

ОНТОЛОГИЯ

на авторските права в Интернет

дипломна работа на Ясен Василев Праматаров,
специалност “Философия”, Ф№ 01499

Научен ръководител проф. Александър Андонов

Онтология на авторските права в Интернет

1. Увод	3
2. Теза	6
3. Разлика между лицензия и патент	9
4. Организации за защита на и от авторски права – история и концепции	15
5. Видове софтуерни лицензи – несвободни и свободни; EULA и GNU GPL; freeware и public domain	17
6. Copyright и Copyleft – история и концепции	44
7. Развитие на софтуера със затворен код и на свободния софтуер	50
8. Начин на действие на софтуерните лицензии и патенти	52
9. Патентите върху софтуерни технологии – история и концепции	57
10. Последни промени в законите, касаещи софтуерните патенти	64
11. Протести срещу въвеждането на софтуерни патенти	65
12. Какво може да бъде патентовано като софтуерна технология	70
13. Какво не може да бъде патентовано и начини за запазването му	71
14. Заключение – развитието на софтуерните технологии, лицензиите и патентите им	73
15. Използвана литература	76
16. Бележки	

1. Увод

Действието на авторското право се възприема като естествено продължение на съзидателното авторско действие. Има две основни разбирания защо авторското право е "правилното нещо", наследяващо творчеството. Едното е икономическо и утилитарно, според него е правилно след създаването на творбата да има начин авторите да бъдат възнаградени за труда си и е правилно този начин да бъде подсигурирането на някакви тотални права върху творбата. Без такива права се приема, че трудът им ще бъде откраднат и някой друг ще присвои тоталитарни права върху него. Другото разбиране е морално, според него авторът е неразривно свързан с творбата си и нарушаването на тази връзка наранява автора. И понеже само авторът може да прецени как споделянето на творбата е най-безболезнено за него, морално е правото за пълно разпореждане с начините на разпространение на творбата да е негово.

Но това са само теории, на практика авторското право действа по друг начин. Дори и да има нещо принципно общо с душевността или с възнаграждението, в начина на действие на авторското право тези две предпоставени разбирания нямат голямо място. Авторското право подсигурира пазарен монопол. Авторското право се доказва пред и гарантира от държавата, затова в същността си то е форма на държавен монопол. Исторически то е възникнало като държавен механизъм за управление на отпечатването на книги. В развитието си авторското право се е доближило до идеала на изложените по-горе разбирания - дава някакви възнаграждения на авторите и ги защитава морално. Въпреки критиките, според които тези победи на авторското право са резултат от

намаляване на общата вреда от него.

Всичко това се отнася до авторското право в конвенционалния му вид - право върху материални произведения. Независимо дали самата авторова творба е материална или не, авторското право се простира само и единствено върху материалните ѝ проявления - конкретния запис на изпълнение на симфонията, конкретната отпечатана партида книги. Винаги то се простира до материалното, основен принцип е, че идеи не могат да бъдат обект на авторско право. Обяснението е просто - преди никога не е било възможно идеите да бъдат продавани. Съответно - не е имало нужда от държавен контрол на пазара на идеите.

Има разлика между конвенционалното авторско право и авторското право в Интернет и тя е именно в това, че в Интернет обект на авторско право не могат да бъдат материални произведения. Когато човек напише една история на лист хартия, може да го размаха на улицата, като казва "това е мое, аз ще реша кой, как и кога да го прочете". Но ако същият този човек измисли друга такава история и я разкаже на децата си, а те я разкажат на всички деца на улицата, не може да излезе и да твърди, че той трябва да решава кой, как и къде да разказва историята. Защото тя е негова, но няма лист, който да размаха. Всички пак ще казват кой е измислил историята и може би много ще уважават автора, но всеки сам ще реши дали да разкаже историята на децата си или не.

Това са две на пръв поглед малко различаващи се разбирания за собственост върху творба, но всъщност изграждат цели два свята - единият се гради на авторското право, а другият се опитва да живее въпреки него. В Интернет почти всички истории са от втория вид и макар да е възможно и легално да се наложи парадигмата на първия вид истории, тя нарушава същността на световната мрежа, уврежда идеята за споделяне на информация и в крайна сметка не работи добре. Авторското право следва да бъде "право на автора", но в среда, която се променя

постоянно не може да има прекалено дълги срокове на това право, каквито се приемат за нормални при материалните произведения.

В Интернет конвенционалното разбиране за авторско право има проблем. Той може да бъде игнориран, защото интернет-средата позволява противоречията. Но не може да бъде решен тотално в полза на това конвенционално авторско право. Проблемът на авторското право в Интернет е философски. По-точно решението му е философско, защото именно философията може да борави с противоречията свойски, за разлика от правната теория, например. Като всяко философско решение, то представлява по-скоро подробно изследване, проследяване, "следене" на проблема, негово съзвучие, а не застинало правило, нарушаващо баланса на изследвания проблем и силово променящо го.

2. Теза

Това изследване има за цел определяне на авторското право в Интернет. За постигането ѝ ще бъдат търсени разликите между конвенционалното авторско право и авторското право в Интернет. Тези разлики ще бъдат проследявани с разглеждане особеностите на авторското право в Интернет, проследяване развитието на принципите на авторството като обществено явление – неговото публично доказване, гарантиране и преотстъпване, както и с проучване на възможните конфликти на прилагането без промяна на конвенционалното авторско право към средата на Интернет.

Авторското право дава на създателите на определени видове продукти, като например литературни, записи на музика и филми и др. икономическите предимства, позволяващи им да управляват начините на използване на тези техни продукти, например пресъздаване и копиране, разпространение на копията по различни начини, включително представянето им пред публика. Освен това, авторските права осигуряват на авторите публичното им разпознаване като такива и възможността да противостоят на промяната на продуктите им.

В рамките на изследването ни често продуктът, защитен от авторско право ще бъде наричан “лицензиран продукт”, а текстът на споразумението на авторското право - “лицензия”. Терминът “лиценз” ще бъде използван за означаване на копието от лицензията, даващо на придобилия го потребител правата и задълженията, упоменати в лицензията.

Тъй като за защита на авторските права на интернет-продуктите, явяващи се основен наш обект на изследване тук, се използват много и

различни лицензи, ще направим разграничение на видовете такива лицензи според някои техни основни характеристики. Тези видове не са легално разграничени, поне не всички от тях, но в общностите на използващите интернет-продукти са широко навлезли и тъй като изследването ни е философско, не строго правно, ще се занимаваме преимуществено с тях, тоест с понятията на интернет-общността, не толкова с правните понятия.

Най-често въпросните интернет-продукти са компютърни програми, наричани още “софтуер”, програмно осигуряване или компютърни приложения, тоест данни, разпространяеми през Интернет и машинно-разбираеми. Но в много случаи тези продукти са написани на говорим език и представляват художествени изкази, предназначени за възприемане от хора - такива продукти са например техническата и друга документация, литературните и музикални произведения и др. под.

Тъй като в интернет-общността периодично се възстановява дискусията по въпроса дали художествените произведения и документацията са софтуер или не и окончателен отговор на този въпрос не е даден, а и понеже тази тема е много обширна за границите на малкото ни изследване, казвайки “софтуер” и интернет-продукти, ще визираме всички продукти, които могат да се създават, разпространяват и използват в средата на Интернет.

Другата основна тема, свързана с авторските права, е тази за патентите върху интернет-продукти. Патентът представлява правна защита на автора на нововъведение, откритие, имащо пазарна стойност и позволяваща на този откривател да се възползва от пазарно преимущество за определен срок от време.

Относно патентоването на интернет-продукти и по-общо на софтуер (тъй като Интернет и “компютърни програми” не са едно и също нещо) дълго време съществува спор. Този спор може да се обобщи в проблема

дали е правилно, уместно, законно да се патентоват алгоритми (каквото представляват всъщност компютърните програми), след като те, като математически модели, са същностни за съществуването на самата интернет-общност и на софтуера като такъв.

Ще разгледаме историята на развитието на тези понятия и обществени дискусии, както и на правната теория, касаеща ги.

3. Разлика между лицензия и патент

Общо определение

Ако потърсим най-общото определение на разликата между лицензия и патент, бихме стигнали до това, че лицензията се отнася към краен продукт, докато патентът – към метод.

Лицензирането защитава авторските права върху такъв резултат от работата на автора, който може да бъде продаден и произведен отново,, върху крайния продукт на едно насочено към пазара производство.

Патентът, от своя страна, защитава правата на автора върху определен начин на достигане до такъв продукт, върху метода на изработка на продукта, при това тази защита винаги е ограничена във времето.

Не е задължително да има друга връзка между лиценз и патент, освен случайното съвпадение. Един продукт може да е лицензиран, но технологията му на производство да не е патентована, както и да е патентована само частично, тоест една малка, но приета за съществена част от тази технология да е патентована. И обратно, напълно нормално е да няма лицензи върху даден продукт, но начинът на производството му да е такъв, че да изисква заплащане на патентна такса при прилагането му с цел производство на продукта.

Особености на софтуерните лицензии и патенти

Авторските права, които се явяват обект на защита от лицензиите, се простират върху продукти по следния начин, уреден у нас в Закона за

авторското право и сродните му права:

Чл. 3. (1) Обект на авторското право е всяко произведение на литературата, изкуството и науката, което е резултат на творческа дейност и е изразено по какъвто и да е начин и в каквато и да е обективна формаⁱ

Изразите “изразено по какъвто и да е начин” и “в каквато и да е обективна форма” тук са достатъчни, за да бъдат включени всички продукти, изпълващи средата на световната мрежа, тъй като несъмнено са изразени и са изразени в обективна форма, доколкото ние като субекти ги възприемаме, тоест доколкото изобщо ни интересуват.

Все пак, продуктите, които ние разглеждаме, именно тези, които могат да се разпространяват, използват, дори да се създават в средата, осигурявана от Интернет, също попадат изрично в класификацията на закриляните от закона обекти:

1. литературни произведения, включително произведения на научната и техническата литература, на публицистиката и компютърни програми;ⁱⁱ

Всъщност всеки от конкретно споменатите в чл.3 на закона 13 вида продукти би могъл да бъде интернет-продукт, понеже всеки от тях може да бъде във форма, преносима през мрежата. С изключение, навярно, на

6. произведения на архитектурата;ⁱⁱⁱ

Макар законодателят да не е упоменал за какви произведения на архитектурата точно иде реч, тоест дали това са и, например, графични или математически представяния на архитектурен обект, можем да приемем, че в тази точка става дума за самите архитектурни съоръжения.

Но и някои от продуктите на архитектурата попадат в частта на интернет-преносимите, защото в ал.3 се казва:

(3) Обект на авторското право може да бъде и част от произведение по ал. 1 и 2, както и подготвителните скици, планове и други подобни.^{iv}

Що се отнася до патентите, те нямат общо с авторските права. Обектът на патентите не може да бъде обект на авторско право:

Чл. 4. Не са обект на авторското право:

...

2. идеи и концепции;

Следва да заключим, че така определени, лицензиите и патентите са непроменливи във всичките си проявления, включително и що се отнася до защитата на продуктите и технологиите, свързани с Интернет, която е тема на изследването ни.

Но в Интернет и конкретно в софтуерните проекти и технологии проличават някои особености на лицензирането и патентоването, които следва да отбележим, тъй като са пряко свързани с основния проблем на изследването. Конкретно, тези особености се свеждат до това какво може и трябва да се лицензира и/или патентова и какво не може и съответно не трябва. Когато казваме, че “не трябва” имаме предвид легална забрана, тоест “не може” тук съвпада с тази забрана.

Наскоро беше провокиран обществен дебат в интернет-средите, свързан с евентуалното приемане в Европейския съюз на законова уредба, занимаваща се със софтуерните патенти. В САЩ подобни правила действат от известно време и основният закон от тях е известен като DMCA (Digital Millenium Copyright Act, приет през 1998г.), уреждащ

въпросите на лицензирането и някои особени случаи на използване на софтуерни технологии.

По-точно DMCA се занимава с ограничаването на преодоляването на технологии за защита на данните, както и разработването на технологии, работещи срещу тази защита. Затова DMCA има отношение както към лицензирането на продукти, така и към патентоването на идеи. В същността си DMCA представлява законова защита на авторското право, разпростираща се до правото на копиране на информация. Целта на закона е да се ограничава разпространението най-вече на художествени продукти - музикални произведения, филми, електронни книги и др. Самият закон е инициран и постоянно подкрепян от американските звукозаписна и филмова индустрия. Донякъде и от издателствата на електронни книги. Според DMCA потребителят няма право да копира и разпространява информацията, съдържаща се в носителите на тези художествени произведения. Самите носители често са защитени срещу копиране и законът DMCA се разпростира и до забрана за преодоляване на тези защиты. Тази забрана се простира до забрана за публикуване и използване на изобретени технологии за преодоляване на въпросните защиты.

Изключение в тези ограничения на DMCA е “правото на първия потребител” (“Right of First Sale”), което разрешава на закупилия продукта да прави каквото иска с него, стига да не го разпространява. Това включва промени в съдържанието, правене на резервни копия за лично ползване, преобразуване в друг формат на данните и др. Гаранция за правото на промяна и копиране на продукта е притежанието на оригинален законно закупен продукт.

Първият път, когато е приложена пълната сила на DMCA е в известния “случай Скъяров”. Руският програмист Дмитрий Скъяров разработва в Русия програма, която премахва защитата на продукта E-Book на

компанията Adobe, защитаващ електронни книги. Използвайки програмата на Скъяров, потребителите могат да премахват софтуерното ограничение за копиране и да правят резервни копия на законно притежаваните от тях E-Book електронни издания.

В Русия продуктът на Скъяров, между другото достъпен свободно в Интернет, е напълно законен, но в САЩ не е заради закона DMCA. Когато Скъяров отива в Щатите, през 2001г., той е арестуван, излежава 5 месеца в ареста е пуснат на Коледа през същата година, след като подписва споразумение с американския Департамент на правосъдието, съгласно което се задължава да свидетелства в дело срещу работодателя му в Москва.

Въпреки че продуктът на Скъяров е написан за използване от потребители, които имат право да правят резервни копия на тези електронни книги, тоест закупили ги потребители, той е задържан, защото програмата, която е написал може да бъде използвана нелегално. Отзвукът в интернет-средите е голям – предпоставката, че човек може да бъде обвинен, защото негов продукт може да бъде използван по незаконен начин е на практика скандален дори за такава област като Интернет, където правните граници все още се изследват. Много организации и отделни влиятелни личности се изказват в подкрепа на Скъяров и против нелогичните ограничения на DMCA. Законът продължава да действа и има и други подобни на “случая Скъяров” прецеденти, защото DMCA се явява основното средство на звукозаписната и филмова индустрия в САЩ за съдебно преследване на кражбите на техните продукти.

Неуместността на тези ограничения на DMCA донякъде бива изместена от налагащото се използване на свободни лицензии от авторите на художествено съдържание за техните творби, както и от отказване от част от авторските права с лицензии от типа “creative commons”, създадени специално за художествено съдържание и разглеждани по-

долу. Но тези по-адекватни лицензии се прилагат върху продукти, предимно разпространявани в Интернет. Продуктите на поддръжниците на DMCA продължават да използват ограниченията, описани в него.

Втората голяма пречка на DMCA за развитието на интернет-продуктите е ограничаването на “честното ползване” (“fair use”). Става дума за случая, когато изследователи цитират в книгите си думи от книга на друг автор, върху която нямат авторски права или например радио- и телевизионните водещи използват части от песен или филм за илюстрация. Това е известно в тълкуването на законите за авторските права като “право на цитиране” и винаги е било осигурявано на авторите. Винаги достъпът до цитатите е бил свободен, още повече, че упоменаването на оригиналния автор е благоприятно за разпространението на продукта му.

При DMCA това “право на цитиране”, право на “честно ползване” е отказано – при него всяко ограничение, което производителят наложи върху продукта си е абсолютно и преодоляването му, независимо дали става дума за производство на нелегално копие, личен архив или за изваждане на цитат, е незаконно. Стига се дотам, че изобретяването на математически методи, софтуерни технологии преодоляващи тези защиты се оказва незаконно и подсъдно. Така DMCA оказва по-вредно за интернет-технологиите влияние дори от патентоването на основни технологии.

Налагащото се мнение на противниците на DMCA е, че законите трябва да бъдат създавани от прависти и интерпретирани от съдилищата. А не трябва да бъдат писани от издателски къщи и софтуерни компании.

Проблемът на дискусиата “за и против софтуерните патенти” и отчасти на тази “за и против закони от типа на DMCA” е дали трябва да се позволява софтуерни технологии да се патентоват, но същината на

въпроса се състои в това какво от тези технологии може да се позволи да се патентова. И по-точно как да се определя границата на разрешаване на това патентоване.

4. Организации за защита на и от авторски права – история и концепции

През последните няколко години, според информация от статистики в Интернет, Европейското патентно бюро (ЕРО, European Patent Office) е регистрирало повече от 30 000 патенти, които практически са софтуерни патенти. Това е в разрез с действащите патентни закони в ЕС. Затова е разбираем обширният дебат за приемане на поправки в законодателството, за да бъде легализирано софтуерното патентоване.

Също така не са редки нарушенията на софтуерни лицензи. И докато упражняването на контрол върху правилното използване на затворените комерсиални продукти е по-лесно, понеже при тях всяко легално използване е регистрирано с договора за покупка, при свободните продукти проследяването на нарушенията е далеч по-трудно. Най-голямата опасност тук е в “затварянето на код”. Това представлява вземане на част от продукт с отворен изходен код и включването на този практически безплатен програмен код в продукт със затворен комерсиален лиценз. Така производителят печели качество, без на практика да влага почти никакъв ресурс. Освен това и представлява кражба, защото авторът на свободния продукт е забранил включването му в несвободен такъв. Откриването на такива нарушения не винаги е лесно и често наличието на код, който е бил затворен, не е очевидно.

Някои от организациите, защитаващи от неправомерно използване на интернет-продуктите и нарушаване на лицензиите, както и поддържащи

място за обществено обсъждане на основни проблеми на интернет-правото, са Фондацията за свободен софтуер (FSF, Free Software Foundation), Фондацията за свободна информационна инфраструктура (FFII, Foundaton for a Free Information Infrastructure), Фондацията за свободни протоколи (FPF, Free Protocols Foundation), Фондация Електронна граница (EFF, Electronic Frontier Foundation).

Първата организация, поела позиция по темата за основна своя цел, е FSF, създадена от Ричард Столман, автора на понятието copyleft и лиценза GNU GPL.

5. Видове софтуерни лицензии

(несвободни и свободни, EULA и GNU GPL, freeware и public domain)

Най-общо лицензиите могат да бъдат разделени на свободни и несвободни, според наличието и големината на ограниченията върху начина на използване на продуктите, тяхната промяна и разпространение, на отворени и затворени, според степента на достъпност до начина на работа на продукта, и на собственически и общодостъпни, според степента на достъпност до функционалността им.

Разделение според

1. използване, промяна и разпространение:

- свободни
- несвободни

2. достъпност до начина на работа:

- отворени
- затворени

3. достъпност до крайна функционалност:

- общодостъпни
- собственически

Отделно ще разгледаме още няколко вида лицензии: изискващи съгласието на потребителя и неизискващи такова съгласие. Първите понякога се наричат лицензии тип EULA (End User License Agreement,

Лицензно споразумение с крайния потребител). При тях категорично условие за достъп до функционалността на продукта е изричното съгласие на потребителя с дадени условия. За вторите пример може да бъде GNU GPL, който не изисква такова изрично съгласие.

Накрая ще разгледаме лицензиите freeware, както и случая с продукти, в които няма никакво регламентиране на авторското право, известен като “поставяне в public domain”, които ще наричаме “обществени продукти”.

4. наличие на допълнително изрично споразумение:

- лицензии с допълнително споразумение с крайния потребител (EULA)
- лицензии без допълнително споразумение

5. безплатни лицензии (freeware),

6. продукти за обществено ползване (public domain).

Това разделение практически обхваща целия спектър от използвани лицензии и начини за защита на или отказване от авторски права. Даден конкретен лицензен текст може да включва особеностите на повече от един от тук изброените видове лицензии. Също така някои от тези видове са взаимноизключващи се, например един продукт със свободен лиценз не може да бъде затворен. Когато има такова противоречие, ще се постарая да определям и изследвам и него.

Да разгледаме по-отблизо всеки от така разграничените видове лицензии. За всеки вид ще предложим кратък пример за известна лицензия или продукт, илюстриращ добре спецификата.

5.1.1. Свободни лицензи

Най-краткото и същевременно прецизно определение на свободните лицензи е това, че те гарантират четири свободи, свързани с продуктите:

- свобода на използване за всякакви цели,
- свобода на изучаване и промяна на продукта,
- свобода на разпространение,
- свобода на разпространение на променените версии.

Тези четири свободи всъщност се гарантират на потребителя на продукта, но за да се подчертае, че именно продуктът е такъв, че да може легално потребителят да се възползва от тези свободи, тоест че продуктът се явява носител на тази сигурност на правната възможност за употреба на тези свободи, затова тези продукти се наричат самите “свободни”. И съответно лицензиите, които определят свободите за тях, се наричат “свободни лицензи”. Когато става дума конкретно за софтуерни продукти, носещи гаранциите на такава лицензия, говорим за “свободен софтуер”.

Така определени, свободите на свободните лицензи не пречат директно на действието на пазарните механизми. Свободен софтуер може да се купува и продава, може да се разработва, така че няма проблем един свободен продукт да бъде конкурентен на един несвободен такъв. Дори се наблюдават някои големи предимства. Тук изложеното подреждане не е по степен на важност, защото не някоя от характеристиките на свободния софтуер го прави “по-свободен”, а

всичките, налични заедно.

Свобода на използване

Свободните лицензии осигуряват на собствениците си възможността да използват съответните лицензирани продукти по какъвто начин намерят за добър. Предпоставката за тази свобода в лицензията е, че каквито и неправомерни ползвания на продукта да съществуват, тяхното ограничение не следва да бъде в самия текст на споразумението, а в наказателните закони и тези граници следва да се управляват по други начини, не чрез принудително съгласие със забрани в лицензни споразумения. Смята се, че такива забрани могат единствено да попречат на нормални употреби на продукта в някои маргинални случаи, а не да прекратят злоупотребите.

Освен това, свободата на използването има и морална страна – изискването за липса на ограничения на използването премахва възможността от дискриминиране на определен вид потребители, на хора. А такава дискриминация от страна на несвободните лицензии не е нещо екзотично – много несвободни продукти са забранени за използване от някои лица, като разграничението се прави най-често на принципа на гражданството и националната принадлежност. Много продукти, например, създадени от компании в САЩ и защитени от несвободни затворени лицензии, са забранени за използване в страни в Близкия изток, някои страни в Южна Америка, доста често разграничението се основава на присъствието на дадена страна в списъка със страни, които САЩ смята за подпомагащи тероризма. Съществуват и други дискриминации в някои несвободни лицензии, основаващи се на расов или полов признак. Теоретично могат да бъдат приложени всякакви ограничения, тъй като

целта на лицензните споразумения на несвободните продукти е по-доброто реализиране на тези продукти на пазара, не изграждане на обществена нагласа на търпимост и гарантиране на свободи. Докато и свободните, и несвободните продукти могат да бъдат реализирани пазарно и също така и двата вида могат да бъдат съобразени с изграждането на дадена социална нагласа, то разликата между тях е в целта им. Целта на несвободните лицензии е осигуряване на някакъв вид печалба и ресурсно предимство на издаващия лицензите, докато целта на свободните лицензии е да запазят свободите на автора за опериране с продукта и да ги предадат на всеки следващ използващ или доразвиващ го.

Едните наблягат на пазарната реализация и градят социална нагласа инцидентно, а другите наблягат на изграждането на социална нагласа и се реализират на пазара инцидентно.

Свободата на използване на свободните продукти осигурява безпроблемното им използване независимо от расова, полова, национална и друга принадлежност.

Свобода на промяна

В своето епохално за развитието на свободния софтуер и на отворения код съчинение “Катедралата и базарът” Ерик Реймънд (Eric Raymond) дефинира няколко правила за качественото развитие на една програма. Тези правила, разбира се, са свързани с особеността на свободния софтуер и в частност на отворения код, именно – достъпността до изходния код на продукта, тоест, казано не толкова програмистко-технически, удобната за промяна от човек форма на продукта. Едно от тези правила казва, че “повече очи виждат по-добре” и затова всеки свободен проект се стреми да се популяризира сред потребителите. Особеността на свободните проекти, заложена в лицензията им, делегира

на потребителите почти всички права на автора, първоначалния разработчик и по този начин потребителите се превръщат едновременно в потребители и разработчици. Или поне имат пълната възможност да станат разработчици. Достъпността до изходния код на една програма и правото на всеки да прави изменения в него или разрешението да се правят промени в един художествен текст или документация позволява на въпросната програма или текст да бъде винаги “проект”. Многозначително е самото название на тези продукти - “проекти”. Когато говорим за проекта за интернет-продукт с несвободен лиценз, имаме предвид подготовката за окончателното му издаване, след което поправките и допълненията му, ако изобщо се осъществят, се наричат именно поправки, надстройки, разширения. При свободния проект нещата не стоят така статично – при него винаги най-доброто е това, което се пише в момента, защото основата на съществуването на свободния интернет-продукт е неговата постоянна променливост и развитието му към по-удобен, красив, функционален междинен резултат-продукт. При свободните проекти няма “окончателни версии” и дори една версия да твърди в документацията си, че е “окончателна”, това идва да каже, че е стабилен междинен резултат, издаван за удобство на тези потребители, които не желаят или нямат възможност да следят постоянното развитие на проекта и искат функционалност и удобство тук и сега.

Изказвана е критика на този начин на разработка, свеждаща се до това, че софтуер, създаван от неограничен брой разработчици е по-несигурен от писания от щатни служители под закрилата на фирмената тайна. Аргументът е, че ако изходният код на една програма е публично видим, то видими са и неговите грешки и недоброжелателен потребител би имал възможността да се възползва от грешките в разпространен продукт с отворен код, за да атакува системите, които го използват.

В защита общността на свободния софтуер и отворения код показва,

че именно пълният достъп до вътрешната организираност на продукта, възможността да се види кое как действа и всяко нещо да се промени е най-мощният механизъм за контрол на грешките в кода. Когато кодът на една програма е достъпен в целия свят, чрез свързаността на Интернет, много малко вероятно е всеки забелязал грешката да е недоброжелателен саботьор на компютърни системи, нещо повече – всички открили грешката да са се уговорили да не я издават никъде. Практиката показва, че програмистите, които създават тези сложни програми и/или помагат в създаването им дори само като следят и докладват за грешки, са далеч по-опитни от тези, чиято цел е разбиването на системи.

В средите на привържениците на свободния софтуер откриването на грешка в програма се смята за нещо добро, защото много бързо, понякога в рамките на часове, грешката е поправена, кодът е подобрен и новата версия е налична за изтегляне от Интернет и инсталиране. Все по-често това обновяване е автоматизирано до достатъчна степен, за да бъде удобно за потребителя, без да го задължава и ограничава работата му, препоръките се публикуват своевременно и за потребител, който не е “откъснат от света”, тоест все пак участва в работата на Интернет, проблемът със сигурността на свободните системи, които използва, е сведен до възможния минимум. Това обновяване на програмите се улеснява от автоматичните системи, съществуващи за дистрибуциите на GNU/Linux операционната система, например. Дори когато има вълна от съобщения за критични грешки и сериозни пропуски в сигурността на основни програми, това не е повод за безпокойство, напротив, най-често показва, че екип от специалисти по сигурността и проследяването на грешки се е заел с основно преглеждане на изходния код на съответната програма.

За разлика от тази бърза реакция на съобщенията за грешки при свободните проекти, положението с възстановяването на качеството на

продуктите със затворен код при откриване на грешка е, меко казано, отчайващо. Понякога минават години, без важен проблем със сигурността на затворен несвободен софтуер да бъде решен. Щатните специалисти, задължавани да четат своя код, без да търсят съдействие от голяма общност, постоянно “погребват” грешките си, които естествено всеки програмист прави при писането на безброй редове код, и ако тези грешки бъдат открити в крайния продукт от някого, дори при добра воля от страна на фирмата-разработчик тяхното поправяне е трудно.

Пример за предимството на свободата за промяна:

Доскоро дълги години за потребителите на компютърни програми съществуваха основно два уеб-браузъра (четци на интернет-страници, от английски browse - прелиствам) – Internet Explorer на Microsoft и Netscape Navigator на Netscape. И докато програмата на Microsoft беше (и е) част от операционната система на компанията и потребителят, за да я използва, трябваше да си купи и инсталира въпросната операционна система на компютъра си, то уеб-четецът Netscape съществуваше във версии и за други операционни системи. Тоест, ако човек използва Линукс система, може да се радва на възможността да преглежда интернет-страници по удобен начин с Netscape Navigator.

Голямата пречка пред проектите за дистрибуции на GNU/Linux все пак беше, че въпросната програма е несвободен продукт със затворен код, собственост на корпорацията Netscape. Повечето линукс-дистрибуции включваха Navigator, поради липса на толкова добър свободен графичен браузър, естествено с уговорката, че въпросният продукт не е свободен и върху него не се простират лицензиите, характерни за другите програми в дистрибутива.

Ерик Реймънд (Eric Raymond) в своето съчинение “Катедралата и

базарът” дава за пример работата по съгласуване с Netscape на отварянето на изходния код на брауъра Netscape Navigator и публикуването му под свободен лиценз. С течение на годините “около” този изходен код се оформи група от разработчици и потребители, които дотолкова подобриха оригиналния код на Netscape, че днес неговият наследник, проектът за брауър с отворен код Mozilla е една от най-добрите програми за визуализиране на интернет-страници. На основата на нейното ядро, машината за интерпретиране на уеб-страници Gecko, са изградени повечето от най-добрите уеб-четци днес – самата Mozilla, освен това Galeon, Firefox и много други.

“Отварянето” на изходния код на Navigator го спаси от незавидната съдба да бъде забравен като все по-усложняващ се и с все повече грешки продукт. Гарантираната от свободния лиценз свобода на промяна на изходния му код превърна проекта Mozilla в един от най-успешните настолни софтуерни продукти.

Свобода на разпространението

Първото от предимствата на свободния продукт е, че той няма ограничения върху начина на разпространението си. Не е нужно да получим опакована кутия от производителя, за да можем да използваме продукта. Всъщност и при свободния продукт могат да се поставят изисквания за начина на разпространение, но това, което същностно го прави свободно достъпен, което се гарантира от първата свобода, е изразено в изискването продуктът да е наличен на достъпно място. Не на всички “места”, а на достъпно такова. Това в практически всички случаи е напълно достатъчно.

Например, даден разработчик на свободен продукт издава версия на продукта си и я “поставя” на това достъпно място. Въпросното място не е възможно най-достъпното, но в примера ни то е единственото, което

разработчикът може да си позволи. Направил това, той може да реши да продава продукта си, като го доставя по всякакви други начини. Например първоначално е поставил продукта си в Интернет, но го продава, като го доставя опакован до дома на клиента. Разработчикът не е в нарушение на свободния лиценз, защото е предоставил продукта си на достъпно място. Практиката показва, че точно такива схеми, като описаната, са ефективни за кратък период от време, защото ако интересът към продукта се увеличи, клиентите, имащи възможност да осигурят друг вид достъпност до продукта, стават негови разпространители и продуктът става все по-леснодостъпен, от което страда комерсиалната схема на разработчика с доставката до дома. Ако ли пък интересът към продукта си остане нисък, разработчикът може да продължи да печели пари от цената на доставката, но тъй като интересът така или иначе е останал нисък, съответно и клиентите му няма да се увеличат, а това не води до финансов успех на начинанието.

Колкото и странно да звучи, именно обречеността на планирането на дългосрочна печалба от свободния продукт е стимул за неговия все по-голям успех. Защото косвено за качеството на продукта се съди не толкова по номера на версията му, а по името му и по постоянното доказване, че по усъвършенстването на продукта се работи. Защото, както вече забелязахме, в света на свободния софтуер винаги най-доброто е това, което се пише в момента. Гаранцията, че щом като има интерес към продукта, той ще става все по-добър и по-добър подобрява шансовете на всеки свободен продукт на пазара и директно повишава конкурентоспособността на един активно развиващ се такъв продукт.

Пример за предимството на свободата за разпространение:

Комплектуваните, готови за използване софтуерни продукти е прието да се наричат “дистрибуции”. Тези дистрибуции най-често са базирани на

Линукс ядро на операционна система и включват много софтуер на проекта GNU (безкраен акроним на “GNU is Not Unix”, целящ да покаже, че GNU софтуерът е подобен на доказалия се Unix, но не е Unix, който е затворен собственически продукт, а е написан наново като свободен софтуер). Заради Линукс-ядрото и GNU-софтуера тези дистрибуции се наричат общо GNU/Linux.

Днес съществуват стотици различни дистрибуции на GNU/Linux операционни системи, като от тях могат да се отделят няколко десетки познати и разпространени. Също така според начина на управление (инсталиране, обновяване, изтриване) на различните програми в тях, те могат да се разделят основно на три вида – системи без управление на зависимостите между програмите (тук попада дистрибуцията Slackware), и системи с управление на зависимостите между програмите. Въпросните зависимости са нещо важно, защото може дадена програма да не може да работи без друга, затова тази друга трябва да бъде инсталирана заедно с първата и т.н. От този втори вид дистрибуции има основно два вида, различаващи се според системите за управление на инсталираните програми – APT (Advanced Package Tool, разработен от дистрибуцията Debian GNU/Linux на проекта Дебиан) и RPM (Redhat Package Management, разработен от дистрибуциите RedHat и Caldera).

Всички тези и много други GNU/Linux дистрибуции са възможни благодарение на свободата за разпространение на софтуера. Нещо повече, те с всеки ден стават все по-добри и продължават да са достъпни за потребителите именно защото GNU/Linux системите са съставени от свободни програми, изискващи свобода на разпространението си; затова компактдискете с готови за инсталиране дистрибуции могат да бъдат изтеглени от мрежата и единствената цена на тези дискове, искана от разпространяващите ги фирми е цената на носителя с включен интернет-достъп за изтеглянето данните и труда за производството на дисковете.

Свобода на изучаването

Пряко следствие от възможността за използване за каквато и да е цел и свободата на промяна, за която е необходим достъп до вътрешната структура на продукта, е липсата на ограничения върху изучаването на начина на действие на свободния продукт. При много от несвободните продукти не само, че не е известен изцяло или в някаква степен начинът им на действие, но и често изучаването на този начин на действие и/или публикуването на такива изследвания е незаконно и може да се преследва, заради ограничения в текстовете на лицензиите на тези продукти.

При свободните продукти изискването за липса на ограничение върху възможността за изучаване на начина на действие на продукта предполага достъп до вътрешната структура на продукта. За да може потребителят да използва продукта като учебен примерен материал, на него му е нужно не само описание от разработчика на начина на действие, но и, което е по-важно, пълен достъп до вътрешната организация на продукта, представена в достъпна форма. Това изискване се среща под формата на необходимост от достъп до изходния код на програмата (ако става дума за програмен продукт), представен в четим от човек вид. Това последно уточнено изискване е наложено от практиката и не следва само от тази свобода на свободните продукти, а и от една друга – тази за промяна на продукта. Защото много по-трудно, много по-ограничаващо е да се променя даден проект, ако имаме само описанието на външните му действия, само на резултата от използването му, видим отвън.

Достъпността до вътрешната организация на свободния продукт е свързана с голямата популярност на свободните софтуерни продукти в академичните среди, а също и с развитието, което претърпяват в началото много от основните свободни софтуерни проекти именно в

университетите. Това развитие продължава и до днес – най-показателният пример е ядрото Линукс за операционна система, което е започнато като проект на студента (по това време) Линус Торвалдс, основано на учебното ядро Миникс на професор Таненбаун. Първоначалното развитие на ядрото протича именно благодарение на колегите на Торвалдс.

Пример за предимството на свободата на изучаването.

Правото на използване на продукта за обучение и свободното му изучаване са свързани с историята на създаването и развитието на операционната система UNIX, масово използвана за сървъри в големите фирми и в университетите. Американската компания AT&T, по-точно подразделението ѝ “Лаборатории Бел” (Bell Labs) създава началната версия на системата. Дълго време AT&T продава лицензи за операционната система не само на фирми, но и на много университети и други учебни заведения. Особеност на тези лицензи е, че достъпът до вътрешната организираност на кода в системата не е силно ограничен, а напротив – клиентите са стимулирани да участват в проследяването на грешки и в доработването на системата, за да съответства тя по-добре на техните нужди. Естествено, “тайната” на тази организираност се запазва, имащите достъп до кода са подписали споразумения, ограничаващи “изнасянето” на начина на действие навън, към други продукти. UNIX не е свободен продукт и това ограничение е съвсем естествено за несвободен комерсиален продукт. Интересното за нас в случая с UNIX е, че се забелязват наченки на принципите на действие на свободната разработка, макар и в ограничените кръгове на закупилите лицензи и подписалите ограничаващи споразумения за запазване на фирмена тайна.

Всъщност лицензите, предлагани на университетите са били с драстично по-ниска цена от тези, предназначени за корпоративни клиенти – цената на академичния лиценз е около \$100, а на корпоративния -

\$21000. Целта на този пазарен ход на AT&T е била да привлече възможно повече разработчици сред изследователите в университетите, за да може продуктът да удовлетворява по-добре нуждите на корпоративните клиенти, които се явяват само потребители, не активни разработчици. Смята се, че ниската цена на лиценза за университети е следствие на стремежа на компанията-монополист на телекомуникационните услуги в САЩ по това време да намали тежестта на съдебните обвинения в монопол върху престижа си. Но дори и това да е вярно, резултатът от тази ценова и лицензна политика на собственика на UNIX е благоприятен за развитието на софтуера, за неговата по-голяма използваемост. На практика, компанията-собственик на авторското право използва това свое право за да ограничава достъпа до вътрешността на системата, но не за да забранява този достъп тотално, както много други производители са правили по-късно. Клиентите на компанията, закупувайки лиценз, получават и в някаква степен достъп до изходния код на операционната система и освен това получават възможност да връщат на компанията доработки с поправки и нови функционалности.

Така потребителите се доближават до ролята и на производители. Но това доближаване е много малко и е силно контролирано – както казахме, всеки е подписвал споразумения, съгласно които въпросният код, който му е предоставян, е получавал статут на вътрешна фирмено-академична тайна и при евентуално публикуване на части от кода на нарушителя може да се предяви съдебно обвинение.

Причината първоначалните собственици на авторските права върху UNIX, именно AT&T да изберат такава стратегия за разпространение на операционната си система е не в странен пазарен алтруизъм, а в простия факт, че по това време в компютърния бранш са се продавали компютри, а не програми. Големите печалби са идвали от продажбите на т.нар. “големи машини”, заемащи цели стаи и вършещи изумителни изчисления за

времето си. В сравнение с ресурсите, вложени за производството им, тези, вложени в производството на софтуер за тях са били нищожни. Днес, особено що се отнася до персоналните компютри и софтуера за работни станции, положението е обратното – продават се лъскави програми, за да могат да работят с които хората се сдобиват с компютри.

След премахването на телекомуникационния монопол на AT&T и нейното отслабване, всички тези по-евтини и по-свободно разпространявани копия на UNIX и изходния му код подпомагат появата на различни варианти на операционната система, като най-известният е този, разработен в Университета в Бъркли и известен като Berkley Software Distribution или BSD, по-късно дал началото на свободните *BSD операционни системи, за които е бил пренаписан “начисто” всеки затворен и несвободен софтуер като свободен такъв с отворен код. Доказалата се ефективност на UNIX системите е била основен тласък да се започне разработката на системи, които външно работят по подобен начин, но вътрешно са други, тоест изходният им код е свободен; писан е с такава цел, защото потребителите са имали нужда от функционалността на доказалия се UNIX, но не са имали достъп до вътрешната му организираност, не са имали право да възпроизвеждат UNIX и да го използват както сметнат за добре.

Доближението до свободната разработка, наблюдавано при UNIX, колкото и малко да е то, е ускорило процесите на развитие на свободния софтуер и отворения код. Макар и силно ограничено, това “отваряне на кода” от AT&T донякъде е проправило пътя на определеното след време разбиране за “свободен софтуер” и “отворен код”. Даденият пример с UNIX няма общо пряко със свободните интернет-продукти, защото UNIX нито е свободен, нито е интернет-продукт, но определено това развитие на нещата се е оказало условие за съществуването на интернет-продуктите, каквито ги познаваме днес, защото UNIX с посочения си начин на

разпространение и същевременно с високото си качество провокира създаването на свободния софтуер и UNIX-подобните свободни операционни системи, а и въпросният Интернет води началото си от същите тези университетски среди, в които се е използвал и доработвал UNIX.

Свобода на разпространение на променените версии

Една от основните свободи, осигурявани от свободните лицензии, също така е тази за разпространение на променени версии на продуктите. Естествено, щом разполагаме с удобния за промяна от човек изходен код на програмата, не е проблем да създадем променена версия, която по-добре да решава конкретния ни проблем, по-добре да изпълнява това, за което сме я предвидили. И докато това очевидно повишава ефективността на продукта, на преден план излиза въпросът дали това е легално, тоест дали може потребителят безнаказано да прави променени версии на продуктите.

Понеже за специалистите в областта е ясно, че дори потребителят да не разполага с удобна за правене на промени форма на продукта, ако е достатъчно квалифициран, може да направи промени и в продукт с “неудобна” за промени форма, изкуственото ограничаване на създаването на производни версии е ненужно. Нещо повече, когато правенето на промени в продукта се разреши изрично, започва да действа еволюционният принцип на естествения отбор. За това трябва и тези променени версии да бъдат легално разпространяеми.

С други думи, когато някой някъде направи по-добра за него версия, разпространи я и тя се окаже по-добра за други, накрая се окаже по-добра за всички, тогава въпросният продукт по естествен начин е осъществил развитието си в по-висока версия.

Пример за предимството на свободата на разпространение на променените версии

Много от интернет-продуктите са създадени с конкретна цел и проблемът, който те решават е често пъти рядко срещан и трудно повторим. Но свободата на промяна и на разпространение на променените версии е осигурила полето, в което днес съществуват много и различни свободни проекти, понякога решаващи много близки проблеми, нерядко дори съвсем еднакви в предназначението си, но отличаващи се по нещо друго. Голямото разнообразие от свободни продукти и лесното дублиране на решенията се подчинява на приетия принцип “може да се направи по повече от един начин”.

Благодарение на тази особеност на свободните продукти потребителите им могат да съчетаят така използваните от тях решения, че да изберат и настроят програмите, работещи на компютъра им по уникален, удобен именно на тях начин.

Освен това тази свобода гарантира нещо много важно – възможността за създаване на производни версии. Производни версии, известни като “разклонения” (forks) са такива програми, които се отличават малко от други, от които са взели повечето или дори почти всички изходен код. Разпространяват се под друго име, за да не пречат на разработката на оригиналния продукт, но внасят промени, които са били невъзможни преди по ред причини, като нежелание на оригиналните разработчици, бавни темпове на разработка на оригиналния проект, и др.

Пета свобода

През 2003г. Брандън Робинсън (Branden Robinson) от проекта Дебиан предлага пета свобода, освен тук описаните четири определени от GNU GPL. Това пето изискване към свободните лицензии гласи:

- свобода на всеки да запази в тайна личността си, данните си, включително продуктите, които притежава и промените в продукти на други автори.

Целта на тази поправка е да изключи от определението на свободните лицензии тези, ограничаващи конфиденциалността на информацията и използването на кодиращи алгоритми. Особено след терористичните атаки в САЩ американското лицензно право започна да бъде тълкувано по начини, ограничаващи поверителността на данните. Също така се забелязва увеличаване броя на продуктите, използващи в лицензното си споразумение такива ограничения. Дори за иначе свободни продукти може да бъде добавено изискването за намаляване на поверителността на данните. За да бъдат предпазени свободните продукти от такива допълнителни ограничения, дискусия в рамките на проекта Дебиан беше открита. Но до момента няма консенсус както относно необходимостта от такова решаване, така и по самото решение.

5.1.2. Несвободни лицензии

Най-кратко казано, несвободни са тези лицензии, които не попадат в категорията на свободните; двата вида взаимно се изключват. Достатъчно е една от свободите, гарантирани от свободните лицензии да не е предоставена на потребителя, за да попада въпросният лиценз в групата на несвободните. Най-последователни в определянето на свободните лицензии, съответно в изключващото определяне на несвободните, са Фондацията за свободен софтуер (FSF, Free Software Foundation) и проектът Дебиан с неговите Насоки за свободния софтуер (DFSG, Debian Free Software Guidelines). Много други проекти, като например проектът за GNU/Linux дистрибуция на свободна операционна система Gentoo,

заимстват директно определението за свободен софтуер на проекта за дистрибуция Дебиан (Debian project), дадено в DFSG.

Един несвободен софтуер може да бъде с отворен или затворен код, собственически или общодостъпен, със или без изрично допълнително споразумение. Това, което той не може да бъде, разбира се, е да е свободен софтуер. Най-разпространеният несвободен софтуер и такъв със затворен код и изрично допълнително споразумение EULA (разглеждано по-долу).

5.2.1. Отворени лицензии

Продуктите под отворен лиценз се наричат така заради достъпността до изходния код на програмата (най-често става дума за компютърна програма, но може продуктът да е и документация – особеността отново е, че текстът е достъпен за четене). Разликата между отворените и свободните лицензии е, че отворените лицензии не винаги и не съвсем категорично застават в подкрепа на правото на потребителя на свободна промяна на всички части от програмата или документацията. Понятието “отворен код”, откъдето идва наименованието на тези лицензии, се е зародило в средите на привържениците на свободния софтуер и впоследствие е довело до обособяването на общност на “отворения код”, съставяна от привърженици на това по-слабо защитаващо свободата на промяна на продукта и по-бизнесориентирано лицензиране.

На бизнес-средите никога не е звучало добре словосъчетанието “свободен софтуер”, особено произнесено на английски (free software), тъй като “free” означава както свободен, така и безплатен. А дори и най-малката възможност за объркване на бизнес-продукт с вложени в него много средства с “нещо безплатно” е неприемлива за големите компании. И макар създателят и най-ревностен пропагандатор на идеята за свободен

софтуер, Ричард Столман (Richard Stallman), да повтаря, че става дума за свобода, не за цена, макар дори в създадения от него и поддържан от Фондацията за свободен софтуер (Free Software Foundation) лиценз GNU GPL да се казва, че в свободния софтуер “свободен” е като в “свобода на словото”, а не като в “безплатна бира” (“free” as in speech, not as in beer”), възможността за объркване на клиентите е една от причините бизнесът дълго време да е резервиран по отношение на масирана подкрепа на такъв софтуер.

5.2.2. Затворени лицензи

Затворените продукти, за разлика от тези под отворен лиценз, известни още като “затворен код” представляват такива продукти, чието лицензно споразумение забранява достъпа до вътрешната организираност на продукта. Най-често, когато става дума за софтуер, затворените продукти са такива, които се разпространяват без изходния им код, който би се явявал удобна за променяне тяхна форма. Така тези продукти за силово защитени от промяна. Освен това, лицензното им споразумение също забранява промяната им и разпространяването на променените версии. Това ги поставя в по-общата категория на несвободните продукти.

Продуктите със затворен код могат да бъдат собственически или общодостъпни, безплатни и т.н, но не попадат в категориите на продуктите с отворен код и свободния софтуер. Най-често това са продуктите на големите софтуерни компании, всяка монополист в сектора си, но могат да бъдат и малки проекти, каквито са например повечето shareware-продукти, явяващи се конкретизация на категорията на продуктите със затворен код. Никой, освен производителите на затворения продукт не знаят как той вътрешно действа, защото начинът му на работа е фирмена тайна, не се публикува и изучаването му е забранено от ограничителния лиценз.

5.3.1. Общодостъпни продукти

Според достъпа до крайната им функционалност, продуктите могат да бъдат общодостъпни, което означава, че нямат ограничения върху начина на използването им. Обикновено се прави разлика с т.нар. “собственически” продукти, при които собственикът на авторското право използва силата на законите за авторско право, за да ограничава начина на използване. Тези ограничения липсват при общодостъпните продукти.

5.3.2. Собственически лицензи

Собственически лицензи, съответно собственически продукти (текстове, медия, програми, формати на документи) се наричат тези,, които принадлежат на отделен правен субект и именно тази принадлежност е водеща при използването им. Такива продукти могат да носят със себе си множество ограничения, включващи дори забрани за използване от определени групи хора според някакъв признак, също така вътрешни ограничения във функционалността на продуктите, проявяващи се при нарушаване на други ограничения или изтичане на определено време.

Собственическите продукти според достъпността до начина им на работа могат да бъдат както отворени, така и затворени. Но отнесени към свободата на използването им, те спадат към несвободните. Защото дори даден собственически лиценз да разрешава свободно разпространение и начин на използване, не е възможно да не ограничава свободата за промяна на продукта и в същото време да запазва възможността на автора на тези промени да се възползва от правото си да делегира други права на използващите новия продукт, различни от описаните в

първоначалния лиценз. Получава се така, че дори един собственически продукт да позволява промени в себе си от потребителите, последните не могат да станат и автори на продукта.

Видовете собственически лицензии варират от такива, които са крайно забранителни, разрешаващи само основни действия с продуктите, свързани най-вече с прякото им използване до такива, които разрешават почти всичко, разрешено в, да кажем, свободните лицензии, но не защитават правата на авторите на промени. В началото на така описаната скала крайно забранителните собственически лицензии са затворени и несвободни, а в края ѝ – отворени несвободни.

5.4.1. Лицензии с допълнително споразумение с крайния потребител (EULA)

По своето определение лицензните споразумения за защита на авторските права се занимават изключително и само с правата върху разпространението. Строго погледнато, лицензията не се занимава с начина, по който продуктът се използва. Най-често това е въпрос на други правни разпоредби, често различни за различното местно законодателство. Традиционно, крайният потребител винаги е разполагал със свободата да използва законно закупения от него продукт, със заплатено лицензно право, по какъвто начин намери за добър. Никой, например не ограничава клиента, закупуващ чаша, да я използва именно за чаша, а не, например, за ваза. В случаите, когато различната употреба на продукта застрашава чужди права или по някакъв начин нарушава законите, предмет на специални законови разпоредби е ограничаването на това неправилно и незаконно използване.

Но в сферата на софтуерните лицензии има изключения от това правило и тези изключения са известни като лицензии от типа EULA.

Съкращението идва от “End User Licence Agreement”, “Споразумение с крайния потребител”. Този тип лицензии се различава от другите по това, че изисква конкретно, изрично съгласие от страна на потребителя със споразумение, според което той може да използва софтуера по естествения му начин. Такова споразумение в лицензиите на другите, конвенционални продукти, не съществува – например когато потребителят закупува музикален компактдиск, не се изисква от него да се съгласява, че ще го използва за да слуша записаната на него музика.

При лицензиите с изрично споразумение (EULA) има голямо противоречие, което до днес не е разрешено, макар такива лицензии да продължават да се използват от някои големи производители на софтуер, като например Microsoft. Противоречието при EULA се състои в това, че ако потребителят има право да използва нормално съвсем законно закупения от него продукт, то тогава изискването за съгласие с изрично споразумение, най-често “предлагано” в момента на инсталиране на продукта на компютърната система или при неговото първо стартиране, е незаконно. Незаконно, защото при отказ от съгласие с това допълнително споразумение продуктът не може да бъде инсталиран или се самопроменя до технически неизползваем, нищо че потребителят е закупил правото да го използва.

Единственото, което може да бъде обект на такова изрично допълнително споразумение е всичко, несвързано пряко с използването на продукта, а с възпроизвеждането, разпространението и промяната му. Но е факт, че в почти всички случаи EULA се прилага именно за ограничаване на условията, при които продуктът се използва.

Лицензите с изрично допълнително споразумение са несвободни, защото при всички случаи ограничават софтуерната свобода, независимо дали става дума само за разпространение или за използването на

продукта. Тези продукти могат да бъдат отворени и със затворен код, собственически или общодостъпни, но най-често това са несвободни затворени собственически продукти.

5.4.2. Лицензии без изрично споразумение

Това са тези лицензии, които не съдържат описаното по-горе споразумение с крайния потребител (EULA) и така не ограничават допълнително начина на използване, разпространение и промяна на продукта. Ако има ограничения върху разпространението и/или промяната на продукта, то тези ограничения са включени в текста на самия лиценз, като се основават и на общите правила, указани в съответния закон за авторските права. Когато няма такива ограничения или те са по-малки, това е упоменато в лицензията и я прави повече или по-малко “свободна”. Затова свободните лицензи са без допълнително споразумение. Но неналичието на EULA не прави задължително продукта свободен софтуер. Лицензи без допълнително споразумение могат да бъдат от всеки един от класифицираните тук видове.

Продуктите, които са за общо ползване (public domain), разглеждани по-долу, нямат такова споразумение, но пък те нямат изобщо лиценз.

Свободните продукти, като конкретен случай, изключващ възможността за ограничаване на начина на използване на софтуера, винаги с лиценз без изрично допълнително споразумение.

5.5. Безплатни лицензии (freeware)

Безплатните лицензии са пределно прости като условия и гаранции – те просто дават право на потребителя да използва продукта, без да

заплаща пари за това и без предварително да заплаща самия лиценз. Гаранциите, които дават, са никакви и най-често такива продукти са резултат от опитите на млади и не много опитни програмисти да бъдат забелязани от големите производители на софтуер и приети на работа от тях. Какъвто и всъщност да е мотивът за написването им, тези продукти често са или малки проекти, или много слабо поддържани, с много малко поправки и много бавно внедряване на нови технологии. През 90-те години се забелязва най-голямата популярност на безплатните лицензи, обяснима с факта, че най-често безплатни програми са писани за Windows, а именно тези години са най-успешни в развитието на неговия производител. Средният потребител на настолни компютърни програми е основният и на практика единственият потребител на тези безплатни програми. Ниското качество и бавното подобрене на версиите, ако изобщо го има, се компенсира от безплатното разпространение на продукта.

Програмите с безплатен лиценз страдат от бавното си развитие, причинено от липсата на опит у крайно малкия им брой разработчици (много често – само един), липсата на начин за участие в разработката от страна на потребителите и, разбира се, ограниченият им бюджет, който за затворените продукти е важен фактор за развитието.

Разновидност на безплатните продукти са така наречените “изоставени програми” (abandonware), които представляват продукти, които преди време са били защитени с несвободен затворен лиценз, но неговият срок е изтекъл, без лицето-собственик на авторските права да го преиздаде в нова версия или ако собственикът е бил фирма, тя е фалирала и прехвърлянето на правата върху този продукт не е уредено. Така тези продукти остават в Интернет, заради особеността на мрежата да пази всякакви остарели данни – случайно или в резултат от целенасоченото събиране на такива програми. Изоставените продукти не

са защитени от лиценз и са общодостъпни, но носят недостатъка на продуктите под безплатен лиценз – не са изменяеми, защото няма достъп до изходния им код. А понеже най-често такива програми са много остарели, на практика в общия случай могат да бъдат само колекционирани.

Още един вид софтуерни лицензии са “лицензиите с условие” (shareware). Shareware е такава лицензия, която разрешава разпространението и/или използването при определени условия, като тези условия могат да варират от заплащане на такса за отключване на пълните възможности на продукта до нещо съвсем несвързано с пари, като например да бъде поканен авторът на празненство (partyware лицензии), да бъде изказана съпричастност към някаква социална идея и много други. Най-често условието е заплащане на парична такса. Тези продукти не са свободни, най-често не са отворени и почти винаги спадат към несвободните и затворени продукти. Това, което ги отличава от наложилия се вид собственически продукти е възможността да бъдат използвани за ограничено време или с намалена функционалност (demo, demoware).

Като цяло shareware-лицензиите и всички freeware-лицензии се смятат за изигравалите най-голяма роля за понижаване на качеството на разпространявания софтуер в Интернет. Защото финансовата изгода и последващото качествено развитие на продуктите в нови версии е най-малко. Изключение тук правят случаите, в които големи производители на софтуер издават пробни копия на продуктите си, наричани “demo”, демонстрационни, явяващи се на практика shareware-продукти с ограничение във времето на използване или с ограничена функционалност. Тези продукти спомагат за по-доброто приемане на “пълната версия”, която се разпространява като затворен собственически несвободен продукт. В почти всички други случаи е правило този софтуер

да е с ниско качество и да отстъпва много на комерсиалните си аналози, а също и на свободните такива. Набирайки голяма популярност, особено сред потребителите на Windows, shareware-продуктите често запълват търсенето на някои малки и немного сложни програми, като поставят на заден план много по-качествените свободни аналози. Все пак, в последните години се наблюдава силен отлив от shareware-продуктите за сметка на свободни продукти.

5.6. Продукти за общо ползване (public domain)

Разликата между продуктите за общо ползване и тези със свободни лицензии, при които също се отказва авторско право е, че при първите изцяло липсва лицензия, тоест няма никакви условия на това снемане на авторските права, характерно и за public domain, и за свободните лицензии. При свободните лицензии това снемане е регламентирано с условията продуктът да остане свободен, докато при т.нар. “public domain” няма никаква гаранция какво ще стане с продукта, както и никакви указания в какъв вид да е предоставен. Продуктът просто “е” там, навън.

Един продукт за общо ползване може да бъде свободен софтуер, ако са изпълнени изискванията за достъп до вътрешната му организираност. Може да бъде и несвободен, ако такъв достъп липсва. Най-характерното, все пак, за продуктите в public domain е, че не са защитени от авторски права. Това означава, че нямат както copyleft, така и copyleft, тоест нямат никаква защита и са “предоставени” за общо и свободно ползване. Доколко са свободен софтуер или не, доколко са отворени или затворени, зависи от това каква част от тях и доколко е била “предоставена”. В общия случай промяна на лиценза към по-свободен и съответно промяната към по-голяма отвореност на кода е трудно осъществима. При тези продукти по-лесно е движението в обратна посока – поради липсата на каквито и да

са ограничения, при наличие на изходен код е много по-лесно продуктът да бъде затворен и направен несвободен, отколкото при неналичие на изходния код да бъде издирен оригиналният автор и да бъде убеден да публикува освен продукта и изходния му код.

Понякога някои автори предпочитат да оставят без никакъв лиценз текстовете на интернет-страниците си или, по-рядко, художествени произведения. Все пак, за такова съдържание има специални лицензи, например в последно време все по-разпространени стават лицензиите “creative commons”, които са предназначени конкретно за автори на не-софтуерни интернет-продукти. Въпросните лицензи съчетават много от изброяваните тук характеристики в няколко различни комбинации. За отбелязване в случая е, че стремежът към запазване на авторството върху продукта, характерно за повечето лицензи “creative commons”, те не спадат към свободните и copyleft лицензи. Но са добър заместител на оставянето в public domain, защото в повечето си разновидности защитават използването на името на автора, нещо, което понякога е важно за художествените среди.

6. Copyright и Copyleft – история и концепции

6.1. Copyright

Буквалният превод на термина “copyright” е “право на копиране” и именно той е най-близък до смисъла на “copyright”, отнесен до продукти в Интернет. Това е така, защото начинът по който се разпространяват продуктите в Интернет е именно копиране. А авторските права върху тези продукти представляват права на управление на начините, по които продуктът се разпространява, тоест, в случая на разпространение в Интернет, по които продуктът се копира.

Аналогично на ситуацията с други, не-интернетски продукти, международното право гарантира на носителя на авторските права върху продукти в Интернет защита, целяща всъщност най-вече комерсиален успех на носителя на правата. Тоест, както при другите продукти, ако един продукт в Интернет е със защитени авторски права, тоест има “copyright”, издателят на лиценза, гарантиращ тези права може да използва изключително продукта по какъвто начин прецени, за да постигне комерсиална изгода. Също така, този носител на правата може да предявява правни претенции към лица, които счита за нарушители на условията на лицензния текст, защитаващи комерсиалните му права. Всичко това е съвсем нормално за пазарните отношения, но могат да се появят проблеми, когато така очертаната схема се прилага за продукти, различаващи се коренно от “класическите” продукти на съвременния пазар. Въпросните разлики са много, неостаряването, неизносването, запазването на качество при копиране са само някои от тях и всъщност

всички тези разлики могат да се обобщят от една обща характеристика на продуктите в Интернет, неналична в другите продукти – тези продукти са данни. Информация, начин на действие, алгоритъм, по който да се направи нещо. Не самото това нещо, а само начинът, по който то се създава.

По малко странна логика съвременният пазар е възприел интернет-продуктите като най-нормални продукти, неразличаващи се коренно от които и да са други и съответно се е опитвал и се опитва да налага същите правила при работата с тях, каквито би приложил към всеки друг продукт.

Но особеността на интернет-продуктите е обусловила появата на алтернативни начини на разпространение, дори на продаване на тези продукти. Днес, при наличието на разграничение между свободен и несвободен софтуер, можем лесно да различим как се е променяло разбирането за интернет-продуктите и да видим връзката между особеностите на тези продукти и наличието и развитието не само на лицензии от “класически” вид, но и на тези, задаващи границите на свободността на продуктите в Интернет.

Всъщност “copyright” е авторско право в тоталния му смисъл – същността на авторското право, както се разбира юридически то, е в правото да се ограничават останалите лица от използването на същото това право. Носителят на авторското право може да ограничава другите в тяхното използване на продукта, да задава еднаквост на продукта във времето, като забранява промяната му, да задава начина за повторно лицензиране, съответно тотално да премахва възможността за такова, тоест да отказва на другите възможността да управляват границите на продукта като носители на авторско право. По това “copyright” се различава от “copyleft” и въсъщност тук най-добре се вижда, че именно “copyright” е авторското право и “copyleft” е фактически “отказ от авторско

право”. Но отказ не в полза на друго лице, а отказ по принцип – цялостно снемане на авторските права върху продукта, на правата, които разбираме, като говорим за “copyright” и които описахме преди малко.

6.2. Copyleft

Copyleft е механизъм, позволяващ на автора на даден продукт да го обяви и запази като свободен софтуер. Особено за copyleft-лицензиите е, че те защитават не само крайния продукт, но и в голяма степен начина му на работа, защото изискване на тези лицензии е всяка производна версия – доработка или нов продукт, основаващ се на първоначалния, да бъде също така защитена от copyleft-лиценз, най-често същия, като този на първоначалния продукт. Така copyleft-лицензиите имат много общо с идеята на патентоването – ако даден метод, използван в свободен софтуер под copyleft-лиценз е уникален и революционен спрямо подобните си в други продукти, той остава защитен от лиценза и практически така copyleft-лицензирането работи по начин, вземащ най-ценното от двете схеми на защита, лицензирането и патентоването, без да поставя ограниченията, характерни и за двете.

Copyleft работи като лиценз, защото се прилага към крайни продукти и защото запазва правата на създателите на тези продукти. Особеностите се състоят в това, че copyleft всъщност набляга на свободата на продукта, тук разбира се като свобода на всеки потребител да бъде и автор. Продуктът не е ограничен от забрани за промяна, разпространение и начин на използване,

Copyleft използва уредбата на законите за авторското право, като обръща действието на лицензията – авторските права не се защитават “от името” на автора или друг собственик на лиценза, а изцяло “от името” на самия продукт. По този начин авторските права биват защитавани от

самите себе си, продуктът е гарантирано неуязвим от атаки и претенции, основани на авторското право, като във същото време продължава постоянно да е в съгласие със законите за авторско право и чисто формално да се определя като вид лицензия, като вид защита на авторското право.

Разрешават се всички действия спрямо продукта, с изключение на тези, насочени към ограничаване на действието на свободния му лиценз. Потребителят може да променя програмата, начина на разпространение и използването му, цената му, може да прави производни версии, но при никакви условия не може да променя лицензните условия както на оригиналния продукт, така и на производната версия.

Разбира се, това крайно ограничително условие, отнасящо се до непроменливостта на лиценза, е характерно само за лицензиите, задаващи границата на свободността в лицензирането. Понякога могат да се наблюдават леки изключения от правилото, като например лицензията за документация GNU FDL (Free Documentation License), която съдържа условия за частична непроменливост на съдържанието на продукта, текста. Това се смята от много наблюдатели за отстъпление от идеята за цялостна отвореност и за гарантиране на свободата на потребителя-разработчик. Но се изработва компромисно разбиране, според което тези непроменливи части в съдържанието на продукта всъщност запазват неизменяем образа на първоначалния автор, а се оказва, че това е важно за създателите на технически и художествени текстове, към които е насочен лицензът FDL.

6.3. История на авторските права върху интернет-продукти.

Да видим как се е зародила и развивала във времето идеята за продуктите в Интернет да се прилагат принципно същите лицензии, както

за всички други продукти.

Историята на авторското право и законата му защита се простира далеч назад във времето, но тук ще споменем само някои от по-важните за развитието на информационните технологии моменти от историята на авторското право.

1908-1909г.г. - Подписана е Бернската конвенция за защита на литературни и художествени произведения. Претърпява две ревизии – през 1928г. В Берлин се подписва промяна, определяща срок за правата до 50 години след смъртта на автора. През 1948г. В Рим се приема промяна, за първи път отчитаща морални права на авторите и изпълнителите.

1956-57г.г. - Във Великобритания влиза в сила Copyright Act (Закон за авторското право), който отчита и защитава правата върху филми и предавания.

1961г. - Подписана е Римската конвенция. Тя защитава правата на изпълнители, продуценти на звукозаписи и на излъчващите в ефира. Първата по-сериозна законова крачка към ограничение на незаконното разпространение на звукозаписи (“пиратството”).

1971г. - Женевска конвенция за защита на производителите на звукозаписи от непозволено копиране на продуктите им.

1967-70г.г. - Създадена е Световната организация за интелектуална собственост.

1976г. - Четвъртата ревизия на Copyright Act (Закон за авторското право) на САЩ добавя правата за “честно ползване” (позволяващо използването на цитати) и на “първия собственик” (позволяващо създаването на копия и промяната на продукта, при условие че се притежава легално оригинален продукт).

1984г. - Ричард Столман създава Фондацията за свободен софтуер (Free Software Foundation, FSF), която е първата организация, заставаща срещу използването на авторски права.

1988г. - САЩ подписват Бернската конвенция.

1990г. - Copyright Act на САЩ е променен, за да забранява отдаването под наем на софтуер.

1995-96г.г. - В Европа и САЩ периодът на валидност на авторските права е удължен до 70 години след смъртта на автора за печатните произведения. За звукозаписите ограничението остава 50 години. 50 years [p.m.a.](#) (post mortem auctoris, “след смъртта на автора”)

1998г. - В САЩ е приет DMCA

2001г. - Европейската директива за авторски права (Directive 2001/29/EC), уеднаквяваща законите за авторско право в 15-те държави-членки е одобрена от Европейския парламент и Европейския съвет е.

7. Развитие на софтуера със затворен код и на свободния софтуер

Докато развитието на софтуера със затворен код протича по начин, характерен за другите, несофтуерни продукти, използващи конвенционални лицензи, то това на свободния софтуер търпи силен растеж през последните години.

Показателен за развитието на интернет-продуктите е мащабът им на използване в мрежата. Според изследванията на Netcraft (<http://www.netcraft.com>) през месец май 2004г. са открити 50 550 965 уеб-сайта. 40 милиона са били преди само 13 месеца, през април 2003г. Това е огромен растеж, като се има предвид, че за да нарасне от 30 на 40 милиона сайта, на мрежата са й били необходими 21 месеца.

За сравнение – първото проучване на мрежата, направено от Netcraft е от месец август 1995г. и е открило в нея едва 18 957 сървъра.

От всички тези 50 милиона и половина системи повечето се управляват от програми под свободен лиценз. Нещо повече, огромна част от тях, повече от 2/3, а именно 67.05% са системи с уеб-сървър Apache, един от най-успешните свободни проекти. След месец февруари 1996г. Сървърът Apache е на първо място в тези статистики и постоянно печели предимство. След месец ноември 1997г. До второто място се добира уеб-сървърът IIS на Microsoft, задминавайки друга комерсиална реализация със затворен код – SunONE на компанията Sun Microsystems.

Други изследвания показват увеличаване на интереса към производителите и разпространители на свободен софтуер от страна на малки и големи компании за внедряване в ИТ-отделите им, също така през 2003г. се наблюдаваше повишен интерес към цялостни решения със

свободен софтуер за управление на електронни общини. Например през 2003г. няколко германски града решиха да започнат цялостно мигриране на компютърните си системи към GNU/Linux решения. Първа в това беше общинската управа на Мюнхен.

Всички изследователи отбелязват растеж в популярността и разпространеността на решения и продукти със свободни лицензи, както и свързаното с това нарастване броя на активно разработващите такива продукти, съответно – и на тяхното качество.

8. Начин на действие на софтуерните лицензии и патенти

Лицензиите и патентите служат, за да гарантират развитието, осигурявайки наличието на интерес и полза у развиващите. Под “лицензии” тук разбираме несвободните и затворени лицензии. Те имат за цел да защитят правата на собствениците им (в първия момент – авторите им) да налагат ограничения върху използването им.

Патентите, от своя страна, защитават същото, но отнесено към специфичен метод на достигане на продукта.

Казано кратко, несвободните и, в част от случаите, затворените лицензии помагат на собственика си да ограничава използваемостта на крайния продукт, а патентите – на начин на постигането му.

Интенцията е това ограничаване да е от полза на собственика, имащ възможност да изисква възнаграждение за създаденото и на общността, очакваща от така стимулирания собственик други продукти. На практика как даден собственик използва лицензиите и патентите си не влиза в интересите ни, но си струва да отбележим, че легално той не е задължен да следва тези две ползи – нито своята, нито тази на общността. Стимулът за следване на тези ползи се управлява от правилата на конкурентните бизнес-отношения – патентите имат срок, след който “изтичат” и губят забранителната си сила и съответно всеки производител може да се възползва от допреди защитената технология, за да произвежда продуктите и да се конкурира на пазара; а лицензиите, които нямат ограничение на действието си във времето (по-скоро нямат задължително такова; могат да си задават сами ограничения на действието си в самите себе си, но наличието на строго зададени такива ограничения не е определящо за тях), могат да бъдат закупувани и продавани съгласно установените пазарни правила. Приема се разбирането, че продукт, който

може да бъде развит и усвоен по по-добър начин, ще намери нормалния си път до по-удачно използване на лиценза си, съответно дори и от позагрижен за него собственик. Но, отново, това далеч не е правило. Защото “нормалността” на пазарните отношения се осигурява от имащите интерес и проявяващите този интерес субекти, а не от особености, залегнали в самия продукт. Има много примери за сполучливи софтуерен продукт, например, които не са били усвоени достатъчно добре именно заради ограничения в лицензиите им, използвани по неподходящ начин от собствениците на тези лицензии. И, в някои случаи, дори на пазара да е имало интерес към продукта и/или към промяна на лицензните условия, които го ограничават, той не е бил развиван единствено заради категоричното решение на собственика му. Това няма пряка връзка с известните правила на конкуренцията на пазара, но може да бъде обяснено с дългосрочна пазарна стратегия на собственика, включваща ограничаване и дори премахване на използваемостта на дадения, най-често “остарял” продукт.

За пример можем да посочим случая с операционната система OS/2, разработвана от IBM, но впоследствие останала на заден план, изместена от поддръжката на IBM за техния вариант на UNIX-подобна система AIX, а също и за Windows (най-вече за крайни клиентски станции). Въпреки спирането на разработката на OS/2, дълго време, до ден днешен, продължава интересът към нея, например в Русия, където програмисти и малки фирми дълго време разработват приложни програми и подобрения за операционната система. И въпреки засиления интерес, въпреки интереса от страна на общността на свободния софтуер и отворения код, въпреки шумно обявената в мрежата електронна петиция, подписана от много любители на OS/2 от цял свят, IBM не са отговорили на искането изходният код на OS/2 да бъде публикуван като отворен и системата –

като свободна за изследване, промени, доработки и разпространение. Показателното тук е, че в никакъв случай не става дума за софтуер, който все още носи печалби на собственика си. Единствената причина да не бъде OS/2 свободен софтуер може да се търси в решението на IBM породено от някакъв техен дългосрочен план; OS/2 отдавна не се продава, не се подобрява (официално, от IBM) и на практика единственото, отличаващо го от неизползваемия, “мъртъв” софтуер, е интересът към него от страна на все още използващите го. Нормалният стимул за развитие на приемника на този интерес е ограничен от категорично и необосновано фирмено решение на IBM. Този факт е още по-интересен на фона на мащабната подкрепа на IBM за свободния софтуер и дори официалната разработка от името на фирмата на софтуер с отворен код (например развойната среда Eclipse и много други).

С този пример искахме да илюстриране липсата на категорична зависимост на решенията на отделния пазарен субект от движението на интересите в пазара.

От своя страна, свободните лицензии и повечето от отворените лицензии гарантират развитието, предпоставяйки интереса на общността. Когато няма интерес у общността към един проект, той изчезва от ползрението на всички, които биха го използвали. Дори авторът да има интерес да го развива, той де факто е “мъртъв”, защото в общността на свободния софтуер и отворения код всеобщото се явява едновременно предпоставка и цел на развитието. Личният, частен интерес излиза извън вниманието на общността и ако той се окаже водещ, то и продуктът и неговото развитие слизат от сцената. И тук отново, както при несвободните лицензии и патентите, частният интерес има пълна свобода на начините на проявлението си, но, за разлика от тях, не е определящ.

Общността не се интересува от това кой е собственикът, а от това кой

е създателят. Така авторите на свободен софтуер намират заслужено признание, дори биха могли да получат и материална и каквато решат, че искат и заслужават, изгода от продукта си. Но собствениците, които не полагат усилия да бъдат и автори, да създават нови свободни продукти и/или да подобряват съществуващите или пък да подпомагат по някакъв начин авторите, не се радват на благосклонността на членовете на общността и на нея като цяло, изразена чрез организациите, представляващи я.

Създателите на знания, технологии, на култура откриват, че в модела на свободния софтуер не зависят вече от ограниченията на предишен начин на производство и промоция на творбите им и единственото условие за успех на начинанието им е качеството на работата им, използваемостта на продукта им и естествено пораждащия се от тези две предпоставки интерес у другите хора. Липсва необходимостта да се преодоляват пречки от чужд на заниманието им характер, не е нужно авторът да проявява знания и умения в различни области на съвременния пазар. Производството, рекламирането и разпространението на продукта вече са част от друг механизъм, вграден в начина на съществуване на общността на свободния софтуер и авторът не е нужно да се занимава с тях, а вместо това може да отдели повече ресурси за подобряване на идеите си. В конвенционалния начин на производство, характерен за затворените комерсиални продукти, авторите са изолирани. Не само от процеса на производство, планиране, подобрене, реклама и разпространение, но и нещо повече – изолирани са от колегите си, от другите, които работят в същите или близки области по сходни или просто интересни на авторите проекти. Фирмената тайна на затворените проекти обхваща не само технологичните подробности около производството на продукта, но и ограничава общуването на създателят на нови продукти, носителите на

нови идеи, с тяхната си общност – научна, художествена.

При свободния софтуер такова ограничение не издържа, защото точно споделянето на идеи между разработчиците и изследователите, съвместното придвижване на продуктите към желаната по-добра оперативност е същностният начин на работа на това общество. Авторите могат да разработват най-различни проекти, да изследват най-различни области, но свободата на връзките и обменената информация между тях не е забранена, не е и пречка на работата им – дори именно тази свобода на общуването често може да им помогне в конкретната работа по техния проект. Макар тези ползи да не са задължителни, едно нещо със сигурност е повлияно благоприятно пряко от тази свобода и това е известността на отделния проект, интересът към него – това, което в конвенционалния начин на разработка се осигурява от рекламните кампании. А продукт, за който нищо не се знае, не се използва от никого; конкретно що се отнася до софтуера, такъв софтуер е “мъртъв”, строго погледнато, все едно че никога не е бил създаван. Такъв продукт е тотално чужд на целта си – да бъде използваем и използван. Свободата на софтуера предпазва от такива мъртви, неизползваеми продукти – дори и дадена програма, документация, дадена технология да не е използвана пряко в производството или при използването на други продукти, тя е достъпна за изследване, доработка, за обучение; идеите, заложи в нея могат да се внедрят в по-мощабни бъдещи проекти. По този начин никой откъс от програмен код, защитен от свободен лиценз, не е окончателно “мъртъв” и ненужен – гарантираната му достъпност го прави възможно използваем в бъдеще, а свободата да бъде използван за всякакви цели разширява максимално полето на евентуалното му бъдещо приложение.

Поне в софтуерната индустрия, това е най-ефективният начин за разработка, най-икономичният начин на използване на ресурсите на

създателите на софтуер.

9. Патентите върху софтуерни технологии – история и концепции

Патентът дава на изобретател изключителните права за определен период от време да възпрепятства другите да създават, използват и продават продукти, в които е използвано изобретението му без неговото разрешение. Патентите се отнасят до съществени функционални и технологични промени в известни ни или нови продукти. Кое точно подлежи на патентоване е труден въпрос. Изобретението трябва да бъде ново, а това означава и да не засяга вече съществуващи продукти, да не прави съществуването им незаконно поради наличието на близка до него вътрешна технологична особеност. Правилният начин на използване на патентоването, който е и в същината на идеята за прилагане на патенти, е такъв, който подпомага откритията, но не може да се използва за пазарна и правна атака на вече съществуващи продукти, които, макар и съдържащи непатентовани идеи, все пак съдържат “предишни”, стари идеи.

Повечето патенти всъщност се отнасят до малки подобрения, базираци се на съществуващи технологии, представляващи развитие, не революционно подобрение. Всеки следващ патент в такава верига представлява нова конкретизация на технологията, подвид на тази технология. Проблем с патентите се наблюдава, когато се прави опит да се обобщи първоначалната технология и да се “изземе” правото на предишна част от нея, която, естествено, е предхождаща по време и най-вероятно вече има изградени върху нея продукти; само по себе си това е смяна на нивата на действие на защитата на новите идеи и води до точно противоположен резултат – накърняване на правата на предишни изобретатели. Или, което е още по-лошо – на правата на всички

потребители, защото въпросната по-обща технология може да бъде същностна за осъществяването на някаква основна дейност на потребителите на продуктите.

Затова най-важното при патентите е, че те са в услуга на общността на създателите и потребителите на технологии и продукти, само когато защитават или изцяло нова технология, несвързана пряко с който и да е съществуващ продукт, или конкретна особеност на вече известна технология, явяваща се неин подраздел. Всъщност, и в двата случая става дума за две неща: 1) патентова се нещо ново и 2) патентова се такова нещо, без което може всеки съществуващ до момента продукт.

Конкретните изисквания и условия на патентите са различни при различните правни реализации, тъй като патентното право е регионално. Има разлика между, да кажем, правата, осигурявани от патентите във Великобритания и тези в Република България. Британското патентно право, например, гарантира на изобретателя, получил патент за изобретението си, 20 години пазарно предимство, което в някои случаи, например когато става дума за изобретения със стойност за медицината, може да бъде удължено с още 5 години чрез т.нар. Сертификат за допълнителна защита (Supplementary Protection Certificate).

Като цяло, макар да има много възможности за неправомерно използване на патентите, те са добър начин за даване на предимство на създателя на нова идея. Освен всичко друго, патентите могат да бъдат полезни и за образованието, защото ако една технология е вътрешно-корпоративна, тя е тайна за обществото, но ако бъде патентована, всичко, което я описва, става публично достъпно и може да бъде използвано в работата на други изследователи и откриватели. Патентът върху нея, разбира се, ограничава директното ѝ използване в нова технология, преди да е изтекъл срокът му на действие, но в никакъв случай не ограничава

разбирането, изучаването му от специалисти.

При прилагането на конвенционалното патентно право върху софтуерните технологии, обаче, има проблеми. Софтуерът, строго погледнато, не е продукт, затова има мнение, че не може да се лицензира. Но по отношение на патентоването му, отново намираме разногласия. Има мнение, че софтуерът, като пределно близък с математиката, не може да бъде патентован, защото това засяга всичко, имащо общо с математиката, а то, разбира се, е много. Основата на това противоречие с мнението, че всичкият софтуер трябва да се подложи на същите правни норми, на които се подлага всичко друго е, че софтуерът често се разглежда като продукт и така се отдалечава от същността си, именно, че е алгоритъм, начин на достигане до решение, а това си е чиста математика. Когато мислим софтуера като продукт, като “програмен продукт”, а не просто като “програма”, това объркване става лесно допустимо и проблемите със софтуерните патенти изчезват.

Но понеже не крайният “програмен продукт” се патентова, а става дума именно за “програмата”, за начинът, по който действа продуктът, за технологията, а тя, при софтуера е винаги математически алгоритъм, проблем има. Наистина, всяка технология може да бъде представена математически, но особеното при програмите е, че те са именно този начин на представяне, те представляват именно такъв математически изказ. При програмите, софтуера, най-общо казано интернет-технологиите и продуктите, математическото описание е едновременно и технологията, и самият “продукт”.

Затова компютърните програми са “нещо различно”, когато става дума за лицензиране и патентоване. При всеки друг вид производство технологията е ограничена физически от някакви чисто природни закони.

При технологиите за производство на шевни машини, например, изобретателят е ограничен от стоящата пред него задача, именно – да усъвършенства машина, която основно шие, а не прави нещо друго. При програмите основната цел е решаването на проблеми. Различни проблеми – различни програми, но програмирането е едно и също. Дори ако приемем, че може да има ограничение в софтуерната технология за разрешаване на задачата за обработка на текст, която се решава от текстообработващите програми, отново тази специфика е на нивото на конкретната реализация на основната задача – обработката на текст. По-общо погледнато, всяка част от процеса на решаване на тази задача може да е същностна за някоя друга такава задача, решавана от друга програма – по-голяма и по-сложна или по-малка и по-проста.

Ако се върнем към примера с шевните машини, ще кажем, че патентоването на софтуерни алгоритми за полето на интернет-продуктите е това, което е, например, металообработването за производството на шевни машини. Отливането на игла е нещо същностно за шевната машина, независимо каква е нейната конкретна конструкция, защото наличието на игла е необходимо за осъществяване на процеса на шиене. Също така за създаването на програма, която обработва текст, може да са нужни много алгоритми, които самите са много по-обща за програмирането и математиката, но за конкретната програмистка задача “обработка на текст” може да са необходими.

И така, докато е напълно приемливо Исак Сингер да патентова производството на игла с дупка на върха, нещо същностно за неговия проект за шевна машина, но определено не нещо необходимо за всякаквите други механични проекти (всъщност патентът принадлежи на Елиас Хауи, който дори успява да осъди Сингер, но е факт, че първото масово производство на шевни машини е именно на Сингер), то патентоването на производството на игли е недопустимо, защото е

същностно за работата на всички изобретатели и производители на шевни механизми, а и освен това е известно отдавна и използвана от векове технология на производство на известен и широко употребяван продукт, какъвто е именно иглата.

Оставайки в примера с шевната машина на Сингер, патентоването, например, на панела със задачи от Microsoft е недопустим теоретично ход, защото такъв панел се използва от повечето модерни графични операционни системи и настолни компютърни среди. Това е част от функционалността на широко разпространен софтуер, която е както открита отдавна, така и широко използвана. На практика не би трябвало да се дава постфактум пазарно предимство на един от участниците в конкурирането, базирано на изключително право на използване на стара, наложена, същностна за работата на конкурентите технология. Но предимството е факт, системният панел със задачи е патентован в САЩ от Microsoft. И това е само един от многото патенти на софтуерния гигант. Патентовани са такива основни елементи от работата на интернет-страниците, каквито са например “бутоните”, “прогрес-индикаторите” и много други. Да, вярно е, до днес все още притежателите на тези патенти не са започнали да предявяват изключителните си правата над тези широко използвани технологии, но това принципно не е важно, случайност е, защото легално вече много съществени за Интернет технологии могат да бъдат “затворени” от изисквания за патентни такси.

Не само разпространеността на тези технологии би трябвало да ги предпази от патентоване, а и именно това, че програмните алгоритми са математически формули, а те не би следвало да се патентоват. Програмният “продукт” се ограничава до опаковка и носител, другото, съдържанието, което често се припознава като “продукт”, всъщност е само алгоритъм, математика. Единственото “физическо”, “технологично” в този

“продукт” е носителят, опаковката, но те все пак не са истинският продукт. Истинският продукт тук е чист алгоритъм.

Единственото технологично ограничение на софтуера е времето, необходимо за да извърши изчислението и машинната платформа, на чиято основа се извършват изчисленията и се четат и записват данните. Тези две ограничения са взаимно свързани, но изобщо не са решаващи за съществуването на софтуера.

Много от най-известните автори на книги за програмиране казват, че изписването на кода на една програма, въвеждането ѝ и записването ѝ в компютър са най-незначителните и най-странични занимания, свързани с програмирането. Основата му всъщност е измислянето на алгоритъма, комбинирането на готови формули – знае се, че много рядко се стига до ново откритие в математиката на програмирането, почти винаги става дума за адекватно комбиниране на готови малки формули, предходено от човешкото разбиране на проблема от програмиста и измислянето на решение. Ако върху някои от тези малки, но основни формули, части на цялостния алгоритъм и самите тези алгоритми, софтуерни технологии, според закона подлежащи на патентоване, са патентовани, в някои конкретни случаи задачата на програмирането може да стане нерешима. Поне нерешима без откриването на нова технология, нова математика. А това първо не е толкова лесно и често явление, и второ е много далеч встрани от конкретната цел на бъдещата програма. Което води до спиране на софтуерното развитие, изкуствено забавяне на решаването на проблеми. Дори до намаляване броя и качеството на използваните от крайния потребител конкретни настолни програми, а това би се отразило негативно и върху цялата софтуерна индустрия, инициирала приемането на въпросните софтуерни патенти на първо място.

Затова е спорно доколко е правилно да се допуска патентоване на компютърни програмни алгоритми. В някои части на света вече действат правни норми, уреждащи такова патентоване. Наскоро в Европейския съюз влезе в сила закон, който позволява патентоване на компютърни програми. Но това негово приемане беше предхождано от дълга и широко оповестена дискусия в Интернет за ползите и вредите от такова патентоване. Струва си да се отбележи, че този дебат не беше провокиран и популяризиран от официални институции на Европейския съюз, а от вътрешни за самата интернет-общност структури и отделни известни личности. Най-силен тласък на дискусията дадоха хора и организации, представители на движението на свободния софтуер, както и някои от компаниите за отворен код. Малко преди да влезе за гласуване крайният вариант на законопроекта, много от най-известните сред общността на свободния софтуер сайтове поставиха на първите си страници предупреждения, че са затворени заради патентни нарушения на новия закон. Някои от “нарушените” патенти звучаха едновременно смешно и заплашително, например патент за изобразяване на бутон в уеб-страница. Тези предупреждения, разбира се, бяха фалшиви и представляваха начинът, по който въпросните сайтове концентрираха вниманието за последен път преди окончателното гласуване на законопроекта. Днес вече този закон е реалност, но е вярно и това, че протестите на общността на свободния софтуер са допринесли много за правилното доработване на законопроекта, премахването на вредни за разбирането за софтуера и използването му клаузи. Затова този закон, макар и занимаващ се със спорна тематика, каквато е патентоването на софтуерни технологии, има заложили много ограничения на прилагането си и те го правят не толкова опасен за Интернет, колкото би било едно директно пренасяне на конвенционален закон за патентите.

10. Последни промени в законите, касаещи софтуерните патенти

На 19 Май 2004г. Free Software Foundation – Europe публикува отворено писмо със заглавие “Софтуерни патенти. Лош ден за Европа и Германия”. В него се съобщава за решение на Съвета на Европа, засягащо “компютърни открития” (“computer implemented inventions”).

Заявената цел на директивата е да легализира 30 000 патента върху компютърен софтуер, които Европейското патентно бюро вече е раздало. Патентите не могат да бъдат “върнати”, а броят им е внушителен, затова се предприема стъпка за легализирането им.

През миналата 2003г. Европейският парламент след дълго обсъждане прие директива за софтуерните патенти, но с много поправки, които на практика намаляваха до минимум опасността, изложена от нас по-горе. Тези поправки бяха изработени в резултат на силното лобиране на личности и компании от софтуерния бранш, разбиращи важността на проблема.

Директивата на Съвета на Европа трябва да получи одобрение от Европейския парламент. Ако парламентът този път гласува тази версия на директивата, по този начин изключвайки дълго изработваните поправки, става възможно целият софтуерен сектор да бъде блокиран от наличието на над 30 000 патента, огромна част от тях отнасящи се до неща, същностни за Интернет и информационните технологии, каквито са например “преноси на електронно подписани документи през Интернет” - патентът за това вече се държи от фирма от Стокхолм, SignOn. Веднъж влезли в сила промените в законовата уредба на софтуерното патентно право, тази фирма може да предяви претенции към почти всички фирми и правителствени организации във цяла Европа.

И дори и даден притежател на патент да се откаже от използването му и да предостави технологията за свободно ползване, пречката в

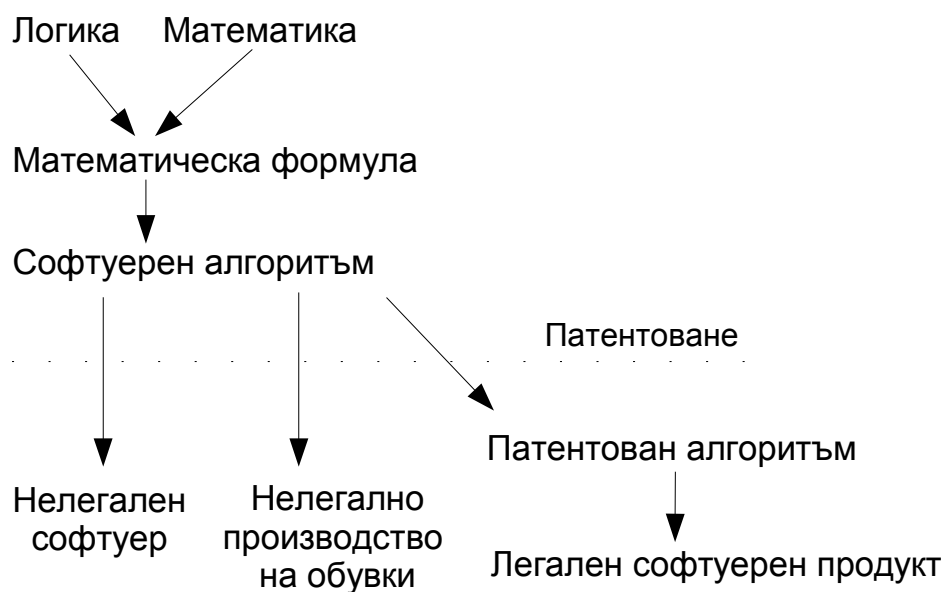
развитието, принципната противоречивост е налице.

11. Протести срещу въвеждането на софтуерни патенти

Както споменахме по-горе, срещу въвеждането на софтуерни патенти има реакция, която е достатъчно силна и аргументирана, за да успее да внесе поправки в легалното уреждане на софтуерното патентоване. Тези промени са достатъчно големи, за да смятат някои наблюдатели, че целта на протестите е постигната, особено като се има предвид практическата невъзможност да бъде наложено на пазара на крайни софтуерни продукти едно разбиране, според което софтуерът не може да бъде продукт и това, което всъщност се продава, е само носителят на софтуера – дискове, поставени в цветна опаковка. Ясно е, че сами по себе си тези носители, в някои случаи придружени от напечатан на хартия наръчник и рекламни материали на продавача, не са софтуер, не са компютърна програма, но поради невъзможността да бъдат прилагани патентните правила върху тази само външна, случайна проявеност на софтуера, съществува стремеж да се разреши патентоването на начините на производство на софтуерния продукт като цяло, като нещо, което може да даде пазарно преимущество на фирмата-разработчик.

И понеже е абсурдно да се твърди, че патентите върху софтуерния продукт биха били ценни за разработчиците, ако се разпростираха само върху носителя, опаковката, затова вниманието на софтуерния пазар се насочва към патентоване на начините на писане на програми. Въпреки, че всъщност и самият носител не може да се патентова софтуерно, защото той е продукт и следва да се лицензира, а това, което може да се патентова при него не е софтуерна технология, а технология на производство на опаковки. И въпреки, че начините на писане на програми също е принципно неприемливо да се патентоват, защото представляват

математически алгоритми и много лесно може да се достигне до случаи, в които такъв софтуерен патент иззема нещо от предишна технология, с която по някаква случайност споделя един и същи математически алгоритъм.



Фиг.1. След приемането на патент върху алгоритъм, всяко производство, което го използва и не заплаща такса, е нелегално.

Един от най-изявените програмисти и теоретици на програмирането,, професор Доналд Кнут (Donald Knuth), пише до патентното бюро на САЩ:

...In the period 1945-1980, it was generally believed that patent law did not pertain to software. However, it now appears that some people have received patents for algorithms of practical importance...

...I am told that the courts are trying to make a distinction between mathematical algorithms and nonmathematical algorithms. To a computer scientist, this makes no sense, because every algorithm is as mathematical as anything could be. An algorithm is an

abstract concept unrelated to physical laws of the universe.^v

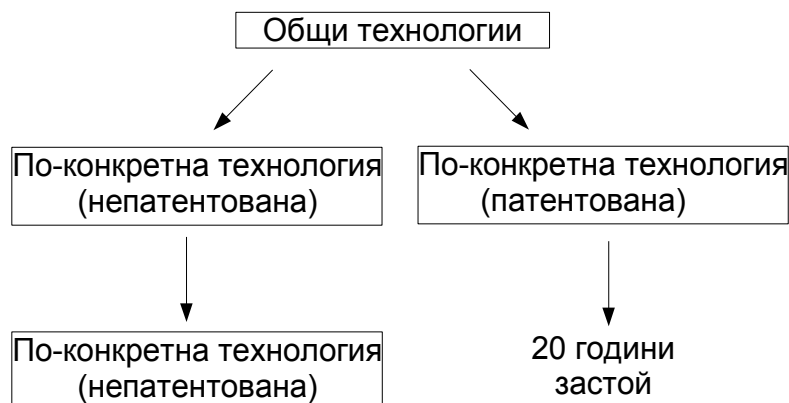
...В периода 1945-1980г.г. битуваше разбиране, че патентното право не е свойствено за софтуера. Въпреки това, днес става ясно, че някои хора са получили патенти за алгоритми с голямо практическо значение...

...Научавам, че съдът се опитва да направи разлика между математически алгоритми и нематематически алгоритми. За един учен от компютърните науки това е безсмислено, защото всеки алгоритъм е математически. Алгоритъмът е абстрактно понятие и не е свързан с физичните закони на вселената.^{vi}

Можем да се доверим на професор Кнут за това кое може науката да отстъпи на корпоративния бизнес и кое остава същностно за нейното функциониране. Разбираме, че има неща (алгоритмите), необходими на науката за нейните изследвания, които е неприемливо да бъдат патентовани. Дори аргументът, че могат да се патентоват, защото патентът защитава пазарното предимство, а чистата наука не се състезава в полето на пазарите не върши работа в случая, защото пред съвременната наука са открити много области, в които конкретизацията е сравнително малка и в тях един патент може да забави много новите открития, конкретизацията на знанията в тях. Защото често стимул за усъвършенстването на често скъпите маргинални технологии на новите клонове на науката е именно пазарът на продукти, базирани на предишни разработени технологии. И ако лицензирането на тези продукти не е пречка за измислянето на по-усъвършенствани технологии, съответно на нови продукти, които да не носят бремето на лицензите на тези предишни продукти, то патентоването на сравнително нова технология затваря всички възможности за подобряването ѝ, съответно за създаването на по-усъвършенствани продукти.

И когато става дума за пределно абстрактни технологии, каквито са софтуерните, това “затваряне” представлява отрязване на основни

пътища пред развитието на софтуера и теорията на програмирането.



Фиг.2. Влияние на патентите върху технологиите с оглед на развитието им

А след 20 години забрана за свободно използване, много малко са софтуерните технологии, които биха били изобщо използвани...

Компанията Епъл (Apple computer) публикува писмо, в което предлага решение на един съвсем реален проблем - "блокирането" на Интернет, какъвто го познаваме, от патенти върху използваните от мрежата технологии.

..."While the current draft patent policy does state a preference for royalty-free standards, the ready availability of a RAND option presents too easy an alternative for owners of intellectual property who may seek to use the standardization process to control access to fundamental Web standards."...

..."Макар в момента проектът за патентна политика да съдържа предпочитане на безплатните стандарти, наличието на разумна и недискриминираща (RAND, Reasonable And Non-Discriminative) възможност предоставя прекалено лесна алтернатива за притежаващите интелектуална собственост, търсещи начин да

използват процеса на стандартизация, за да контролират достъпа до основни уеб-стандарти.”...

Епъл разбират опасността от патентоване на същности за съществуването на Интернет технологии, каквито са, например, протоколите за пренос на данни, на които се гради цялата мрежа от физическото си ниво нагоре. “Разумно и недискриминиращо” тук означава да не се ограничава достъпа по друг начин, освен чрез изискването за заплащане на определена такса. Но това е ограничение, което би разрушило Интернет. Затова Епъл настояват за безплатност на стандартите и техните имплементации – дори да бъде решено да има патенти, за използването на интернет-стандартите и достъпа до реализирани на тяхна основа услуги да не се заплаща. В писмото се подчертава, че не може да бъде позволено на софтуерните патенти да влияят на развитието на интернет-стандартите и технологиите.

Както споменахме при общото описание на действието на патентите, неправомерно е един патент да защитава нещо, което е вече известна и използвана технология, защото целта на патентите е да защитават и да дават пазарно предимство на новото, на уникалното. Независимо дали е конкретизация на съществуваща технология или коренно ново нещо.

А в случая на софтуерните патенти само малката вероятност лесно да се намери пример за такъв действащ конфликт, основаващ се на нови патентни защиты и стари, общоприети или дори същности за съществуването на дадена общност и действието в нея неща прави аргумента против принципа на софтуерното патентоване неважен.

12. Какво може да бъде патентовано като софтуерна технология

В законите за патентно право се казва, че всеки, който изобрети или открие нов и полезен процес, машина, начин на производство или химическо съединение или всякакво ново и полезно тяхно подобрене, може да получи патент за това свое откритие.

Тази формулировка е практически непроменена от времето на Патентния закон от 1793г.

Дава се патент за откритие, което е полезно; съответно се отказва, например, за откритие с незаконно приложение или за вредно вещество.

Може да се патентова начин за осъществяване на идея. Не самата идея, но конкретна реализация, достатъчно разбираемо и подробно описана.

Издаването “всеки, който” означава, че патент се дава на човек, не на организация или фирма, за която работи откривателят. Все пак е възможно работодателят да получи патента и случаите за това са когато за откриването е използван негов ресурс или когато открилият технологията е бил нает специално за да търси такова откритие. В тези случаи съдът по правило дава патента на работодателя.

Също важна част от определението е това, че откритието трябва да бъде ново и полезно. Недопустимо е да се отдават патенти за технологии, вече известни и използвани, независимо, че регистрираният патента може да е първият, искащ изключителни права за прилагане на технологията. Така теоретично се избягва възможността да се патентоват неща, съществени за заниманието, в чиято област е патентът. На практика това е трудно постижимо, защото съвременните технологии са много и разнообразни и детайлното им познаване, нужно на съда за вземане на

решение, е трудна задача.

13. Какво не може да бъде патентовано и начини за запазването му

Съгласно общоприетото патентно право изключения от възможните обекти на патенти са:

- природни закони;
- абстрактни идеи;
- мисловни процеси;
- печатни материали (целта е да се избегне ненужното патентоване – печатните произведения следва да бъдат защитавани с лицензии за авторско право, не с патенти);
- компютърен софтуер;
- бизнес-методи.

Въпреки петото изключение, компютърните програми могат да бъдат косвено ограничени от патентите. Казва се, че софтуерът не подлежи на патентоване. Но софтуерът е продукт, той се лицензира. А всичко, което изгражда този продукт, всички алгоритми в него подлежат на патентоване. Поради особеността на компютърната програма, която е едновременно и продукт, и метод на производството си, начин за достигане до продукта, тоест до самата нея, съществува проблем при патентоването на софтуер.

Съществуват мнения че софтуерът не може да се патентова, защото попада сред второто и третото изключение от възможните за патентоване неща, именно той се явява комбинация от абстрактни идеи и мисловни процеси. В доказването на това се взема под внимание, че софтуерният алгоритъм е математически алгоритъм, а математически алгоритми,

отново заради тези две изключения, не могат да се патентоват.

Споровете какво точно може да се патентова и какво – не са достигнали до окончателно решение на въпроса. Трудността се увеличава от разликите в законодателствата на отделните страни. Докато в едно конвенционално производство тези разлики са често лесно пренебрежими, тъй като продуктите по-трудно се разпространяват масово зад граница, при интернет-продуктите положението е коренно обратно – при тях истинското разпространение е именно през граница, в Интернет.

14. Заключение – развитието на софтуерните технологии, лицензиите и патентите им

Най-общо казано, авторските права върху краен продукт се защитават от лицензиите, а правата върху използването на технологии – от патенти. И докато при авторското право нещата могат да бъдат достатъчно познати, да приличат на ситуацията при лицензирането на неинтернет продуктите, то при патентоването на интернет-технологии и изобщо на информационни технологии се наблюдават трудности, които могат да бъдат опасни за самия свят на информационните технологии.

При лицензирането имаме два основни вида авторски права, защитавани съответно от споразумения `copyright` и споразумения `copyleft`. `Copyleft` се явява фактически легален отказ от авторски права, тотално снемане на действието на авторските права, като това се осъществява с методите и средствата на лицензното право. И именно и само затова `copyleft` е вид лицензиране.

`Copyleft` е крайната форма на свободна лицензия, поставя ограничения при разпространението свободата да се запазва. Ограничавайки разпространяващия, осигурява свободата на потребителя, който едновременно може да бъде и автор на продукта.

Използвайки особеностите на самото лицензиране, `copyleft` и свободните лицензии обръщат нещата, като насочват ресурсите от използването на продуктите към самите автори и потребители. Докато в класическата схема на несвободните затворени лицензии главният ресурс отива в компанията-производител, правеща по-нов и по-качествен продукт само за да запази това “връщане” на ресурс, при свободните лицензии

лицензираният продукт няма абсолютно отграничен “автор”, защото всеки потребител получава пълните права на оригиналния автор. По този начин работата на общността, използваща продукта по подобряването му осигурява приток на ресурс към самата нея, към потребителите и разработчиците. Този ресурс се изразява в наличието и достъпността на все по-качествен продукт и спестяването на финанси, които иначе биха били използвани за закупуване на бавно и несигурно подобряващ се комерсиален еквивалент на продукта.

Работата по подобряване на свободни софтуерни продукти е прието да се нарича “връщане на общността” и има основно морални подбуди. Уникалното на тази взаимозависимост е, че дори даден потребител да ни иска да се възползва от правата си да бъде и автор и не “връща на общността”, а само използва ресурса, който му е предоставя, свободният софтуер няма да прекрати развитието си, докато има, макар и малка, общност на поддържащите го. Тоест дори да бъде нарушен моралният принцип потребителят да се “отблагодарява”, разработвайки, то този потребител не бива изолиран, защото естеството на свободния лиценз включва свобода на използването, която не позволява дискриминации от какъвто и да са вид на начина на използване на продукта.

И докато при софтуерното лицензиране правилата да са открити и работещи отдавна, то в сферата на патентното право има много проблеми, свързани с патентоването на софтуерни технологии. В някои държави, САЩ и Япония, патентоването е позволено да се простира и върху компютърните технологии. В САЩ това вече е довеждало неведнъж до проблеми, например широка известност придоби през 2002г. случаят с компанията Barnes Noble, която беше принудена да промени изцяло изгледа и функционалността на интернет-страниците си, защото

конкурентната компания Amazon беше патентовала пазаруването през интернет (“one-click” shopping technology). И до днес Amazon е най-големият продавач на стоки в реално време през Интернет.

На фона на тези интересни примери и факта, че в Европа има вписани вече 30 хиляди патента върху компютърни технологии, голяма част от които са същностни за работата в Интернет, каквато я познаваме, можем да очакваме, че развитието на проблема със софтуерните патенти в Европа ще бъде интересно. Възможно е Европейският парламент да не одобри новия проект за патентна директива, също така най-вероятно е повечето собственици на патенти да се откажат от искане за заплащане на всяка реализация на технологията, която ограничават, за сметка на някакъв друг вид компенсирание. Разбира се, възможно е и всички патентовани досега технологии да бъдат постепенно изоставени и специалистите да открият коренно различни, нови начини за работа в Интернет. Но последното е малко вероятно; големи открития се правят рядко, още по-рядко се правят често.

Сигурното е, че софтуерното патентоване е проблем и пред всички субекти в Интернет предстои осъзнаването му.

декември 2005г.

София

15. Използвана литература

1. Аристотел, „Атинската политика“, С., Христо Ботев, 1993г.
2. Доганов, Калоян „Теоретични импликации на софтуерната революция“, 2001г. <<http://revolution.sourceforge.net>>
3. Закон за авторското право и сродните му права, ДВ 25.VI.1993г.
4. Лок, Джон „Два трактата за управлението на държавата“, С, Гал-Ико, 1996г.
5. Монтескьо, Шарл „За духа на законите“, С., Наука и изкуство, 1986г.
6. Русо, Жан-Жак „За обществения договор или принципи на политическото право“ С., Наука и изкуство, 1988г.
7. Хегел, Георг „Философия на правото“, С., Гал-Ико, 2002г.
8. Хобс, Томас „Левиатан“ С., Наука и изкуство, 1970г.
9. DiBona, Chris and others „Open Sources: Voices from the Open Source Revolution“, O'Reilly, 1999
10. Hunter, Christopher „Copyright and Culture, Annenberg School for Communication“, University of Pennsylvania, 2000
11. Knuth, Donald „Letter to the Patent Office“, 2003 <<http://lplf.ai.mit.edu/Patents/knuth-to-pto.txt>>
12. Koepsell, David „The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property“, Open Court Publishing Company, 2000
13. Litman, Jessica „Digital copyright: Protecting Intellectual Property on the Internet“, Prometheus Books, 2001
14. Lessig, Lawrence „Free Culture“, The Penguin Books, 2004
15. Lessig, Lawrence „Code as Law 2“ <<http://codebook.jot.com>>

16. Moglen, Eben „Anarchism Triumphant: Free Software and the Death of Copyright“, First Monday, 1999
17. Moglen, Eben „Legal Fictions and Common Law Legal Theory Some Historical Reflections“, Tel-Aviv University Studies in Law, 1989
18. Moglen, Eben „The Invisible Barbecue“, Columbia Law Review 945, 1997
19. Palmer, Tom "Are Patents and Copyrights Morally Justified?: The Philosophy of Property Rights and Ideal Objects," Harvard Journal of Law and Public Policy, vol. 13, no. 3 (Summer 1990)
20. Raymond, Eric S „The Cathedral & the Bazaar“, O'Reilly, 2001
21. Stallman, Richard M. „The Right to Read“, 1996
<<http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.html>>
22. Vaidhyanathan, Siva „Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity“, New York: New York University Press, 2001
23. Williams, Sam „Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software“, O'Reilly, 2002

- i Закон за авторското право и сродните му права, ДВ 25.VI.1993г., чл.3 (1)
- ii Пак там, чл.3 (1) 1.
- iii Пак там, чл.3 (1) 6.
- iv Пак там, чл.3 (3)
- v Letter to the Patent Office From Professor Donald Knuth
- vi мой превод