٣- العصر الرقمى

بدأ عازف البيانو هيربى هانكوك حياته المهنية فى شيكاجو فى ١٩٦٠ مقدما ومعدا لموسيقى الجاز وكانت لديه قدرة فذة فى العزف على البيانو واستطاع أن يقدم العديد من المقطوعات التى تعتمد على مهارة فى الأداء. وبعد فترة وجيزة اكتشف هانكوك الإمكانات العالية للآلة المكتشفة حديثا فى هذا الوقت والمسماه "الموفق الإلكترونى" Electronic Synthesizer والتى وفرت لعازف البيانو الماهر مجموعة جديدة من الأصوات يستطيع التحكم فيها كما وفرت له ولسائر العازفين والملحنين طرق جديدة للتوفيق بين هذه الأصوات وإنتاج ألحان مختلفة تماما عن ذى قبل. وكانت آلات التوفيق الإلكترونى الأولى كبيرة الحجم ويصعب نقلها من مكان لأخر أو استخدامها فى عروض حية على مسارح بعيدة. وبالرغم من الطفرة التقدمية التى قدمها هذا الجيل من الموفقات الإلكترونية إلا أنه كان لايزال يستخدم التكنولوجيا المثلية Analog والتى تعتمد على تغير درجة الصوت حسب تغير قوة الفولت الكهربائى. فالتيار المنخفض يعطى درجات صوت منخفضة والتيار العالى يعطى درجات صوت عالية.

كما أنها كانت تعطى نبرة صوت واحد فى اللحظة الواحدة فإذا أريد تعدد الأصوات كان لابد من الجمع بين عدد من آلات التوفيق الإلكترونية كبيرة الحجم لإعطاء الخلط المطلوب من الأصوات.

وشهد إنتاج هذه الآلات تعدد للمنتجين وتعدد للأساليب الفنية المستخدمة من قبل كل منهم مما أوجد نوع من الفوضى فى مجال استخدامها وشكل صعوبة للموسيقيين والملحنين. وكان لابد من أيجاد نظام توحيد نمطى بين أداء هذه الآلات حتى تعطى نتائج نمطية.

وتبنى هانكوك هذه القضية واستطاع استنباط نظام توحيد نمطى فى ١٩٨٢ سمى MIDI Musical Instrument Digital Interface وهو عبارة

عن برامج حاسب الكترونى لها ذاكرة ملحقة بآلة الموفق الإلكترونى وتضمن التوافق الصوتى المطلوب من هذا الموفق طبقا للمعيار المتفق عليه.

وفتح استخدام ذاكرة الحاسب وبرنامجه الطريق نحو طفرة أخرى من التقدم الفنى وشكلا بداية الدخول فى العصر الرقمى لأجهزة التوفيق الإلكترونى.

حيث أمكن تسجيل الموجات الصوتية على ذاكرة الحاسب وهو تسجيل يتم فى شكل أصفار وآحاد (الكود الثنائى الذى تستخدمه الحاسبات Binary Code) وبهذه الكيفية سيتم إدخال الأصوات وتسجيلها أو إخراجها وتوجيهها نحو الأداء المطلوب.

وفتحت هذه التكنولوجيا آفاق عريضة فى إمكانية التحكم والتلاعب بكفاءة الأصوات وإنتاج ألحان لم يكن من الممكن مسبقا إنتاجها.

وحتى ندرك معنى التمثيل الرقمى للأصوات نعيد التذكرة بأننا ككائنات نعيش فى عالم مثلى Analog وتتأثر حواسنا بما يحيط بنا من متغيرات بمثل درجة الإثارة التى نتعرض لها قد تتأثر بالأصوات والروائح والحرارة... الخ صعودا وهبوطا حسب درجة إثارتها لنا. فإذا استطعت أن تدخل هذه المؤثرات على برنامج حاسب آلى واستطاع هذا البرنامج أن يسجل هذه المؤثرات (أصوات...) على ذاكرة الحاسب فإن هذا التسجيل يتم بشكل أحاد وأصفار كما سبق وذكرنا وهذا هو التسجيل الرقمى.

وقد فتح التسجيل الرقمى أفاق جديدة حيث يمكن لبرنامج حاسب أخر أن يتدخل فى ذاكرة الأحاد والأصفار ويجرى عليها تغيرات معينة وفقا لتوجيهات بهدف الوصول إلى أداء مثالى للأصوات. وهكذا فأن التسجيل الرقمى للأصوات استطاع أن ينتج أصواتا فذة لم يكن من المستطاع

الوصول إليها بواسطة الآلات التقليدية. ويسمى هـذا التدخـل بعمليـات التحسين فى الأصوات Enhancement.

وأدى ارتباط التمثيل الرقمى للموسيقى بتكنولوجيا الحاسـبات إلى جعـل أى تطور يحدث فى الأخيرة ينعكس على الأولى فعندما تطورت وسـائط التخزين إلى الأقراص المدمجة CD سجلت الموسيقى عليها بكفاءة وعندما تطورت شبكات الحاسبات وقدرتها على النقل الدقيق والسريع للمعلومـات استطاعت الموسيقى الرقمية أيضا أن تستفيد من هذا التطور.

وقد أدى هذا التزاوج بين التسجيل الرقمى واستخدام شبكات الحاسبات إلى عدة أثار على بعض مفاهيم حقوق الملكية الفكرية كالآتى:-

١- مفهوم ثنائية الفكـرة والتعبير
Idea - Expression Dichotomy

فتحويل سيمفونية كاملة مثلا إلى تسجيل رقمى فى شكل أحـاد وأصفـار لحفظها على ذاكرة الحاسب أدى إلى خلق نوع جديد من التعبـير وهـو تعبير يمكن أن يجرى عليها معالجات وتحسينات بواسطة برامج حاسـبات أخرى فهل هذا يعتبر شكل تعبيرى جديد للفكرة الأصلية بحيث يحتاج إلى إجراءات حماية فكرية؟

٢- مفهوم العمل ونسـخ العمل
Work and Copying a Work

فتكنولوجيا الحاسبات تقضى بأن يتم نسخ العمل حتى يتسنى نقله من مكان لأخر أو من حاسب لأخر فإذا كنت تقرأ معلومة علـى صفحـة ورقيـة وأردت أن ترسلها لزميل لك فالأمر لا يحتاج إلى إجراء أى عمليات نسخ ومجرد تسليم الصحيفة له لقراءتها يتم المطلوب ولكن فى عالم الحاسـبات والإنترنت إذا أردت أن تقرأ صحيفة مسجلة رقميا فعليك أولا أن تنسـخها على الحاسب الخاص بك وإذا أردت أن ترسلها لزميـل لـك فعليـه أن ينسخها على الحاسب الخاص به وبهذا الشكل تتكرر حالات النسخ التـى كانت لها قواعد وضوابط خاصة فى حالتها الورقية طبقا لقـانون حمايـة

الملكية الفكرية إلا أن ظروف العمل الرقمى فرضت النسخ كعملية فنيـــة أساسية لابد منها حتى يمكن تحقيق الاطلاع والقراءة.

٣- مفـــهوم المنتـــج (المؤلف) والمســتهلك (القارئ)

فقد وفرت تكنولوجيا الحاسبات وشبكات المعلومات سهولة كبيرة لإنتـــاج الأعمال الأدبية (موسيقى، تأليف، تعليقات...) وتوزيعها على نطاق واسع بتكاليف محدودة فيستطيع أى مبتدئ وفى حدود مبلغ يتراوح مـــن ٢٠٠٠ إلى ٥٠٠٠ دولار أمريكى أن يسجل وينتج ويعلن عن منتجه ويوزع منـــه المئات، وعليه فإن استخدام الحاسبات ليس قاصرا على القراءة والإطـــلاع للأعمال الأدبية بل وأيضا فتح آفاق جديدة للمنتجين والمؤلفين.

٤- مفـــهوم المحليـــــة والعالمية

فقد أزالت شبكات الحاسبات الحواجز بين ما هو محلى وما هـــو عـــالمى وأصبحت الأعمال الفنية والأدبية متاحة على النطاقين بسهولة.

أثر التكنولوجيا الرقمية على حق الملكية الفكرية

أدى التطور الضخم نحو التسجيل الرقمى للإنتاج الأدبى والفكـــرى إلـــى إثارة العديد من القضايا، وتعددت البحوث والكتابات والآراء التى تتنـــاول هذا الموضوع بصورة لم تشاهد منذ نشأة الفكرة الأصلية للحماية الفكريـــة فى النطاق الأنجلو أمريكى فى أواخر القرن التاسع عشر.

ومن بين هذه الآراء كان جون بيرى بارلو John Perry Barlow مؤســـس مؤسسة الآفاق الإلكترونيـــة بالولايـــات المتحـــدة Electronic Frontier Foundation وطالب بأن تطبيق القواعد التقليدية لقانون الملكية الفكريـــة على التسجيلات الرقمية يعتبر خطأ وسوء فهم جوهـــرى لأن المقصـــود أساسا من هذه القواعد هو حماية الفكرة من خلال التعبير عنها فى شـــكل

من أشكال التعبير الثابتة وليس المقصود هو حماية الفكرة فى حد ذاتـــها، وأن ما أحدثته تكنولوجيا التسجيل الرقمى أن الأفكـــار أصبحـت غـير محصورة فى أشكال تعبيرية ثابتة مثل الكتب أو اللـــوح أو المقطوعـات الموسيقية المدونة وإنما هى متداولة عبر شبكات الحاسبات وفيمـــا بيـن أجهزة الحاسبات وأن هذا التداول يتم فى الشكل المتعـــارف عليـه فـى التكنولوجيا الرقمية ألا وهو الآحاد والأصفار المســـجلة علـى وحـدات تسجيل تسمى Bits ومن ثم فإن ذلك يخرج عن نطاق المحلية المقصـــودة فى قانون حماية الملكية الفكرية وقد قدم بارلو المعضلة إلا أنه لم يقـــترح حلا لها واكتفى بتسجيله المشكلة وتحديد أبعادها وتوقع أن يكون تأثيرهـــا على نطاق عالمى واسع.

وفى أواخر ١٩٨٠ رأى ريتشارد ســـتالمان Richard Stallman مخطـط برامج الحاسبات الذى كان يعمل فى معـــهد ماساشوســـتس للتكنولوجيـا Massachusetts Institute of Technology والمشـــهور اختصـــارا MIT، رأى عكس ما نادى به بارلو فأوضح أن هناك اتجاه متزايد نحو ترســـيخ مفهوم الملكية بالنسبة لمعدى برامج الحاسبات Software وأن ذلك يشـــكل تهديد للحرية والإبداع.

فبسبب القيمة المادية لهذه البرامج فرضت قيود كثيرة على تداولـــها مـــن خلال عقود واشتراطات سرية المنتج.

لقد شهدت هـــذه البرامج تطورات كبيرة منذ ١٩٦٠ وحتى الوقت الـــذى قدم فيه ستالمان آرائه ففى البداية تطورات صناعة برامج الحاسبات مـــن خلال التعاون بين الجامعات والمراكز البحثية من ناحية والحكومـــة مـــن ناحية ثانية والقطاع الخاص من ناحية ثالثة.

وفى الفترة من ١٩٦٠ إلى ١٩٧٠ كان العرف السائد لهذه الصناعة يعتمد على الإنفتاح بدرجة كبيرة فالبرامج متاحة لمن يرغب فى الإطلاع عليـها أو الاستفادة كما أن الشركات المنتجة لاتتردد فى تسليم النسخة الأصليـــة

للبرنامج Source Code عند بيعه. ولكن بدءا من الثمانينات نمت هذه الصناعة نموا كبيرا واتضحت بجلاء القيمة التجارية لبرامج الحاسبات الأمر الذى أثر على هذا الفكر الإنفتاحى وتغير الحال إلى التقييد ووضع الحواجز وتحرير العقود.

ففى ١٩٦٠/١٩٧٠ كانت الحاسبات تستخدم فقط بواسطة مخططى البرامج وكانت شركات البرامج Software التى كانت أيضا تنتج الأجهزة والمعدات Hardware من أمثال شركة IBM وشركة AT&T تنشر الكود الأصلى لبرامجها حتى يمكن لأى مخطط برامج أن يجرى عليه التعديلات التى يراها والتى تجعل من البرامج أكثر سهولة فى الاستخدام. ومن المعروف أن الكود الأصلى هو الشكل الوحيد الذى يمكن للعقل البشرى أن يقرأ به برنامج الحاسب أما كود الآلة Object Code فهو عبارة عن ترجمة للكود الأصلى يجب أن تتم حتى يمكن للآلة أن تنفذ البرنامج وهو كود من الصعب جدا قراءته بشريا كما أنه الشكل الذى يتم به تداول برامج الحاسبات تجاريا فى الوقت الحالى للحفاظ على سرية أفكارها.

ومع التطور فى سوق برامج الحاسبات أيقنت شركات الحاسبات أن برامجها لها قيمة تجارية وعالمية وأن فرض السرية على الكود الأصلى لهذه البرامج سيعطيها وصفا تنافسيا مفصلا. وقد سبب هذا التطور حالة تذمر بين مخططى البرامج ومستخدمى برامج الحاسبات.

وفى أثناء ذلك ترك ستالمان معهد ماساشوستس للتكنولوجيا وأنشأ مؤسسة البرامج الحرة Free Software Foundation فى ١٩٨٤ وتهدف إلى المحافظة على عرف الاستخدام الحر للبرامج دون وضع قيود على ملكيتها وحدد ستالمان أربعة مبادئ لهذه الحركة:

- حرية تشغيل البرامج لأى غرض.
- حرية فحص البرامج وتوفيقها لأى متطلبات (ومن ثم حرية الإطلاع على الكود الأصلى).

- حرية توزيع نسخ من البرنامج.
- حرية تحسين وتطوير أى برنامج.

ولقيت هذه الحركة إقبالا كبيرا وصدر فى سنة ٢٠٠٠ برنامج تشغيلى Operating System مشهور باسم LINUX جاء مكملا للفكر الإنفتاحى ويمكن استخدامه بواسطة شركات البرامج الانفتاحية Open Source التى قررت أن تسير على نهج ستالمان.

إلا أن ما خشاه ستالمان أن يساء فهم هذا الانفتاح وأن تؤدى ظروف حرية التعامل فى برامج الحاسبات التى طالب بها إلى استغلال شركات الحاسبات العملاقة لذلك. فإذا انتج مثلا برنامج حاسب وتقرر نشره علنا يمكن لشركة حاسبات أن تأخذ نسخة منه وتجرى عليها تعديلا بسيطا ثم تفرض على الشكل الجديد للبرنامج قيود الملكية الفكرية.

إزاء ذلك استنبط ستالمان أسلوبا عبقريا لمواجهة هذا الخطر حيث اشترط قانونا مع أى نسخة برنامج علنية ينص على أن من يجرى على هذه النسخة أى تعديلات يصبح عليه إلزاما قانونيا بأن ينشر هذه التعديلات. وأطلق على هذا الأسلوب اسم يحوى دعابة حيث أسماه Copy Left بدلا من Copy Right. وبهذا الحل إمتد مفهوم الانفتاح إلى التعديلات التى تجرى على البرنامج الأصلى.

ومن بين من أدركوا أبعاد التطور الرقمى وأثاره على تسجيل الأعمال الفكرية والأدبية كان أستاذ القانون بول جولدشتين Paul Goldstien الأستاذ فى جامعة ستانفورد بالولايات المتحدة وقد كتب كتاب فى ١٩٩٤ أطلق عليه اسم الطريق السريع لحق الملكية الفكرية Copyright's Highway طالب فيه بحق الاستخدام الحر للأعمال المسجلة رقميا طالما كان ذلك لأغراض غير الاستغلال التجارى ولايوجد بها شبهة إساءة إلى العمل وتصور إنشاء مخزن رقمى ضخم أطلق عليه اسم صندوق الاسطوانات الكونى Cellestial Jugbox يحوى كافة الأعمال الفكرية

والأدبية وبشكل مركزى ويمكن التعامل معه رقميا ومن خلال شبكات الاتصال من أى مكان للإطلاع والمشاهدة.

وقد تبنى جولدشتين فى كتابه نظرة تفاؤلية لسوق الإنتاج الفكرى والأدبى تحقق الفائدة لكل من القارئ المستهلك والمؤلف المنتج وتستفيد من القدرات العظيمة التى تحققت من خلال الثورة الرقمية.

فبالرغم من سهولة الاتاحة المجانية للأعمال الفكرية والأدبية من خلال شبكات الحاسبات إلا أن المؤلفين يجب أن يحصلوا على عوائدهم. وقد اقتنع جولدشتين بالنظرية التقليدية للقيمة التى تتبناها المدرسة القانونية الاقتصادية والتى ترى أن أى تحديد للقيمة دون المقياس المادى أو النقدى كأن تحدد القيمة ثقافيا أو جماليا أو حضاريا فقط سيؤدى إلى إنخفاض شديد فى كفاءة النظم الاقتصادية والسياسية المصاحبة وأن القيمة يجب أن تحدد ماديا حتى يحصل كل عنصر إنتاج على نصيبه وحتى تسير عجلة التقدم إلى الأمام.

بناء عليه فإن الدعوة إلى إتاحة الأعمال الفنية عبر شبكات الحاسبات مجانا بسبب قيمتها الثقافية أو الجمالية فقط يعتبر أمرا غير كافيا. ورأى جولدشتين أن التكنولوجيا الرقمية تتيح إمكانية تقديم هذه الأعمال لمستهلكيها بطريقة سهلة وبدون صعوبات إجرائية كان البعض يرى أنها كبيرة جدا بحيث يفضل الاستغناء عن هذه الإجراءات كليا إلا أن ذلك كان يعنى عدم إعطاء منتجى الأعمال الفكرية والأدبية عوائدهم فاقترح جولدشتين الاستفادة من قدرات التكنولوجيا الرقمية فى تسهيل الجانب الإجرائى بشكل يسمح بالإطلاع على العمل وإعطاء منتج العمل نصيبه.

وفى ١٩٩٥ أصدرت إدارة الرئيس الأمريكى بيل كلينتون قانون حماية الملكية الفكرية وسياسة المعلومات وسمى الملكية الفكرية والبنية الأساسية للمعلومات القومية "Intellectual Property and the National

"Information Infrastructure. وأطلق عليه اسم الورقة البيضاء وشمل مجمل الآراء التى وردت من قبل جولدشتين وزملائه.

وقد وضع هذا القانون بشكل يضع مصلحة منتجى الأعمال الفكرية والأدبية فوق مصلحة جمهور القراء والمستهلكين واعتبر أن الاستخدام العادل للأعمال Fair Use بمثابة ضريبة على منتج العمل وليس دافع نحو التعلم والبحث العلمى الحر والنقد البناء. وجاء القانون الذى يليه فى ١٩٩٨ وسمى حقوق الملكية الفكرية فى الألفية الرقمية Digital Millennium Copyright Act مؤكدا على هذه المفاهيم.

أدى ذلك إلى فقدان التوازن بين الصالح العام والصالح الخاص وأعطيت أهمية أكبر للأخير.

التأثير الدولى:

ومن الأسباب المؤدية إلى فقدان التوازن هذا كان الدور الذى تلعبه المنظمة الدولية للملكية الفكرية World Intellectual Property Organization والمسماه اختصارا WIPO.

والتى يشترك فى عضويتها ١٢٧ دولة من أنحاء العالم وتنادى المنظمة باتخاذ الإجراءات الكفيلة بالحد من سرقة الأعمال الفكرية والأدبية والفنية عبر الحدود الدولية. وقد أنشئت هذه المنظمة فى أواخر القرن التاسع عشر فى وقت كان المطالب بالحماية الفكرية أساسا هو الدول الأوربية باعتبارها المصدرة للأعمال الفكرية والأدبية فى حين كانت الولايات المتحدة مستوردة لهذه الأعمال.

ولكن هذا الوضع تغير فى القرن العشرين وأصبحت الولايات المتحدة هى المصدرة لهذه الأعمال ولكافة دول العالم ومن ثم تزايد القلق الأمريكى من عمليات النسخ غير القانونى للأعمال الفكرية وبرامج الحاسبات بعد أن أصبحت تشكل بندا هاما فى الصادرات الأمريكية. وقامت الإدارة

الأمريكية بالتنسيق مع منظمة WIPO لوضع إطار دولى قوى من الحماية.

قواعد البيانات Data Bases

فى ١٩٩٠ كانت خدمات المعلومات تشكل الترتيب السادس بين مختلف المنتجات فى صناعة المعلومات وكان المنتج الأساسى لهذه الخدمات هو قواعد البيانات التى يتم تجميع مادتها من مصادر أكاديمية وحكومية وبحثية عدة ثم تجهز وتنقى وتحرر وتحمل على وسائط ممغنطة لتباع فى الأسواق كسلعة أو نتاج عبر شبكات الحاسبات من خلال اشتراكات وتستخدم لتلبية احتياجات قطاعات عريضة من طالبى المعلومات والباحثين والذين يشكلون طلبا متزايدا عبر الزمن ويمتد نطاقه الجغرافى ليشمل العالم أجمع.

ومن أمثلة هذه القواعد: القضايا القانونية، الملفات الحكومية، أرقام التليفونات والعناوين، فرص الاستثمار والتسويق، قوائم أسماء أصحاب حقوق التصويت، البيانات الكيمائية، البيانات الجيولوجية، قوائم تفضيلات المستهلكين... الخ.

وسميت الشركات المنتجة لهذه الخدمة بموردى قواعد البيانات Data Base Providers وهى تستطيع أن تجنى أرباحا سنوية تربو عن المائة بليون دولار وكان لابد من حماية هذه الاستثمارات الضخمة ومن ثم كان لزاما أن يمتد نطاق قانون حماية الملكية الفكرية إلى هذا الفرع من الإنتاج.

وقام بروس ليمان Bruce Lehman مستشار الرئيس كلينتون لشئون الملكية الفكرية والعلامات التجارية بدور هام فى اجتماعات برن لمنظمة الملكية الفكرية WIPO من أجل إقرار هذا الهدف. وكان المعارضون الأساسيون لهذا الاتجاه فى اجتماع برن الدولى هم ممثلى دول العالم

الثالث معبرين عن قلقهم عن تركيز التعامل مع نظم قواعد البيانات لدى الدول الغربية المتقدمة مما يضر البحث العلمى لدى دول العالم الثالث.

إعادة تدوير ثنائية الفكرة والتعبير:

مع بداية ١٩٨٠ شهد مجال الحاسبات تطورات سريعة ووثبات كبيرة وبصفة خاصة فى مجال البرامج Software وكانت هذه التطورات تعتمد على أفكار وإبداعات فكرية يتم ترجمتها إلى تعبير فى شكل برامج حاسبات ومن ثم شهدت هذه المرحلة وحتى الآن صراعات حادة ومستمرة فى مجال حقوق الملكية الفكرية.

فعندما قامت شركة آبل للحاسبات فى بداية الثمانينات باستخدام شكل صندوق القمامة فى الركن الأيمن السفلى من شاشة الحاسب للدلالة على توجيه البرامج المنتهية أو المطلوب إلغائها لإعادة تدوير Recycle ذاكرة الحاسب المرتبطة بها لاستخدامها مع برامج أخرى لم تتمكن الشركات المنافسة من استخدام نفس الدلالة على نفس المعنى والإ أعتبر ذلك انتهاكا لحق الملكية الفكرية واستخدمت بدلا من ذلك اسم صفيحة القمامة Recycle Bin بدلا من شكلها.

وفى صراع أخر ذو شهرة عالمية وفى نفس مجال ثنائية الفكرة والتعبير قامت شركة ميدواى الأمريكية .Midway Manufacturing Co باختراع لعبة إلكترونية فذة سميت باسم Pac-man وتعتمد على شاشة صغيرة بها شكل شبيه بالمتاهة ويقوم اللاعب بتحريك شكل آخر بهدف التهام أكبر عدد من النقاط المضيئة الموجودة فى مسارات المتاهة وفى أثناء حركته يكون عرضة لمهاجمة أشباح لها أيضا أشكال مميزة وعليه أن يقضى عليها وأن يجمع أكبر عدد من النقاط أثناء ذلك. وكانت هذه اللعبة الإلكترونية ضربة موفقة تجاريا حققت مبيعات مذهلة وحصلت على شهرة عالمية واسعة وفى إجراء قانونى سليم قامت شركة ميدواى بإعطاء شركة أخرى هى شركة أتارى Atari المشهورة حق إنتاج هذه اللعبة،

وفى نفس الوقت قامت شركة أخرى هى شركة North America Philps بإنتاج لعبة باسم Munchkin شبيه بلعبة Pac-man ولكن بأشكال مختلفة وتعتمد على نفس فكرة الحركة فى متاهة وتجميع أكبر عدد من النقاط وتفادى عدد من المخاطر.

وقامت شركة أتارى برفع دعوى ضد شركة فيليبس مطالبة بحق الملكية الفكرية لهذه اللعبة وصدر الحكم فى صالحها وخرجت شركة فيليبس من السوق.

وفى مثال ثالث عندما أنتجت شركة آبل برنامج التشغيل المشهور Apple II ذو القدرات الفنية العالية والذى لقى رواجا عاليا حاولت شركة أخرى هى فرانكلين .Franklin Computer Corp إنتاج برنامج مشابه تحت اسم Ace 100 يعتمد على نفس الأفكار التى وضعت فى برنامج شركة آبل. وحاولت شركة فرانكلين استخدام بعض الحيل الفنية لتبرير هذا السطو. فادعت أن البرنامج لكى يعمل يجب أن يكون فى شكل لغة الآلة Object Code وهى لغة لايمكن فهمها بشريا وبالتالى لاتدخل فى إطار التعبير. كما أن البرنامج لكى يعمل يجب أن يتواجد على ذاكرة قارئة فقط ROM وهى أداة غير ممكن تداولها ماديا.

إلا أن المحكمة رفضت إدعاءات شركة فرانكلين وأقرت أن لغة الآلة هى أساسا لغة أصلية Source Code تحوى الأفكار التى تم إبداعها ومن ثم تسرى عليها الحماية. كما أن ذاكرة الحاسب مثلها مثل سائر أوعية المعلومات تعتبر كيان مادى. وتم الحكم لصالح شركة آبل.

ولكن فى موقف أخر حاولت شركة آبل مقاضاة شركة مايكروسوفت على برنامج ويندوز الشهير للشركة الثانية باعتبار أنه يحوى أفكار نشأت أساسا لدى آبل إلا أن القضاء الأمريكى فى هذه المرة حكم لصالح مايكروسوفت وأعطى الفرصة لبرنامج ويندوز لكى ينمو ويتطور بشكل كبير.

ومع تزايد الصراع على الأسواق فى مجال برامج الحاسبات واستخدام حق الملكية الفكرية كأداة للتصاريح تدخلت المنظمة العالمية للملكية الفكرية WIPO وأصدرت القانون الألفى للملكية الفكرية والذى أطلق عليه الاختصار DMCA The Digital Millennium Copyright Act والذى كان بمثابة لطمة لحرية انتقال المعلومات وللفكر الخلاق والإبداع والأدباء والمؤلفين والباحثين وينص على:-

- منع أى محاولة لاختراق حواجز الحماية الفنية الإلكترونية التى تضعها الشركات على منتجاتها.
- منع تصميم أو استنباط أى جهاز فنى بغرض كسر الحماية الفنية.
- قيام مسئول المكتبات فى الكونجرس بعقد جلسات إستماع وإقرار للأثار الناجمة عن القانون على الأعمال الأدبية والإنتاج الفكرى.
- السماح بصفة خاصة بإجراء أبحاث على بعض المجالات مثل الهندسة العكسية. واختبارات الأمن وحماية الخصوصية والشفرة.
- الإبقاء على بنود الاستخدام العادل Fair Use فى قانون حماية الملكية الفكرية كما هى دون تغيير بالرغم من ما اتخذ من إجراءات للحد من الاستخدام غير المصرح به للأعمال لأغراض يقال أنها للاستخدام العادل.

إن الضمان الوحيد لحرية انتقال المعلومات وإطلاق طاقات الخلق والإبداع فى المجتمع هو توافر قانون لحماية الملكية الفكرية يعطى المؤلفين والمبدعين حقوقهم فى حياتهم ولفترة محددة بعد وفاتهم. دون فرض قيود صارمة تمنع الاستخدام العادل للأعمال الأدبية والفنية وبرامج الحاسبات والموسيقى والسينما والمسرح حيث يمكن للباحثين ودور التعليم وعلى مستوى الأسرة استخدام هذه الأعمال فى أغراض تعليمية تثقيفية.

وبصفة خاصة بعد استنباط قيود تكنولوجية عديدة تمنع من توافر الأعمال بسهولة وبحرية وتشترط إبرام العقود وشراء شهادات الاستخدام.

الاستخدام الحر للإنترنت

وفى اتجاه معاكس لفرض القيود الإلكترونية على حرية الإطلاع وانتقال المعلومات بدأ نوع جديد من التعامل مع شبكات الحاسبات يظهر وأطلق عليه اسم Peer-to-peer ويقصد به التعامل المباشر بين الأطراف.

وكان من أشهر الشركات التى تبنت هذه الطريقة وساعدت على انتشارها شركة Napster بالولايات المتحدة ويرئسها Sean Fanning الذى استطاع تصميم وإعداد برنامج حاسب يسمح لأى متعامل على الإنترنت أن يتصل بأخر للحصول من حاسبه الشخصى على المعلومات أو القطع الموسيقية التى يريدها ويتم ذلك بما يشبه المشاركة بين مستخدمى الحاسبات فمن يملك معلومات أو قطع أدبية أو موسيقية يمكنه مشاركة الغير فيها من خلال أسلوب التعامل المباشر بين الأطراف. وكان أكثر المجالات تأثرا بهذه الطريقة هو مجال التسجيلات الموسيقية مما دفع عدد من الشركات المنتجة لهذه التسجيلات على رفع دعوى قضائية ضد شركة نابستر تطالبها بإيقاف نظام المشاركة عبر الشبكات وأن يقتصر توزيع التسجيلات الموسيقية على الشركات المنتجة لها.

إلا أن المنطق الذى بدأته شركة نابستر وأطلق عليها اسم MP3 ساد وانتشر وظهرت شركات أخرى تشجع الاستخدام الحر للمعلومات على الإنترنت من خلال التعامل المباشر بين الأفراد. ومنها شركة Gnutella التى أعدت عدد من برامج الحاسب المتعاملة مع معلومات الشبكة بمنطق النظم المفتوحة Open Systems فهى لا تستخدم كلمات سرية للمرور Pass Words ولا تتطلب أى معلومات شخصية من المتعاملين بها وهى غير قاصرة على التسجيلات الموسيقية مثل نابستر وإنما تتعامل مع كافة أوعية المعرفة سواء كانت صور أو نصوص أو حتى برامج حاسبات

وأدى ذلك إلى ثورة فى استخدام الإنترنت إعادتها إلى الفكرة الأولى وراء إنشائها وهى حرية انتقال المعلومات وأصبحت الإنترنت من خلال شركتى نابستر و Gnutella

- غير مركزية Decentralized
- غير تجارية Uncommercialized
- غير حكومية Ungovernable
- غير مراقبة Uncensorable

وكانت هذه التطورات متوقعة مع انتشار الإنترنت وتقدم أدوات وأساليب التعامل بها حيث شكل ذلك ما يشبه النهاية لقانون حماية الحرية الفكرية. وفى صيف سنة ٢٠٠٠ عندما كان النزاع مع شركة نابستر على أشده بدأ الرأى العام يتساءل عن طبيعة ومستقبل قانون حماية الملكية الفكرية.

وتبنى الكاتب الصحفى روبرت رايت Robert wright حملة صحفية يتساءل فيها عن أوضاع أو أحوال الإنتاج الفكرى والأدبى بعد نهاية قانون حماية الملكية الفكرية نتيجة الثورة الرقمية والإنترنت. وخلص إلى أن العائد المادى المستحق للمؤلفين والمبدعين سيظل قائما إذا كانت لديهم القدرة على إضافة شئ على إبداعاتهم يخرج عن نطاق الإنترنت كأن يستخدموا أساليب توزيع عالية الكفاءة والمرونة أو يديروا حملات دعائية ذات أثر قوى.

وفى كتابات أخرى لكاتب أخر وهو بيتر جازى Peter Jaszi توقع أسماء جديدة لقانون حماية الملكية الفكرية كان يسمى شبيه الحماية الفكرية Pseodo - Copyright أو المجاور للحماية الفكرية Metacopyright وأن تتولى هذه الأشكال الجديدة لقانون الحماية الفكرية التركيز على أساليب جديدة لحماية المعلومات Data Protection وأساليب جديدة للتعاقدات ذات إلزام أكثر قوة وحدة. إلا أن مجمل هذه الآراء والتطورات إنما تشير إلى قرب نهاية قانون الحماية الفكرية بالشكل التقليدى له.