

٣- العصر الرقمي

بدأ عازف البيانو هيربي هانكوك حياته المهنية في شيكاغو في ١٩٦٠ مقدا ومعدا لموسيقى الجاز وكانت لديه قدرة فذة في العزف على البيانو واستطاع أن يقدم العديد من المقطوعات التي تعتمد على مهارة في الأداء. وبعد فترة وجيزة اكتشف هانكوك الإمكانيات العالية للألة المكتشفة حديثا في هذا الوقت والمسماه "الموفق الإلكتروني" Electronic Synthesizer والتي 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 ذي قبل. وكانت آلات التوفيق الإلكتروني الأولى كبيرة الحجم ويصعب نقلها من مكان لآخر أو استخدامها في عروض حية على مسارح بعيدة. وبالرغم من الطفرة التقدمية التي قدمها هذا الجيل من الموفقات الإلكترونية إلا أنه كان لايزال يستخدم التكنولوجيا المثلثة Analog والتي تعتمد على تغير درجة الصوت حسب تغير قوة الفولت الكهربائي. فالتيار المنخفض يعطى درجات صوت منخفضة والتيار العالي يعطى درجات صوت عالية.

كما أنها كانت تعطى نبرة صوت واحد في 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 في مجال استخدامها وشكل صعوبة للموسيقين والملحنين. وكان لابد من إيجاد نظام توحيد نمطى بين أداء هذه الآلات حتى تعطى نتائج نمطية.

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

عن برامج حاسب الكتروني لها ذاكرة ملحقة بألة الموفق الإلكتروني 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 الإلكتروني.

حيث أمكن تسجيل الموجات الصوتية على ذاكرة الحاسب وهو تسجيل يتم فى شكل أصفار و أحاد (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 آفاق 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 فإن التسجيل الرقمى للأصوات استطاع أن ينتج أصواتا فذة لم يكن من المستطاع

الوصول إليها بواسطة الآلات التقليدية. ويسمى هذا التدخل بعمليات التحسين فى الأصوات Enhancement.

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

وقد أدى هذا التزاوج بين التسجيل الرقمتى واستخدام شبكات الحاسبات إلى عدة آثار على بعض مفاهيم حقوق الملكية الفكرية كالاتى:-

١ - مفهوم ثنائية الفكرة والتعبير

Idea - Expression Dichotomy

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

٢ - مفهوم العمل ونسخ

العمل Work and Copying a Work

فتكنولوجيا الحاسبات تقضى بأن يتم نسخ العمل حتى يتسنى نقله من مكان لآخر أو من حاسب لآخر فإذا كنت تقرأ معلومة على صفحة ورقية وأردت أن ترسلها لزميل لك فالأمر لا يحتاج إلى إجراء أى عمليات نسخ ومجرد تسليم الصحيفة له لقراءتها يتم المطلوب ولكن فى عالم الحاسبات والإنترنت إذا أردت أن تقرأ صحيفة مسجلة رقميا فعليك أولا أن تنسخها على الحاسب الخاص بك وإذا أردت أن ترسلها لزميل لك فعليه أن ينسخها على الحاسب الخاص به وبهذا الشكل تتكرر حالات النسخ التى كانت لها قواعد وضوابط خاصة فى حالتها الورقية طبقا لقانون حماية

الملكية الفكرية إلا أن ظروف العمل الرقمي فرضت النسخ كعملية فنية أساسية لا بد منها حتى يمكن تحقيق الاطلاع والقراءة.

فقد وفرت تكنولوجيا الحاسبات وشبكات المعلومات سهولة كبيرة لإنتاج الأعمال الأدبية (موسيقى، تأليف، تعليقات...) وتوزيعها على نطاق واسع بتكاليف محدودة فيستطيع أى مبتدئ وفي حدود مبلغ يتراوح من ٢٠٠٠ إلى ٥٠٠٠ دولار أمريكي أن يسجل وينتج ويعلن عن منتجه ويوزع منه المئات، وعليه فإن استخدام الحاسبات ليس قاصراً على القراءة والإطلاع للأعمال الأدبية بل وأيضاً فتح آفاق جديدة للمنتجين والمؤلفين.

فقد أزلت شبكات الحاسبات الحواجز بين ما هو محلي وما هو عالمي وأصبحت الأعمال الفنية والأدبية متاحة على النطاقين بسهولة.

٣- مفهوم المنتج
(المؤلف) والمستهلك
(القارئ)

٤- مفهوم المحلية
والعالمية

أثر التكنولوجيا الرقمية على حق الملكية الفكرية

أدى التطور الضخم نحو التسجيل الرقمي للإنتاج الأدبي والفكري إلى إثارة العديد من القضايا، وتعددت البحوث والكتابات والآراء التي تتناول هذا الموضوع بصورة لم تشاهد منذ نشأة الفكرة الأصلية للحماية الفكرية في النطاق الأنجلو أمريكي في أواخر القرن التاسع عشر.

ومن بين هذه الآراء كان جون بيرى بارلو John Perry Barlow مؤسس مؤسسة الآفاق الإلكترونية بالولايات المتحدة Electronic Frontier Foundation وطالب بأن تطبيق القواعد التقليدية لقانون الملكية الفكرية على التسجيلات الرقمية يعتبر خطأً وسوء فهم جوهرى لأن المقصود أساساً من هذه القواعد هو حماية الفكرة من خلال التعبير عنها في شكل

من أشكال التعبير الثابتة وليس المقصود هو حماية الفكرة في حد ذاتها، وأن ما أحدثته تكنولوجيا التسجيل الرقمي أن الأفكار أصبحت غير محصورة في أشكال تعبيرية ثابتة مثل الكتب أو اللوح أو المقطوعات الموسيقية المدونة وإنما هي متداولة عبر شبكات الحاسبات وفيما بين أجهزة الحاسبات وأن هذا التداول يتم في الشكل المتعارف عليه في التكنولوجيا الرقمية ألا وهو الأحاد والأصفار المسجلة على وحدات تسجيل تسمى Bits ومن ثم فإن ذلك يخرج عن نطاق المحلية المقصودة في قانون حماية الملكية الفكرية وقد قدم بارلو المعضلة إلا أنه لم يقترح حلا لها واكتفى بتسجيله المشكلة وتحديد أبعادها وتوقع أن يكون تأثيرها على نطاق عالمي واسع.

وفي أواخر ١٩٨٠ رأى ريتشارد ستالمان Richard Stallman مخطط برامج الحاسبات الذي كان يعمل في معهد ماساشوسيتس للتكنولوجيا Massachusetts Institute of Technology والمشهور اختصارا MIT، رأى عكس ما نادى به بارلو فأوضح أن هناك اتجاه متزايد نحو ترسيخ مفهوم الملكية بالنسبة لمعدى برامج الحاسبات Software وأن ذلك يشكل تهديد للحرية والإبداع.

فبسبب القيمة المادية لهذه البرامج فرضت قيود كثيرة على تداولها من خلال عقود واشترطات سرية المنتج.

لقد شهدت هذه البرامج تطورات كبيرة منذ ١٩٦٠ وحتى الوقت الذي قدم فيه ستالمان آرائه ففي البداية تطورات صناعة برامج الحاسبات من خلال التعاون بين الجامعات والمراكز البحثية من ناحية والحكومة من ناحية ثانية والقطاع الخاص من ناحية ثالثة.

وفي الفترة من ١٩٦٠ إلى ١٩٧٠ كان العرف السائد لهذه الصناعة يعتمد على الإنفتاح بدرجة كبيرة فالبرامج متاحة لمن يرغب في الإطلاع عليها أو الاستفادة كما أن الشركات المنتجة لا تتردد في تسليم النسخة الأصلية

للبرنامج Source Code عند بيعه. ولكن بدءاً من الثمانينات نمت هذه الصناعة نمواً كبيراً واتضحت بجلاء القيمة التجارية لبرامج الحاسبات الأمر الذي أثر على هذا الفكر الإنفتاحي وتغير الحال إلى التقييد ووضع الحواجز وتحرير العقود.

ففي ١٩٦٠/١٩٧٠ كانت الحاسبات تستخدم فقط بواسطة مخططي البرامج وكانت شركات البرامج Software التي كانت أيضاً تنتج الأجهزة والمعدات Hardware من أمثال شركة IBM وشركة AT&T تنشر الكود الأصلي لبرامجها حتى يمكن لأي مخطط برامج أن يجري عليه التعديلات التي يراها والتي تجعل من البرامج أكثر سهولة في الاستخدام. ومن المعروف أن الكود الأصلي هو الشكل الوحيد الذي يمكن للعقل البشري أن يقرأ به برنامج الحاسب أما كود الآلة Object Code فهو عبارة عن ترجمة للكود الأصلي يجب أن تتم حتى يمكن للآلة أن تنفذ البرنامج وهو كود من الصعب جداً قراءته بشريا كما أنه الشكل الذي يتم به تداول برامج الحاسبات تجارياً في الوقت الحالي للحفاظ على سرية أفكارها.

ومع التطور في سوق برامج الحاسبات أيقنت شركات الحاسبات أن برامجها لها قيمة تجارية وعالمية وأن فرض السرية على الكود الأصلي لهذه البرامج سيعطيها وصفاً تنافسياً مفضلاً. وقد سبب هذا التطور حالة تدمر بين مخططي البرامج ومستخدمي برامج الحاسبات.

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

- حرية تشغيل البرامج لأي غرض.
- حرية فحص البرامج وتوفيرها لأي متطلبات (ومن ثم حرية الإطلاع على الكود الأصلي).

- 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 الإفتاحى ويمكن استخدامه بواسطة شركات البرامج الإفتاحية Open Source التى قررت أن تسيير على نهج ستالمان.

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

إزاء ذلك استتبسط 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 الإفتاح إلى التعديلات التى تجرى على البرنامج الأصيل.

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 ولا يوجد بها شبهة إساءة إلى العمل وتصور إنشاء مخزن رقمى ضخم أطلق عليه اسم صندوق الاسطوانات الكونى Celestial 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 إمكانيات 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 التي وردت من قبل جولدشتين وزملائه.

وقد وضع هذا القانون بشكل يضع مصلحة منتجي 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 العلمي الحر والنقد البناء. وجاء القانون الذي يليه في ١٩٩٨ وسمى حقوق الملكية الفكرية في 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 الدولي:

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

والتي يشترك في 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 في أواخر القرن التاسع عشر في وقت كان المطالب بالحماية الفكرية أساسا هو الدول الأوروبية باعتبارها المصدره للأعمال الفكرية والأدبية في حين كانت الولايات المتحدة مستوردة لهذه الأعمال.

ولكن هذا الوضع تغير في القرن العشرين وأصبحت الولايات المتحدة هي المصدره لهذه الأعمال ولكافة دول العالم ومن ثم تزايد القلق الأمريكي من عمليات النسخ غير القانوني للأعمال الفكرية وبرامج الحاسبات بعد أن أصبحت تشكل بندا هاما في الصادرات الأمريكية. وقامت الإدارة

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

قواعد البيانات Data Bases

في ١٩٩٠ كانت خدمات المعلومات تشكل الترتيب السادس بين مختلف المنتجات في صناعة المعلومات وكان المنتج الأساسي لهذه الخدمات هو قواعد البيانات التي يتم تجميع مادتها من مصادر أكاديمية وحكومية وبحثية عدة ثم تجهز وتنقى وتحرر وتحمل على وسائط ممغنطة لتباع في الأسواق كسلعة أو نتاج عبر شبكات الحاسبات من خلال اشتراكات وتستخدم لتلبية احتياجات قطاعات عريضة من طالبي 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 الكيميائية، البيانات الجيولوجية، قوائم تفضيلات المستهلكين... الخ.

وسميت الشركات المنتجة لهذه الخدمة بموردي قواعد البيانات Data Base Providers وهي 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 ليمن Bruce Lehman مستشار الرئيس كلينتون لشئون الملكية الفكرية والعلامات التجارية بدور هام في اجتماعات برن لمنظمة الملكية الفكرية WIPO من أجل إقرار هذا الهدف. وكان المعارضون الأساسيون لهذا الاتجاه في اجتماع برن الدولي هم ممثلى دول العالم

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

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

فعندما قامت شركة آبل للحاسبات في بداية الثمانينات باستخدام شكل صندوق القمامة في 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 والإعتبر ذلك انتهاكا لحق الملكية الفكرية واستخدمت بدلا من ذلك اسم صفحة القمامة Recycle Bin بدلا من شكلها.

وفي صراع آخر ذو شهرة عالمية وفي 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 يهدف التهام أكبر عدد من النقاط المضيئة الموجودة في مسارات المتاهة وفي 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 وفي إجراء قانونى سليم قامت شركة ميدواى بإعطاء شركة أخرى هي شركة أتارى Atari المشهورة حق إنتاج هذه اللعبة،

إعادة تدوير ثنائية الفكرة والتعبير:

وفي نفس الوقت قامت شركة أخرى هي شركة North America Philips بإنتاج لعبة باسم Munchkin شبيهة بلعبة Pac-man ولكن بأشكال مختلفة وتعتمد على نفس فكرة الحركة في متاهة وتجميع أكبر عدد من النقاط وتفادي عدد من المخاطر.

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

وفي مثال ثالث عندما أنتجت شركة آبل برنامج التشغيل المشهور Apple II ذو القدرات الفنية العالية والذي لقي رواجاً عالياً حاولت شركة أخرى هي فرانكلين Franklin Computer Corp. إنتاج برنامج مشابه تحت اسم Ace 100 يعتمد على نفس الأفكار التي وضعت في برنامج شركة آبل. وحاولت شركة فرانكلين استخدام بعض الحيل الفنية لتبرير هذا السطو. فادعت أن البرنامج لكي يعمل يجب أن يكون في شكل لغة الآلة Object Code وهي لغة لا يمكن فهمها بشريا وبالتالي لا تدخل في إطار التعبير. كما أن البرنامج لكي يعمل يجب أن يتواجد على ذاكرة قارئة فقط ROM وهي أداة غير ممكن تداولها مادياً.

إلا أن المحكمة رفضت إدعاءات شركة فرانكلين وأقرت أن لغة الآلة هي أساساً لغة أصلية Source Code تحوي الأفكار التي تم إبداعها ومن ثم تسري عليها الحماية. كما أن ذاكرة الحاسب مثلها مثل سائر أوعية المعلومات تعتبر كيان مادي. وتم الحكم لصالح شركة آبل.

ولكن في موقف آخر حاولت شركة آبل مقاضاة شركة مايكروسوفت على برنامج ويندوز الشهير للشركة الثانية باعتبار أنه يحوي أفكار نشأت أساساً لدى آبل إلا أن القضاء الأمريكي في هذه المرة حكم لصالح مايكروسوفت وأعطى الفرصة لبرنامج ويندوز لكي 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 والذي أطلق عليه الاختصار DMCA The Digital Millennium Copyright Act والذي كان بمثابة لطفة لحرية انتقال المعلومات وللخطر 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 وتشتت 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 يريدتها 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 تأثراً 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 آخر وهو بيتر جازى Peter Jaszi توقع أسماء جديدة لقانون حماية الملكية الفكرية كان يسمى شبيه الحماية الفكرية Pseudo - 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.