

حق تألیف برای نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: راهکارها و چالش‌ها

حجت الله ایوبی^۱

استادیار گروه مطالعات فرانسه، دانشگاه تهران

چکیده

حق تألیف در عرصه فرهنگ و هنر آغاز شد. از آغاز در این عرصه دو رویکرد شکل گرفت: رویکردی تجاری و اقتصادی که بیشتر دلمشغول حق تهیه‌کنندگان و سرمایه‌گذاران است و رویکرد دیگری که نگران حق مؤلف و پدیدآورنده اثر است. رویکرد نخست ریشه در کشورهای آنگلو ساکسون دارد و رویکردی فرهنگی برخاسته از فرانسه است. با توسعه تولیدهای رایانه‌ای به‌ویژه نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای و با جدا شدن بازار نرم‌افزار از سخت‌افزار، تکثیرهای غیرقانونی و دزدی‌هایی که می‌توان آنها را «دزدی‌های مخملی» نامید، جامعه جهانی برای حفظ حقوق پدیدآورندگان این کالاهای علمی و فرهنگی، دست به کار شد. در این مقاله راهکارهای رویارویی با این خطر بررسی و چالش‌های داخلی و بین‌المللی قوانین مربوط به حق تألیف در این عرصه بررسی می‌شود. چالش‌های موجود در این عرصه و بررسی نقاط قوت و ضعف رویکردهای گوناگون، برای مسائل موجود در دستورکار حق مؤلف در کشورمان مفید باشد.

کلید واژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، حق تألیف، حق معنوی، دنیای مجازی، کپی‌رایت، نرم‌افزار.

مقدمه و طرح مسئله

حق تألیف از آغاز برای دفاع از پدیدآورندگان آثار علمی هنری و فرهنگی به وجود آمد. منطق اصلی حاکم بر این عرصه دفاع از حقوق کسانی است که به نحوی در آفرینش آثار علمی و فرهنگی نقش ایفا می‌کنند. با توسعه دنیای مجازی و شکل‌گیری تجارت برنامه‌های رایانه‌ای و نرم‌افزارها، دفاع از حقوق پدیدآورندگان این آثار ضرورت یافت. پس منطق حاکم در این عرصه نیز تفاوتی ماهوی با مسئله حق تألیف در عرصه هنری و فرهنگی که خاستگاه تاریخی حق مؤلف است، ندارد. به همین سبب، برای درک صحیح‌تر این مسئله، گذری بر نحوه شکل‌گیری حق مؤلف در عرصه هنری و فرهنگی ضروری است.

نگاهی گذرا به تاریخچه پیدایش حق تألیف حاکی از آن است که از روزگار پیدایی آن، پرسش‌های اساسی وجود داشته و پاسخ به هر یک در حقیقت نشان‌دهنده رویکردهای مختلف نسبت به این مسئله مهم را تعیین می‌کند. نخستین پرسش مهم این است که حق تألیف از آن چه کسانی است؟ در تدوین و تنظیم این حقوق، نسبت آفریننده و سرمایه‌گذار چیست؟ توزیع‌کنندگان که نقش مهمی در رساندن کالای فرهنگی به مشتریان اصلی یعنی مردم دارند، از چه حقوقی برخوردارند؟ پس این نوشتار را با این پرسش آغاز می‌کنیم که حق مؤلف از آن چه کسانی است؟

حق تألیف و پرسش‌های پیش‌رو: یک گفت‌وگو و دو رویکرد

نخستین پرسش مهم درباره حق مؤلف این است که نسبت این حق با حقوق دیگرانی که در این عرصه می‌کوشند چیست؟ در اساس، هر آفرینشی بر سه پایه استوار است. شالوده هر آفرینشی بی‌شک همان آفرینش یا تألیف است. تا اثری اعم از نرم‌افزار، کتاب، نمایش، فیلم یا اثری تجسمی آفریده نشود، نمی‌توان از حق تألیف سخن راند اما آفرینش تنها نخستین و البته مهم‌ترین گام در این پهنه است.

از روزگاری که یک اثر آفریده شد، دو بازیگر مهم دیگر در این فرایند پای به میدان می‌گذارند. میانجی‌هایی که این اثر را به دست مردم می‌رسانند و سبب می‌شوند مردم از این آثار هنری یا علمی بهره‌گیرند و مردمان یک سرزمین که این آفرینش، بخشی از میراث فرهنگی و معنوی آنان را تشکیل می‌دهد. پس اثر هنگامی که آفریده شد، می‌توان گفت نه تنها از آن پدیدآورنده بلکه از آن مردمان یک جامعه است. به بیانی دیگر در فرایند آفرینش و بهره‌برداری



از آثار، دست کم سه دسته مدعی حقوقی اند که گاه با هم چندان سر سازگاری ندارند. اثر از آن کسی است که آن را آفریده و در حقیقت جزئی از داریی و ملک او - اگر نگویم پاره‌ای از وجود - اوست. پس باید این حق را به رسمیت شناخت و قوانین را به گونه‌ای گذراند که انگیزه کافی برای آفرینش باقی بماند. حق دیگر از آن کسانی است که با سرمایه‌گذاری در این عرصه به آفرینش کمک می‌کنند. برخلاف تألیف کتاب و رمان، حتی بخش‌هایی از هنرهای تجسمی، تولید نرم‌افزار، بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه هنر هفتم یعنی سینما بسیار پرهزینه است و در تولید آن علاوه بر هنرمند، عوامل متعدد دیگر نیز سهیم‌اند. امروزه بدون سرمایه‌گذاری تهیه‌کنندگان در این عرصه‌ها، تولید تقریباً ناممکن به نظر می‌رسد. به طور طبیعی، این عده که نقشی مهمی در عرصه‌های فرهنگی و هنری دارند، به حق، برای خود حقوقی در این عرصه می‌شناسند. در کنار تهیه‌کنندگان کسانی قرار دارند که وظیفه اصلی آنها پس از تولید یک اثر آغاز می‌شود. این عده وظیفه مهم رساندن آثار به دست مردم را بر عهده دارند و نقش آنها در حقیقت نقش توزیع است. شرکت‌ها و افراد توزیع‌کننده میانجی‌هایی هستند که بین مردم و پدیدآورنده قرار می‌گیرند و بدون تلاش آنها مردم از بهره‌مندی از این آثار محروم خواهند بود. بدیهی است این گروه نیز در این فرایند خود را صاحب سهمی می‌دانند و جامعه و دولت باید این حقوق را به رسمیت بشناسند (گلی وارک، ۲۰۰۴: ۱۳۴). اما در کنار این دو دسته، جامعه ملی نیز برای خود سهم و در نتیجه حقی می‌شناسد. این حق را برخی دفاع از منافع ملی یا منفعت عمومی نام داده‌اند.

جامعه از دو نظر، خود را صاحب حقوقی در این عرصه می‌داند. نخست آنکه اثر ارزشمند علمی و فرهنگی از این جهت که در زمره میراث فرهنگی یک جامعه قلمداد می‌شود، تنها به پدیدآورنده یا عوامل مؤثر در آفرینش خود تعلق ندارد بلکه از آن جامعه ملی است. دوم آنکه پدیدآورنده و حتی مخترع و مبتکر در هر عرصه‌ای با استفاده از امکانات سرزمین و جامعه خود به این افتخار دست یافته و با بهره‌گیری از مزایای اجتماعی و ملی، مهارت‌های لازم را به دست آورده است. بنابراین به باور بسیاری جامعه ملی نیز در آفرینش‌های هنری و علمی صاحب حقوقی است که باید مورد شناسایی قرار گیرد.

به‌خوبی پیداست که رعایت عدالت و توازن بین این حقوق سه‌گانه چندان هم ساده نیست و در بسیاری موارد، این سه حق با هم سر ناسازگاری دارند. به عنوان مثال رعایت حقوق



مردم و توجه به منافع عمومی می‌تواند حق تألیف را به خطر اندازد. مخالفین حق تکثیر (کپی رایت) استدلال می‌کنند که نباید محرومان یک جامعه یا کشورهای توسعه‌نیافته را به بهانه این حق از دسترسی به دانش و هنر محروم کرد. پس مهم‌ترین اصل در قانون‌گذاری در این عرصه، رسیدن به هماهنگی بین حقوق این سه مدعی است و هرچه این هماهنگی منطقی‌تر باشد، قانون حق تألیف نیز قابل قبول‌تر خواهد بود. برتری دادن به هریک از این سه عامل، بستگی به برداشت جامعه از مفهوم آفرینش‌های علمی و فرهنگی دارد. در این باره دست کم دو برداشت و رویکرد اساسی می‌توان سراغ کرد: رویکردی که در درجه نخست به مؤلف و آفریننده یک اثر (نرم‌افزار، بازی‌های رایانه‌ای، اثر هنری و مانند آن) می‌اندیشد و رویکرد دیگری که اثر را کالایی اقتصادی درست مانند هر کالای دیگری می‌داند و در تلاش است در بازار اقتصادی حقوق سرمایه‌گذاران، این عرصه را پاس بدارد. رویکرد نخست که برداشتی فرانسوی است، از حقوق معنوی مؤلف سخن می‌گوید و رویکرد دوم که انگلیسی است و در کشورهای آنگلو ساکسون رواج دارد، بیشتر از حق مالکیت سخن می‌راند. شرح این دو برداشت بایسته‌های حق تألیف را برای هر رویکرد نشان می‌دهد.



تألیف و مؤلف در دنیای مجازی

برخورد قانون‌گذار با هریک از سه عامل اصلی فرایند یادشده، به رویکرد قانون‌گذاران یک جامعه بستگی دارد. همان‌گونه که پیش‌تر آمد، دو رویکرد اصلی در این باره وجود دارد و هریک از این دو برداشت نگاه متفاوتی نسبت به آفرینش علمی و هنری دارند. به هریک از این دو برداشت تنها اشاره می‌کنیم.

رویکرد فرانسوی به حق معنوی بیش از حق مالکیت توجه دارد. از این نگاه آفرینش علمی و به‌ویژه فرهنگی و هنری پیش از آنکه کالایی اقتصادی باشد، آفرینشی معنوی و روشنفکرانه است. از این دیدگاه، آفریننده اصل است و قوانین باید به گونه‌ای باشد که حق معنوی آفریننده به بهترین شیوه مراعات شود. این نگاه برداشتی است که بعد از انقلاب فرانسه شکل گرفت. استفانی شوازی^۱ رویکرد فرانسوی حق تألیف را در زمره امور عمومی می‌داند. او در کتابش با عنوان «امور عمومی و حق تألیف» بین امور عمومی و حقوق عمومی جدایی می‌بیند. او حق تألیف را دارای دو جنبه عینی و ذهنی دانسته و جنبه عینی را اصل و جنبه ذهنی را فرع و جانبی

1. Stéphanie Choisie

می‌داند. از دیدگاه او تألیف - اعم از هنری و علمی - برخاسته از اراده فردی است و در نتیجه پاره‌ای از وجود فرد را تشکیل می‌دهد و هرگونه دخل و تصرف در آن بدون رضایت او مجاز نیست (شوازی، ۲۰۰۲).

حق تألیف به این معنا در نتیجه مبارزه‌ای فرهنگی در فرانسه تحقق یافته است. همین نگاه فرانسوی موجب شده ژان باتیس^۱ کتاب خود را مبارزه برای حق تألیف بنامد (باتیس، ۲۰۰۱). در این کتاب مبارزه‌های نویسندگان بزرگ فرانسوی برای رسیدن به حق تألیف به‌خوبی شرح داده شده است. باتیس نشان می‌دهد که حق معنوی، ثمره مبارزه نویسندگان بزرگی چون ولتر، دیدرو، کندرسه، بومارشه و دیگران است. تشکیل انجمن نویسندگان دراماتیک توسط بالزاک، و تشکیل انجمن‌های مختلف توسط نویسندگان بزرگ فرانسوی در همان دوران، برای دستیابی به این هدف صورت گرفته و این مبارزات پیش از هر چیز، مبارزه‌هایی روشنفکرانه و نه اقتصادی به شمار می‌رود (باتیس، ۲۰۰۱: ۵۵).

این رویکرد نتیجه مبارزه‌هایی است که پس از انقلاب فرانسه در این کشور آغاز شد. در روزگاری که به رژیم سابق شهرت یافته، اثر هنری و علمی از آن پادشاهان و اشرافی بود که هنرمند را در استخدام خود داشتند و هنر با پول و سرمایه آنان آفریده می‌شد. در آن روزگار، هنر پیش از آنکه بخشی از وجود هنرمند به حساب آید، بخشی از دارایی‌های شاهانه شمرده می‌شد. بنابراین از نگاه فرانسوی‌ها، از فردای انقلاب فرانسه هنر حقی است معنوی پیش از آنکه ثروتی مادی به شمار آید.

رویکرد دوم که بیشتر انگلیسی و امریکایی است، اثر هنری را کالایی بسان دیگر کالاهای اقتصادی می‌داند. در این نگاه، لیبرالیسم اقتصادی و قوانین بازار در درجه نخست اهمیت می‌گیرد. به همین دلیل، در این کشورها از حق تکثیر یا همان کپی رایت سخن رانده می‌شود. همین واژه خود نشان از اهمیت توزیع دارد نه آفرینش و تولید. از این نگاه، شیوه ورود به بازار باید قانونمند شود و یکی از راه‌های این قانونمندی، محدود کردن تعداد نسخه‌های یکی اثر فرهنگی و هنری یا علمی است. برای حمایت از تولیدکننده و سرمایه‌گذار، باید توزیع را قانونمند کرد و مانع از تکثیر نابجا و غیرقانونی شد. بنابراین از این دیدگاه، یک اثر کالایی است اقتصادی و حق مالکیت در درجه نخست اهمیت قرار دارد، درحالی که در نگاه نخست، حق معنوی از اهمیت به مراتب بیشتری برخوردار است.

1. Jan Baetens



به همین سبب در امریکا و انگلستان حق تألیف نه تنها آثار فرهنگی و هنری، بلکه هر تولید و تألیفی از جمله نوآوری در عرصه صنعت و اقتصاد را نیز در برمی گیرد و از این دیدگاه نمی توان تفاوتی بین عرصه های گوناگون سراغ گرفت (ریگورد،^۱ ۲۰۰۴: ۱۵-۱۰).

خلاصه آنکه از آغاز پیدایش اندیشه، حق تألیف برای دفاع از خلاقان و پدیدآورندگان آثار علمی و فرهنگی و هنری دو دیدگاه مختلف شکل گرفت. رد پای این دو رویکرد را در حق تألیف در عرصه های نرم افزار و دنیای مجازی به خوبی می توان سراغ گرفت.

دو برداشت و دو رویکرد

جهانی شدن ارتباطات و دسترسی سریع و آسان به داده ها، جنبه های مختلف زندگی بشر را دگرگون ساخته است. دنیای فرهنگ نیز به طور طبیعی از این دگرگونی ها به سرعت تأثیر پذیرفت. شاهراه های پرسرعت اطلاع رسانی، رابطه بین آثار علمی و فرهنگی و مردم را به مراتب آسان تر کرد اما به تدریج مسئله ای به نام «دانلود مجانی» دلمشغولی ها و نگرانی های جدیدی آفرید و مفهوم حق مؤلف را دستخوش تغییر اساسی کرد و این اندیشه را آفرید که حق تألیف باید به سرعت به دنیای مجازی نیز گسترش یابد. در یو^۲ در کتاب آشنایی با حقوق پس از بررسی ویژگی های حقوق تألیف به این نتیجه می رسد که حق معنوی و حق مالکیت را باید به تمام رسانه ها اعم از رسانه های شنیداری، نوشتاری و نرم افزارها عمومیت داد زیرا رسانه ها نیز مانند هر عرصه دیگری به نشر افکار و عقاید یا آفرینش های هنری می پردازند. وی بر این باور است که دنیای مجازی در این عرصه حتی آسیب پذیرتر است و نیاز به حمایت قانونی بیشتری نیز دارد (دریو، ۲۰۰۱).

تشکیل سازمان جهانی مالکیت معنوی برای دستیابی به این هدف صورت گرفت. میهالی فیسکور^۳ دبیر این سازمان کتابی را به نام قانون کپی رایت و اینترنت^۴ نگاشت و در آن به روشنی حق تألیف در دنیای مجازی را مورد بررسی قرار داد. او در این کتاب، ضمن تشریح نحوه تشکیل این سازمان در سال ۱۹۹۶، نقاط قوت و ضعف قانون کپی رایت را در دنیای مجازی بررسی و تحولات حق تألیف از سال ۱۹۷۱ یعنی از زمان تصویب کنوانسیون برن را بیان کرد. تحولات مختلف موجب شد سرانجام کنوانسیون برن به معاهده سال ۱۹۹۶ تبدیل شده و حق



1. Serge Regourd
2. Emmanuel Derieux
3. Michal Ficsor
4. The Law Of Copyright and Internet

معنوی به دنیای مجازی نیز توسعه یابد. او همچنین نشان داد حق تألیف در دنیای مجازی نتیجه تلاش‌ها و مذاکره‌های دیپلماتیک فراوان در عرصه جهانی است. حاصل آنکه حق تألیف در دنیای مجازی به مطالبه‌ای جهانی تبدیل شده و اراده‌ای سیاسی و بین‌المللی برای رسیدن به این منظور شکل گرفت.

اما نکته در خور درنگ این است که در دنیای مجازی آفرینش مفهومی بسیار گسترده‌تر از گذشته یافته و علاوه بر آثار علمی و فرهنگی به معنای سنتی، بسیاری از تولیدات دیگر را نیز در خود جای می‌دهد.

اینهوران^۱ بررسی‌های گسترده‌ای در این باره انجام داده و با رویکردی بیشتر انگلیسی بر حق مالکیت در دنیای مجازی پافشاری نموده است. او با چنین رویکردی به مقایسه حق تألیف در کشورهای مختلف به‌ویژه در کشورهای اروپایی پرداخت (اینهوران، ۲۰۰۴). وی تأکید ویژه‌ای بر تولیدات چندرسانه‌ای دارد و به مجموعه‌ای از تولیدها یا خدمات غیرمادی (نرم‌افزاری) این عنوان را اطلاق می‌کند؛ در نتیجه همه تولیدها و خدمات متنی، صوتی، تصویری، رایانه‌ای و مانند آن را در زمره خدمات و آفریده‌های چندرسانه‌ای قلمداد نموده و معتقد است حق تألیف باید همه این عرصه‌ها را دربرگیرد. یکی از موضوعات مهم مورد بحث در این کتاب، بازی‌های رایانه‌ای است و از آنجا که بخشی‌های مختلف خدمات چندرسانه‌ای را در خود جای می‌دهد، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. او به درستی بر این باور است که خدمات چندرسانه‌ای شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با تألیف به معنای سنتی آن دارد؛ به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای را نمی‌توان با کتاب و یا حتی فیلم سنجید زیرا در بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه‌ای از خدمات با هم ارائه می‌شوند. پیشنهاد او در نهایت این است که برای تولیدات چندرسانه‌ای، قانونی مستقل و البته برگرفته از روح حاکم بر حق تألیف تدوین شود. او با مقایسه قوانین کشورهای مختلف حق تألیف مجازی را به عنوان حقی جدید با ویژگی‌های خاص خود پیشنهاد می‌کند.

خلاصه آنکه پیشرفت‌های علمی و فناوری در عرصه رایانه و به‌ویژه جداسدن بازار نرم‌افزار و برنامه‌های کامپیوتری از بازار رایانه و تجهیزات سخت‌افزاری، چاره‌اندیشی در این باره را گریزناپذیر می‌کرد. مهم‌ترین مسئله و چالش پیش روی حمایت از برنامه‌نویسان، نرم‌افزارسازان و سازندگان، بازی‌های رایانه‌ای بود. قانون‌گذاری در این عرصه، به مراتب پیچیده‌تر از عرصه فرهنگی و علمی بود.

1. Einhorn M. A



حمایت حقوقی از نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: ضرورتی گریزناپذیر

در آغاز نرم‌افزار بخشی از رایانه بود و بین سخت‌افزار و نرم‌افزار دست کم در بازار خرید و فروش، تفاوتی وجود نداشت. نخستین رخداد مهم این بود که نرم‌افزار هویتی مستقل پیدا کرد و در بازار خرید و فروش، پرونده‌ی فروش برنامه‌ها و نرم‌افزار از پرونده‌ی فروش و معاملات سخت‌افزار جدا شد. این استقلال از عرصه تولید آغاز شد. یعنی برخلاف گذشته که تولید سخت‌افزار و نرم‌افزار یک فرایند بود و در یک مکان انجام می‌شد، تولیدکنندگان حرفه‌ای و جدیدی برای تولید برنامه و نرم‌افزار به وجود آمدند. با جدایی این دو عرصه از هم، بازار اقتصادی و خرید و فروش نرم‌افزارها هم به طور طبیعی جدا شد و فروش نرم‌افزار راه خود را از بازار فروش رایانه و تجهیزات سخت‌افزاری آن جدا کرد.

این استقلال در آخرین گام، خود را با استقلال کامل و فیزیکی نرم‌افزار از سخت‌افزار نشان داد. در گذشته رایانه با همه تجهیزات و اجزا از جمله برنامه‌های لازم فروخته می‌شد و این دو از هم جدایی‌ناپذیر بودند، اما در این تحول جدید، نرم‌افزار و سخت‌افزار به کلی از هم جدا شدند و فروش هر کدام به تنهایی و حتی در بازارهای مستقل از هم صورت گرفت. نرم‌افزار در حقیقت وسیله‌ای شد برای مهندسی داده‌های موجود در رایانه و با پیشرفته‌تر شدن برنامه‌ها، روزبه‌روز بر اهمیت آن افزوده شد. البته در آغاز، این بحث به‌ویژه در فرانسه وجود داشت که چون نرم‌افزارهای داده‌پردازی برای استفاده بهتر از داده‌های رایانه هستند و برای استفاده از آن ضروری می‌باشند، در نتیجه جزئی از تجهیزات به شمار می‌آیند و نباید برای آنها مقررات حقوقی تازه‌ای وضع کرد.

البته گسترش نرم‌افزارها به‌ویژه فعالیت در عرصه بازی‌های رایانه‌ای این تردیدها را از بین برد و حجم بسیار بالایی از تولیدات شکل گرفت که به هیچ وجه بخش جدایی‌ناپذیر تجهیزات تلقی نمی‌شود.

تولیدات جدید و استقلال کامل نرم‌افزار از سخت‌افزار و فروش جدای آن، مسئله تازه‌ای را مطرح کرد. نرم‌افزار و برنامه کامپیوتی به «خلاقیت»، «آفرینش» و نوعی ابتکار و اختراع تبدیل شد. هر نوآوری و آفرینش علمی هنری و فرهنگی، مباحث ویژه خود را دارد. مالیکت معنوی، کپی‌رایت و حق تألیف از جمله مسائلی هستند که همگام با گسترش تجارت نرم‌افزار و برنامه‌های رایانه‌ای مطرح شدند و دنیای مجازی در برابر این پرسش قرار گرفت که چگونه باید از حقوق تولیدکننده، مؤلف و شرکت‌های تجاری و خریدار و فروشنده دفاع کند؟ رویکردهای



مختلفی در برابر هم صف‌آرایی کردند. نگاه هنری و علمی، نرم‌افزار را در زمره آفرینش‌های هنری قرار می‌دهد و قانون مالکیت معنوی و مقررات ثبت اختراعات را بر آن حاکم می‌داند؛ اما این پرسش وجود داشت که آیا نرم‌افزار اثری هنری یا اختراعی علمی است؟ اگر نوآوری و اختراع علمی است آیا همه اجزایش نوآوری به شمار می‌آید یا تنها مفهوم و طرح اصلی باید از حمایت‌های قانونی بهره‌مند شود؟

نظام‌های حقوقی کشورهای مختلف بر پایه پاسخ به این پرسش‌ها طراحی شد و به همین دلیل نظام‌های حقوقی حمایت از برنامه‌های یارانه‌ای، اختلاف‌هایی با هم دارند که ریشه در نوع نگاه به این پدیده دارد. به عنوان نمونه، لوکاس^۱ هسته اصلی هر نرم‌افزاری را برنامه آن می‌داند و معتقد است برنامه ابزاری است برای استفاده بهتر و پردازش داده‌ها. بنابراین هر نرم‌افزاری از نظر لوکاس هم اختراع علمی است و در نتیجه باید از قانون ثبت اختراعات علمی پیروی کند و هم یک آفرینش فکری و هنری است و در نتیجه تابع قانون مالکیت معنوی است (لوکاس، ۱۹۸۷).

به بیانی دیگر، نرم‌افزار برخلاف اختراعات علمی و برخلاف آفرینش‌های هنری دارای دو جنبه فناوری و هنر است. پس نرم‌افزار پدیده‌ای است که نیار به قوانین و مقرراتی تازه دارد و نمی‌تواند تابع نظام حقوقی ثبت اختراعات یا مالکیت معنوی گذشته باشد؛ به همین دلیل، در دهه هفتاد با چنین رویکردی بسیاری از کشورها به ایجاد نظام جدید حقوقی برای نرم‌افزارها روی آوردند. همان‌گونه که زیمرمن^۲ آورده، در این دوره در نظام حقوقی جدیدی که در بسیاری از کشورها شکل گرفت، رویکرد مالکیت معنوی نگاه غالب کشورهاست (زیمرمن و دولایپر، ۱۹۹۳).

اقدام‌های پراکنده دهه هفتاد و هشتاد کشورهای گوناگون تجارت جهانی نرم‌افزارها را دچار مشکل می‌کرد. امریکایی‌ها که در این عرصه پشتاز بودند دست به کار شدند و نخستین تلاش‌های جدی را برای ایجاد رویه‌ای هماهنگ در جهان آغاز کردند. در امریکا کمیسیون ملی کپی رایت در تکنولوژی‌های جدید^۳ از طرف کنگره مامور بررسی این امر شد. کمیسیون به این نتیجه رسید که نرم‌افزارها باید مشمول قانون کپی رایت سال ۱۹۷۶ شوند.

پیش‌تر آمد که نگاه امریکایی به این مقوله بیشتر نگاه تجاری و اقتصادی بود و نگاه مالکیت

1. Lucas

2. Zimmermann

3. National Commission New Technological Uses of Copyrighted Works



معنوی ریشه در سرزمین گلها در فرانسه داشت. در این باره هم امریکایی‌ها با نگاه تجاری آغاز کردند (اوتا، ۱۹۹۲: ۶). بدین ترتیب به دو نگاه پیشین، نگاه کپی رایت هم افزوده شد و کشورها با سه نظام حقوقی شناخته شده، برای چاره‌یابی دست به کار شدند. در این روزگار بیشتر کشورها تجربه‌های نظام حقوقی مربوط به کپی رایت، مالکیت معنوی و ثبت اختراع را در عرصه‌های مختلف آزموده بودند.

پرسش اینجا بود که آیا باید همه این سه نظام حقوقی یا بخش‌هایی از هر کدام درباره نرم‌افزارها نیز اعمال شود؟ البته رویکرد دیگری هم وجود داشت که نرم‌افزار را پدیده‌ای تازه می‌دانست که هیچ‌کدام از سه نظام حقوقی پیشین را بر نمی‌تافت و راهکار حقوقی دیگری می‌طلبید.

امریکایی‌ها بر همان رویکرد تجاری خود باقی ماندند و نظام حقوقی کپی رایت را به این عرصه نیز را گسترش دادند. اما اتحادیه اروپا راه میانه را برگزید. پارلمان اروپا در ۱۷ می ۱۹۹۱ مصوبه‌ای را در این باره تهیه کرد که به تصویب شورای وزیران این اتحادیه نیز رسید. اتحادیه اروپا در تلاش بود منافع طراح (مؤلف)، سرمایه‌گذار (سازنده) و کاربر را جمع کند. برخلاف نگاه امریکایی که بیشتر به سرمایه‌گذار می‌اندیشد، در اینجا حقوق مؤلف و حتی کاربر هم مورد توجه قرار گرفت. اتحادیه اروپا اجرای این مصوبه را از سال ۱۹۹۳ برای همه کشورهای عضو اجباری نمود. البته این مصوبه پیش از هر چیز، تلاشی بود برای مبارزه با تکثیرهای غیرقانونی که مهم‌ترین خطر دنیای مجازی است. پیشرفت‌های این عرصه، تکثیر غیرقانونی را امری ساده و همگانی می‌کرد و بسیاری از شرکت‌های بزرگ این عرصه را دچار چالشی جدی کرده بود. در این مصوبه مجازات‌هایی برای تکثیر غیرقانونی و شکستن قفل برنامه‌ها پیش‌بینی شد. البته برای حفظ حقوق مصرف‌کننده، هر برنامه و نرم‌افزار تنها یک بار قابلیت کپی روی دستگاه خریدار دارد و به‌روزرسانی و رفع اشکال برنامه هم در زمره حقوق کاربران قرار گرفت.

در فرانسه قانون مالکیت معنوی آثار هنری در سال ۱۹۵۷ تکمیل شد اما تا سال ۱۹۸۲ تولیدات یارانه‌ای و نرم‌افزارها از این قانون مستثنا بودند. در این سال، حق مؤلف و مالکیت معنوی به عرصه رایانه‌ها و تولیدات رایانه‌ای نیز گسترش یافت و نرم‌افزارها و برنامه‌های کامپیوتری نیز مشمول این قانون شدند (زیمزمن و دولاپیر، ۱۹۹۴). فرانسوی‌ها در سال ۱۹۸۵ به قانون مالکیت معنوی نرم‌افزارها، مفهوم حمایت به شرط «اصالت» را نیز افزودند. البته هر دو



مفهوم - چگونگی حمایت و اصیل بودن برنامه یا نرم افزار - محل پرسش و بحث بود (قانون ۹۲-۵۹۷). در سال ۱۹۹۴ قانون دیگری به تصویب رسید که شبهات موجود را پاسخ می داد (قانون ۹۴-۳۶۱).

ژاپنی ها اساساً در عرصه مالکیت معنوی تجربه چندانی نداشتند اما پیشرفت فراوان در تولیدات رایانه‌ای، قانون گذاری در این عرصه را گریزناپذیر می کرد. آنها در سال ۱۹۸۴ برای مقابله با تکثیر غیرقانونی مصوباتی را گذراندند. نرم افزارها و بازی های رایانه‌ای مورد حمایت قرار گرفتند و تکثیر غیرقانونی آنها ممنوع شد. اما از این قانون، زبان برنامه‌ها، قواعد برنامه نویسی، به روزرسانی برنامه‌ها و پیاده سازی آنها در سیستم های جدید مستثنا شد.

در کنار قوانین سخت گیرانه منع تکثیر غیرقانونی، بیشتر کشورها برای دفاع از طراحان یا مؤلف از قوانین مربوط به برند و یا ثبت اختراع استفاده کردند. فرانسوی ها به شرطی نرم افزار را به عنوان «برند» به رسمیت می شناسند که ابتکاری و تازه باشد و در عین حال قابلیت صنعتی شدن نیز داشته باشد (وان دورسیلا، ۱۹۸۷). امریکایی ها علاوه بر قانون حمایت و کپی رایت، کدهای ساخت برنامه را نیز مشمول قانون حمایت دانستند.

راهکارهای حقوقی ستیز با دزدان مخملی

حق تألیف در دنیای مجازی از زمانی به عنوان یک خواست و مطالبه درآمد که بسیاری از کشورها، عرصه های علمی و فرهنگی خود را با خطری بزرگ و جدی روبه رو دیدند. دانلود سریع آخرین موسیقی ها و دانلود البته کمی دشوارتر فیلم های جدید و بدتر از همه تکثیر پُرسرعت لوح های فشرده تصویری، بازی های رایانه‌ای و فیلم های سینمایی مشکلی است که جهان امروز را تهدید می کند و موجی از بیم و اضطراب را در بین دست اندرکاران این عرصه‌ها ایجاد کرده است. به همین دلیل کشورهای مختلف راه های نو و البته بسیار سخت گیرانه‌ای را برای مقابله این دزدان دنیای مجازی در پیش گرفته اند. این دزدان تحصیل کرده و کارآمد دیگر هیچ شباهتی با دزدان دنیای پیشین ندارند. دزدان جدید تحصیل کرده های سطح بالایی هستند که نه خود از کرده خود شرمگین اند و نه جامعه رفتارشان را نکوهش می کند. این دزدان مسلح به دانش شاید مورد ستایش مردمان دیار خود نیز باشند و برای نخستین بار و به یمن دنیای مجازی دزدی هم معنایی مجازی و متفاوت از گذشته یافت. این دزدان را می توان دزدان



مخملی‌نامید زیرا مسروقه‌هایشان از جنس نرم است نه سخت اما در نتیجه این سرقت‌های نرم، شرکت‌های بزرگ آرام و بی‌صدا و بدون کوچک‌ترین درگیری ظاهری و سخت و خشن، یکی پس از دیگری ورشکست و از صحنه بیرون رانده می‌شوند. پس شاید بتوان این دزدی‌های را سرقت‌های نرم و دزدانش را دزدان مخملی‌نامید.

برای مقابله با این دزدی‌های نرم، اخیراً سخت‌گیری‌های فراوانی شده است. در ۱۰ ژانویه ۲۰۰۷ در امریکا دو تن از این دزدان به نام‌های تیری سیمون ۲۸ ساله و دونالد کانون ۲۷ ساله که به جرم تکثیر غیرقانونی لوح‌های فشرده توسط FBA دستگیر شده بودند، به وسیله دادگاه محکوم و راهی زندان شدند (لوموند دیپلماتیک، ژانویه ۲۰۰۸).

در فرانسه نیز کمیسیون مشترکی توسط دولت فرانسه با شرکت‌های بزرگ تولید نرم‌افزار تشکیل شد. در این کمیسیون از یکی از شرکت‌های معتبر اینترنتی خواسته شد به کاربران عواقب این دزدی‌های مخملی را آموزش دهد.

برای مقابله با این پدیده، کشورهای مختلف راهکارهای قانونی گوناگونی را در پیش گرفته‌اند. کشورهایی که در عرصه خدمات چندرسانه‌ای و تولید نرم‌افزار پیشرفته‌تر هستند، نگاهشان به این عرصه بیشتر اقتصادی است و کمتر دلمشغولی حق معنوی را دارند. ژاپن از جمله کشورهایی است که چنین رویکردی را برای تولیدکنندگان دنیای مجازی در پیش گرفته است. تروو دویی^۱ در کتابی با عنوان قانون کپی رایت ژاپن در قرن بیست و یکم مسئله حق تألیف در دنیای مجازی را در این کشور بررسی کرده و نشان می‌دهد نخستین دلمشغولی ژاپنی‌ها، حمایت از حقوق سرمایه‌گذاران و شرکت‌های تجاری در این عرصه است. وی در این کتاب پیشنهاد کرده بخشی از حقوق بین‌الملل خصوصی به تعارض بین حق تألیف‌های مجازی کشورهای مختلف اختصاص یابد (دویی، ۲۰۰۱).

گذشت زمان نشان داد دشمن اصلی این عرصه، تکثیر غیرقانونی است. پیشرفت‌های علمی و سرعت بالای اینترنت و ساخت دستگاه‌های جدید و لوح‌های فشرده و تکثیر بی‌دردسر برنامه‌ها، دزدی مخملی را روزبه‌روز آسان‌تر می‌کند. تکثیر و کپی‌برداری از برنامه‌ها و تقلید غیرقانونی، بالای خانمانسوز دنیای مجازی شد و راهی جز قانون‌های سخت‌گیرانه نبود. امروز همه برنامه‌ها و نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای به همراه یک قرارداد به اشخاص و شرکت‌ها فروخته می‌شوند و تنها با امضای قرارداد، امکان استفاده از برنامه‌ها وجود دارد.



قراردادها شخصی است و به فرد اجازه نصب روی دستگاه خودش را می‌دهد. استفاده دیگران عملی خلاف قانون و مستوجب مجازات‌های قانونی است. در آغاز دهه نود شرکت B.S.A که یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های نرم‌افزاری امریکا بود، اعلام کرد به دلیل تکثیرهای غیرقانونی، سالانه ۲ میلیارد دلار در بازار امریکا و ۱۲ میلیارد دلار در تجارت جهانی خسارت می‌بیند. (www.guide-informatique.com: ۲۰۰۷/۰۹/۲۶) همین شرکت اعلام کرد در سال ۱۹۹۵، تکثیر غیرقانونی به ۵۱ درصد رسیده بود. البته درصد این اقدام‌های غیرقانونی نسبت به سال‌های گذشته کاهش پیدا کرد.

دیری نگذشت که در کشورهای آسیایی پدیده دیگری به نام مارک‌های تقلبی رواج یافت. در سال‌های نخست دهه ۹۰ در کشوری مانند تایلند تکثیر غیرقانونی به ۹۷ درصد رسید. البته در همین سال در ایالات متحده امریکا تکثیر غیرقانونی به ۴۰ درصد کاهش یافت. این رقم نشان می‌دهد قوانین سخت‌گیرانه کپی رایت بی‌تأثیر نبود.

اما رویارویی با کپی‌برداری غیرقانونی از برنامه یا رمزگشایی از نرم‌افزارها برای تولید برنامه‌های مشابه کاری، به مراتب دشوارتر از جلوگیری از تکثیر غیرقانونی بود. در اینجا تعریف سوءاستفاده و اثبات تقلید یا کپی‌برداری برای نظام حقوقی بسیار دشوار است (دولایپر، زیمرمن،^۱ ۱۹۹۴). سخن اصلی در این بخش این است که از یک نرم‌افزار کدام بخش‌ها باید مورد حمایت قانونی قرار گیرد و کدام بخش‌ها نیازی به حمایت قانونی ندارد؟ تقلید از کدام یک از اجزا و عناصر یک برنامه قانونی و نسخه‌برداری از کدام بخش غیرقانونی است؟

اوتا یک نرم‌افزار را دربرگیرنده چهار عنصر می‌داند. این چهار بخش عبارتند از: کارکرد (فونکسیون)، طراحی خروجی، پنجره‌های کاربر و کد برنامه. اوتا نشان می‌دهد هر یک از این چهار عنصر تشکیل‌دهنده نرم‌افزار، موضوع بحث‌های مختلف قرار گرفته است. بخش اول یعنی اصل برنامه و بخش‌های عملیاتی آن در قوانین امریکا و بسیاری دیگر از کشورها، مشمول قوانین برند است و جزء اختراعات و ابتکارات ثبت‌شده به شمار می‌آید. اما طراحی بیرونی یعنی شیوه ورود به برنامه و خروج از آن، شیوه برقراری ارتباط با برنامه، شکل ظاهری کلیدهای مختلف و مانند آن، در اروپا و امریکا تحت حمایت قانونی هستند. در این عرصه بیشتر از قوانین مربوط به مالکیت معنوی یک اثر هنری سخن رانده می‌شود و قوانین حق مؤلف بیشتر در این بخش کاربرد دارند.

1. De La Pierre, Zimmermann



عنصر سوم نرم‌افزار یعنی پنجره‌های ورودی کاربر، دربرگیرنده زبان‌های کاربری، فهرست برنامه و کلیدها (آیکن) می‌باشد. بنابراین این بخش بیشتر به شکل ظاهری و نحوه روابط کاربر با برنامه برمی‌گردد. در این عرصه سخت‌گیری زیادی مشاهده نمی‌شود، اما بخش چهارم یعنی کد برنامه در بیشتر کشورها به‌ویژه در آمریکا از قانون کپی رایت پیروی می‌کند. بنابراین نرم‌افزار از جهتی نوآوری و ابتکار است و در نتیجه مشمول قانون مربوط به ثبت اختراع و ابتکار است. اصل برنامه و شیوه عملکرد آن می‌تواند موضوع قوانین تجاری و اقتصادی مربوط به کپی رایت باشد و در نهایت بخشی از نرم‌افزار را می‌توان یک اثر هنری دانست که به طور طبیعی بیشتر موضوع قانون مالکیت معنوی است. به بیانی دیگر شکل ظاهری و مفهوم و طرح، دو بخش مهم یک برنامه‌اند که جامعه جهانی به این نتیجه رسیده که باید مورد حمایت قانونی قرار گیرند (اوتا، ۱۹۹۲: ۷۳).

اما در این بین نگاه فرانسوی و تأکیدی که مردمان این سرزمین بر حق مؤلف و مالکیت معنوی - حتی در این عرصه دارند - درخور توجه ویژه است. قوانین امروز فرانسه در این عرصه مورد استفاده و الگوگیری پاره‌ای از کشورهای شده است. به همین دلیل درنگ بیشتر بر حق مؤلف در فرانسه، خالی از بهره نیست.

تجربه فرانسوی: نمایی از نزدیک‌تر

طراح یا همان مؤلف نرم‌افزار از برنامه‌های رایانه‌ای گرفته تا بازی‌های کامپیوتری از دو حق بهره‌مند است. حقوق معنوی مربوط به اثر و حقوق مالکیت یا تجاری دو حق اصلی شناخته‌شده در این عرصه هستند. این دو بخش از حقوق مؤلف یا پدیدآورنده یک نرم‌افزار، برگرفته از قانون مالکیت معنوی است (ماده ال. ۱۱۱). بر اساس این ماده قانونی، پدیدآورنده یک اثر نسبت به تمامیت اثری که آفریده، حق مالکیت کامل و غیر قابل تعرض توسط دیگران دارد. پدیدآورنده می‌تواند شخصیت حقیقی یا حقوقی باشد (guide-informatique.com; ۲۰۰۷/۰۹/۲۶).

حقوق معنوی پدیدآورنده نرم‌افزار، بخش‌های گوناگونی را در برمی‌گیرد که نام نرم‌افزار یکی از آنهاست. پدیدآورنده در انتخاب نام نرم‌افزار و ثبت آن - البته با شرایطی که در کشور وجود دارد - آزاد است و می‌تواند نرم‌افزار را به نام خود نیز بنامد. این نام‌گذاری حق پدیدآورنده است و زمان‌دار نیست و این حق همیشه برای او محفوظ است. این حق پس از مرگ نیز به وارثین پدیدآورنده منتقل می‌شود. بنابراین نام مؤلف باید روی جلد تمام نرم‌افزارها



و شناسنامه اثر درج شود (L ۱۲۱-۱). پدیدآورنده اثر مانند دیگر آثار هنری، صاحب تمامیت آن است و هرگونه دخل و تصرف یا استفاده بدون ذکر نام از آن ممنوع است. با این تفاوت که مؤلف باید اجازه انجام اصلاحات و به‌روزرسانی برنامه و نرم‌افزار را بدهد که البته با دستکاری در اثر متفاوت است. از دیگر حقوق معنوی پدیدآورنده یک اثر اعم از کتاب یا نرم‌افزار، تصمیم برای عمومی کردن یا جلوگیری از آن است. پدیدآورنده نرم‌افزار در صورتی که آن را به فرد یا مؤسسه‌ای بفروشد، می‌تواند درباره دسترسی یا عدم دسترسی همگان به آن نرم‌افزار یا برنامه تصمیم بگیرد و این قرارداد برای او حق ایجاد می‌کند. حقوق مالکیت پدیدآورنده نرم‌افزار ریشه در حقوق مالکیت آثار هنری و علمی دارد. این حق بیشتر بر حقوق مادی مؤلف تأکید دارد و به او اجازه می‌دهد از منافع مالی و مادی آن بهره‌گیرد (L ۱۲۲-۶).

یکی از حقوق مادی مؤلف که شاید از مهم‌ترین آنها هم باشد، قانون منع تکثیر است که اصلی‌ترین تهدید برای پدیدآورندگان نرم‌افزارهاست. بر اساس این قانون، خریدار حق تکثیر، کپی یا هرگونه استفاده دیگری را که در قرارداد خرید نیامده، ندارد و تخلف از قرارداد خرید نرم‌افزار جرم تلقی می‌شود. البته خریدار حق یک بار کپی و ذخیره آن را دارد تا در صورت آسیب دیدن نرم‌افزار بتواند از آن استفاده کند (بند ۲ ماده ۱۲۲-۵). حق ترجمه، به‌روزرسانی و هماهنگ‌سازی آن با سیستم‌های مختلف، متعلق به پدیدآورنده است. معمولاً در قراردادها حق به روز کردن یا رفع نقائص احتمالی نرم‌افزار به خریدار واگذار می‌شود تا بدون کسب اجازه از مؤلف به این امور اقدام کند. باین وجود، بر اساس قانون فرانسه، این حق نیز متعلق به مؤلف است. از دیگر حقوق پدیدآورنده، تصمیم‌گیری درباره تجاری کردن آن اعم از فروش انبوه در بازار یا اجاره آن است. در صورتی که پدیدآورنده این حق را واگذار نکرده باشد، خریدار نمی‌تواند به چنین اعمالی اقدام کند.

حقوق مادی و معنوی مؤلف تا پایان عمر پدیدآورنده محفوظ است و پس از مرگش نیز تا ۷۰ سال برای وارثان دیده شده است. در صورتی که نرم‌افزار متعلق به یک شخصیت حقوقی باشد، پس از تولید از اول ژانویه آن سال به مدت ۷۰ سال، مؤسسه تولیدکننده از این حقوق بهره‌مند است (guide-informatique.com; ۲۰۰۷/۰۹/۲۶).

در خصوص متخصصینی که در استخدام شرکت‌های دولتی یا خصوصی هستند، بر اساس قانون مالکیت معنوی، حقوق مادی و معنوی خاصی در نظر گرفته شده است. بنا به قاعده، کارمند مورد نظر از کلیه حقوق مادی و معنوی اثر بهره‌مند است مگر اینکه در قرارداد همکاری و استخدام، کلیه حقوقش را به کارفرما واگذار کرده باشد (ماده ۹-۱۱۳).



چالش‌های ملی و داخلی حق تألیف در دنیای مجازی

کشورهای مختلف برای رویارویی با دانلود و تکثیر غیرقانونی بسیج شدند و نظام‌های حقوقی جدیدی برای این مقابله به وجود آمد اما در مقابل این نگاه که دانلود خطر جدی برای عرصه فرهنگ است، کم نیستند کسانی که بر این باورند در دنیایی که گردش اطلاعات ملاک دارایی و ثروت است، نمی‌توان و نباید اقشار محروم اجتماعی را در درون جوامع و کشورهای فقیر، از دسترسی به داده‌های علمی و فرهنگی محروم کرد. در این دوران جدید نیز شکاف دو نگاه فرانسوی و انگلیسی خود را نشان می‌دهد. اما سیر تحولات به گونه‌ای است که برداشت فرانسوی در مقابل کپی رایت رنگ باخته و طرفداران حق مؤلف در دنیا مجازی بیشتر به رویکرد انگلیسی روی خوش نشان می‌دهند.

پیر سیری نلی با بررسی قوانین مختلفی که از سال ۱۹۵۷ تا به امروز در فرانسه و اتحادیه اروپا به تصویب رسیده به این نتیجه می‌رسد که به تدریج برداشت حق مالکیت، خود را به اروپا تحمیل کرده و نگاه فرانسوی کمتر مورد توجه است. از دیدگاه او جامعه اروپا بیشتر دغدغه هماهنگی بین کشورهای وابسته به خود را دارد تا دفاع از حق مؤلف. در سال‌های ۱۹۹۰ مباحث فراوانی در اتحادیه اروپا در گرفت و در پی آن قوانین مختلفی به تصویب رسید. در همه این گفت‌وگوهای طولانی، رویارویی دو نگاه فرانسوی و انگلیسی را می‌توان سراغ گرفت. مهم‌ترین تحول این دوران، مسئله توسعه قوانین یادشده به پدیده‌هایی نوینی است که در دوران انقلاب ارتباطات به وجود آمد. نرم‌افزارهای رایانه‌ای، دیسک‌ها و تولیدات دیداری و شنیداری از موضوعات اساسی این دوران هستند. در اینجا ستیز بین رویکرد حق معنوی و رویکرد حق تکثیر یا کپی رایت، خود را بهتر از گذشته نشان می‌دهد.

مخالفان حق تألیف در دنیای مجازی گوشزد می‌کنند قانون حق معنوی بیشتر برای دفاع از حقوق نویسندگان شکل گرفته و نگارش کاری فردی است نه جمعی اما آفریده‌های دوران ارتباطات بیشتر اموری جمعی و کار گروه‌اند نه فرد. در تولید یک نرم‌افزار یا بازی رایانه‌ای، علاوه بر نویسنده، ده‌ها متخصص کارآموز دست‌اندرکارند و این است داستان دیگر تولیدات دیداری و شنیداری دوران کنونی.

اگزویوه لینان دو بلفوندا^۱ در کتاب حق مؤلف و حقوق مشابه^۲، دگرگونی مفهوم مؤلف را



1. Xavier Linant De Bellefonds
2. Droits D'auteur Et Droits Voisins

در دنیای مجازی بررسی کرده و تفاوت‌های مؤلفان این دوران را با روزگاران گذشته به‌خوبی نشان داده است. از جمله این مؤلفان جدید، کارمندان هستند که در ازای حقوق ماهانه به آفرینش‌های علمی و هنری دست می‌زنند. لینان در فصل مستقلی به بایسته‌های حقوق این دسته از مؤلفین می‌پردازد. از دیگر مؤلفان جدید این دوران، جامعه مؤلفان است. برخلاف گذشته، امروز در بسیاری از رشته‌ها تولید امری جمعی است و اختصاص به یک نفر ندارد. در این باره هم حق مؤلف مفهوم خاص خود را دارد (دوپویی، ۲۰۰۴). پس آنجا که گروهی در آفرینش یک اثر دست‌اندرکارند می‌توان گفت دیگر اثری مانند بازی رایانه‌ای را نباید پاره‌ای از وجود یک مؤلف دانست و مفهوم اثر با گذشته تفاوت اساسی می‌یابد؛ اتفاقاً همین برداشت است که اساس نگاه فرانسوی را که آفریده علمی و هنری را پاره‌ی وجود یک آفریننده می‌داند، به چالش می‌کشد.

سیری نلی قانون حق معنوی را یک پروژه می‌داند؛ پروژه‌ای که بر اساس فلسفه‌ای کم‌وبیش مقدس به پیروزی رسید. حق معنوی نتیجه مبارزه‌های اندیشمندان بنام فرانسوی چون بومارشه، ویکتور هوگو، کندروسه، لامارتین و دیگران بود. در روزگار این اندیشمندان، حق معنوی در فهرست یکی از مهم‌ترین درخواست‌های مردم و نویسندگان جای داشت و دولتمردان زیر فشار افکار عمومی چاره‌ای جز پذیرش این حقوق نداشتند. اما امروزه روح حاکم بر حق تألیف، همان کپی رایت است و این موضوع دیگر نه پروژه‌ای ملی و نه خواستی مردمی و نه حتی جنبشی روشنفکرانه است. امروز حق تألیف در زمره امور بسیار تکنیکی و دقیق و حقوقی است. قوانین گسترده و طولانی در این عرصه به وجود آمده‌اند و خیلی‌ها نه توان پیگیری و نه حتی توان فهم درست آنها را دارند. تألیف نیز مفهومی بسیار پیچیده‌تر و گسترده‌تر از گذشته شده و همه این امور دست به دست هم داده‌اند تا حق تألیف را مفهوم دیگری ببخشند.

سیری نلی می‌نویسد در روزگار دهکده کوچک جهانی به‌سختی می‌توان از حق معنوی و حق مالکیت آفریده‌های علمی و هنری دفاع کرد چراکه این روزگار بر پایه گردش اطلاعات بنا شده و بستن راه این گردش با فلسفه زندگی در چنین روزگاری ناسازگار است. اما نویسنده مقاله «حق تألیف» نگرانی عمیق خود را از این رویکرد جدید که دیگر به‌سختی چنین حقوقی را برمی‌تابد، این‌گونه ابراز می‌کند: «در صورتی که برای حق تألیف چاره‌اندیشی نشود در شاهراه‌های پرسرعت اطلاعاتی، دیگر از آفرینش‌های ادبی و هنری نشانی نخواهد بود و این شاهراه‌ها میدان رفت‌وآمد اطلاعات بازار بورس خواهند شد». وی می‌افزاید اگر «چنین شود،



بی تردید نسل آینده راه‌باریکه زنده و روح‌افزای گذشته را بر شاهراه‌های خموش و بی‌روح دوران نو ترجیح خواهد داد».

مخالفان حق مؤلف در دنیای مجازی بیش از پیش بر مفهوم منافع ملی تأکید دارند و معتقدند به بهانه حق هنرمند نباید منافع عمومی و ملی را فدا کرد. فیلیپ کئو^۱ به آنتوان فرانس استناد می‌کند و قانون را معمولاً به نفع ثروتمندان و به زیان مردم و محرومان می‌داند. او این اندیشه سنتی را که طرفداران کمی هم ندارد - به‌ویژه درباره حق مؤلف - در دوران مجازی روا می‌داند و معتقد است این حق در درجه نخست به زیان مردمی است که از دانستن محروم می‌شوند (کئو، ۲۰۰۸: ۱).

این سخن در خور درنگ بیشتری است و با استناد به چنین گفتمانی است که در دوران کنونی بسیاری حق مؤلف در عرصه دانش و فرهنگ را ناروا می‌دانند و بدان تن نمی‌دهند. حق مؤلف در حقیقت برخاسته از فلسفه حق مالکیت است و تولید علمی و هنری به مثابه واقعیتی مادی قلمداد می‌شود که از ذهن و اندیشه مؤلف تراوش کرده و درست مانند همه تولیدات دیگر به صاحب خود تعلق دارد. پس رابطه بین آفریننده دانش و هنر و آفریده هنری، رابطه‌ای مالکانه است و از قانون مالکیت پیروی می‌کند (بن‌هامو،^۲ ۲۰۰۴: ۱۴۷).

اما در کنار حقی که از دیرباز برای هر مالکی شناخته شده، واقعیت دیگری خودنمایی می‌کند که همان جامعه و منافع همگانی است. منفعت ملی و همگانی خود سرچشمه قانون در تمامی جوامع کنونی است و بسیاری از بایدها و نبایدها و قوانین از آن می‌جوشند. اینجاست که رویارویی دوحق به‌خوبی خود را نشان می‌دهد زیرا این حق جامعه است که بداند و از میراث فرهنگی و علمی خود به‌سرعت باخبر شود و حق مؤلف به‌ویژه در دنیای مجازی امروزی، آن را بر نمی‌تابد. حتی همه طرفداران حق مؤلف نیز معترفند جریان شتابان اندیشه‌ها و هنر در جوامع، به سود همگان است و کند کردن این شتاب نارواست. از اندیشمندان عهد باستان تا متفکران این دوران، همه بر این حقیقت هم‌داستانند که مردمان هر روزگاری تنها پیرو و نمونه‌بردار و مقلدِ نخبگان فکری و فرهنگی خویش هستند. ارسطو مردم را مقلد، کندیاک^۳ آنها را نسخه‌بردار می‌داند و آلن^۴ این نسخه‌برداری و تقلید را موجب تفکر می‌داند. به همین دلیل توماس جفرسون^۵ پایه‌گذار کتابخانه عمومی در ایالات متحده آمریکا، اختراعات را از قانون مالکیت مستثنی کرد و



1. Philippe Quéan
2. Françoise Benhamou
3. Condillac
4. Alain
5. Thomas Jefferson

همه مردم را مالک آن شمرد. فرانسواز بناهمو همین استدلال را یکی از مهم‌ترین دستاویزهای مخالفان حق تألیف در دنیای مجازی می‌داند (بن‌هامو، ۲۰۰۴: ۱۴۶). پس یکی از بایسته‌های حق تألیف، آشتی بین این دو منفعت است. از یک سوی باید زندگی مؤلف تأمین و حقوق مادی و معنوی‌اش پاس داشته شود و از سوی دیگر جامعه از حق دانستن بی‌بهره نشود. به همین سبب، برخی در دنیای مجازی بر ادامه حق مؤلف پس از مرگش با تردید می‌نگرند.

در سال ۱۹۹۳ اتحادیه اروپا برای ایجاد رویه‌ای همگون، حق مؤلف پس از مرگ را از ۵۰ سال به ۷۰ سال افزایش داد و کنگره امریکا در ۲۷ اکتبر سال ۱۹۹۸، شرکت‌ها و مؤلفین را تا ۹۵ سال پس از مرگ از این حق (کپی رایت) بهره‌مند ساخت. برای مخالفان حق تألیف، ادامه این حق پس از مرگ جز با منطق سرمایه‌داری قابل فهم نیست. از این دیدگاه، ادامه حق تألیف آن هم به سالیانی چنین دراز تنها برای حمایت از ناشران، شرکت‌های تولیدکننده و سرمایه‌گذاران بخش فرهنگی است و هیچ سودی برای آفرینش‌های علمی و هنری و مؤلف به همراه ندارد (دوپویی، ۲۰۰۴: ۱۵۱). فیلیپ کئوپای را فرتر نهاده و این اقدام را با نوآوری در ناسازگاری می‌بیند و بازنده اصلی را در این ماجرا جامعه و بخش عمومی می‌داند (کئو، ۲۰۰۸: ۲). حاصل آنکه این نگاه، حق تألیف پس از مرگ را بیشتر ساخته و پرداخته تهیه‌کنندگان می‌داند نه مؤلفان. از این دیدگاه، تنها شرکت‌ها و سرمایه‌داران تهیه‌کننده هستند که مایلند سالیان سال آورده‌های علمی و فرهنگی را در چنبره خود نگاه دارند و از آن سودهای بیشتری برند. این عده بر این باورند که حق تألیف در دنیای مجازی حرمان بخش بزرگی از جامعه را به دنبال دارد و در نتیجه با منافع عمومی ملی در ستیز است.

پیامدها و چالش‌های حق تألیف در عرصه بین‌الملل

با خروج از جامعه ملی و ورود به عرصه بین‌الملل این ستیز و ناسازگاری بیشتر خود را نشان می‌دهد. این شکاف در کنفرانس سال ۱۹۹۶ ژنو درباره حقوق مؤلف به‌خوبی خودنمایی کرد. اختلاف اساسی بر سر کپی رایت بانک داده‌ها، برنامه‌های رایانه‌ای و نرم‌افزارها بود. امروز شکاف شمال - جنوب برخلاف گذشته بر سر تبادل اطلاعات است. کشورهای شمال دارندگان اطلاعات‌اند و جنوبینشینان به دلیل نبود دسترسی به این اطلاعات در فقر و تنگدستی به سر می‌برند. سود این نابرابری بیشتر متعلق به شرکت‌های بزرگ خصوصی است که گردش



این اطلاعات را در دنیا به دست گرفته‌اند و به‌هیچ‌وجه حاضر به همگانی کردن آن نیستند. همه این سخت‌گیری‌ها همچنان به نام دفاع از حق مادی و معنوی مؤلف در جریان است. اما کم نیستند کسانی که بر این باورند این سخت‌گیری‌ها بیشتر به جای آنکه به سود مؤلف باشد، برای پاسداری از ثروت بی‌حد شرکت‌های تولیدکننده و توزیع‌کننده است. نرتورپ فرای^۱ آینده مبهمی را پیش‌بینی می‌کند؛ آینده‌ای که به دلیل طولانی بودن زمان حق مؤلف، هیچ‌کس حق بهره‌برداری و نسخه‌برداری از آثار هنری و علمی را ندارد. فرای می‌نویسد: «مگر نه این است که شعر تنها با استفاده از اشعار دیگران و داستان‌نویس تنها با بهره‌گیری از دیگر داستان‌ها می‌تواند اشعاری نو و داستان‌هایی دیگر بیافریند» (کثو، ۱۹۹۸: ۳). البته در دنیای نوآوری علمی این مشکل دوچندان است. در دنیایی که نوآوری‌های علمی و هنری حفاظت شده و کسی را یارای بهره‌برداری از آنها نیست، منافع ملی و عمومی به‌شدت به خطر می‌افتد و راه بر دانش و نوآوری بسته می‌شود و این است جان‌سخت مخالفان کپی‌رایت و حق مؤلف در دنیای مجازی (گریف، ۲۰۰۱^۲).



پس شکاف فقیر و غنی درون جوامع امروز به صحنه بین‌الملل نیز کشیده شده و کم نیستند کسانی که بر این باورند که حق مؤلف در دنیای مجازی این شکاف را روزبه‌روز بیشتر خواهد کرد و نه تنها راه نوآوری و دانش را می‌بندد بلکه بر تهی‌دستی بی‌چیزان و فقر جوامع توسعه‌نیافته، روزبه‌روز خواهد افزود. پیشنهاد این عده این است که اینک روزگار آن رسیده تا برخلاف دیگر عرصه‌ها در دنیای مجازی بخش عمومی گسترش بیشتری یابد. از این نگاه، هر نوآوری را نباید تنها دارایی شخصی فرد یا شرکت‌ها دانست بلکه باید بین آن بخشی از این نوآوری که متعلق به همه است و بخش دیگری که می‌تواند دارایی فردی نوآور قلمداد شود، از هم باز شناخت. بدین ترتیب، حق مؤلف تنها بخشی از این آفریده علمی و هنری را دربرمی‌گیرد و نه همه آن را. این نویسندگان خواهان جنبشی همگانی برای دفاع از گردش و چرخش آسان و روان دانش و هنر هستند و این محدودیت‌ها را به زیان تهیدستانی می‌دانند که توان پرداخت هزینه‌های دسترسی به اطلاعات را برای دانش‌افزایی خود و فرزندانشان ندارند.

بنابراین حل این مشکل اراده‌ای جهانی می‌طلبد و تشکیل سازمان جهانی مالکیت معنوی

1. Northrop Fry
2. Xavier Greffe

خود نشان از چنین دل نگرانی ای دارد (فیسکور، ۲۰۰۵). تلاش سازمان‌ها و نهادهای گوناگون این است که از یک سو بکوشند حقوق مؤلف و آفریننده را پاسداری کنند و از سوی دیگر راه را بر گردش دانسته‌ها و فرهنگ نبندند. یک بار دیگر دو نگاه فرهنگی و اقتصادی همچنان رودرروی یکدیگر قرار دارند. نگاه فرهنگی و اجتماعی، آفرینش علمی و هنری را تنها نتیجه تلاش یک فرد یا مؤسسه نمی‌داند و یادآوری می‌کند جامعه همکار و شریک خاموش همه این نوآوری‌هاست. همه آنها که برای توسعه علم، و پیشرفت دانش و مؤسسات آموزشی مالیات پرداختند و همه آنها که حتی در حفظ نظم و امنیت و آرامش جامعه کوشیده‌اند، در تولید این آثار و آفرینش‌های علمی و دانش و هنر سهیم‌اند. این عده این پرسش را پیش می‌کشند که آیا بستن راه دانستن و دیدن بر این شریکان خاموش رواست؟ (فیسکور، ۲۰۰۵)

حق مؤلف در دنیای مجازی و شکاف‌های جدید سیاسی

مسئله حق تألیف در دنیای مجازی به تدریج به یکی از موضوعات چالشی احزاب و گروه‌های سیاسی درآمده است. برای نخستین بار ام. بیل گاتز در ژانویه ۲۰۰۵ از اصطلاح کمونیسیم جدید در دنیای اطلاعات سخن راند و خواهان اشتراکی شدن میراث علمی و فرهنگی در جهان شد. همان‌گونه که اگرین در مقاله‌ای در لوموند دیپلماتیک آورده، این سخن سلاحی به لیبرال‌ها داد تا با استفاده از همین واژه، خواهان سخت‌گیری هرچه بیشتر و تصویب قوانینی برای حق مؤلف به‌ویژه در دنیای مجازی شوند (لوموند دیپلماتیک؛ فوریه ۲۰۰۶). درنگی بیشتر بر این واژه نشان می‌دهد اگر امروز وفاداران به مارکسیسم به دنبال پیاده کردن نظام کمونیستی باشند، بی‌تردید با از میان برداشتن حق مؤلف و دسترسی بی‌قید و شرط همگان به شاهراه‌های اطلاعاتی، به جامعه آرمانی مارکس دست خواهیم یافت. چراکه ابزار تولید در دنیای مجازی اطلاعات است و سرمایه این دوران نه زمین است و نه کارخانه و نه صنعت، بلکه سرمایه در دنیای مجازی، دسترسی به داده‌ها و اطلاعات است.

شاید به همین دلیل بود که در ۲۱ دسامبر ۲۰۰۵ چپی‌های فرانسه یکپارچه به همگانی شدن دسترسی به داده‌های اینترنتی رأی دادند. در این رأی‌گیری تا حدی شتابزده و از جهتی تاریخی، خانواده چپ فرانسوی از سبزه‌ها تا کمونیست‌ها و سوسیالیست‌ها پس از مدت‌ها بر یک مسئله اتفاق کردند. در مقابل، به‌جز گروهی اندک از حزب ژاک شیراک، دست راستی‌ها نیز یکپارچه به این رویکرد کمونیستی رأی منفی دادند. همان‌گونه که انتظار می‌رفت هزاران هنرمند و



دست‌اندرکاران دنیای مجازی علیه این قانون قد برافراشتند و لغو آن را خواستار شدند. حاصل آنکه کشمکش‌های حق تألیف در دنیای مجازی از دنیای دانش و فرهنگ نیز پا فراتر گذاشت و به دنیای سیاست نیز کشیده شد (لوموند دیپلماتیک، فوریه ۲۰۰۶). در دورانی که گمان می‌شد چپ و راست مفهوم خود را از دست داده و شمال و جنوب به هم نزدیک و نزدیک‌تر می‌شوند، مسئله حق تألیف در دنیای مجازی این شکاف را دوباره زنده کرد و جنبه‌های یکپارچه از چپ و راست را در صحنه‌های داخلی و بین‌المللی روبه‌روی هم قرار داد.

نتیجه‌گیری

از نخستین روزگاری که حق تألیف هنرمندان و نوآوران در عرصه‌های مختلف به رسمیت شناخته شد، دو رویکرد در مقابل هم صف‌آرایی کردند. یکی رویکردی که ریشه در سنت و تاریخ انگلستان دارد و همچنان در جوامع آنگلو ساکسون پاس داشته می‌شود. این نگاه اقتصادمحور است و آفریده علمی و هنری را کالایی می‌داند بسان همه کالاهای اقتصادی دیگر. از این دیدگاه واسطه‌ها و سرمایه‌گذاران اصل هستند نه آفریننده و مؤلف. در مقابل، نگاه مؤلف‌محور و فرهنگی فرانسوی قرار دارد که ریشه در سال‌ها مبارزه نویسندگان بزرگ این دیار دارد. از این دیدگاه، تألیف جزئی از وجود آفریننده است و آنچه مهم است پیشگیری قانونی از دستکاری و استفاده نابجا از آن است. در هر صورت در روزگار گذشته حق مؤلف - در هر معنای آن - حقیقتی گریزناپذیر می‌نمود و کمتر کسانی در ناروایی این حقوق سخن می‌راندند.

اما ورود به دنیای مجازی و گسترش ارتباطات همه‌چیز را دگرگون ساخت. نخستین دگرگونی را در تحول مفهوم مؤلف می‌توان سراغ گرفت. مؤلف امروز دیگر رمان‌نویس یا نمایشنامه‌نویس روزگار پیشین نیست. در دنیای مجاز، تألیف حاصل تلاش گروهی مهارت‌های مختلف است و به‌درستی باید از جامعه مؤلفان در عرصه‌های مختلف سخن گفت نه از مؤلف. از سوی دیگر در کنار مؤلف، نقش میانجی‌ها و واسطه‌ها روزبه‌روز پررنگ‌تر می‌شود و به حق باید حقوق این عده نیز پاس داشته شود. برای تولید یک نرم‌افزار یا بازی رایانه‌ای، عوامل گوناگونی در تولید و توزیع نقش ایفا می‌کنند که هر یک حقوق خود را خواهند.

در آغاز، نرم‌افزار و برنامه رایانه‌ای جزئی از رایانه به‌شمار می‌آمد و تابع قوانین خرید و فروش دستگاه بود اما به‌تدریج نرم‌افزار گسترش یافت و راه خود را در تولید و توزیع، از



سخت‌افزار جدا کرد و برای خود در تولید و توزیع هویتی بازاری مستقلی پیدا کرد. توسعه فناوری و آسانی تکثیر غیرقانونی، مؤلفان و سرمایه‌گذاران این عرصه را در معرض نابودی قرار داد و جامعه جهانی برای حمایت از نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای به فکر چاره افتاد. راه آزمون‌شده، همان حق مؤلف بود چراکه نرم‌افزار و بازی رایانه‌ای هم نوعی آفریده و تألیف است. کنوانسیون‌های مختلفی به امضا رسید و نظام‌های حقوقی مختلفی شکل گرفت. اگرچه مهم‌ترین هدف، مقابله با دزدان نرم یا مخملی است که با تکثیر غیرقانونی این صنعت را با تهدید روبه‌رو کردند، اما همچنان تفاوت دو رویکرد در نظام‌های حقوقی مختلف دیده می‌شود؛ رویکردی که دلمشغول سرمایه‌گذار است و نگاهی که به مؤلف و اثر توجه بیشتری دارد.

مسئله دیگر در دنیای مجازی، حق دانستن برای مردمان است. حق مؤلف در روزگار کنونی به معنای محروم کردن اقصای گسترده‌ای از مردم است که به دلیل تنگدستی، از دسترسی به اطلاعات محرومند. در صحنه بین‌الملل نیز کشورهای فقیر از چنین حرمانی در رنجند. ادامه این وضع، شکاف فقیر و غنی را روزبه‌روز افزایش خواهد داد و جامعه دوقطبی با شکافی به‌مراتب عمیق‌تر از گذشته خواهد آفرید. پس حق مؤلف در دنیای مجازی برخلاف گذشته بایسته‌هایی دارد که تنها یکی و البته از مهم‌ترین آنها، پاسداری از حقوق آفریننده یا جامعه آفرینندگان است. جامعه‌ای که در عرصه‌های مختلف به‌ویژه در سینما و موسیقی، حقوق خود را به‌شدت در خطر می‌بیند. اما در کنار پاسداری از این حق، باید به گونه‌ای چاره‌اندیشید که جامعه ملی و بین‌المللی از حق دانستن محروم نشود. چراکه این حرمان می‌تواند سرانجامی تلخ و دردناک در پی داشته باشد.

با توجه به گسترش تولید در عرصه‌های مختلف به‌ویژه امکان تکثیر لوح‌های فشرده صوتی و تصویری، امروز حق تألیف به یکی از خواسته‌های جامعه فرهنگی ما تبدیل شده است. تکثیر غیرقانونی برخی از فیلم‌ها پیش از اکران، به ورشکستگی تهیه‌کننده انجامیده است. با دخالت نیروی انتظامی و پیگیری‌های قضایی این مسئله در عرصه سینما کمی فروکش کرده اما این دغدغه و نگرانی همچنان وجود دارد. پیشرفت‌های کشورمان در عرصه تولید نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت توجه به این مسئله را در حال حاضر دوچندان کرده است. در بین دو نگاه تجاری و فرهنگی، به‌نظر می‌رسد نگاه دوم با شرایط و مقتضیات کشورمان سازگاری بیشتری دارد.



منابع

- Baetens, J. (2001) *Le Combat Du Droit D'auteur*, Paris: Nouvelles Collection Bâtons Rompus.
- Benhamou, F. (1996) *L'économie de la culture*, Paris: La Découverte.
- _____ (-) “ Industries culturelles, mondialisation et marche nationaux ”, in J. Perret and J. Saez, *Institutions et vie culturelle*, Paris: La documentation française.
- Choisy, I. (2002) *Le Domaine Public En Droit D'auteur*, Paris: Econmica.
- Delapierre, M. & Zimmermann, J. (1993) “The Computer Industry from Scale to Network Effects”, in M. Humbert, *The Impact of Globalization on Europe's Firms and Industries*, London: Pinter Publ.
- _____ (1994) “La globalisation, une remise en perspective des structures techniques de l'industrie”, *Terminal*, Vol. - (66): 89-109.
- Derieux, E. (2001) *Droit des médias, connaissance du droit*, Paris: Dalloz.
- Djian, J. M. (2005) *Politique culturelle : la fin d'un mythe*, Paris: Gallimard folio.
- Doi, J. (2001) *Japanese Copyright Law in the 21st Century*, New York :Oceana Publications.
- Donnat, O. (1990) *Les Français face à la culture, de l'exclusion à l'éclectisme*, Paris: La Découverte.
- _____ (2003) *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, Paris: La Documentation Française.
- Einhorn, M.A. (2004) *Technology and Copyright, Integrating Law and Economics*, Cheltenham: Edward Elgar.
- Ficsor, M. (2005) *The Law of Copyright and the Internet*, Oxford: Oxford University Press.
- Gallot Le Lorier, M. & Varet, V. (2000) *La Création Multimédia, collection Pratique du droit*, Paris: Économisa.
- Gautier, P.Y. (2001) *Propriété Littéraire et Artistique*, Paris: Presses Universitaires de France.
- Glevarec, H. (2004) “Les médias et la vie culturelle”, in J. Perret & G. Saez, *Institutions et vie culturelle*, Paris: La Documentation Française.





- Goetschel, P. & Loyer, E. (2002) *Histoire culturelle de la France, de la Belle Époque à nos jours*, Paris: Armand Colin.
- Greffe, X. (1999) *L'emploi culturel a l'âge du numérique*, Paris: UNESCO and Économica.
- Jacquier, S. (2001) *Le pouvoir du juge sur les contrats d'auteur*, Aix-Marseille: Presses Universitaires d'Aix-Marseille.
- Jamet, D. (2004) *Les établissements publics sous tutelle du ministère de la culture, histoire administrative*, Paris: La Documentation Française.
- Leaffer, M. (1999) *Understanding Copyright Law*, New York: Collection Legal Text Series New York.
- Linant De Bellefonds, X. (2004) *Droits d'auteur et droits voisins*, Paris: Dalloz.
- Lucas, A. (1987) *Le droit de l'informatique*, Paris, Thémis: PUF.
- Ota, T. (1992) *Finding a Balance; Computer software, Intellectual Property and the Challenge for Technological Change*, Washington: Washington DC.
- Perret, J. & Saez, G. (2004) *Institutions et vie culturelle*, Paris: La Documentation Française.
- Poirrier, P. (2000) *L'État et la culture en France au XX e siècle*, Paris: Livre de Poche.
- Pllaud-dulian, F. (2005) *Le droit d'auteur*, Paris: Economica.
- Pres, X. (2004) *Les sources complémentaires du droit d'auteur français: le juge, l'administration, les usages et le droit d'auteur*, Aix Marseille: Presses Universitaires d'Aix-Marseille.
- Queau, P. (1998) "Cyber-culture et info-éthique", *Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études transdisciplinaires*, Vol.- (12):-.
- Urralino, P. (1996) *L'invention de la politique culturelle*, Paris: La Documentation Française.
- Vandorsseleae, B. (1987) "Protection des logiciels: le brevet est possible", *Le Monde de l'Informatique*.
- _____ (1994) "La décompilation, une incitation à la publication", *01 Informatique*, Vol. 16 (1314): 91-105.