

4.2 Respons terhadap Pelanggaran Hak Cipta

207

akan menderita kerugian ekonomi yang parah jika mereka tidak menyertakan kontrol akses pada konten digital.

Lainnya menunjukkan bahwa film bajakan beredar tanpa perlindungan. Kontrol dan pembatasan

konten yang dijual secara legal mendorong konsumen yang jengkel untuk mencari salinan ilegal dan tidak terlindungi

meskipun mereka bersedia membayar.

Beberapa perusahaan hiburan dan situs konten-sharing web menegosiasikan kontrak untuk situs untuk membayar bagian dari pendapatan iklannya kepada perusahaan hiburan. YouTube dan

Warner Music Group, misalnya, menyusun pengaturan untuk musik Warner

video. Situs berbagi dapat menggunakan perangkat lunak pemfilteran yang memeriksa file saat orang-orang mengunggahnya,

mencari "sidik jari" digital dari properti perusahaan hiburan. Tergantung

pada perjanjian antara perusahaan, situs dapat memblokir pos sepenuhnya atau membayar perusahaan hiburan untuk penampilannya di situs. Ini adalah cara kreatif untuk mengizinkan

pengguna untuk memposting materi perusahaan hiburan atau menyertakan materi tersebut di dalamnya (biasanya

nonkomersial) tanpa overhead dan tanggung jawab hukum untuk mendapatkan izin.

Masuk akal bahwa perusahaan Web yang mendapat manfaat dari iklan dan memiliki

aset dan keahlian untuk mengembangkan dan menggunakan alat penyaringan canggih melakukan pembayaran,

bukannya pengguna individu.

Safe harbor di cloud?

Layanan cloud menyimpan file pelanggan di server online sehingga mereka disinkronkan di antara

perangkat pelanggan dan tersedia dari mana saja. Beberapa layanan cloud memungkinkan berbagi untuk

organisasi atau bisnis kecil. Penyimpanan cloud meningkatkan masalah hak cipta. Apakah menyalin secara legal

membeli file ke dan dari cloud penggunaan yang adil? Akankah perusahaan mengoperasikan cloud

layanan memiliki tanggung jawab apa pun atas konten tidak sah yang disimpan dan dibagikan oleh pelanggan mereka

di server mereka? Tidak seperti di situs publik seperti YouTube, konten pribadi disimpan di dalamnya

cloud tidak terlihat oleh orang lain atau perusahaan film dan musik. Menyalin adalah

pribadi dari perspektif pengguna, tetapi operator layanan cloud menyimpan dan menyediakan

konten untuk individu yang nyaman sebagai bagian dari bisnisnya. Karena pemegang hak cipta

tidak melihat apa yang disimpan, mereka tidak memiliki opsi untuk mengirim pemberitahuan penghapusan. Jika

layanan cloud mengadopsi sistem pemfilteran atau pemeriksaan konten yang melanggar hak cipta,

bagaimana mereka mengaturnya untuk melindungi penggunaan yang adil dan privasi pengguna?

Apa yang tidak berhasil

Beberapa upaya pada model bisnis baru tidak berhasil. Zediva, startup kecil di 2011, membeli DVD. Itu menyewakannya kepada pelanggan, tetapi tidak mengirimkan DVD fisik. Sebaliknya, itu streaming film ke penyewa. Zediva berpendapat bahwa jika itu bisa menyewa fisik

DVD tanpa otorisasi dari studio, seperti halnya layanan seperti Netflix di bawah yang pertama

doktrin penjualan (Bagian 4.2.1), maka harus legal untuk menyewanya secara digital melalui Internet,

streaming film dari satu DVD ke hanya satu penyewa dalam satu waktu. Studio film berdebat bahwa streaming film adalah kinerja publik, yang memerlukan otorisasi. Pengadilan

setuju dan Zediva menutup. [40](#) Apakah penafsiran hukum ini masuk akal? Harus

Varian Zediva dalam streaming legal?

Halaman 30

208

Bab 4 Kekayaan Intelektual

Beberapa model bisnis tampaknya ditujukan untuk mematuhi undang-undang hak cipta sembari membantu

orang-orang mendistribusikan video yang disalin secara ilegal. Seberapa jauh mereka bisa pergi? Kasus Pirate Bay (dalam

Swedia, 2009) membahas masalah apakah situs tersebut melanggar undang-undang hak cipta Swedia

dengan membantu pengguna menemukan dan mengunduh materi hak cipta yang tidak sah (musik, film,

game komputer) meskipun situs itu sendiri tidak menghosting materi. Empat organisator dari Pirate Bay dihukum karena pelanggaran hak cipta kontributif. Pergerakan

Picture Association of America telah menggugat beberapa situs lain yang tidak menjadi tuan rumah pelanggaran

video tetapi berikan tautan ke situs yang ada. Ia telah memenangkan beberapa setelan. Apakah situs-situs ini berbeda

dengan cara apa pun dari Napster dan Grokster asli? Haruskah daftar saja

atau menautkan ke situs dengan file tidak sah menjadi ilegal?

Cyberlockers adalah layanan yang menyediakan penyimpanan file besar di Web. Anggota transfer ratusan ribu file setiap hari di situs populer. Seperti pada Napster lebih dari satu sepuluh tahun yang lalu, penyanyi dan musisi menyimpan file di cyberlocker untuk unduhan gratis untuk dipromosikan

pekerjaan mereka. Istilah cyberlocker, bagaimanapun, sering mengacu pada layanan yang baik secara sengaja

mendorong berbagi file (misalnya, film) tanpa otorisasi atau struktur bisnis mereka

dengan cara yang membuat pelanggaran hak cipta dalam skala besar mudah. Hiburan

industri mengutip Megaupload, seorang cyberlocker yang melakukan lebih dari \$ 100 juta dalam bisnis

(misalnya, dari biaya keanggotaan), sebagai contoh bentuk pembajakan ini. Megaupload dioperasikan

dari Hong Kong dan Selandia Baru, dengan server di beberapa negara, termasuk

Belanda. Itu memiliki 180 juta pengguna terdaftar. Ia mengklaim bahwa syarat penggunaannya dilarang

pelanggaran hak cipta dan itu mengambil materi yang melanggar ketika diberitahu untuk melakukannya.

Menentukan apakah bisnis tertentu secara ilegal berkontribusi terhadap pelanggaran hak cipta

tergantung pada pertimbangan faktor-faktor yang diperlukan untuk perlindungan dan perlindungan pelabuhan yang aman seberapa serius bisnis ini sesuai. Pemerintah AS menutup Megaupload pada tahun 2012 (dengan secara legal merebut nama domainnya), dan polisi di Selandia Baru menahan pendirinya dan beberapa karyawan. Bisnis cyberlocker lain memodifikasi beberapa praktik mereka melindungi diri dari tindakan hukum. [41](#)

4.3 Mesin Pencari dan Perpustakaan Online

Menyalin sangat penting untuk banyak operasi dan layanan dari mesin pencarian. Sebagai tanggapan untuk mencari kueri, mesin pencarian menampilkan salinan kutipan teks dari situs web dan salinan dari gambar atau video. Untuk menanggapi permintaan pengguna dengan cepat, mereka menyalin dan cache¹ halaman web dan terkadang menampilkan salinan ini kepada pengguna. Perusahaan mesin pencarian menyalin seluruh buku sehingga mereka dapat mencari dan menampilkan segmen sebagai tanggapan terhadap pengguna pertanyaan. Selain mereka menyalin sendiri, mesin pencari menyediakan tautan ke situs yang mungkin berisi materi yang melanggar hak cipta. Individu dan perusahaan telah menggugat Google hampir setiap layanan pencarian yang disediakan (teks Web, berita, buku, gambar, dan video). Haruskah

Halaman 31

4.3 Mesin Pencari dan Perpustakaan Online

209

Alat untuk pembagian resmi

Banyak penulis dan seniman, termasuk mereka yang menjual karya mereka di Web, bersedia untuk berbagi — sampai taraf tertentu. Bagaimana mereka bisa dengan mudah — tanpa staf pengacara perusahaan penerbitan dan tanpa biaya tambahan eksplisit otorisasi — menunjukkan apa yang mereka inginkan untuk membiarkan orang lain melakukan pekerjaan mereka? Dari pengguna perspektif, bagaimana seseorang yang ingin menyalin, katakanlah, foto dari situs web orang lain apakah dia harus mendapatkan izin atau membayar biaya? Banyak orang yang bersedia menghargai preferensi dari seorang penulis atau seniman, tetapi seringkali tidak mudah menentukan apa yang di preferensikan.

Creative Commons,⁴² sebuah organisasi nirlaba, mengembangkan spektrum perizinan perjanjian yang terinspirasi oleh GNU General Public

License untuk perangkat lunak (Bagian 4.4). Lisensi, yang penulis atau seniman menginformasikan kepada pemirsa dengan pilihan ikon yang dapat diklik, secara eksplisit mengizinkan pemilihan tindakan biasanya memerlukan otorisasi dari pemilik hak cipta. Mereka memberikan tingkat fleksibilitas yang besar. Misalnya, seseorang dapat memperbolehkan atau melarang menyalin untuk penggunaan komersial, membutuhkan batas garis tertentu dengan penggunaan apa pun, memperbolehkan salinan atau menampilkan seluruh karya hanya jika tidak ada perubahan, mengizinkan penggunaan bagian karya dalam karya-karya baru, atau meletakkan seluruh pekerjaan di domain publik. Seperti begitu banyak di Web, penggunaan lisensi dan perangkat lunak terkait gratis. Situs foto Flickr adalah salah satu pengguna lisensi Creative Commons terbesar. Siapa pun yang menyimpan foto di Flickr dapat menunjukkan perizinan apa yang dia pergunakan.

Skema yang mudah digunakan seperti ini menghilangkan kebingungan dan biaya yang mahal. Mereka memfasilitasi dan mendorong berbagi sambil melindungi keinginan pemilik properti intelektual.

¹ Caching, umumnya dalam ilmu komputer, berarti menyimpan data dalam memori khusus, sering diperbarui, untuk mengoptimalkan transfer data ke bagian lain dari sistem yang menggunakannya.

mesin pencarian membutuhkan otorisasi untuk menyalin hal penting untuk layanan pencarian? Haruskah mereka membayar biaya kepada pemilik hak cipta? Seperti biasa, ketidakpastian tentang status hukum praktik industri dapat menunda inovasi. Google dengan berani memperkenalkan layanan baru di tengah keluhan pelanggaran hak cipta, tetapi ketakutan akan tuntutan hukum telah menghalangi perusahaan yang lebih kecil yang tidak dapat memperkirakan biaya bisnis di muka jika mereka tidak mengetahui kewajiban mereka. Kita pertimbangkan argumen yang terkait dengan beberapa praktik yang diperebutkan.

Praktek mesin pencari menampilkan salinan kutipan dari halaman Web tampaknya mudah dipasang di bawah pedoman penggunaan yang adil. Kutipannya singkat. Tampilan mereka membantu orang menemukan situs web dengan dokumen yang dikutip — biasanya merupakan keuntungan situs tersebut. Di sebagian besar kasus, situs dari mesin pencarian menyalin kutipan adalah publik, tersedia untuk siapa saja yang ingin membaca isinya. Layanan pencarian web adalah inovasi yang sangat berharga dan alat untuk tujuan yang berharga secara sosial untuk membuat informasi dengan mudah tersedia. Di *Kelly v. Arriba Soft*, sebuah pengadilan banding memutuskan bahwa menyalin gambar dari halaman Web, mengonversinya untuk thumbnail gambar (kecil, salinan resolusi rendah), dan menampilkan thumbnail ke mesin pencari pengguna tidak melanggar hak cipta. Di *Bidang v. Google*, seorang penulis menggugat Google untuk menyalin dan menyimpan sebuah cerita yang dia posting di situs webnya. Caching melibatkan penyalinan seluruh halaman web. Pengadilan memutuskan bahwa halaman web caching adalah penggunaan yang adil. Menolak gugatan serupa yang menantang baik caching dan praktik menampilkan kutipan dari situs web, pengadilan membandingkan Google dengan ISP yang membuat salinan halaman Web untuk menampilkan

Halaman 32

210

Bab 4 Kekayaan Intelektual

mereka ke pengguna. Untuk ISP, secara otomatis dan sementara menyimpan data untuk mengirim ke pengguna tidak melanggar hak cipta.⁴³

Namun ada beberapa argumen yang masuk akal di sisi lain. Sebagian besar operator mesin pencari adalah bisnis. Mereka mendapatkan penghasilan yang signifikan dari iklan. Dengan demikian, menyalin mencapai tujuan komersial. Tampilan kutipan pendek bisa mengurangi pendapatan kepada pemegang hak cipta dalam beberapa situasi. Sekelompok surat kabar Belgia mengklaim mereka kehilangan pendapatan dari biaya berlangganan saat Google menampilkan berita utama, foto, dan kutipan dari arsip berita mereka. Mereka memenangkan gugatan terhadap Google (di Belgia pengadilan) pada tahun 2007. Menanggapi tuntutan hukum dan sengketa serupa dengan layanan berita lainnya, Google menegosiasikan perjanjian pemberian lisensi untuk menyalin dan menampilkan berita utama, kutipan, dan foto.

Istilah pencarian merek dagang

Praktik menjual istilah pencarian merek dagang menimbulkan masalah kekayaan intelektual untuk merek dagang. Perusahaan bisnis membayar mesin telusur untuk menampilkan iklan bisnis ketika pengguna menggunakan istilah pencarian khusus. Bagaimana jika sebuah bisnis “membeli” nama perusahaan lain atau nama beberapa produknya? Pengguna yang mencari satu perusahaan akan melihat pesaing iklannya. Perusahaan yang membuat perangkat lunak untuk belajar bahasa asing menggugat pesaing dan Google atas masalah ini. Kasus (*Rosetta Stone Ltd. v. Google Inc.*), yang diajukan pada tahun 2009, masih dalam proses pengadilan.

Buku online

Proyek Gutenberg mulai mengkonversi buku di domain publik menjadi format digital di tahun 1970an. Relawan mengetik seluruh teks buku - scanner murah belum tersedia. Universitas

California setuju untuk membiarkan Microsoft memindai jutaan buku-buku dalam koleksinya yang berada di domain publik. Proyek Google untuk memindai buku di perpustakaan universitas besar berbeda karena Google memindai buku-buku yang dilindungi oleh hak cipta.

Google menyediakan seluruh buku untuk diunduh, tetapi hanya yang ada di domain publik. Untuk buku-buku yang masih dilindungi hak cipta, Pencarian Buku Google menyediakan kutipan singkat dari buku-buku. Apakah proyek Google melanggar hak cipta? Bagaimana dampaknya pada pasar untuk buku berbeda dari dampak orang yang menjelajahi buku di perpustakaan? Bagaimana itu dibandingkan dengan menyediakan kutipan dari artikel surat kabar, seperti dalam kasus Belgia dijelaskan di atas?

Penerbit dan penulis mengajukan beberapa tuntutan hukum terhadap Google karena menyalin buku-buku mereka. Pengadilan sejauh ini telah menolak beberapa versi perjanjian penyelesaian yang panjang dan rumit, bahwa Google dan penerbit dirancang di *The Penulis Guild et al v. Google, Inc.* Perjanjian itu mencakup, antara lain, pembagian hasil dari penjualan yang tidak dicetak berfungsi, menetapkan harga, dan berapa banyak buku yang bisa ditampilkan Google sebagai penggunaan wajar, tanpa pembayaran. Alasan utama penolakan hakim terhadap perjanjian pada tahun 2011 adalah bahwa hal itu akan memberi Google hak yang signifikan untuk menggunakan buku di masa depan dengan cara baru, tidak terkait untuk tindakan yang dituduhkan oleh gugatan asli dan tanpa persetujuan pemilik hak cipta.

Halaman 33

4.4 Perangkat Lunak Bebas

211

Ini juga akan membebaskan Google dari tanggung jawab untuk beberapa tindakan di masa mendatang. Akibatnya, penghargaan Google "karena terlibat dalam pengkopian besar karya berhak cipta tanpa izin."⁴⁴

Penerbit Prancis, La Martiniere, memenangkan gugatan terhadap Google (di Prancis) untuk pemindaian buku-bukunya dan menempatkan ekstrak online tanpa izin. Google dan La Martiniere dibuat perjanjian untuk membagi pendapatan dari penjualan buku digital.

Masalah hukum dan etika serupa muncul lagi setiap kali teknologi membuat penyalinan dan pencarian konten yang lebih kompleks (film, misalnya) mungkin, terutama untuk konten diproduksi secara eksplisit untuk mendapatkan penghasilan (lagi, film, misalnya). Kami melihat mesin pencari perusahaan itu terkadang menegosiasikan kontrak dengan pemilik properti intelektual utama untuk menampilkan kutipan dari dan / atau memberikan tautan ke konten seperti gambar, arsip berita, program televisi, buku, dan sebagainya. Kontrak semacam itu mengakui bahwa perusahaan pencarian manfaat dari penggunaan kekayaan intelektual perusahaan lain, bahwa beberapa penggunaan mengancam pendapatan dari pemegang hak cipta, dan karenanya, untuk alasan hukum dan etika, sebuah perusahaan mesin pencari mungkin memerlukan izin untuk menyalin dan menampilkan kekayaan intelektual untuk tujuan tertentu.

4.4 Perangkat Lunak Bebas

Di Bab 1, kami berbicara tentang semua hal gratis di Web. Individu memposting informasi dan membuat situs web yang bermanfaat. Kelompok besar relawan, yang tidak saling kenal, berkolaborasi dalam proyek seperti Wikipedia. Para ahli berbagi pengetahuan dan kontribusi mereka

pekerjaan mereka. Pembuatan "produk" informasi berharga ini terdesentralisasi. Itu sedikit atau tidak ada "manajemen" dalam pengertian bisnis. Ini mengalir dari insentif selain dari keuntungan dan

harga pasar. Fenomena ini, yang oleh beberapa orang disebut "peer production," memiliki pendahulunya:

gerakan perangkat lunak bebas, dimulai pada 1970-an. [45](#)

4.4.1 Apa itu Perangkat Lunak Gratis?

Perangkat lunak bebas adalah ide, etika, didukung dan didukung oleh kelompok besar yang merajut

pemrogram komputer yang memungkinkan dan mendorong orang untuk menyalin, menggunakan, dan memodifikasi mereka

perangkat lunak. The *bebas* dalam perangkat lunak bebas berarti kebebasan, belum tentu kekurangan biaya, meskipun

seringkali tidak ada biaya. Penggemar perangkat lunak bebas menganjurkan mengizinkan penyalinan tanpa batas

program dan membuat kode sumber (bentuk program yang dapat dibaca manusia) tersedia bisa untuk semua orang. Perangkat lunak yang didistribusikan atau dipublikasikan dalam kode sumber adalah *sumber terbuka*, dan

gerakan open source terkait erat dengan gerakan perangkat lunak bebas. (Komersial perangkat lunak, sering disebut *perangkat lunak berpemilik*, biasanya dijual dalam kode objek, kode dijalankan

oleh komputer, tetapi tidak dimengerti oleh orang. Kode sumber dirahasiakan.)

Richard Stallman adalah pendiri dan pendukung terbaik perangkat lunak bebas -

ment. Stallman memulai proyek GNU pada tahun 1970-an (meskipun tanggal GNU tanggal dari 1983). Ini dimulai dengan sistem operasi mirip UNIX, editor teks yang canggih, dan banyak kompiler dan utilitas. GNU sekarang memiliki ratusan program yang tersedia secara bebas dan

Halaman 34

212

Bab 4 Kekayaan Intelektual

populer di kalangan profesional komputer dan programmer amatir yang terampil.

*

Sebagai tambahan,

ribuan paket perangkat lunak tersedia sebagai perangkat lunak gratis, termasuk audio dan video

paket manipulasi, game, perangkat lunak pendidikan, dan berbagai ilmu pengetahuan dan bisnis

aplikasi. [46](#)

Perangkat lunak bebas memiliki banyak keuntungan. Dengan perangkat lunak yang didistribusikan secara bebas, lebih banyak orang

dapat menggunakan dan mendapat manfaat dari suatu program. Dengan kode sumber tersedia, berapa pun jumlahnya

programmer dapat menemukan dan memperbaiki bug dengan cepat. Pengguna dan pemrogram dapat beradaptasi dan

tingkatkan program. Programmer dapat menggunakan program yang ada untuk membuat yang baru dan lebih baik.

Stallman membandingkan perangkat lunak dengan resep. Kita semua bisa memutuskan untuk menambahkan sedikit bawang putih atau mengambilnya

garam tanpa membayar royalti kepada orang yang mengembangkan resep.

Untuk menegakkan keterbukaan dan berbagi perangkat lunak bebas dalam kerangka hukum saat ini-

pekerjaan yang memberikan perlindungan hak cipta, proyek GNU mengembangkan konsep *copyleft*. [47](#) Di bawah copyleft, pengembang menyalin hak program dan merilisnya di bawah

perjanjian yang memungkinkan orang untuk menggunakan, memodifikasi, dan mendistribusikannya, atau program apa pun yang dikembangkan

dari itu, tetapi hanya jika mereka menerapkan perjanjian yang sama dengan pekerjaan baru. Dengan kata lain, tidak

seseorang dapat mengembangkan program baru dari program copyleft dan menambahkan pembatasan itu batasi penggunaannya dan distribusi gratis. Lisensi Publik Umum GNU yang banyak digunakan (GPL) mengimplementasikan copyleft. Pengadilan menjunjung tinggi perlindungan hak cipta untuk perangkat lunak sumber terbuka. SEBUAH pengadilan federal mengatakan seseorang yang mendistribusikan perangkat lunak sumber terbuka dapat menuntut perintah pengadilan terhadap seseorang yang menggunakan perangkat lunak untuk produk komersial tanpa mengikuti perjanjian lisensi open source. [48](#)

Untuk waktu yang lama, programmer dan penggemar yang paham teknis adalah yang utama pengguna perangkat lunak bebas. Perusahaan-perusahaan perangkat lunak komersial memusuhi gagasan itu. Bahwa Tampilan berubah secara bertahap, kemudian lebih dramatis, dengan sistem operasi Linux. †

Linus Torvalds menulis kernel Linux pada tahun 1991. Torvalds membagikannya secara gratis di Internet, dan jaringan global penggemar perangkat lunak bebas melanjutkan pengembangan. Pertama, Linux sulit dilatih digunakan, tidak cocok sebagai konsumen atau produk bisnis. Bisnis disebut sebagai "perangkat lunak kultus." Dua pengguna awal adalah perusahaan yang melakukan khusus efek untuk film *Titanic* dan NASA Goddard Space Flight Center. Bertahap, perusahaan kecil mulai menjual versi Linux bersama dengan manual dan teknis dukungan, dan, akhirnya, perusahaan komputer besar, termasuk IBM, Oracle, Hewlett-Packard, dan Silicon Graphics, digunakan, didukung, dan dipasarkan. Bisnis besar semacam itu seperti Royal Dutch / Shell dan Home Depot mengadopsi Linux. Beberapa studio film diadopsi Linux untuk efek khusus dan animasi digital mereka. Dell menjual PC dengan Linux yang diinstal.

Contoh lain dari perangkat lunak bebas populer termasuk Firefox, browser Web yang disediakan oleh Mozilla, dan Apache, program yang paling banyak digunakan untuk menjalankan situs web. Ponsel Google sistem operasi, Android, yang berbasis Linux, memiliki elemen sumber gratis dan terbuka perangkat lunak.

*

"GNU" adalah akronim untuk "GNU's Not UNIX." (Programmer seperti akronim rekursif.)

† Secara teknis, Linux adalah kernel, atau bagian inti, dari sistem operasi. Ini adalah varian dari operasi UNIX sebelumnya sistem. Bagian lain berasal dari proyek GNU, tetapi seluruh sistem operasi sering disebut sebagai Linux.

Halaman 35

4.4 Perangkat Lunak Bebas

213

Perusahaan-perusahaan besar mulai menghargai manfaat dari open source. Beberapa sekarang buat kode sumber untuk produk mereka sendiri publik, memungkinkan penggunaan gratis di aplikasi nonkomersial tions. Sun Microsystems melisensikan bahasa pemrograman Java di bawah GPL.

*

Adopting

tampilan gerakan perangkat lunak bebas, perusahaan mengharapkan bahwa programmer akan

mempercai perangkat lunak lebih banyak jika mereka bisa melihat cara kerjanya. Programmer mungkin lebih

cenderung menggunakannya dan memperbaikinya. IBM menempatkan iklan satu halaman penuh di surat kabar utama mengumumkan-

bahwa "merangkul Linux dan gerakan open-source sebagai pilar e-bisnis." [49](#)

IBM menyumbangkan ratusan patennya ke komunitas sumber terbuka. Perangkat lunak gratis be-

datang pesaing untuk Microsoft, dan jadi mereka yang kritis terhadap produk Microsoft

dan pengaruh melihatnya sebagai manfaat sosial yang cukup besar.

Kritik (dan beberapa pendukung) perangkat lunak bebas menunjukkan beberapa kelemahannya. Banyak

perangkat lunak bebas tidak mudah bagi konsumen biasa untuk digunakan. Seringkali, tidak ada dukungan teknis

nomor untuk meminta bantuan. (Pemrogram dan pengguna berbagi informasi tentang masalah dan

perbaikan pada situs web yang sangat aktif.) Karena siapa pun dapat memodifikasi perangkat lunak bebas, ada banyak

versi dan beberapa standar, menciptakan lingkungan yang sulit dan membingungkan untuk nontech

konsumen dan bisnis lokal. Banyak bisnis ingin berurusan dengan vendor tertentu

dari siapa mereka dapat meminta peningkatan dan bantuan. Mereka merasa tidak nyaman dengan itu

struktur lepas dari gerakan perangkat lunak bebas. Beberapa kelemahan ini memudar sebagai

bisnis belajar bagaimana bekerja dengan paradigma baru. Bisnis baru dikembangkan untuk mendukung

port dan tingkatkan perangkat lunak bebas (seperti Red Hat untuk Linux), dan bisnis yang lebih mapan

memeluk gerakan itu.

Semangat di balik perangkat lunak bebas dan sumber terbuka menyebar ke bentuk kreatif lainnya

kerja. Misalnya, Berkeley Art Museum menyediakan karya seni digital online dengan mereka file sumber dan memungkinkan orang untuk mengunduh dan memodifikasi seni.

4.4.2 Haruskah Semua Perangkat Lunak Bebas?

Beberapa orang dalam gerakan perangkat lunak bebas tidak percaya bahwa hak cipta harus dilindungi

perangkat lunak sama sekali. Mereka berpendapat bahwa semua perangkat lunak harus open source, perangkat lunak bebas. Demikian,

di sini kita mempertimbangkan bukan pertanyaan "Apakah perangkat lunak bebas adalah hal yang baik?" tetapi "Haruskah perangkat lunak bebas

menjadi satu-satunya? "Ketika mempertimbangkan pertanyaan ini, kita harus berhati-hati untuk mengklarifikasi

konteks pertanyaan. Apakah kita melihatnya dari sudut pandang programmer atau

bisnis memutuskan bagaimana cara merilis perangkat lunak? Apakah kita mengembangkan pendapat pribadi kita tentang

apa yang baik untuk masyarakat? Atau apakah kita menganjurkan bahwa kita mengubah struktur hukum

untuk menghilangkan hak cipta untuk perangkat lunak, untuk menghilangkan perangkat lunak berpemilik? Kami akan fokus

dua yang terakhir: Akan lebih baik jika semua perangkat lunak adalah perangkat lunak bebas? Dan haruskah kita berubah

struktur hukum untuk mewajibkannya?

Perangkat lunak bebas tidak diragukan lagi berharga, tetapi apakah itu memberikan insentif yang cukup untuk menghasilkan jumlah besar perangkat lunak konsumen yang tersedia sekarang? Bagaimana perangkat lunak bebas pengembang dibayar? Programmer menyumbangkan pekerjaan mereka karena mereka percaya pada etika berbagi.

*

Oracle mengakuisisi Sun pada tahun 2010.

Halaman 36

214

Bab 4 Kekayaan Intelektual

Mereka senang melakukan apa yang mereka lakukan. Stallman percaya bahwa banyak programmer yang baik akan melakukannya

bekerja seperti seniman untuk membayar rendah komitmen untuk kerajinan mereka. Kontribusi, beberapa

dari produsen komputer, mendukung beberapa upaya perangkat lunak bebas. Stallman menyarankan

hibah pemerintah ke universitas sebagai cara lain untuk mendanai perangkat lunak.

Apakah metode pendanaan seperti itu untuk perangkat lunak bebas sudah mencukupi? Kebanyakan programmer

bekerja untuk gaji, bahkan jika mereka menulis perangkat lunak bebas pada waktu mereka sendiri. Apakah ekstra

layanan yang dapat diisi oleh bisnis dapat mendatangkan pendapatan yang cukup untuk mendukung semua perangkat lunak

pengembangan? Apakah paradigma perangkat lunak bebas mendukung jenis perangkat lunak konsumen

dijual dalam jutaan kopi? Apa metode pendanaan lain yang bisa digunakan pengembang?

Seorang pendukung perangkat lunak bebas menggunakan analogi radio dan telemanya yang didukung pendengar.

penglihatan. Ini adalah analogi yang bagus untuk perangkat lunak bebas, tetapi bukan untuk menghilangkan kepemilikan

perangkat lunak, karena sebagian besar komunitas memiliki satu stasiun yang didukung pendengar dan banyak

yang eksklusif.

Stallman percaya bahwa perangkat lunak berpemilik — khususnya, aspek yang dilarang orang-orang membuat salinan dan perubahan dalam program tanpa penerbit perangkat lunak

persetujuan — secara etis salah. Dia berpendapat bahwa menyalin program tidak menghilangkan

programmer, atau siapa pun, dari penggunaan program. (Kami melihat beberapa argumen balik untuk

sudut pandang ini dalam Bagian 4.1.5.) Dia menekankan perbedaan antara properti fisik

dan kekayaan intelektual. Dia juga menunjukkan bahwa tujuan utama hak cipta,

seperti yang dinyatakan dalam Konstitusi AS, adalah untuk mempromosikan kemajuan dalam seni dan ilmu pengetahuan, bukan untuk

memberi kompensasi kepada penulis. [50](#)

Bagi mereka yang menentang hak cipta dan perangkat lunak berpemilik sepenuhnya, konsepnya

copyleft dan Lisensi Publik GNU menyediakan perangkat yang sangat baik untuk melindungi kebebasan perangkat lunak bebas dalam kerangka hukum saat ini. Bagi mereka yang percaya di sana

adalah peran penting untuk perangkat lunak bebas dan eksklusif, mereka adalah perangkat yang sangat baik dengan mana dua paradigma dapat hidup berdampingan.

4.5 Paten untuk Penemuan dalam Perangkat Lunak

*

Siapa pun yang menemukan atau menemukan proses dan mesin baru dan berguna, pembuatan, atau komposisi materi, atau yang baru dan berguna perbaikannya, dapat memperoleh paten untuk itu, tunduk pada kondisi dan persyaratan dari judul ini.

—US Patent Law (Judul 35 Kode AS, Bagian 101)

*

Hukum paten sangat kompleks. Saya menggunakan beberapa istilah secara informal, tidak dalam arti hukumnya yang tepat. Tujuannya di sini adalah untuk menyajikan ikhtisar kontroversi, bukan analisis hukum.

Halaman 37

4.5 Paten untuk Penemuan dalam Perangkat Lunak

215

Ponsel cerdas mungkin melibatkan sebanyak 250.000 (sebagian besar pertanyaan-mampu) klaim paten.

—David Drummond, Chief Legal Officer Google [51](#)

Google, Apple, dan Microsoft membayar miliaran dolar untuk membeli ribuan wireless dan paten smartphone. Secara umum diakui bahwa perusahaan tidak membeli paten karena mereka membutuhkannya untuk produk yang mereka kembangkan. Mereka membeli paten sehingga mereka

dapat menuntut perusahaan lain untuk pelanggaran paten ketika perusahaan lain menuntut mereka untuk pelanggaran paten. Google secara eksplisit mengatakan itu menawarkan (miliaran dolar) pada ribuan paten Nortel untuk "membuat disinsentif bagi orang lain untuk menuntut Google" dan untuk melindungi melanjutkan inovasi di Android dan proyek lainnya. [52](#) Umum untuk artikel berita untuk merujuk pada "arsenal paten" dan secara eksplisit menyebut "senjata" paten. Skala besar Defensif (dan ofensif) akumulasi paten adalah gejala masalah dengan paten untuk inovasi yang diimplementasikan dalam perangkat lunak dan paten untuk metode bisnis. (Bisnis metode, dalam konteks kami, termasuk inovasi seperti belanja satu klik, merekomendasikan produk berdasarkan riwayat

pelanggan, kontrol privasi, iklan pop-up, dan pemasaran smartphone.) Kontroversi sengit mengamuk atas paten tersebut. Satu kontroversi tentang apakah itu harus ada paten untuk metode bisnis dan penemuan berbasis perangkat lunak sama sekali. Ada juga kontroversi tentang banyak paten spesifik dan tentang kriteria pemberian perangkat lunak-paten terkait. Miliaran dolar dan pengembangan teknologi masa depan bergantung pada bagaimana kontroversi ini diselesaikan.

Bagaimana — dan bagaimana seharusnya — hukum paten berlaku untuk inovasi yang diterapkan di perangkat lunak? Kami akan mempertimbangkan kedua aspek dari pertanyaan ini. Pertama, kami meninjau keadaan keruh hukum paten di bidang ini.

4.5.1 Keputusan Paten, Kebingungan, dan Konsekuensi

Paten melindungi penemuan dengan memberi penemu monopoli selama periode waktu tertentu.* Paten berbeda dari hak cipta karena melindungi penemuan, bukan hanya ekspresi atau implementasi tertentu dari itu. Siapa pun yang ingin menggunakan yang dipatenkan penemuan atau proses harus mendapatkan otorisasi dari pemegang paten, bahkan jika yang lain orang secara mandiri datang dengan ide atau penemuan yang sama. Satu perangkat atau mesin mungkin melibatkan banyak paten. Sejak 1895, misalnya, ribuan paten (dengan beberapa memperkirakan lebih dari 100.000), telah dikeluarkan meliputi berbagai aspek mobil. Hukum alam dan rumus matematika tidak dapat dipatenkan. Juga bukan paten diberikan untuk penemuan atau metode yang jelas (sehingga siapa pun yang bekerja di lapangan akan menggunakan metode yang sama) atau jika itu digunakan oleh orang lain sebelum pengajuan aplikasi paten.*

Berdasarkan undang-undang saat ini, jangka waktunya adalah 20 tahun dari waktu permohonan. Pemegang paten dapat membangun dan menjual perangkat atau perangkat yang dipatenkan menggunakan paten elemen. Selain itu, pemegang paten dapat memberi lisensi kepada orang lain untuk melakukannya untuk biaya lisensi, atau royalti. Bisnis secara rutin membayar biaya lisensi untuk menggunakan penemuan yang dipatenkan dalam produk mereka. Kantor Paten dan Merek Dagang AS (yang akan saya sebut dengan Kantor Paten) mengevaluasi permohonan paten dan memutuskan apakah akan memberi mereka atau tidak. Pada hari-hari awal teknologi komputasi, Kantor Paten tidak mengeluarkan paten untuk perangkat lunak. Pada tahun 1968, itu menyatakan program komputer tidak dapat dipatenkan. Pada tahun 1981, Mahkamah Agung mengatakan itu sedangkan perangkat lunak itu sendiri tidak dapat dipatenkan karena bersifat abstrak, mesin atau proses itu termasuk perangkat lunak, dan di mana satu-satunya aspek baru adalah inovasi yang diterapkan dalam perangkat lunak, dapat memenuhi syarat untuk paten.

Dalam beberapa dekade berikutnya, Paten Kantor mengeluarkan ribuan paten, dan pengadilan Circuit Federal (yang menangani paten banding) menyetujui banyak, menafsirkan pedoman Mahkamah Agung secara longgar. Paten sekarang mencakup algoritme enkripsi, algoritme kompresi data, belanja sekali klik, dan lainnya teknik e-niaga, skema perlindungan-salinan, umpan berita, layanan berbasis lokasi untuk smartphone, pengiriman email ke ponsel, dan sebagainya. Kantor Paten memiliki jaminan simpanan lebih dari 600.000 aplikasi paten. Ini memberikan sekitar 40.000 paten perangkat lunak setiap tahun. Dengan ratusan ribu perusahaan yang memproduksi perangkat lunak, ada saja tidak cukup pengacara paten untuk meninjau paten dan menentukan apakah produk perangkat lunak baru akan melanggar paten yang ada. [53](#)

Pengadilan telah melakukan beberapa upaya untuk memperjelas kondisi untuk inovasi yang didasarkan pada perangkat lunak dapat dipatenkan, seringkali mengeluarkan keputusan yang menolak kriteria sebelumnya. Beberapa keputusan tergantung pada apakah perangkat lunak menghasilkan "hasil yang berguna, konkret, dan nyata," apakah metode bisnis "mengubah artikel tertentu menjadi negara atau benda yang berbeda," dan apakah istilah "proses" dalam hukum paten termasuk "metode." Jika frasa dan istilah ini tampaknya tidak memperjelas kriteria, itulah intinya. Putusan Mahkamah Agung yang signifikan pada tahun 2007 (*KSR v. Teleflex*) memperluas definisi "jelas" untuk menolak paten. Di 2010 (*Bilski v. Kappos*), pengadilan ditegaskan kembali bahwa paten

tidak boleh memberikan kontrol atas ide abstrak atau algoritma matematika. Keputusan menyatakan standar sebelumnya untuk hak paten perangkat lunak hanya menjadi "petunjuk yang berguna dan penting", bukan faktor yang menentukan, menambahkan lebih banyak ketidakjelasan. [54](#) Keadilan Kennedy menyimpulkan kesulitan dalam membuat paten keputusan dan keputusan pengadilan untuk membuat keputusan yang jelas dan umum tentang hak paten perangkat lunak:

Penting untuk menekankan bahwa Pengadilan hari ini tidak mengomentari patentability dari setiap penemuan tertentu, apalagi memegang bahwa salah satu di atas- teknologi yang disebutkan dari Era Informasi harus atau tidak boleh menerima paten perlindungan.

Zaman ini menempatkan kemungkinan inovasi di tangan lebih banyak orang dan menimbulkan kesulitan baru untuk hukum paten. Dengan semakin banyak orang yang mencoba untuk vate dan dengan demikian mencari perlindungan paten untuk penemuan mereka, hukum paten menghadapi tantangan besar dalam menyeimbangkan keseimbangan antara melindungi penemu dan tidak memberi- ing monopoli atas prosedur yang orang lain akan temukan dengan mandiri, kreatif penerapan prinsip-prinsip umum. Tidak ada dalam opini ini yang harus dibaca untuk diambil posisi di mana keseimbangan itu harus disambar. [55](#)

Kami melihat penerapan kriteria penggunaan wajar untuk menentukan pelanggaran hak cipta mengarah ke hasil yang tidak pasti. Situasi untuk paten jauh lebih membingungkan dan tidak tenang. Penilaian dalam beberapa kasus paten mendekati atau di atas \$ 1 miliar. Ketidakpastian dan tuntutan hokum mahal, dan mereka menunda inovasi.

Beberapa kasus

Keputusan tentang pemberian paten itu rumit, begitu juga keputusan tentang apakah sebuah perangkat atau metode melanggar paten. Keputusan yang masuk akal membutuhkan pengetahuan tentang detail dari kasus khusus, keahlian di bidang tersebut, dan pengetahuan tentang sejarah teknologi terkait. Menetapkan bahwa penemuan tidak jelas dan tidak digunakan sulit berkembang cepat bidang seperti teknologi Web dan ponsel cerdas, terutama ketika staf Kantor Paten harus meneliti dan memproses sejumlah besar aplikasi paten. Kantor Paten membuat kesalahan. Berbagai organisasi, termasuk Electronic Frontier Foundation, berpendapat bahwa banyak teknik yang dipatenkan tidak terlalu baru atau inovatif. Sebagai contoh, Amazon.com menghasilkan banyak kritik ketika menggugat Barnesandnoble.com karena melanggar patennya pada belanja sekali klik. Banyak di industri keberatan bahwa pemerintah seharusnya tidak diberikan paten di tempat pertama. (Perusahaan-perusahaan menyelesaikan gugatan itu tanpa mengungkapkan ketentuan.)

Paul Allen (salah satu pendiri Microsoft) menggugat beberapa perusahaan (Google, Facebook, Apple, eBay, Netflix, AOL, dan lainnya) karena melanggar empat paten awal yang terkait dengan sekarang banyak digunakan fitur e-commerce dan Web-viewing. Seorang hakim membatalkan gugatan pada tahun 2011 sementara Kantor Paten mempertimbangkan kembali paten. [56](#)

Apple memenangkan kasus paten terhadap pembuat ponsel Android. Ini mencakup teknologi yang memungkinkan pengguna mengetuk layar sentuh untuk melakukan berbagai tugas, seperti menelepon telepon nomor yang ada di email atau pesan teks. Kita dapat mengharapkan lebih banyak tuntutan hukum atas software- paten terkait untuk ponsel cerdas. Banyak pengguna web ingat Amazon berinovasi dengan ide merekomendasikan buku kepada pelanggan berdasarkan pembelian mereka sebelumnya. Tetapi Amazon mungkin tidak berasal teknik untuk melakukannya. IBM menggugat Amazon karena melanggar beberapa patennya pada e- teknik perdagangan. IBM telah memperoleh paten pada katalog elektronik pada tahun 1994, sebelumnya ritel online adalah hal biasa. Paten mencakup area yang luas, termasuk iklan yang ditargetkan dan merekomendasikan produk tertentu kepada pelanggan. Akhirnya, Amazon setuju untuk membayar IBM biaya lisensi. [57](#)

Troll paten

Beberapa perusahaan mengumpulkan ribuan paten teknologi, termasuk banyak dari

jenis paten perangkat lunak dan paten metode bisnis yang sedang kita diskusikan. Perusahaan-perusahaan membeli sebagian besar atau semua paten mereka dari individu atau perusahaan lain. Mereka tidak membuat apapun produk. Mereka melisensikan paten kepada orang lain dan memungut biaya. Intellectual Ventures (usaha intelektual) didirikan oleh mantan eksekutif Microsoft Nathan Myhrvold) adalah sebuah contoh. Perusahaan itu memilikidiperkirakan 30.000 paten. *

Ia mengatakan telah mengumpulkan hampir \$ 2 miliar dalam biaya lisensi. Beberapa perusahaan-perusahaan tersebut membuat semua atau sebagian besar dari pendapatan mereka dengan menggugat perusahaan lain untuk pelanggaran paten (untuk perangkat keras serta hak paten perangkat lunak). Kritikus menyebut perusahaan-perusahaan ini "Troll paten," istilah yang merendahkan. Beberapa melihat keberadaan perusahaan lisensi-paten sebagai indikasi cacat serius di sistem paten. Namun, *jika* paten itu sendiri sah (masih merupakan pertanyaan terbuka untuk banyak), model bisnis ini tidak masuk akal. Pemasaran dan negosiasi kontrak untuk lisensi paten adalah layanan yang mungkin tidak dimiliki oleh penemu baik untuk keahlian maupun keinginan melakukan. Seseorang atau perusahaan mungkin lebih baik dalam menciptakan dan mematenkan teknologi baru daripada menerapkannya dalam bisnis yang sukses. Dalam ekonomi yang sangat terspesialisasi, Keberadaan perusahaan yang membeli dan melisensikan paten itu sendiri bukanlah hal yang negatif.

Ada banyak layanan analog dalam konteks lain. (Misalnya, beberapa petani menjual hasil panen mereka jauh sebelum panen untuk membebaskan diri dari risiko fluktuasi pasar. Perusahaan dengan keahlian dalam ekonomi dan analisis risiko adalah pembeli.) Namun, karena banyak kritik dari keadaan saat hukum perangkat lunak paten mengamati, ketika perusahaan mengumpulkan paten terutama atau hanya untuk membawa tuntutan hukum atas pelanggaran paten, hukum tampaknya tidak melayani tujuan mendorong inovasi dengan baik.

4.5.2 Ke Paten atau Tidak?

Mendukung paten perangkat lunak

Argumen utama untuk mengizinkan paten untuk penemuan berbasis perangkat lunak dan tertentu metode bisnis serupa dengan paten dan hak cipta secara umum. Mereka memberi penghargaan penemu untuk karya kreatif mereka. Dengan melindungi hak atas pekerjaan, mereka mendorong penemu untuk mengungkapkan penemuan mereka sehingga orang lain dapat membangunnya. Mereka mendorong inovasi. Sebelum era digital, penemuan adalah perangkat fisik dan mesin. Sebagian besar dari sejumlah perkembangan inovatif yang mengejutkan dalam komputasi dan komunikasi-teknologi terdiri dari teknik yang diimplementasikan dalam perangkat lunak. Penemuan ini memiliki menyumbangkan nilai yang sangat besar bagi kita semua. Kami menerima banyak untuk sekarang, tetapi mereka benar-benar inovatif. Seseorang memikirkan mereka dan mengembangkannya. Paten membantu memberi hadiah orang-orang itu secara etis dan adil dan mendorong lebih banyak inovasi.

Perlindungan paten adalah diperlukan untuk mendorong investasi besar sering diperlukan untuk mengembangkan sistem inovatif dan teknik. Bisnis secara rutin membayar royalti dan biaya lisensi untuk penggunaan kekayaan intelektual. Ini biaya melakukan bisnis, seperti membayar tenaga listrik, bahan mentah, dan sebagainya. Perangkat lunak- paten terkait masuk ke dalam konteks yang sudah mapan ini. Hak cipta mencakup beberapa perangkat lunak, tetapi tidak cukup untuk semua itu. Perangkat lunak itu luas dan bidang bervariasi. Ini dapat dianalogikan dengan menulis atau untuk penemuan. Komputer tertentu * Intellectual Ventures memperoleh beberapa patennya atas penemuan yang dikembangkannya permainan, misalnya, mungkin analog dengan karya sastra, seperti novel, dan hak cipta akan sesuai. Di sisi lain, program spreadsheet pertama, VisiCalc, diperkenalkan pada tahun 1979, adalah inovasi luar biasa yang memiliki dampak besar pada cara-cara melakukan perencanaan bisnis dan penjualan perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Demikian pula, sistem hypertext pertama, sistem peer-to-peer pertama, dan

banyak inovasi itu membuat smartphone sangat berguna memiliki karakteristik lebih seperti penemuan baru. Kekuatan paten lebih tepat untuk inovasi semacam itu.

Terhadap paten perangkat lunak

Kritik paten perangkat lunak termasuk mereka yang menentang paten perangkat lunak secara umum sebagai masalah prinsip dan mereka yang menyimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan sejauh ini telah melakukan yang sangat miskin pekerjaan. Keduanya melihat paten untuk perangkat lunak sebagai inovasi yang menyesakkan, daripada mendorongnya. Sekarang ada begitu banyak paten perangkat lunak yang sulit untuk pengembang perangkat lunak (individu yang menulis aplikasi atau perusahaan besar yang mengembangkan teknologi baru) untuk mengetahui apakah mereka perangkat lunak melanggar paten. Banyak pengembang perangkat lunak yang memiliki teknik yang sama secara mandiri, tetapi hukum paten tidak memungkinkan mereka untuk menggunakan penemuan mereka sendiri jika seseorang yang lain telah mematenkannya. Biaya pengacara untuk meneliti paten dan risiko digugat membuat perusahaan kecil enggan mencoba mengembangkan dan memasarkan inovasi baru.

Bisnis tidak dapat secara bijaksana memperkirakan biaya produk dan layanan baru ketika tuntutan hukum terjadi sangat umum dan hasilnya sangat tidak pasti. Bahkan perusahaan besar, seperti yang kami tunjukkan sebelumnya, mengumpulkan paten sebagai senjata defensif untuk tuntutan hukum yang tak terelakkan. Jika pengadilan menjunjung paten untuk teknik perangkat lunak, e-commerce umum dan cerdas- fitur telepon, dan seterusnya, maka harga akan naik dan kita akan melihat perangkat yang lebih tidak kompatibel dan antarmuka pengguna yang tidak konsisten. Dalam Bagian 4.1.6, kami meninjau kontroversi sebelumnya tentang menyalin antarmuka pengguna ("tampilan dan nuansa" sistem perangkat lunak). Prinsip itu berkembang dalam kasus-kasus itu — keseragaman antarmuka itu berharga dan bahwa tampilan dan merasa tidak berhak cipta — menunjukkan prinsip yang sama untuk mematenkan pengguna antarmuka untuk smartphone. Sulit untuk menentukan apa yang benar-benar asli dan membedakan yang dapat dipatenkan inovasi dari satu yang mendahului ide abstrak, rumus matematika, atau fakta alam. (Memang, banyak ilmuwan komputer melihat semua algoritma sebagai rumus matematika.)

Kenyataan bahwa ada begitu banyak perangkat lunak dan paten metode bisnis yang kontroversial menentang pemberian jenis-jenis paten ini. Mahkamah Agung belum bias sampai pada kriteria hukum yang jelas dan konsisten. Kebingungan hukum ini menunjukkan bahwa itu mungkin lebih baik tidak menerbitkan paten di bidang ini.

Mengevaluasi argumen

Beberapa masalah paten perangkat lunak adalah masalah paten secara umum. itu tidak berarti kita harus meninggalkannya; kebanyakan hal memiliki kelebihan dan kekurangan. (Itu benar menyarankan area untuk kemungkinan perbaikan.) Tuntutan hukum atas paten untuk penemuan fisik biasa terjadi. (Pemegang paten tahun 1895 pada mobil menggugat Henry Ford.)

Hukum kekayaan intelektual adalah bagian dari hukum hak milik. Untuk area yang rumit, kadang-kadang membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk menyusun prinsip-prinsip yang masuk akal.² Pemegang paten perangkat lunak menuntut orang lain yang secara mandiri mengembangkan teknik yang sama, tetapi semua paten mengizinkan pakaian seperti itu. Bahwa adalah aspek yang tidak adil dari paten. Apakah itu secara signifikan lebih

² Hukum riparian adalah contoh yang baik. Jika Anda memiliki properti yang termasuk bagian dari sungai, apakah Anda memiliki hak untuk membangun bendungan, katakanlah, untuk menghasilkan energi atau membuat danau rekreasi? Apakah Anda memiliki hak atas sejumlah air bersih mengalir secara teratur? Keduanya tidak kompatibel; yang terakhir menyiratkan bahwa pemilik hulu tidak dapat membangun bendungan.

merusak untuk perangkat lunak terkait penemuan daripada untuk penemuan lain? Bahwa ada sejumlah besar inovasi dalam beberapa dekade terakhir adalah jelas.

Melihat fakta dan tren yang sama, beberapa melihat paten pada perangkat lunak sangat penting untuk ini inovasi, sedangkan yang lain melihatnya sebagai ancaman. Sementara sistem paten memiliki beberapa cacat besar, kemungkinan salah satu faktor penting yang berkontribusi pada abad-abad inovasi di Amerika Serikat. Sarjana hukum dan komentator industri perangkat lunak menekankan perlunya aturan yang jelas sehingga perusahaan dapat melakukan pekerjaan mereka tanpa ancaman perubahan kriteria dan tuntutan hukum yang tak terduga. Jadi, adalah gagasan mematenkan perangkat lunak inovasi-inovasi yang pada dasarnya cacat, atau apakah kriteria yang masuk akal itu belum dikembangkan? Jika yang terakhir, apakah lebih baik menghentikan pemberian paten seperti itu sementara itu, sementara kriteria yang lebih baik mengembangkan, atau lebih baik untuk terus mengeluarkan paten perangkat lunak? Beberapa hakim agung menyatakan dalam kasus *Bilski* itu, sementara paten tertentu kriteria berguna untuk usia industri, era informasi dan teknologi barunya butuh pendekatan baru. Kami belum memiliki pendekatan baru yang bagus.

LATIHAN

Tinjau Latihan

- 4.1 Apa empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memutuskan apakah penggunaan materi berhak cipta adalah penggunaan yang adil?
- 4.2 Berikan contoh di mana plagiarisme juga merupakan pelanggaran hak cipta, dan berikan contoh di mana bukan itu.
- 4.3 Ringkaslah alasan utama mengapa pengadilan dalam kasus Sony Betamax memutuskan bahwa merekam video a film dari televisi untuk ditonton nanti bukanlah pelanggaran hak cipta.
- 4.4 Berikan contoh perangkat yang dilarang oleh industri musik atau film.
- 4.5 Berikan dua contoh penggunaan kekayaan intelektual yang dikontrol DRM.
- 4.6 Apa sajakah ketentuan utama dari Digital Millennium Copyright Act?
- 4.7 Buat daftar beberapa manfaat perangkat lunak bebas (dalam pengertian Bagian 4.4).
- 4.8 Apa satu jenis paten kontroversial untuk inovasi terkait perangkat lunak?

Latihan Umum

4.9 Jelaskan dua hal yang telah dilakukan industri hiburan untuk melindungi hak cipta. Untuk masing-masing, katakana apakah Anda pikir tindakan itu dibenarkan. Berikan alasan.

Halaman 43

Latihan

221

4.10 Pamanmu memiliki toko sandwich. Dia meminta Anda untuk menulis program persediaan untuknya. Kamu senang membantunya dan tidak mengenakan biaya untuk program ini. Program ini bekerja dengan sangat baik, dan Anda temukan kemudian bahwa pamanmu telah memberikan salinan ke beberapa teman yang juga mengoperasikan toko makanan kecil. Apakah Anda percaya paman Anda seharusnya meminta izin Anda untuk memberikan program Anda? Apakah kamu percaya bahwa pedagang lain harus membayar Anda untuk salinannya?

4.11 Sebuah kelompok politik mengorganisir sebuah forum di situs webnya untuk mendorong orang-orang untuk memposting dan mengomentari artikel surat kabar individu yang relevan dengan isu-isu politik yang menjadi perhatian kelompok. Peserta lain menambahkan komentar mereka, dan perdebatan dan diskusi artikel terus berlanjut. Dua surat kabar menggugat, dengan alasan bahwa memposting artikel melanggar hak cipta mereka. Analisis kasusnya. Bagaimana penggunaan wajar pedoman berlaku? Siapa yang harus menang?⁵⁸

4.12 Selama kampanye presiden 2008, seorang desainer grafis menemukan foto Barack Obama Internet, memodifikasinya agar terlihat lebih seperti desain grafis, dan membuat "Harapan" yang sangat populer poster kampanye tanpa kredit kepada fotografer atau izin dari Associated Press, yang memiliki foto itu. AP berpendapat bahwa perancang melanggar hak cipta AP dan bahwa desain, pada kaus, dll, menghasilkan ratusan ribu dolar dalam pendapatan. Perancang mengklaim penggunaannya adalah penggunaan yang adil. Menggunakan kriteria penggunaan yang adil, evaluasi klaim.⁵⁹

4.13 Anda adalah seorang guru. Anda ingin siswa Anda menggunakan paket perangkat lunak, tetapi anggaran sekolah tidak termasuk cukup uang untuk membeli salinan untuk semua siswa. Sekolahmu miskin lingkungan, dan Anda tahu sebagian besar orang tua tidak mampu membeli perangkat lunak untuk anak-anak mereka.

a. Buat daftar beberapa cara Anda dapat mencoba untuk mendapatkan perangkat lunak tanpa membuat salinan yang tidak sah.

b. Misalkan metode yang Anda coba tidak berfungsi. Apakah Anda akan menyalin perangkat lunak atau memutuskan untuk tidak menggunakannya? Berikan beberapa argumen untuk dan melawan posisi Anda. Jelaskan mengapa Anda memikirkan argumennya sisi Anda lebih kuat.⁶⁰

4.14 Manakah dari aktivitas berikut ini yang menurut Anda sebaiknya digunakan secara adil? Berikan alasan menggunakan hak cipta kasus hukum dan / atau pengadilan. (Jika Anda berpikir keputusan yang benar secara etis berbeda dari hasil yang menyusul dari menerapkan pedoman penggunaan yang adil, menjelaskan bagaimana dan mengapa.)

(a) Membuat salinan perangkat lunak spreadsheet teman untuk dicoba selama dua minggu, lalu menghapusnya atau membeli salinan Anda sendiri.

(b) Membuat salinan permainan komputer, dan memutarnya selama dua minggu, lalu menghapusnya.

4.15 Jelaskan situasi yang melibatkan membuat salinan program komputer atau file hiburan semacam itu yang menurut Anda sulit untuk memutuskan apakah menyalin itu etis atau tidak. Jelaskan alasan ketidakpastian.

4.16 Mr. J menulis buku serius pertama tentang masalah gagap sekitar 45 tahun yang lalu. Buku adalah tidak dicetak, dan Mr. J telah meninggal. Putra Mr. J ingin membuat karya klasik ini tersedia untuk berbicara patalog dengan memindai dan meletakkannya di halaman Web-nya. Penerbit memegang hak cipta (diam) berlaku), tetapi perusahaan lain membeli perusahaan penerbitan asli. Putranya tidak tahu siapa yang memiliki hak cipta sekarang.

(a) Analisis kasus ini sesuai dengan pedoman penggunaan yang adil. Pertimbangkan setiap kriteria dan beri tahu caranya itu berlaku. Apakah Anda pikir anak Pak J harus memposting buku?

(B) Misalkan anak Mr. J menaruh buku di Web dan yang dimiliki perusahaan penerbit hak cipta meminta hakim untuk mengeluarkan perintah untuk Mr. J untuk menghapusnya. Anda hakimnya. Bagaimana Anda memerintah? Mengapa?

Halaman 44

222

Bab 4 Kekayaan Intelektual

4.17 Preservationists enggan untuk mentransfer beberapa film yang sangat tua pada film lama, memburuk ke digital format karena kesulitan dalam menentukan dan mencari pemilik hak cipta. Aspek apa dari hukum hak cipta berkontribusi terhadap masalah ini? Sarankan beberapa solusi.

4.18 Layanan Konsultan, perusahaan pendukung perangkat lunak, menyediakan layanan pemeliharaan perangkat lunak untuk tomers dari vendor perangkat lunak. Konsultan Layanan menyalin program vendor, bukan untuk menjual kembali perangkat lunak tetapi untuk menyediakan layanan untuk klien. Vendor menggugat, dan perusahaan jasa berpendapat demikian penyalinan adalah penggunaan yang adil. Berikan argumen untuk masing-masing pihak. Sisi mana yang menurut Anda harus menang? Mengapa?⁶¹

4.19 Jelaskan manfaat penting dari ketentuan pelabuhan aman DMCA. Jelaskan yang penting kelemahan ketentuan safe harbor dari perspektif industri hiburan.

Jelaskan kelemahan penting dari perspektif publik.

4.20 Perusahaan mesin pencari menyalin jutaan buku di perpustakaan universitas, termasuk buku-buku di domain publik dan buku masih dilindungi oleh hak cipta. Ini menampilkan segmen — katakanlah, satu paragraf— sebagai tanggapan atas permintaan pencarian pengguna. Menganalisis bagaimana pedoman penggunaan yang adil berlaku untuk praktik ini buku-buku masih dilindungi oleh hak cipta. Haruskah menyalin dan menampilkan dianggap penggunaan yang adil, atau apakah perusahaan perlu izin dari pemegang hak cipta? (Jika Anda berpikir secara etis benar keputusan berbeda dari keputusan yang mengikuti dari penerapan pedoman penggunaan yang adil, menjelaskan bagaimana dan mengapa.)

4.21 Kartun Mickey Mouse pertama muncul lebih dari 80 tahun yang lalu. Berikan etika dan / atau sosial argumen untuk dan terhadap masing-masing penggunaan kartun atau Mickey Mouse karakter tanpa otorisasi dari perusahaan yang memiliki atau memiliki hak cipta. Katakan yang mana sisi yang menurut Anda lebih kuat, dan mengapa. Jangan mempertimbangkan periode waktu hak cipta berdasarkan hukum saat ini atau argumen tentang etika menaati atau melanggar hukum.

(a) Posting salinan digital dari kartun asli di situs video-sharing.

(b) Gunakan karakter Mickey Mouse sebagai juru bicara dalam iklan sangat penting seorang kandidat mencalonkan diri sebagai presiden.

(c) Edit salinan digital dari kartun asli untuk meningkatkan kualitas visual dan suara, hasilkan salinan dengan dialog yang diucapkan dalam berbagai bahasa lain, dan menjual ribuan salinan di lain negara-negara.

4.22 Perusahaan yang menjual musik atau film (misalnya) dapat menyertakan alat manajemen hak digital itu menyebabkan file rusak dengan sendirinya setelah waktu yang ditentukan. Berikan beberapa kelebihan dan kekurangan dari latihan ini. Menurut Anda apakah etis bagi bisnis hiburan untuk menjual konten dengan seperti itu keterbatasan? Mengapa atau mengapa tidak?

4.23 Apakah Anda berpikir mengenakan pajak pada media dan perangkat yang membantu pelanggaran hak cipta (seperti yang dijelaskan pada halaman 199-200) adalah solusi yang masuk akal untuk mengumpulkan biaya untuk membayar penyedia konten? Berikan alasan Anda.

4.24 (a) Misalkan industri film meminta pengadilan untuk memesan situs web untuk menghapus tautan ke situs lain itu tinjau film dan berikan salinan film yang tidak sah (lengkap) untuk mengunduh. Berikan argumen untuk masing-masing pihak. Menurut Anda, apa keputusan seharusnya? Mengapa?

(B) Misalkan organisasi agama meminta pengadilan untuk memesan situs web untuk menghapus tautan ke situs lain yang memiliki salinan dokumen agama berhak cipta milik organisasi. Berikan argumen untuk setiap sisi. Menurut Anda, apa keputusan seharusnya? Mengapa?

(c) Jika keputusan Anda sama untuk kedua kasus tersebut, jelaskan apa kesamaan atau prinsip yang membawa Anda kesimpulan itu. Jika keputusan Anda berbeda untuk dua kasus, jelaskan perbedaan antara kasus.

Halaman 45

Latihan

223

4.25 Pilih dua tindakan yang disebutkan dalam paragraf pertama bab ini dan katakan apakah atau tidak mereka legal dan mengapa. Jika tidak ada cukup informasi yang diberikan, jelaskan apa jawaban Anda bergantung pada.

4.26 Bandingkan pernyataan berikut. Apakah mereka sama-sama valid (atau tidak valid)? Mengapa atau mengapa tidak? Apakah rumah perampokan analogi yang baik untuk menonaktifkan perlindungan salinan? Mengapa atau mengapa tidak?

Satu efek samping dari ketentuan anticircumvention DMCA adalah untuk mengurangi insentif bagi industri hiburan dan penerbitan untuk mengembangkan skema perlindungan yang benar-benar kuat. DMCA memungkinkan mereka untuk menggunakan skema yang lemah dan kemudian mengancam tindakan hukum terhadap siapa saja yang memecahkannya.

Salah satu efek samping hukum terhadap perampokan adalah mengurangi insentif bagi pemilik rumah untuk menggunakan kunci kokoh. Undang-undang mengizinkan orang menggunakan kunci yang lemah dan kemudian mengambil tindakan hukum siapa pun yang menerobos masuk

4.27 Argumen mana untuk perangkat lunak bebas (seperti dalam Bagian 4.4) yang berlaku untuk musik? Mana yang tidak? Berikan alasan.

4.28 Seorang juru masak dapat memodifikasi resep dengan menambahkan atau menghapus beberapa bahan tanpa mendapatkan izin atau membayar royalti kepada orang yang mengembangkan resep.

(a) Berikan contoh modifikasi dari lagu profesional atau perangkat lunak yang analog untuk memasak menggunakan resepnya.

(b) Apakah menurut Anda teladan Anda memenuhi pedoman penggunaan yang adil? Artinya, apakah itu sangat mungkin pengadilan akan menganggapnya sebagai penggunaan wajar hukum? Jelaskan mengapa.

(c) Hak cipta melindungi buku resep. Sebuah pengadilan kemungkinan akan menemukan bahwa menjual buku masak di mana banyak resep sedikit modifikasi resep di buku resep orang lain adalah hak cipta pelanggaran. Berikan contoh modifikasi dari lagu profesional atau perangkat lunak yang analog dengan menjual buku masak seperti itu.

4.29 Thomas Jefferson dan beberapa penulis modern menggunakan api sebagai analogi untuk menyalin intelektual properti: kita dapat menyalakan banyak lilin dari satu tanpa mengurangi cahaya atau panas yang diperoleh dari lilin pertama. Misalkan sekelompok orang pergi berkemah di padang gurun menggunakan primitive metode. Satu orang menyalakan api. Yang lain ingin memulai api mereka dari miliknya. Berikan etika atau alasan praktis mengapa mereka mungkin diharapkan untuk memperdagangkan sesuatu, mungkin beberapa buah liar mereka ditemukan, untuk penggunaan api?

4.30 Pada 1990-an, dua penulis menyarankan bahwa perangkat lunak adalah "barang publik" (seperti sekolah umum dan nasional pertahanan), bahwa kita harus mengizinkan siapa pun untuk menyalinnya, dan bahwa pemerintah federal harus mensubsidi saya t.⁶² Anggaplah proposal ini telah diadopsi pada waktu itu. Menurut Anda seberapa baik itu akan berhasil? Bagaimana itu mempengaruhi kuantitas dan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan? Berikan alasan.

4.31 Jelaskan satu jenis perangkat lunak atau teknik yang digunakan dalam perangkat lunak yang menurut Anda inovatif, seperti suatu penemuan, untuk mana perlindungan paten mungkin tepat.

4.32 Tahukah Anda, sebelum Anda membaca bab ini, bahwa restoran membayar biaya untuk musik yang mereka mainkan, komunitas teater membayar biaya untuk pertunjukan yang mereka lakukan, dan perusahaan besar secara rutin membayar biaya besar kepada perusahaan lain untuk penggunaan penemuan dan teknologi yang dipatenkan? Apakah tradisi panjang ini membayar kekayaan intelektual mempengaruhi pandangan Anda tentang legitimasi berbagi hiburan Web tanpa otorisasi? Berikan alasan Anda.

4.33 Anggaplah Anda seorang profesional yang bekerja di bidang yang Anda pilih. Jelaskan hal-hal spesifik yang dapat Anda lakukan untuk mengurangi dampak dari dua masalah yang kita diskusikan dalam bab ini. (Jika Anda tidak bisa memikirkannya apa pun yang terkait dengan bidang profesional Anda, pilih bidang lain yang mungkin menarik bagi Anda.)

4.34 Berpikir ke depan untuk beberapa tahun ke depan dan menggambarkan masalah baru, terkait dengan masalah dalam bab ini, kemungkinan berkembang dari teknologi digital atau perangkat.

Tugas

Latihan-latihan ini memerlukan beberapa penelitian atau kegiatan.

4.35 Baca perjanjian lisensi untuk produk perangkat lunak. Itu bisa berupa game, sistem operasi, editor video, program persiapan pajak, dan sebagainya.

(a) Apa yang dikatakan perjanjian lisensi tentang jumlah salinan yang dapat Anda buat?

(B) Apakah itu menentukan hukuman untuk membuat salinan yang tidak sah?

(c) Apakah perjanjian mudah dibaca sebelum dibeli (misalnya, di luar paket atau tersedia di situs web)?

(D) Apakah Anda menganggap perjanjian lisensi untuk secara jelas dinyatakan? Masuk akal?

4.36 Baca perjanjian anggota atau pernyataan kebijakan dari situs web yang menghosting video pengguna. Berikan nama dan alamat Web dari situs yang Anda pilih, dan jelaskan secara singkat jika itu bukan situs terkenal. Apa apakah pernyataannya mengatakan tentang memposting file yang berisi atau menggunakan karya orang lain tanpa otorisasi?

4.37 Temukan informasi tentang gugatan pelanggaran hak cipta industri hiburan terhadap siapa pun berikut ini: Hotfile, RecordTV.com, SonicBlue, YouTVpc.com, atau Peekvid.com. Gambarkan masalah yang terlibat dan hasil atau status kasus saat ini.

4.38 Temukan dan jelaskan hasil atau status terkini dari *The Author's Guild et al v. Google, Inc.*, gugatan terhadap Google untuk mendigitalkan buku tanpa izin (Bagian 4.3).

4.39 Baca artikel oleh Esther Dyson dan Lance Rose dari *Wired* (tercantum dalam referensi di bawah). Tulis esai singkat yang menceritakan pandangan penulis tentang masa depan kekayaan intelektual di "Era digital" telah terbukti lebih akurat berdasarkan peristiwa di tahun-tahun sejak mereka menulis artikel.

Latihan Diskusi Kelas

Latihan-latihan ini untuk diskusi kelas, mungkin dengan presentasi singkat yang dipersiapkan sebelumnya oleh kecil kelompok siswa.

4.40 Sebuah situs web menjadi tuan rumah karya-karya tulisan yang ditulis oleh penulis. Sebagian orang mengirim karya berhak cipta dari yang lain penulis tanpa izin. Ketika seorang penulis meminta situs untuk menghapus materi tersebut, situs itu sesuai dan menambahkan pekerjaan ke database filternya untuk mencegah pengeposan ulang tanpa izin. Seorang penulis menggugat situs yang mengklaim situs itu melanggar hak ciptanya dengan menyimpan karyanya. Sampaikan kasus penulis. Memperdebatkan pertahanan situs. Mengevaluasi argumen dan memutuskan kasusnya.

4.41 Beberapa orang berpendapat bahwa manajemen hak digital melanggar hak publik atas penggunaan yang adil.

(A) Haruskah seseorang atau perusahaan yang menciptakan kekayaan intelektual memiliki hak etis dan / atau hukum untuk menawarkannya untuk dijual (atau lisensi) dalam bentuk yang dilindungi oleh pilihan manajemen hak digital mereka teknologi (dengan asumsi pembatasan jelas bagi pelanggan potensial)? Berikan alasan.

(B) Haruskah orang memiliki hak etis dan / atau hukum untuk mengembangkan, menjual, membeli, dan menggunakan perangkat dan perangkat lunak untuk menghapus pembatasan manajemen hak digital untuk penggunaan yang adil? Berikan alasan.

4.42 Debat apakah kongres harus mencabut ketentuan anti pengelakan Digital Millenium Copyright Act.

Halaman 47

Buku dan Artikel

225

4.43 Faktor mana yang atau akan lebih penting untuk perlindungan kekayaan intelektual digital: ketat undang-undang hak cipta (dan penegakan ketat) atau perlindungan berbasis teknologi (atau tidak)? Mengapa?

4.44 Sehubungan dengan masalah hak cipta untuk media digital dan Web, dalam hal apa entertainment perusahaan korban? Dengan cara apa para pelaku entertainment perusahaan?

4.45 Perdebatan apakah perangkat lunak harus memiliki hak cipta atau harus tersedia secara bebas untuk menyalin.

4.46 Diskusikan sejauh mana gerakan jari yang kita gunakan untuk bernavigasi di layar sentuh smartphone harus dapat dipatenkan.

BUKU DAN ARTIKEL

- John Perry Barlow, "The Economic of Ideas: Kerangka untuk Memikirkan Kembali Paten dan Hak cipta di Era Digital," *Wired*, Maret 1994, hal. 84–90, 126–129.
- Yochai Benkler, "Penguin Coase, atau Linux dan Sifat Perusahaan," *The Yale Journal of Law and Ethics*, Desember 2002, hlm. 369–446, www.yalelawjournal.org/112/3/369_yochai_benkler.html atau www.benkler.org/CoasesPenguin.html. Analisis ekonomi perangkat lunak open source dan bentuk lain dari produksi teman sebaya.
- Henry Chesbrough, *Model Bisnis Terbuka*, Harvard Business School Press, 2006. Bagaimana bisnis menggunakan kekayaan intelektual, dengan penekanan pada paten.
- Esther Dyson, "Nilai Intelektual," *Wired*, Juli 1995, hlm. 136–141, 182–185.
- David D. Friedman, *Law's Order: What Ekonomi Harus Dilakukan dengan Hukum dan Mengapa Matters*, Princeton University Press, 2000, Bab 11, "Awan dan Kawat Berdiri: Ekonomi Kekayaan Intelektual." Pro dan kontra ekonomi untuk intelektual hak milik.
- Ben Klemens, *Math You Can't Use: Paten, Hak Cipta, dan Perangkat Lunak*, Brookings Institution Press, 2005.
- Timotius B. Lee, *Menghilangkan Persaingan: Konsekuensi Kekelaman Digital Millennium Copyright Act*, Cato Institute Analisis Kebijakan No. 564, 21 Maret 2006.
- Lawrence Lessig, *Kebudayaan Gratis: Alam dan Masa Depan Kreativitas*, Penguin, 2005.
- Jessica Littman, *Digital Copyright: Protecting Kekayaan Intelektual di Internet*, Prometheus Books, 2001.
- Glyn Moody, *Rebel Code: Di dalam Linux dan Revolusi Open Source*, Perseus, 2001.
- Dewan Riset Nasional, *The Digital Dilemma: Kekayaan Intelektual dalam Informasi*, National Academy Press, 2000; books.nap.edu/html/digital_dilemma/notice.html.
- Andrew Oram dkk., *Peer-to-Peer: Memanfaatkan Kekuatan Teknologi Mengganggu*, O'Reilly, 2001.
- LR Patterson, *Hak Cipta dalam Sejarah Perspective*, Vanderbilt University Press, 1968.
- Eric S. Raymond, *The Cathedral dan the Bazaar*, O'Reilly, 1999.
- Lance Rose, "Pakaian Kaisar Masih Fit Just Fine," *Wired*, Februari 1995, hlm. 103–106.
- Adam Thierer dan Wayne Crews, eds., *Salin Perkelahian: Masa Depan Kekayaan Intelektual di Indonesia Era Informasi*, Cato Institute, 2002.
- Linus Torvalds dan David Diamond, *Hanya untuk Kesenangan: Kisah seorang revolusioner yang tidak disengaja*, HarperBusiness, 2001.

Halaman 48

226

Bab 4 Kekayaan Intelektual

ORGANISASI DAN SITUS WEB

- Chilling Effects Clearinghouse, sebuah sambungan proyek Stanford, Harvard, universitas-universitas lain ikatan, dan Electronic Frontier Foundation yang membantu untuk memperjelas dan melindungi hak kapan penyalahgunaan hukum kekayaan intelektual menggigil kebebasan berbicara: chillingeffects.org
- Creative Commons, sebuah organisasi yang menyediakan berbagai alat lisensi gratis untuk melindungi dan berbagi intelektual properti di Web: creativecommons.org
- Halaman Electronic Frontier Foundation pada kekayaan intelektual: www.eff.org/issues/hak_milik_intelektual
- Proyek GNU dan perangkat lunak bebas: www.gnu.org/filsafat
- The Motion Picture Association of America: www.mpa.org/contentprotection
- Asosiasi Industri Rekaman Amerika: www.riaa.com
- Industri Perangkat Lunak & Informasi Association [ciasi : www.siiia.net](http://www.siiia.net)

CATATAN

1. www.copyright.gov/title17
2. Nicholas Negroponte, "Menjadi Digital," *Wired*, Februari 1995, hal. 182.
3. Pamela Samuelson, "Hak Cipta dan Perpustakaan Digital," *Komunikasi ACM*, April 1995, 38: 3, hal.15-21, 110.
4. Laura Didio, "Crackdown pada Hit Bootleggers Software Beranda," *LAN Times*, 1 November 1993, 10:22.
5. Phil Kurz, "Seperempat dari lalu lintas Internet global melibatkan pembajakan, studi baru mengatakan," *Broadcast Engineering*, 9 Februari 2011, broadcastengineering.com/ott/one-seperempat-global-internet-traffic-melibatkan-pembajakan-baru-studi-20110209, dilihat 10 Desember 2011. Angka itu untuk Amerika Serikat adalah 17%, menurut penelitian.
6. Saya menggunakan beberapa sumber untuk sejarah di bagian ini. Dewan Riset Nasional, *Masalah Kekayaan Intelektual di Indonesia Perangkat Lunak*, National Academy Press, 1991. Neil Boorstyn dan Martin C. Fliesler, "Hak Cipta, Komputer, dan Kebingungan," *California State Bar Journal*, April 1981, hlm. 148–152. Hakim Richard Stearns, *Amerika Serikat Amerika v. David LaMacchia*, 1994. Robert A. Spanner, "Pelanggaran Hak Cipta Menjadi Besar," *Microtimes*, 8 Maret 1993, hal. 36.
7. Kasus gulungan piano adalah *White-Smith Publishing Co. v. Apollo*, dilaporkan di Boorstyn dan Fliesler, "Hak Cipta, Komputer, dan Kebingungan."
8. *Sistem Data Uang Tunai v. JS & A Group*, dilaporkan di Boorstyn dan Fliesler, "Hak Cipta, Komputer, dan Kebingungan."
9. Dalam *Publikasi Feist, Inc. v. Layanan Telepon Pedesaan Perusahaan, Inc.*, Mahkamah Agung memutuskan bahwa Pedesaan Direktori telepon Layanan Telepon tidak memenuhi persyaratan untuk perlindungan hak cipta.
10. US Code Title 17, Section 107.
11. Helen Nissenbaum, "Haruskah Saya Menyalin My Neighbor's Software?" di Deborah G. Johnson dan Helen Nissenbaum, *Nilai Komputer, Etika & Sosial*, Prentice Hall, 1995, hlm 201-213.
12. *Sony Corporation of America v. Universal City Studios, Inc.*, 464 US 417 (1984). Pamela Samuelson, "Computer dan Adil Penggunaan Adil Doktrin," *Komunikasi ACM*, September 1993, 36: 9, hlm. 19–25.
13. "Sirkuit Ke-9 Memungkinkan Pembongkaran di Sega vs. Accolade," *Pakar Strategi Hukum Komputer*, November 1992, 9: 7, pp. 1, 3–5. "Dapatkah Anda Melanggar Hak Cipta Saat Menganalisis a Program Pesaing?" *Byte Hukum*, George, Donaldson & Ford, LLP, penerbit, Winter 1992–93, 1: 1, hlm. 3 Pamela Samuelson, "Doktrin Penggunaan Wajar Hak Cipta dan Data Digital," *Komunikasi ACM*, Januari 1994, 37: 1, hlm. 21–27.
14. *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corporation*, US 9th Circuit Court of Appeal, No. 99-15852, 10 Februari 2000.

15. Karl Taro Greenfeld, "The Digital Reckoning," *Waktu*, 22 Mei 2000, hal. 56.
16. Stuart Luman dan Jason Cook, "Knocking Off Napster," *Wired*, Januari 2001, hal. 89. Karl Taro Greenfeld, "Meet the Napster," *Waktu*, 2 Oktober 2000, hal.60-68. "Napster University: Dari File Swapping to Masa Depan Hiburan," 1 Juni 2000, tertulis di Mary Hillebrand, "Music Downloaders Bersedia Membayar," *E-Commerce Times*, 8 Juni 2000, www.ecommercetimes.com/story/3512.html (diakses 6 September 2007).

Halaman 49

Catatan

227

17. Charles Goldsmith, "Perlambatan Parah di AS Jomblo Penjualan Membantu Meredam Bisnis Musik Global," *Wall Street Journal*, 20 April 2001, hal. B8.
18. *A & M Records v. Napster*, No. 0016401, 12 Februari 2001, DC No. CV-99-05183-MHP.
19. *Vanderhuy v. IParadigms LLC*, memutuskan 16 April, 2009, Pengadilan Banding AS, Sirkuit Keempat, caselaw.findlaw.com/us-4th-circuit/1248473.html, dilihat 29 November 2011.
20. David L. Hayes, "Analisis Lancar Komprehensif tentang Perlindungan 'Look and Feel' Perangkat Lunak," Fenwick & West LLP, 2000, di www.fenwick.com/pub/ip_pubs.
21. "Studi Pembajakan Piranti Lunak Global BSA Kedelapan," portal.bsa.org/globalpiracy2010, dilihat 14 Desember 2011.
22. Data tahun 2010 dari Owen Fletcher dan Jason Dean, "Ballmer Bares China Travails," *Wall Street Journal*, 27 Mei 2011, online.wsj.com/article/SB10001424052702303654804576347190248544826.html, dan dari Wang Yan, "Tingkat Pembajakan Perangkat Lunak Menurun," *China Daily*, 11 Mei 2011, www.chinadaily.com.cn/china/2010-05/11/content_9831976.htm, keduanya dilihat pada 14 Desember 2011. 1994 data dari Software Publishers Association, "Laporan SPA tentang Pembajakan Perangkat Lunak Global."
23. *RIAA v. Diamond Multimedia*, 1999.
24. *Bobbs-Merrill Co. v. Straus*, 1908. Prinsip penjualan pertama menjadi bagian dari undang-undang hak cipta pada tahun 1976.
25. Beberapa contoh di sini dan banyak lainnya muncul di Root Jonez, "Konsekuensi Tidak Diinginkan: Dua Belas Tahun di bawah DMCA," Electronic Frontier Foundation, 3 Maret 2010, www.eff.org/wp/unintended-konsekuensi-bawah-dmca#footnoteref18_9iu0f8l, dilihat 7 Desember 2011.
26. JS Kelly, "Temui Anak Di Balik Peretasan DVD," CNN.com, 31 Januari 2000, arsip.cnn.com/2000/TECH/computing/01/31/johansen.interview.idg/, dilihat 10 Mei 2007.
27. *Universal City Studios, Inc. v. Reimerdes*, 111 F.Supp.2d294 (SDNY 2000).
28. David S. Touretzky, seorang profesor ilmu komputer di Carnegie Mellon University, mengumpulkan banyak bentuk mengekspresikan DeCSS di situs webnya, "Gallery of CSS Descramblers," www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery; dilihat 12 April 2001.
29. Kertas bocor dan muncul di Web. Dulu akhirnya diterbitkan pada konfigurasi keamanan computer ference. Scott A. Craver dkk, "Membaca Antara Garis: Pelajaran dari Tantangan SDMI," www.usenix.org/events/sec01/craver.pdf.
30. Jonez, "Konsekuensi Tidak Disengaja: Dua Belas Tahun di bawah DMCA." *Felten et al. v. RIAA, SDMI, et Al.*. Pernyataan oleh ACM, salah satu utama organisasi untuk komputer profesional dan akademik ilmuwan, ada di www.acm.org/usacm/copyright/felten_declaration.html.
31. Apple, Inc.
32. Kantor Hak Cipta, Perpustakaan Kongres, "Pembebasan untuk Larangan Pelanggaran Hak Cipta Pro-Sistem tection untuk Teknologi Kontrol Akses," *Federal*

- Register*, v. 71, no. 227, 27 November 2006, www.copyright.gov/fedreg/2006/71fr68472.html, dilihat 15 Maret 2007. Untuk pengecualian yang diusulkan pada tahun 2010 diputuskan pada 2012, lihat www.copyright.gov/1201/2010.
33. Perpustakaan Kongres mempertimbangkan untuk memperpanjang pengecualian untuk lebih banyak perangkat di rangkaian aturan berikutnya, diharapkan pada bulan Oktober 2012.
 34. Geoffrey A. Fowler, Devlin Barrett, dan Sam Schechner, "US Menutup Loker File-Share Offshore," *Wall Street Journal*, 20 Januari 2012, online.wsj.com/article/SB10001424052970204616504577171060611948408.html, dilihat 19 Februari 2012.
 35. *Viacom International, Inc. v. YouTube, Inc.*
 36. Jennifer M. Urban dan Laura Quilter, "Laporan Ringkasan:Proses Efisien atau 'Efek Chilling'? Pemberitahuan Takedown di bawah Bagian 512 dari Hak Cipta Milenium Digital Act," mylaw.usc.edu/documents/512Rep-ExecSum_out.pdf; laporan lengkap di *Santa Clara Journal of High Tech Hukum dan Teknologi*, Maret 2006.
 37. Misalnya, mereka mendukung UU Pembajakan Daring Stop tahun 2012.
 38. L. Gordon Crovitz, "Horror Show: Hollywood vs. Lembah Silikon," *Wall Street Journal*, 28 November 2011, online.wsj.com/article/SB10001424052970204452104577059894208244720.html, dilihat 10 Desember 2011.
 39. Les Vadasz, "Tagihan yang menggigil," *Wall Street Journal*, Juli 21, 2002, hal. A10.
 40. Ryan Singel, "Movie Studios Sue Streaming Movie Situs Zediva," *Wired*, 4 Apr 2011, www.wired.com/episentrum/2011/04/mpaa-sues-zediva, dan Barbara Ortutay, "Movie Studios Menangkan Gugatan terhadap Zediva," 31 Oktober 2011, finance.yahoo.com/news/Movie-studios-win-lawsuit-apf-984811847.html, keduanya dilihat pada 15 Desember 2011.
 41. Joe Mullin, "Bagaimana 'Cyberlockers' Menjadi yang Terbesar Masalah dalam Pembajakan," 19 Jan 2011, paidContent.org/paidcontent.org/article/419-how-cyberlockers-became-masalah-terbesar-dalam-pembajakan, dilihat 21 Februari 2012.
 42. creativecommons.org
 43. *Parker v. Google*, Pengadilan Distrik AS untuk Wilayah Timur District of Pennsylvania, 2006. Elinor Mills, "Google memenangkan pertempuran pengadilan," *CNET News.com*, news.com.com, 16 Maret 2006.
 44. Judge Denny Chin, *The Author's Guild et al v. Google, Inc.*, 22 Maret 2011, www.nysd.uscourts.gov/cases/show.php?db=special&id=115, dilihat 12 Desember 2011.
 45. Lihat Yochai Benkler, "Penguin Coase, atau Linux dan *The Sifat Perusahaan*," *The Yale Law Journal*, Desember 2002, hlm. 369–446, www.yalelawjournal.org/112/3/369_yochai_benkler.html untuk analisis fenomena produksi teman sebaya.

Halaman 50

228

Bab 4 Kekayaan Intelektual

46. Direktori Perangkat Lunak Bebas, directory.fsf.org/wiki/Main_Page, dilihat 14 Desember 2011.
47. "Apa itu Copyleft?" www.gnu.org/philosophy.
48. Kasus ini melibatkan perangkat lunak model kereta yang didistribusikan oleh Robert Jacobsen.
49. Misalnya di *Wall Street Journal*, 11 Mei 2000, p. A7.
50. Ini adalah ringkasan singkat dari pandangan Stallman. Lihat artikelnya "Mengapa Perangkat Lunak Harus Gratis" dan banyak lainnya di Situs web GNU, www.gnu.org/philosophy.

51. David Drummond, "Ketika Paten Menyerang -Android, " *Blog Resmi Google* , 3 Agustus 2011, googleblog.blogspot.com/2011/08/when-patents-attack-android.html, dilihat 16 Desember 2011. Untuk suatu diagram yang mengilustrasikan pernyataan ini, lihat Steve Lohr, "A Bull Market di Paten Tek, " *New York Times* , 16 Agustus, 2011, www.nytimes.com/2011/08/17/technology/a-bull-market-in-tech-patents.html , dilihat 25 Februari,2012
52. Kent Walker, "Paten dan inovasi," *Pejabat Blog Google* , 4 Apr 2011, [googleblog.blogspot.com/2011/04 / paten-and-innovation.html](http://googleblog.blogspot.com/2011/04/paten-and-innovation.html), dilihat pada 20 Desember 2011. Paten Nortel dijual dalam kebangkrutan lelang.
53. Perkiraan jumlah paten perangkat lunak dan observasi tentang ketidakmungkinan memeriksa mereka dari Christina Mulligan dan Timothy B. Lee, "Scaling Sistem Paten, " *NYU Annual Survey of American Hukum* , yang akan datang (abstrak di Penelitian Ilmu Sosial Jaringan, [papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id = 2016968 ##](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2016968)).
54. Kasus-kasus kunci adalah *Diamond v. Diehr* , 450 US 175 (1981); *State Street Bank & Trust Co. v. Signature Financial Group* , 1998; *Dalam kembali Bilski* , Federal Sirkuit, 2008; *Bilski v. Kappos* , 28 Juni 2010, www.supremecourt.gov/opinions/09pdf/08-964.pdf , dilihat 26 Desember 2011. Lihat juga Daniel Tysver, "Apakah Software dan Metode Bisnis Masih Dapat Dipatenkan setelah Bil Keputusan ski? " *Bitlaw* , 2010, [www.bitlaw.com/software-paten / bilski-and-software-patents.html](http://www.bitlaw.com/software-paten/bilski-and-software-patents.html) , dilihat Des.21, 2011.
55. *Bilski v. Kappos* .
56. Susan Decker, "Gugatan Paul Allen terhadap Apple, Google Akan Tetap Ditahan, " *Bloomberg* , 14 Juli 2011, www.bloomberg.com/news/2011-07-14/paul-allen-s-gugatan-melawan-apple-google-to-remain-on-hold.html,dilihat 19 Desember 2011.
57. Charles Forelle dan Suein Hwang, "IBM Hits Amazon dengan E-Commerce Patent Suit, " *Wall Street Journal* , Oktober 24, 2006, hal. A3.
58. Latihan ini didasarkan pada *Los Angeles Times v. Gratis Kasus Republik* . Keputusan pengadilan yang mendukung surat kabar tampaknya tidak konsisten dengan alasannya kasus rekayasa terbalik yang dijelaskan dalam Bagian 4.1.6 dan kasus penggunaan wajar lainnya. Itu dikritik oleh beberapa sarjana.
59. Perancang, Shepard Fairey, dan AP menetap di luar pengadilan pada tahun 2011, dengan beberapa rincian penyelesaian rahasia. Fairey kemudian mengaku bersalah karena membuat dokumen dan berbohong selama proses litigasi.
60. Latihan ini dipicu oleh catatan singkat di Helen Nissenbaum, "Haruskah Saya Menyalin Perangkat Lunak Tetangga Saya?" di Deborah G. Johnson dan Helen Nissenbaum, *Nilai Komputer, Etika & Sosial* , Prentice Hall, 1995,p 213.
61. Dalam beberapa kasus seperti itu, perusahaan pendukung perangkat lunak didapati telah melanggar hak cipta. Pada tahun 2010, Oracle memenangkan penghargaan juri besar dari SAP untuk tindakannya Unit TomorrowNow, yang menyediakan dukungan untuk Oracle perangkat lunak.
62. Barbara R. Bergmann dan Mary W. Gray, "Sudut Pandang: Perangkat Lunak sebagai Barang Publik, " *Komunikasi dari ACM* , Oktober 1993, 36:10, hal. 13–14.
- 63.