

POSOUZENÍ SHODNOSTI ČI ROZDÍLNOSTI POČÍTAČOVÝCH PROGRAMŮ

Vlastimil Trávník

Ve své praxi soudního znalce jsem se setkal s požadavkem na posouzení shodnosti, či rozdílnosti počítačových programů. Daným případem se již přede mnou zabýval odborník v oblasti informačních technologií, řešící následující úkol: Rozhodnout na žádost orgánu činného v trestním řízení, který řešil spor o autorská práva k software, zda jsou dva počítačové programy shodné, či rozdílné. Jednalo se o rozhodnutí, zda počítačový program, jehož autoři řešili stejný okruh problematiky, je plagiátem - tedy zcizením vlastnictví, na které se vztahuje ochrana dle autorského zákona. Je zřejmé, že počítačový program označený za plagiát vznikl v době, kdy již existoval software sloužící jako údajný vzor. Aby bylo možné se v této právně - technické problematice orientovat, považoval jsem především za nutné sestavit či převzít základní názvosloví pro danou problematiku. Současně jsme spolu se zadavatelem posudku definovali zadání formou otázek:

- 1) Jaká technická kritéria a znaky jsou rozhodující pro posouzení ve smyslu Autorského zákona, zda jsou dva počítačové programy shodné, či rozdílné?
- 2) Je možné posoudit shodnost či rozdílnost počítačových programů ve smyslu Autorského zákona bez porovnání zdrojových textů?
- 3) Jakým způsobem je technicky možné provést porovnání zdrojových textů dvou počítačových programů?
- 4) Je možné odhadnout, jakou část nákladů představuje tvorba vlastního zdrojového textu počítačového programu z celkového objemu nákladů na řešení daného zadání?

Zde bych se chtěl především dotknout skutečnosti, že pozornost věnovaná právním normám, které se vztahují k tvorbě software, bývá tvůrci informačních technologií většinou podceňována. Ve své praxi jsem se při oceňování autorského software setkal se společnostmi, které měli právní stránku ve vztahu k AZ řešenou komplexně, avšak nebývá to pravidlem. Námět na tento článek vznikl především proto, aby poukázal na skutečnost, že by bylo velmi praktické definovat a sjednotit znaky počítačového programu jako autorského díla ve smyslu AZ. Definice znaků počítačového programu si neklade za cíl vytvořit nějakou univerzální šablonu, tato myšlenka vychází například ze skutečnosti, že odborník, posuzující daný případ přede mnou, nepovažoval za nutné porovnat zdrojové texty počítačových programů. Jak je v následujícím textu uvedeno v odpovědích, porovnání zdrojových textů je nezbytné. Jedná se tedy o zcela základní otázky. Obrat „porovnání zdrojových textů“ zde chápeme jako širší pojem, který spíše popisuje činnost z pohledu soudního inženýrství. U moderních vývojových prostředí se tímto porovnáním rozumí porovnání formy zápisu algoritmu, protože v některých případech je zdrojový text generován automaticky, datové souvztažnosti mohou být popsány v datových formulářích a podobně. Zde je potřeba postupovat z pohledu zkoumání tvůrčí originality autorského díla. Druhým důvodem, proč jsem se rozhodl pro tento námět je skutečnost, že existuje literatura, kde je tato problematika popsána. Její autoři se pokusili komplexně shrnout vztah platných právních norem k praktické stránce tvorby software. Tyto publikace uvedené dále v textu ukazují, že pro odpovědi na uvedené otázky postačí číst literaturu, kterou bych se sice neodvážil nazvat populárně-naučnou, ale která v žádném případě není určená pouze pro odborníky v oblasti práva či informačních technologií. Potřebné informace lze tedy najít v běžně dostupných publikacích, kde jsou popsány velmi

přístupnou formou. Pro odpovědi na dané otázky jsem čerpal zejména z publikací Vlček (1993) a Karásková, Karásek (1994).

- Softwarové právo na každý den,
- Paragrafy a počítač

Při četbě literatury tohoto druhu bychom si mohli například položit otázku, v jaké míře je součástí našeho právního povědomí skutečnost, že při posuzování shodnosti či rozdílnosti počítačových programů je nutné porovnání jejich zdrojových textů. Ale tato doba je zřejmě ještě daleko. Položme si tedy otázku, nakolik je součástí právního povědomí skutečnost, že k používanému software je třeba zakoupit licenci. V následujícím textu uvádím odpovědi na otázky:

Otázka č. 1: Jaká technická kritéria a znaky jsou rozhodující pro posouzení ve smyslu Autorského zákona, zda jsou dva počítačové programy shodné, či rozdílné?

Odpověď: AZ nestanoví taxativně prvky či znaky počítačových programů pro porovnání jejich shodnosti, či rozdílnosti. Abychom vymezili technický pohled na věc, je nutné především uvést, co je předmětem ochrany podle autorského práva u počítačových programů a co není. Zde lze uvést například výklad uvedený v knize Paragrafy a počítače, strana 63 a 64, cituji:

„Autorské právo také nechrání vlastní řešení, které je v díle obsaženo (§15, odst. 1 AZ). Nelze chránit postupové metody, algoritmy a myšlenky využití v programu či při jeho tvorbě. Ochranou funkční analýzy nebo algoritmu by se zabraňovalo dalšímu vědeckému a technickému pokroku. V textové podobě je chráněna vnitřní struktura programu (tedy jeho kostra, daná sledem příkazů). Autorským zákonem je chráněn způsob ztvárnění programu a prostředky pro interakci uživatele s programem, např. ve formě okének a nabídek (v anglických pramenech je tento „komunikační vzhled“ programu označován termínem look and feel). Jako příklad můžeme uvést libovolnou moderní aplikaci. Autorsky chráněny budou nabídky v uživatelském menu, posloupnosti jednotlivých obrazovkových formulářů a dialogových oken pro zadávání dat, způsob komunikace s uživatelem (např. příkazová řádka), sled funkcí plněných danou aplikací.“ Konec citace.

Z toho výkladu jasně plyne, že předmětem autorského práva dle AZ jsou u počítačových programů dva prvky:

- 1) zdrojový text programu zaznamenaný v elektronické nebo tištěné podobě
- 2) komunikační vzhled programu.

Je nezbytné zdůraznit, že může nastat situace, kdy u obou prvků existují i části počítačových programů, které budou vždy shodné, anebo velmi podobné, i když se bude jednat o rozdílná řešení daného zadání. Bývá to dáno především účelem programu a funkčností, kterou požaduje na tvůrce zadavatel, použitím shodného programovacího jazyka a technickými podmínkami provozu počítačového programu. Zde lze uvést například citaci z publikace Softwarové právo na každý den, strana 30, cituji:

„Musíme si ovšem uvědomit, že struktura programu a způsob komunikace mohou mít shodné rysy (nezaměňovat s plagiátem) tam, kde autor řešil pro zhruba stejný okruh uživatelů stejnou problematiku (například ekonomický software) na základě stejných limitů (zákon o účetnictví a metodika ministerstva financí) nutně obdobnými funkcemi - tyto shodné rysy však nejsou ani autorskou činností, nebo dokonce jejím výsledkem (a nemohou být proto autorským

dílem), ani předmětem sporu o autorství (výrazem individuality a původnosti programu).“
Konec citace.

Jako shrnutí lze uvést, že pro porovnání shodnosti nebo rozdílnosti počítačových programů je nutné porovnání zdrojových textů, komunikačního vzhledu a posouzení, nakolik bylo možné v mezích zadání vytvořit individuální a původní autorské dílo ve smyslu AZ.

V případě soudního sporu o zcizení komunikačního vzhledu počítačového programu se nabízí velmi zajímavý pohled na skutečnost, že současný trend vývoje aplikací směřuje ke zvýšení uživatelského komfortu programů formou unifikace ovládání. Pro uživatele software je žádoucí, aby s minimální znalostí komunikačního vzhledu mohl ovládat co nejvíce různých počítačových programů. Tento požadavek je velmi často tvůrci software akceptován a unifikace ovládání je dána i použitým programovacím jazykem, protože většina programovacích jazyků nabízí standardní prvky (menu, typová zadávací pole atd.) pro vytvoření komunikačního prostředí. Tato situace vede u případných soudních sporů k větší obtížnosti pro stranu, která nese důkazní břemeno. Zde by bylo nutné prokázat, že řešení komunikačního prostředí, které se stalo předmětem plagiátu, je skutečně původním autorským dílem ve smyslu AZ.

Otázka č. 2: Je možné posoudit shodnost či rozdílnost počítačových programů ve smyslu Autorského zákona bez porovnání zdrojových textů?

Odpověď: V odpovědi na předchozí otázku je již uvedeno, že předmětem ochrany dle AZ jsou u počítačových programů dva prvky:

- 1) zdrojový text počítačového programu zaznamenaný v elektronické nebo tištěné podobě
- 2) komunikační vzhled počítačového programu.

Je nutné především vzít v úvahu, že zdrojový text počítačového programu obsahuje úplný zápis komunikačního vzhledu. Bez porovnání zdrojových textů není možné rozhodnout, zda jsou dva počítačové programy shodné či rozdílné.

Otázka č. 3: Jakým způsobem je technicky možné provést porovnání zdrojových textů dvou počítačových programů?

Odpověď: Zde se jedná o fyzické porovnání zápisu sledu instrukcí a je nezbytné porovnat počítačové programy jako komplexní řešení pro oblast požadovaného nasazení. Není možné usuzovat na shodnost či rozdílnost z porovnání dílčích částí počítačových programů.

Otázka č. 4: Je možné odhadnout, jakou část nákladů představuje tvorba vlastního zdrojového textu počítačového programu z celkového objemu nákladů na řešení daného zadání?

Odpověď: Obecně je možné uvést, že většinou je prakticky technicky nemožné oddělit analýzu daného zadání od vlastní tvorby zdrojového textu počítačového programu. Ve většině případů se v technologii tvorby software prolínají procesy analýzy, tvorby zdrojového textu, ladění komunikačního prostředí, provozní zkoušky, doplňování zadání o nové poznatky, doplňování projektové dokumentace a tvorba provozní dokumentace.

Názvosloví:

Počítačový program - záznam způsobu organizace dat, algoritmy a způsob komunikace s uživatelem, které jsou dány sledem zapsaných instrukcí zapsaných ve formě zdrojového textu (zdrojového kódu, strojového kódu) a konfiguračních parametrů.

Programátorská hodina - pracovní hodina tvůrce počítačového programu, zahrnující analýzu zpracovávané problematiky, koordinaci práce, tvorbu počítačového programu ve formě zdrojového textu, konzultace a provozní zkoušky.

Licence - zpravidla písemný souhlas k převodu práv k počítačovému programu na další subjekty, jež budou autorské dílo za úplaty užívat.

Software - počítačový program, nebo soubor programů určený pro tržní prodej, který zpravidla představuje: počítačový program nebo soubory programů na nosičích, uživatelskou příručku manuál, licenční a záruční podmínky zpravidla spojené s registrací uživatele (registrační karta, atd.), vlastní obal, nabídka služeb, servisu, školení, případně další vylepšení výrobce nebo prodejce pro komerční úspěch a zvýšení užitné hodnoty.

Komunikační datová struktura - způsob organizace a struktura údajů, sloužící k dosažení funkčního spojení dvou nebo více počítačových programů.

Autorský zákon (AZ) - zákon č. 121/2000

Autorské právo (AP) - právo na ochranu autorského díla ve smyslu Autorského zákona. komunikační vzhled programu - způsob ztvárnění komunikace počítačového programu s uživatelem, zahrnující ovládání programu, formu zadávání a zobrazení dat, sled funkcí a další prvky, které vytváří jeho užitnou hodnotu.

Zdrojový text - zdrojový text počítačového programu zaznamenaný v elektronické nebo tištěné podobě, jež může být předmětem autorského práva dle AZ. Je to úplný zápis komunikačního vzhledu programu.