

UNIVERZITA KARLOVA

Právnická fakulta



**PRÁVNÍ OCHRANA
POČÍTAČOVÉHO PROGRAMU**

Václav Korčák

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Katedra: Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního

Datum vypracování práce (uzavření rukopisu): 31. 08. 2022

Prohlašuji, že jsem předkládanou diplomovou práci vypracoval samostatně, že všechny použité zdroje byly řádně uvedeny a že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 117 606 znaků včetně mezer.

[Vlastnoruční podpis]

diplomant

V Praze dne 31. 08. 2022

Poděkování

Děkuji paní JUDr. Ireně Holcové za vedení mé diplomové práce a za obsáhlé a věcné připomínky, které mi pomohly dovést práci do konečné podoby.

Obsah

Úvod.....	6
1. Obecná část.....	7
1.1. Cíle práce.....	7
1.2. Definice.....	8
1.2.1. Počítačový program.....	8
1.2.2. Software vs. počítačový program.....	10
1.2.3. Vyjádření počítačového programu.....	10
1.2.4. Tvorba počítačového programu.....	12
1.2.5. Distribuce počítačového programu.....	13
1.2.6. Grafické uživatelské rozhraní a „ <i>look and feel</i> “.....	14
2. Způsoby právní ochrany počítačového programu.....	17
2.1. Právo duševního vlastnictví obecně.....	17
2.2. Autorskoprávní ochrana počítačového programu.....	19
2.2.1. Mezinárodní autorské právo.....	21
2.2.2. Evropské autorské právo.....	22
2.2.3. České autorské právo.....	23
2.2.4. Pojmové znaky počítačového programu.....	25
2.2.5. Omezení rozsahu práv autora k počítačovému programu.....	26
2.2.6. Zaměstnanecké dílo.....	27
2.2.7. Práva k počítačového programu na objednávku.....	29
2.2.8. Dispozice s počítačovým programem.....	29
2.2.9. Vhodnost autorskoprávní ochrany počítačových programů.....	32
2.3. Patentová ochrana počítačového programu.....	32
2.3.1. Podnikový vynález.....	36
2.3.2. Vhodnost patentové ochrany počítačových programů.....	37
2.4. Další možnosti právní ochrany počítačového programu.....	38
2.4.1. Nekalosoutěžní ochrana počítačového programu.....	38
2.4.2. Správněprávní ochrana počítačového programu.....	39
2.4.3. Trestněprávní ochrana počítačového programu.....	40
2.5. Zvláštní druhy počítačového programu.....	42
2.5.1. Umělá inteligence.....	42
2.5.2. Počítačová hra a videohra.....	43

2.5.3. Webová stránka.....	45
3. Alternativní formy ochrany počítačového programu.....	47
3.1. Ochrana počítačového programu sui generis WIPO.....	47
3.1.1. Obecně k návrhu právní ochrany WIPO.....	47
3.1.2. Konstrukce návrhu právní úpravy WIPO.....	51
3.1.3. Kritika návrhu právní úpravy WIPO.....	53
3.2. Model malého softwarového patentu.....	54
3.3. Manifesto model.....	56
3.4. Užitný vzor.....	58
3.5. Srovnání jednotlivých aspektů způsobů právní ochrany počítačového programu.....	60
3.5.1. Obecně ke srovnání.....	62
3.5.2. Doba právní ochrany.....	62
3.5.3. Základ právní ochrany.....	63
3.5.4. Nutnost registrace.....	65
3.5.5. Další specifika právní úpravy.....	65
Závěr.....	67
Seznam použitých zdrojů.....	69
Název diplomové práce, abstrakt a 3 klíčová slova v českém jazyce.....	76
Název diplomové práce, abstrakt a 3 klíčová slova v anglickém jazyce.....	78

Úvod

Nehmotná aktiva představovala v roce 2020 přes devadesát procent hodnoty společností zahrnutých do akciového indexu S&P 500¹. Počítačové programy tvoří velkou část těchto nehmotných aktiv, řada největších technologických společností by bez nich ani nemohla existovat. Právní ochrana počítačových programů má proto velký význam pro podporu vzniku a rozvoje startupů a technologických společností v České republice. Zákonodárce musí vzít v úvahu jejich zvláštní povahu mezi ostatními předměty právní úpravy duševního vlastnictví a vyvážit zájmy všech aktérů.

Cílem této diplomové práce je analyzovat současný stav právní úpravy počítačových programů v České republice, zejména autorskoprávní a patentovou ochranu. Dále jsou v práci popsány další platné způsoby právní ochrany počítačového programu (nekalosoutěžní, správněprávní, trestněprávní) a vlivné alternativní formy ochrany počítačového programu, které se objevily jako řešení problému speciální povahy počítačových programů (ochrana sui generis WIPO, model malého softwarového patentu, model Manifesto, užitný vzor). V závěru analytické části je v práci poukázáno na druhy počítačových programů, které se v některých podstatných znacích liší, a vyžadují proto speciální zákonnou úpravu (umělá inteligence, počítačová hra, webová stránka).

V syntetické části jsou jednotlivé současně platné i alternativní formy právní ochrany počítačových programů porovnány a okomentovány z hlediska použitelnosti podle českého právního řádu, doby ochrany, předmětu ochrany, nutnosti registrace, a dalších specifík jednotlivých právních úprav. V závěru práce autor navrhuje legislativní změny, které považuje na základě předcházejícího teoretického základu a následné analýzy tematiky, potažmo syntézy z ní plynoucích závěrů za žádoucí.

¹ *Intangible Asset Market Value Study* [online]. OCENA TOMO, LLC. 2020.

1. Obecná část

1.1. Cíle práce

Na začátku této diplomové práce je třeba stanovit cíle, kterých má práce dosáhnout. V případě absence cílů by mohl text sklouznout k prostému popisu právní úpravy, která by měla limitovaný přínos pro odbornou veřejnost. K dosažení komplexního porozumění problematice právní úpravy počítačových programů je proto třeba provést nejen analýzu současných a alternativních forem právní úpravy počítačových programů, ale zároveň následnou syntézu zjištěných poznatků a případné vytvoření právní úpravy *de lege ferenda*, která by mohla sloužit jako návod pro zákonodárce, pokud by měl v úmyslu právní úpravu počítačového programu novelizovat. Cíle této práce proto jsou:

- 1) **Popsat současně platnou právní úpravu ochrany počítačového programu.** K zodpovězení výzkumné otázky je třeba porozumět současně platné právní úpravě počítačových programů. Je však třeba také prostoupit do hloubky hlavních principů, ze kterých současná úprava vychází. Bez znalosti zákonodárcových záměrů bychom mohli kritizovat jeho práci neoprávněně. Vycházet při tom bude práce hlavně z textu zákona, důvodových zpráv, judikatury, komentářů k zákonům a právní doktríny.
- 2) **Prozkoumat alternativní formy ochrany počítačového programu.** Aby bylo možné porovnat současnou právní úpravu s jinými možnostmi řešení nastíněného problému, je třeba, abychom zvážili alternativy, které jiní autoři navrhli. Tyto alternativní formy ochrany byly vybrány hlavně na základě logičnosti a aplikovatelnosti zákonné konstrukce, která z nich vychází, na základě autority, která je navrhla a dále přijetí, kterého se jim v odborných kruzích v době publikace dostalo.
- 3) **Navrhnout právní úpravu ochrany počítačového programu *de lege ferenda*.** Ze zjištěných poznatků ohledně právní ochrany počítačového programu budeme schopni posoudit, jaká forma je nejefektivnější, a

doporučit právní úpravu *de lege ferenda*. Není však ani vyloučeno, že práce na základě teoretických poznatků dojde k závěru, že současná právní úprava byla vybrána správně a chrání práva k počítačovému programu adekvátně (popř. stačí minimálně upravit vybraná ustanovení současné právní úpravy).

1.2. Definice

1.2.1. Počítačový program

Definici počítačového programu v zákoně nenalezneme. Zdůvodnit to můžeme neustále se měnícím charakterem informačních technologií. Zákonodárce by se mohl dostat do situace, kdy by nová technologie nespádala do zastaralé definice, což by mohlo způsobit praktické problémy². Se záměrnou absencí definice počítačového programu se setkáváme i u evropské legislativy. Nejblíže se k definici počítačového programu v evropském právu dostaneme ve směrnici 91/250/EHS z roku 1991 (kterou převzala i pozdější směrnice z roku 2009): „*Pro účely této směrnice se „počítačovým programem“ rozumí programy v jakékoliv formě, včetně těch, které jsou součástí technického vybavení (hardware).*“³ Když si však větu rozložíme, zjistíme, že nejde o definici, nýbrž o specifikaci možné formy vyjádření počítačového programu a explicitní zahrnutí programů, které jsou součástí technického vybavení (např. firmware) do definice.

Třebaže v naší právní kultuře nepředstavuje judikatura Nejvyššího soudu formální pramen práva, pro představu chápání pojmu „počítačový program“ v české judikatuře se můžeme obrátit na usnesení Nejvyššího soudu:

2 KOPEČKOVÁ, Andrea. *Počítačový program jako předmět autorského práva* [online]. EPRAVO.CZ. 27. ledna 2016 [cit. 2022-03-15].

3 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 91/250/EH ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů. 1991.

„Za počítačový program se považuje nehmotný výsledek autorovy tvůrčí činnosti, tedy určitá struktura daná organizací dat, poslušností instrukcí, volbou algoritmů a způsobem komunikace s uživatelem, který je většinou zapsán ve zdrojovém textu nebo strojovém (binárním) kódu.“⁴

Pro účely řádnému porozumění tohoto pro nás stěžejního pojmu můžeme poukázat i na zákonnou definici z jiných právních řádů. Slovenský autorský zákon obsahuje následující definici počítačového programu:

„Počítačový program je súbor príkazov a inštrukcií použitých priamo alebo nepriamo v počítači. Príkazy a inštrukcie môžu byť napísané alebo vyjadrené v zdrojovom kóde alebo v strojovom kóde. Neoddeliteľnou súčasťou počítačového programu je aj podkladový materiál potrebný na jeho prípravu; ak spĺňa pojmové znaky diela [...], je chránený ako literárne dielo.“⁵

Zde ale narážíme na problém nastíněný na začátku kapitoly. Definice ve slovenském právním řádu například nezahrnuje počítačové programy vytvořené, ale dosud nepoužité v technickém zařízení. Ty by ale z podstaty věci z definice vyřazeny být neměly. Český a evropský zákonodárce se s tímto problémem díky absenci explicitní definice potýkat nemusí.

Americký autorský zákon obsahuje podobnou definici s tím rozdílem, že přidává účel programu přímo do definičního vymezení: *„soubor příkazů nebo instrukcí, které mají být přímo nebo nepřímo použity v počítači k dosažení určitého výsledku.“⁶* Dále se můžeme inspirovat u Světové organizace duševního vlastnictví (WIPO), která předložila následující definici počítačového programu ve svém návrhu na ochranu počítačového programu *sui generis*: *„soubor instrukcí,*

4 Usnesení Nejvyššího soudu ze dne 17.07.2019, sp. zn. 5 Tdo 513/2019, ECLI:CZ:NS:2019:5.TDO.513.2019.1. Bod 28.

5 Zákon č. 618/2003 Z.z., o autorském práve a právach súvisiacich s autorským právom, ve znění ke dni 30. srpna 2022. Slovensko. § 5 odst. 8.

6 U.S. Congress. *United States Code: Copyright Office*, 17 U.S.C. §§ 201-216 1958. § 101.

V originále: *„set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result.“*

který je po vložení do strojově čitelného média schopen přimět stroj se schopností zpracovávat informace k tomu, aby indikoval, provedl nebo dosáhl určitou funkci, úkol nebo výsledek.“⁷

Můžeme si povšimnout, že ačkoliv se definice v detailech liší, shodují se v základní charakteristice počítačového programu jako souboru příkazů či instrukcí. Některé definice obsahují též vymezení funkce či výsledku, kterého má být pomocí počítačového programu dosaženo nebo způsob vyjádření programu pomocí zdrojového nebo strojového kódu. Obecně ale můžeme říci, že se chápání pojmu počítačového programu napříč jurisdikcemi příliš neliší. V této souvislosti bude v pozdější části této práce zajímavé srovnání, jakým způsobem chápou počítačový program alternativní modely právní ochrany jako model malého softwarového patentu nebo model Manifesto.

1.2.2. Software vs. počítačový program

Pojmy „počítačový program“ a „software“ (nebo také „programové vybavení počítače“) se často používají jako synonyma, ale v právním kontextu je nutné mezi nimi rozlišovat. Software představuje širší pojem, zahrnující kromě počítačového programu též příslušenství počítačového programu jako uživatelskou příručku a programovou dokumentaci. Toto dělení platí i pro účely této práce.

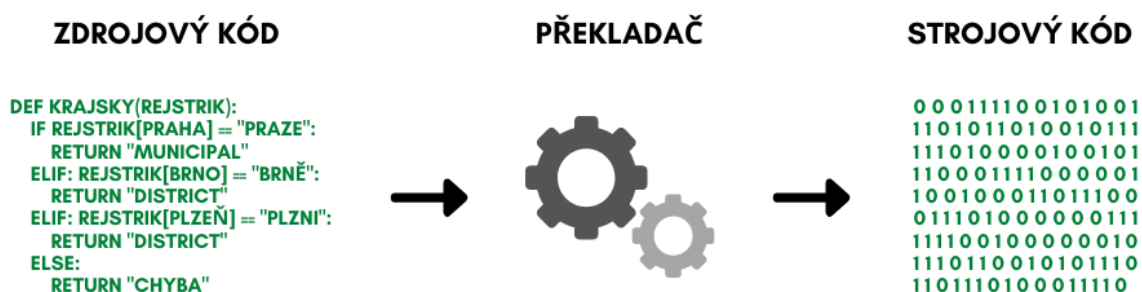
1.2.3. Vyjádření počítačového programu

Pojem počítačového programu nesmíme zaměňovat s jeho vnější jevovou podobou. Dva způsoby vyjádření počítačového programu jsou zdrojový a strojový kód⁸. Zdrojový kód (anglicky *source code*) se skládá ze slov a frází srozumitelných

7 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. World Intellectual Property Organization. WIPO publication, číslo 814. Sec. 1 letter (i). 1978. Sec. 1 letter (i). V originále: “*set of instructions capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result.*”

8 Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. dubna 1994 (Dohoda TRIPs). Čl. 10 odst. 1; Smlouva o autorských právech Světové organizace duševního vlastnictví (WIPO) ze dne 20. prosince 1996 (WCT). Čl.4.

pro programátora. Strojový kód (anglicky *binary code*) představuje zakódování souboru instrukcí (většinou jako jedničky a nuly) tak, aby jim příslušný stroj dokázal porozumět a mohl se jimi řídit. Autor počítačového programu se strojovým kódem typicky vůbec nepříjde do styku. Programátor napíše zdrojový kód v některém z dostupných programovacích jazyků (např. Python, Java, C++). Ten se pomocí překladače (anglicky *compiler*) převede do podoby strojového kódu, kterému je daný počítač schopný porozumět a vykonat jeho příkazy⁹. Tento proces je zobrazen na obrázku č. 1.



Obrázek č. 1 – Vztah mezi zdrojovým a strojovým kódem.

Dle názoru generálního advokáta ve věci C-406/10 SAS Institute Inc. naopak nepředstavuje formu vyjádření „*ani funkce počítačového programu ani programovací jazyk či formát datových souborů užívaných počítačovým programem za účelem využití některých z jeho funkcí.*“¹⁰ Vyloučením těchto prvků počítačového programu z předmětu ochrany autorského práva je nutné kvůli zabránění „*monopolizace myšlenek na úkor technického pokroku a průmyslového rozvoje.*“¹¹ Jejich zahrnutí by neúměrně převážilo zájmy tvůrce nad veřejný zájem, jak bude ukázáno níže.

⁹ HOLCOVÁ, Irena aj. *Autorský zákon: Komentář*. [Systém ASPI]. Praha: Wolters Kluwer, 2019 [cit. 2022-3-14]. ASPI_ID KO121_2000CZ. Dostupné v Systému ASPI z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X. Komentář k § 65.

¹⁰ Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 2. května 2012. *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.* sp. zn. C-406/10 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X. Bod 39.

¹¹ Ibid. Bod 40.

1.2.4. Tvorba počítačového programu

Počítačové programy jsou často značně komplexní a je k nim třeba spolupráce většího množství programátorů. Důležité je proto správně upravit práva k počítačovému programu nejprve ve vztahu mezi autorem a softwarovou společností (jeho zaměstnavatelem, popř. mezi zhotovitelem a objednatelem v případě zapojování externích programátorů do procesu tvorby), a dále ve vztahu mezi softwarovou společností a jejím klientem. Úprava prvního vztahu se v českém právním řádu projevuje např. v institutu zaměstnaneckého díla¹². Pokud neujednáno jinak, zaměstnavatel (v našem případě softwarová společnost) vykonává svým jménem a na svůj účet autorova (zaměstnanec, popř. externí dodavatel, který vytvořil dílo na objednávku) majetková práva k dílu. Softwarová společnost dále oprávnění k výkonu práv k počítačovému programu poskytuje svému klientovi nejčastěji na základě smlouvy o dílo, licenční smlouvy nebo smlouvy o postoupení práva výkonu majetkových autorských práv k počítačovému programu. Těmito aspekty tvorby počítačového programu se práce zabývá podrobněji v části 2.2.

V praxi se též můžeme setkat s různými způsoby vývoje počítačových programů, které mají různé právní důsledky. Vývoj zvaný „waterfall“ znamená dodání plně fungujícího počítačového programu za fixní předem ujednanou částku. V tomto případě na sebe zhotovitel bere odpovědnost za případné náklady nad rámec původního odhadu. Druhou možností je agilní vývoj, při kterém se smluvní strany dohodnou na dílčích fázích vývoje počítačového programu, které se plní a vyhodnocují postupně¹³. Agilní způsob vývoje je v současnosti preferovaným způsobem vývoje softwaru, jelikož se lze pojistit proti neefektivně vynaloženým nákladům. Všechny fáze je však třeba řádně smluvně zakotvit.

12 Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (autorský zákon). § 58.

13 VEJSKAL, Matyáš. *PRÁVNÍ RÁDCE: Chraňte si své duševní vlastnictví* [online]. [cit. 2022-03-15] 2020.

1.2.5. Distribuce počítačového programu

Právně relevantní aspekt počítačového programu je také způsob jeho distribuce, jelikož od něj se odvíjí např. možnosti bezplatného využití, obsah smlouvy o dílo či licenční smlouvy a nebezpečí neoprávněného kopírování. Základními formami distribuce počítačového programu jsou: krabicové řešení, SaaS, open source, freeware, adware a shareware.

Tradiční způsob distribuce počítačového programu je tzv. krabicové řešení. Rozmnoženina počítačového programu je nahrána na hmotné médium (např. CD, flash disk), které se prodává jako věc hmotná. Součástí balení jsou často příslušenství počítačového programu (např. uživatelská dokumentace). S rozvojem internetu se začalo využívat jednodušší a levnější řešení distribuce počítačového programu nazývané *software as a service* (též „SaaS“). Jde o službu cloud computingu využívající internetové uložení (*cloud*), v rámci kterého uživatel získá přístup k počítačovému programu přes aplikaci v internetovém prohlížeči. Nevýhodou tohoto řešení je nutnost připojení uživatele k internetu. Naopak z obchodního hlediska je obrovskou výhodou např. fakt, že prodávající nemusí investovat do hmotného nosiče a prostoru pro jeho skladování a prodej. Uživatel navíc většinou vůbec nezíská přístup ke zdrojovému kódu, což je z hlediska ochrany počítačového programu bezpečnější.

Open source představuje formu distribuce počítačového programu, v rámci které je zdrojový kód poskytnut uživatelské komunitě¹⁴, která má právo program zpracovávat, upravovat či sdílet (a to i úplatně)¹⁵. Nejznámějším příkladem open source je operační systém Linux¹⁶. Freeware je stejně jako open source možné bezplatně užívat a sdílet. Autor freewaru však neposkytuje uživatelům zdrojový kód (poskytuje počítačový program pouze ve strojovém kódu) a neumožňuje jim ho upravovat, jak je tomu u open source. Adware lze podřadit pod pojem freeware, jelikož splňuje všechny jeho charakteristiky s tím dodatkem, že

14 RUSTAD, M. L., & KAVUSTURAN, E. A. *Commercial Law for Software Contracting*. Washington and Lee Law Review, 76(2). 775–894. 2019.

15 TELEČEK, Ivo & TŮMA, Pavel. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání*. V Praze: C.H. Beck. 2019. ISBN: 978-80-7400-748-4.

16 Linux.org [online]. [cit. 2022-03-14].

zobrazuje uživateli reklamy (které často představují jediný nebo jeden z hlavních druhů příjmů jeho tvůrce). Rozdíl sharewaru oproti freewaru spočívá v časovém nebo funkčním omezení licence. Uživatel získá přístup buď k softwaru, který neobsahuje všechny funkce, které nabízí plnohodnotná verze, nebo získá plnohodnotný přístup pouze na omezenou dobu (popř. kombinace těchto přístupů)¹⁷.

1.2.6. Grafické uživatelské rozhraní a „look and feel“

Třebaže uživatel počítačového programu typicky nemá zájem o nahlédnutí do zdrojového či strojového kódu programu, záleží mu na způsobu, jak s ním počítačový program interaguje, jinými slovy – část počítačového programu, se kterým uživatel pracuje. V rozsudku Soudního dvora ve věci *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury* je grafické uživatelské rozhraní definováno jako „interakční rozhraní umožňující komunikaci mezi počítačovým programem a uživatelem.“¹⁸ Příkladem prvků grafického uživatelského rozhraní mohou být např. ikona, okno, menu, nebo zadávané příkazy jako přesunutí souboru do koše¹⁹. Grafické uživatelské rozhraní slouží jako důležitý faktor pro nákupní rozhodování a uživatelskou zkušenost, která následně ovlivňuje reputaci výrobce.

V právním prostředí se také můžeme setkat s pojmem *look and feel* počítačového programu, tedy jak program vypadá (*look*) a jak působí na uživatele (*feel*). Někdy se pojmy grafické uživatelské rozhraní a *look and feel* používají zaměnitelně²⁰. Podle jiných názorů představuje pojem *look and feel* nadřazenou kategorii. Dle mého názoru jde o pojmy do určité míry odlišné, lišící se mírou objektivnosti. Grafické uživatelské rozhraní představuje relativně konkrétní

17 HOLCOVÁ, Irena aj. *Autorský zákon: Komentář*. [Systém ASPI]. Praha: Wolters Kluwer, 2019 [cit. 2022-3-14]. ASPI_ID KO121_2000CZ. Dostupné v Systému ASPI z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X. Komentář k § 65.

18 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 22. prosince 2010. *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury*, sp. zn. C-393/09 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X. Bod 40.

19 Stanovisko generálního advokáta z 14. října 2010 ve věci *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo Kultury* (C-393/09). Bod 56.

20 Např. již zmíněný rozsudek SDEU C-393/09.

pojem, jehož význam je konzistentní napříč názory jednotlivých uživatelů, zatímco *look and feel* vyžaduje subjektivní vnímání osoby v roli uživatele a pro každého znamená v konkrétním případě něco mírně odlišného.

Právní praxe se dále zabývala otázkou, zda lze využít autorskoprávní ochranu též na grafické uživatelské rozhraní počítačového programu. Dle názoru generálního advokáta ve věci *C-406/10 SAS Institute Inc.* to možné je, směrnice 91/250/EHS grafické rozhraní nevylučuje z předmětu ochrany počítačového programu:

„Jelikož je rozhraní (...) částí počítačového programu, je vyjádřeno ve zdrojovém kódu v rámci tohoto programu. V důsledku toho platí, že pokud vyjádření rozhraní představuje podstatnou část vyjádření počítačového programu, (...) může vyjádření tohoto rozhraní požívat autorskoprávní ochrany podle směrnice 91/250.“

21

Na druhou stranu v rozsudku Soudního dvora ve věci *C-393/09 BSA-SSO* však třetí senát rozhodl, že *„[g]rafické uživatelské rozhraní není formou vyjádření počítačového programu (...) a nemůže se na něj vztahovat autorskoprávní ochrana počítačových programů podle [směrnice 91/250].“*²² Může se na něj však vztahovat autorskoprávní ochrana, pokud je vlastním duševním výtvozem autora. Soudní dvůr k tomu dodává:

*„V rámci svého posouzení musí vnitrostátní soud přihlížet zejména k uspořádání nebo zvláštní konfiguraci veškerých složek, které jsou součástí grafického uživatelského rozhraní, za účelem určení, které z nich splňují kritérium originality.“*²³

21 Stanovisko generálního advokáta ze dne 29. listopadu 2011 ve věci *SAS Institute Inc. proti World Programming Ltd* (C-406/10). Bod 82.

22 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 22. prosince 2010. *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury*. sp. zn. C-393/09 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Bod 51.

23 Ibid.

Kromě samostatného grafického uživatelského rozhraní jsou samozřejmě chráněny i jeho jednotlivé prvky, pokud sami o sobě naplňují znaky autorského díla (např. obrázek ikony). Generální advokát též připomíná, že „*myšlenky a zásady, na kterých jsou založeny jednotlivé prvky programu*“²⁴ nespádají pod ochranu autorského práva. S tímto problémem se znovu setkáme v bodu 2.5.3. této práce pojednávajícím o právní ochraně webových stránek.

24 Ibid. Bod 48.

2. Způsoby právní ochrany počítačového programu

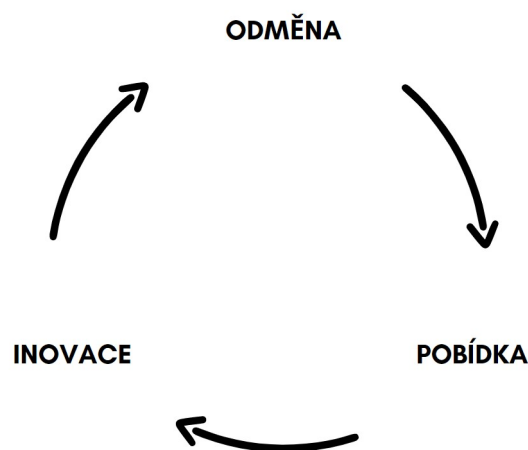
2.1. Právo duševního vlastnictví obecně

Světová organizace duševního vlastnictví (WIPO) definuje duševní vlastnictví jako „*duševní výtvoř, jako jsou vynálezy, literární a umělecká díla, průmyslové vzory, symboly, názvy a vyobrazení užívané v obchodě.*“²⁵ WIPO vyzdvihuje nutnost důrazu právní úpravy na rovnováhu mezi zájmy tvůrců a širším veřejným zájmem. Vztah mezi nimi však není konkurenční, kdy by navýšení práv jednoho nutně omezilo práva druhého. Jedná se spíše o vztah symbiotický, při kterém pozorujeme vzájemnou podporu obou zájmů, předpokládající nepřiměřené nepřevážení jednoho zájmu druhým. Toho se snaží docílit efektivní ochrana práv duševního vlastnictví.

Představme si pro příklad spisovatele knihy. Zákonodárce ho odmění tím, že mu zajistí určitá práva k tomuto dílu, která mu umožní získat finanční prostředky poskytnutím licence velkému nakladatelství. V důsledku svého finančního zájmu bude spisovatel pokračovat ve své činnosti a přinášet tak společnosti uměleckou a kulturní hodnotu. Na druhé straně této rovnice stojí veřejný zájem. Může se zdát, že ten ochranou autorova zájmu trápí, protože musí za dílo nakladatelství vynakládat finanční prostředky, místo aby se kniha sdílela bezplatně nebo za značně nižší cenu. Bez finančního zájmu autora by však kniha pravděpodobně vůbec nevznikla nebo by autor neměl potřebu ji zveřejňovat. Ve veřejném zájmu je také ustanovení autorského zákona, podle kterého majetková práva k dílu obecně 70 let po smrti autora zanikají²⁶. Brown ukazuje princip tvorby a ochrany duševního vlastnictví na obrázku č. 2:

25 WIPO. *What is Intellectual Property (IP)?* [online]. [cit. 2022-04-14].

26 § 27 AutZ.



Obrázek č. 2 – Princip tvorby a ochrany duševního vlastnictví²⁷.

Obecně se uznávají tři základní zájmy, které se právo duševního vlastnictví snaží chránit: morální, sociální a ekonomické²⁸:

- 1) **Morální zájmy.** Spravedlivá společnost musí respektovat čas, úsilí a náklady, které tvůrce do díla investoval. Do svého výtvoru vložil část své osobnosti. Ilustrujme si tento princip na příkladu farmaceutické společnosti. Wouters a kol.²⁹ vypočítali průměrné náklady na výzkum a uvedení nového léku na trh na 1,3 miliardy dolarů. Bylo by spravedlivé, kdyby tento extrémně nákladný produkt mohly okamžitě zkopírovat konkurenční farmaceutické společnosti? Netrvalo by dlouho, než by společnosti s nákladným výzkumem přestaly vydávat nové léky, nebo by náklady na výzkum značně omezily, což by poškodilo zájmy tvůrce i zájem veřejný.
- 2) **Sociální zájmy.** Na druhou stranu je však třeba pamatovat na to, aby práva tvůrce nepřevážila nad zájmy společnosti. Časově neomezená ochrana patentu by ohrozila technologický pokrok společnosti, jelikož by nebylo možné na dané technologii dále stavět. Zároveň by se tímto vytvořil časově neomezený monopol, díky kterému by si např. obchodní

27 BROWN, A., KHERIA, S., CORNWELL, J., & ILJADICA, M. *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*. In *Contemporary Intellectual Property*. Oxford University Press. 2019. s. 8.

28 *Ibid.* s. 6.

29 WOUTERS, O. J., MCKEE, M., & LUYTEN, J. *Estimated Research and Development Investment Needed to Bring a New Medicine to Market, 2009-2018*. JAMA, 2020. 323(9), 844–853. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.1166>.

společnost nebo jiný subjekt mohla stanovit téměř libovolně vysokou cenu za svůj produkt. Kromě časové omezenosti práv duševního vlastnictví jsou do zákona zakotveny další výjimky a omezení autorského práva (např. volné užití či zákonná licence³⁰).

- 3) **Ekonomické zájmy.** Třetím zájmem práva duševního vlastnictví jsou tzv. ekonomické zájmy, které reflektují důsledek uvedení produktu na trh pro výrobce, konkurenty a zákazníky. Zákonodárce proto musí vyvážit ekonomické zájmy všech aktérů na trhu tak, aby se morální a sociální zájmy dostaly do rovnováhy. Tento aspekt se váže zpět k principu tvorby a ochrany duševního vlastnictví zobrazeného na obrázku č. 2.

Práva duševního vlastnictví se zjednodušeně dělí na práva autorská (a práva související s právem autorským) a práva průmyslového vlastnictví³¹. V následujících dvou částech se bude práce zabývat hlavně těmito dvěma hlavními způsoby ochrany počítačového programu. Následně budou zmíněny zvláštní způsoby současné právní ochrany, které se na počítačový program mohou dále vztahovat (právní ochrana nekalosoutěžní, správněprávní a trestněprávní)³². Na závěr analytické části této práce budou uvedeny některé alternativní způsoby ochrany počítačového programu.

2.2. Autorskoprávní ochrana počítačového programu

Optimální způsob právní úpravy počítačových programů nebyl na počátku jejich existence zákonodárcům známý. Šlo o nový předmět práva duševního vlastnictví, jehož budoucí vývoj nedokázal nikdo jistě předpovědět. Potřeba ochrany počítačových programů vzešla z technologického vývoje, při kterém IT společnosti začaly prodávat hardware a software odděleně. Tím vznikl problém

30 § 29 AutZ.

31 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 1 AutZ.

32 Ibid.

nelegálního kopírování počítačových programů³³. Třebaže byla v 70. a první polovině 80. let minulého století navrhována různá řešení ochrany počítačových programů (např. Světová organizace duševního vlastnictví (WIPO) předložila v roce 1978 návrh na právní ochranu *sui generis*³⁴), postupně se začalo přijímat řešení v podobě kombinace autorskoprávní a průmyslověprávní ochrany³⁵.

Autorskoprávní ochrana nepředstavuje jediný způsob, kterým lze chránit práva z počítačového programu, nicméně v současné chvíli pravděpodobně nejhojněji využívaný. To lze přičíst hlavně její existenci již v době vzniku diskusí o možnostech právní ochrany počítačových programů a neformálnosti vzniku této ochrany (nejen) v českém právu (díla, na které autorskoprávní ochrana dopadá, jsou chráněna automaticky okamžikem, kdy je dílo vyjádřeno v jakémkoliv objektivně vnímatelné podobě³⁶, bez nutnosti činit jakákoliv dodatečná právní jednání) a široké aplikovatelnosti (podmínky pro naplnění znaků autorského díla nejsou v případě počítačových programů obtížně dosažitelné).

Na druhou stranu, vzhledem k tomu, že autorské právo vzniklo proto, aby chránilo primárně literární, jiná umělecká a vědecká díla, v některých aspektech se přesně nehodí pro počítačové programy. Jejich primární účel je totiž průmyslový spíše než umělecký či vědecký. Hodnota počítačového programu nespočívá v estetické hodnotě textace kódu (jak je tomu např. u literárních děl), ale spíše ve funkci, kterou dokáží zastat. Telec³⁷ vysvětluje tento nesoulad historickou celosvětovou právní nouzí a nepřijetím úpravy svého druhu (např. jak navrhovalo WIPO).

33 GUARDA, Paolo. *Looking for a Feasible Form of Software Protection: Copyright or Patent, is that the Question?* Social Science Research Network. 2013.

34 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. World Intellectual Property Organization. WIPO publication, číslo 814. Sec. 1 letter (i). 1978.

35 POLČÁK, Radim aj. *Právo informačních technologií*. Praha. C.H. Beck. 2019. ISBN: 978-80-7598-045-8.

36 § 9 odst. 1 AutZ.

37 TELEC, Ivo & TŮMA, Pavel. *Autorský zákon: komentář*. 2019. Komentář k § 65.

2.2.1. Mezinárodní autorské právo

Mezinárodní smlouvy představují ideový základ, ze kterého následně vycházejí právní řády jednotlivých států. Jednou z prvních a zároveň dosud velmi zásadních mezinárodních smluv představuje Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl z roku 1886 (dále jako „Bernská úmluva“)³⁸. Vznikla za účelem jednotné a účinné ochrany práva autorů k jejich dílům. Důležitými principy, které Bernská úmluva zakotvila, jsou:

- **Zásada teritoriality**³⁹. Rozsah ochrany a právní prostředky vyhrazené autorovi k hájení jeho práv se řídí výlučně zákony státu, kde se uplatňuje nárok na ochranu.⁴⁰

- **Zásada minimální ochrany**⁴¹. Povinnost členských států zajistit alespoň minimální úroveň ochrany práv duševního vlastnictví.⁴²

- **Zásada národního zacházení**⁴³. Každý smluvní stát má povinnost poskytovat stejnou právní ochranu občanům cizího smluvního státu jako občanům vlastním.⁴⁴

- **Zásada univerzality**⁴⁵. Kterýkoliv stát se může stát signatářem Bernské úmluvy.⁴⁶

- **Zásada zaměření na osobu autora**⁴⁷. Centrální osoba chráněná Bernskou úmluvou je autor (nikoliv nakladatel nebo jiná osoba rozšiřující jejich dílo mezi veřejnost).⁴⁸

38 Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. září 1886 (Bernská úmluva).

39 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 1 AutZ.

40 Bernská úmluva. Čl. 5 odst. 2.

41 Ibid.

42 Bernská úmluva. Čl. 11 a násl.

43 Brown, A. *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*. 2019.

44 Bernská úmluva. Čl. 5 odst. 1.

45 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 1 AutZ.

46 Bernská úmluva. Čl. 29.

47 Brown, A. *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*. 2019.

48 Bernská úmluva. Čl. 3.

- **Zásada neformálnosti**⁴⁹. Aby dílo spadalo pod zákonnou ochranu, není třeba žádné registrace ani přihlášky.⁵⁰

Dohoda o obchodních aspektech práv duševního vlastnictví (dále jako „TRIPS“)⁵¹ představuje další důležitý mezinárodní dokument. TRIPS je mezinárodní smlouva mezi všemi členy Světové obchodní organizace (WTO), která upravuje minimální standardy pro regulaci různých forem duševního vlastnictví ze strany národních vlád. V TRIPS byla autorskoprávní ochrana počítačového programu na mezinárodní úrovni upravena poprvé⁵². Počítačové programy jsou v TRIPS chráněny jako literární díla podle Bernské úmluvy⁵³. Stejný přístup zvolila i Smlouva Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském (1996)⁵⁴.

2.2.2. Evropské autorské právo

V roce 1991 přijaly Evropský parlament a Rada Evropské unie směrnici 91/250/EHS⁵⁵ upravující právní ochranu počítačových programů v režimu autorského práva. Pod pojem „počítačový program“ řadí i rozpracovaná díla, která směřují k vytvoření počítačového programu (tzv. „koncepční práce“)⁵⁶. Podle článku 1 mají členské státy chránit počítačové programy stejně jako literární díla podle Bernské úmluvy (stejné řešení jako v TRIPS). Počítačový program je chráněn, naplní-li znaky fixace ve smyslu objektivní vnímatelnosti jeho vyjádření: „[o]chrana (...) se vztahuje na vyjádření počítačového programu v jakékoliv formě,⁵⁷ a původnosti: „je vlastním duševním výtvorem autora.“⁵⁸

Hodnocení z hlediska kvality či estetických vlastností programu by naopak neměly hrát žádnou roli při určování, zda lze dílo zařadit pod pojem „počítačový

49 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 1 AutZ.

50 Bernská úmluva. Čl. 5 odst. 2.

51 Dohoda TRIPs. Čl. 10 odst. 1.

52 Ibid.

53 Bernská úmluva. Čl. 10 odst. 1.

54 TELEEC, Ivo. *Autorský zákon: komentář*. 2. upravené vydání. 2019.

55 Směrnice 91/250/EH.

56 Ibid. Rec. 7.

57 Ibid. Čl. 1 odst. 2.

58 Ibid. Čl. 1 odst. 3.

program“ dle této směrnice⁵⁹. Z režimu právní ochrany jsou vyloučeny i „*myšlenky a zásady, na kterých je založena logika, algoritmy a programovací jazyky.*“⁶⁰ Judikatura Soudního dvora dále doplnila, že aby bylo dílo považováno za vlastní duševní výtvor, musí odrážet autorovu osobnost, tedy že autor mohl „*při realizaci díla vyjádřit své tvůrčí schopnosti prostřednictvím rozhodnutí učiněných na základě své tvůrčí svobody.*“⁶¹

Směrnice 2009/24/ES z roku 2009⁶² zrušila původní směrnice z roku 1991. V preambuli směrnice poukazuje na vzrůstající význam počítačových programů pro průmyslový rozvoj evropského společenství. Rozdílná úprava napříč členskými státy by přímo a negativně ovlivnila fungování vnitřního trhu⁶³. Absenci definice pojmu „počítačový program“ přebírá z původní směrnice.

2.2.3. České autorské právo

Právo autorské a práva s ním související jsou primárně upravena v zákoně č. 121/2000 Sb., zákon o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen „autorský zákon“ nebo „AutZ“). Autorský zákon logicky zrcadlí základní principy evropských směrnic upravujících počítačový program v § 65 AutZ, podle kterého je počítačový program chráněn jako dílo literární. Pod ochranu naopak nespádají „*myšlenky a principy na nichž je založen jakýkoli prvek počítačového programu.*“⁶⁴ Věcná práva související s autorským právem subsidiárně upravuje občanský zákoník (dále jen „ObčZ“)⁶⁵.

Autorské právo chrání díla literární, jiná díla umělecká a díla vědecká, která splňují dvě kumulativní podmínky: jsou jedinečným výsledkem tvůrčí

59 Ibid. Rec. 8.

60 Ibid. Rec. 13 až 15.

61 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 1. prosince 2011. *Eva-Maria Painer v. Standard Verlags GmbH a další.* sp. zn. C-145/10 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Bod 89.

62 Směrnice 91/250/EH.

63 Ibid. Rec. 4 a 5.

64 § 65 odst. 2 AutZ.

65 Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (občanský zákoník).

činnosti autora a jsou vyjádřena v jakékoli objektivně vnímatelné podobě⁶⁶. Chráněná absolutní subjektivní práva jsou taxativně uvedena § 1 AutZ. Můžeme je rozdělit do tří skupin: práva autorská, práva s těmito právy související a práva pořizovatele databáze. Autorská práva se dále dělí⁶⁷ na výlučná práva osobnostní⁶⁸ a výlučná práva majetková⁶⁹.

V osobnostních právech se zrcadlí morální zájmy ochrany práv duševního vlastnictví, jsou úzce spjaty s individualitou autora. V § 11 autorského zákona nalezneme taxativní výčet práv osobnostních: právo rozhodovat o zveřejnění díla⁷⁰, právo osobovat si autorství⁷¹ a právo na nedotknutelnost díla⁷². Autor se práv osobnostních nemůže vzdát, není možné je převést a zanikají jeho smrtí. Posmrtně smí být dílo užito (oprávněnou osobou, např. dědici) jen způsobem nesnižujícím jeho hodnotu⁷³. Právo osobovat si autorství smrtí autora nezaniká, autorství si nesmí osobovat nikdo jiný.

Majetková práva zahrnují právo dílo užít⁷⁴ a jiná majetková práva (práva související s právem na odměnu). Mají blíže k ekonomickým zájmům teorie duševního vlastnictví. Obsah práva dílo užít, tzv. katalog práv, je v AutZ⁷⁵ zakotven pouze demonstrativně (literou zákona „zejména“), konkrétně jde o práva dílo rozmnožovat⁷⁶, rozšiřovat⁷⁷, pronajímat⁷⁸, půjčovat⁷⁹, vystavovat originál či rozmnoženinu díla⁸⁰ a právo sdělovat dílo veřejnosti⁸¹. Na rozdíl od osobnostních práv jsou majetková práva předmětem dědictví. Obecně trvají po dobu autorova života a 70 let po jeho smrti⁸².

66 § 2 odst. 1 AutZ.

67 § 10 AutZ.

68 § 11 AutZ.

69 § 12 a násl. AutZ.

70 § 11 odst. 1 AutZ.

71 § 11 odst. 2 AutZ.

72 § 11 odst. 3 AutZ.

73 § 11 odst. 5 AutZ.

74 § 12 a násl. AutZ.

75 § 12 odst. 4 AutZ.

76 § 13 AutZ.

77 § 14 AutZ.

78 § 15 AutZ.

79 § 16 AutZ.

80 § 17 AutZ.

81 § 18 AutZ.

82 § 27 odst. 1 AutZ.

2.2.4. Pojmové znaky počítačového programu

Podle Holcové⁸³ je možné z hlediska autorského zákona rozlišovat počítačové programy na ty, které:

- 1) Splňují pojmové znaky děl podle § 2 odst. 1 AutZ. Tyto počítačové programy jsou chráněny autorským zákonem jako díla literární (což je závěr mezinárodní, komunitární i české právní úpravy),
- 2) Nesplňují pojmové znaky děl podle § 2 odst. 1 AutZ, ale splňují podmínku původnosti v tom smyslu, že jsou autorovým vlastním duševním výtvozem (§ 2 odst. 2 AutZ). Tato kategorie počítačových programů je chráněna *jako* autorská díla (tzv. quasidíla, nebo též fiktivní díla) formou fikce (literou zákona „považuje se“),
- 3) Nesplňují znaky podle § 2 odst. 1 ani 2 AutZ a nespádají tedy do předmětu ochrany autorského práva. Není však vyloučen jiný způsob ochrany duševního vlastnictví (např. průmyslověprávní či nekalosoutěžní).

Generální advokát v případě ve věci *C-406/10 SAS Institute Inc.* uvádí, že při posouzení, zda počítačový program spadá pod autorskoprávní ochranu, nezáleží na čase či práci investované do jeho tvorby či odbornosti autora, ale na míře „*originality způsobu, jakým je napsán.*“⁸⁴ Posouzení původnosti počítačového programu však nepředstavuje jednoduchou záležitost. V praxi se původnost nejčastěji posuzuje podle dvou faktorů⁸⁵:

- 1) **Struktura a uspořádání programu.** Můžeme si představit např. volbu konkrétních algoritmů, pořadí řešení jednotlivých úkolů, které má program na starosti atd.

83 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 65 AutZ.

84 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 2. května 2012. *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.* sp. zn. C-406/10 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Bod 66.

85 SMEJKAL, Vladimír. *Počítačové právo*. Praha. BĚCK/SEVT. 1995. ISBN: 80-7179-009-5.

- 2) **Způsob komunikace s uživatelem.** Posuzuje, jak se počítačový program jeví uživateli a jak na něj působí. Zahrnujeme sem i grafické rozhraní a tzv. „*look and feel*“ (vizte předchozí výklad).

2.2.5. Omezení rozsahu práv autora k počítačovému programu

Třebaže autorská práva jsou absolutní, existují určité výjimky a omezení těchto práv. V § 66 AutZ nalezneme taxativní výčet jednání, kterými oprávněný uživatel rozmnoženiny počítačového programu (za stanovených podmínek) nezasahuje do výlučného práva autora. Písmena a) až e) můžeme koncentrovat do tří hlavních skupin:

- a) **Běžný provoz počítačového programu**⁸⁶. Oprávněný uživatel má právo zasahovat do absolutního autorského práva pořízením rozmnoženiny, překladu a úpravy, včetně tvůrčího zpracování, pokud je to nezbytné k využití oprávněně nabyté rozmnoženiny, činí-li tak při zavedení a provozu počítačového programu nebo opravuje-li chyby počítačového programu.
- b) **Pořízení záložní rozmnoženiny počítačového programu**⁸⁷. Oprávněný uživatel se též může pojistit před nebezpečím ztráty, zničení nebo poškození⁸⁸ pořízením rozmnoženiny. Bez souhlasu autora však není možné rozmnoženinu převádět na třetí osobu.
- c) **Dosažení interoperability počítačového programu**⁸⁹. Interoperabilita znamená „*dosažení vzájemného funkčního propojení nezávisle vytvořeného počítačového programu s jinými počítačovými programy.*“⁹⁰ Oprávněný uživatel tedy má právo propojovat počítačový program s jinými počítačovými programy a technickými komponenty počítače a dále též právo program zkoumat, studovat a zkoušet, jimiž

86 § 66 odst. 1 písm. a), b) AutZ.

87 § 66 odst. 1 písm. c) AutZ.

88 TELEEC, Ivo. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání.* V Praze: C.H. Beck, 2019. Komentář k § 66 AutZ.

89 § 66 odst. 1 písm. e) AutZ.

90 Ibid.

„sám nebo jím pověřená osoba funkčnost počítačového programu za účelem zjištění myšlenek a principů, na nichž je založen kterýkoli prvek počítačového programu.“⁹¹ Autorský zákon umožňuje též rozklad (dekompilaci) počítačového programu, tedy snahu o převod strojového kódu zpět do zdrojového kódu pomocí nejrůznějších technik zpětného inženýrství.

Tento výčet představuje transpozici směrnice 2009/24/ES⁹². Jedná se o pragmatickou výjimku z výlučnosti práv autora počítačového programu. Nutnost speciální úpravy zjevně reflektuje odlišnou povahu počítačového programu od ostatních děl upravených v AutZ, konkrétně jeho účel. Počítačové programy mají funkční účel, zatímco ostatní díla mají účel spíše estetický nebo vědecký.

2.2.6. Zaměstnanecké dílo

Z důvodu vzrůstající komplexnosti a konkurence v odvětví informačních technologií se v obchodní praxi jen zřídka setkáme s počítačovým programem vytvořeným jedním programátorem. Významná většina počítačových programů je vytvořena v rámci subjektů vyvíjejících počítačové programy jako tzv. zaměstnanecké dílo. Autorský zákon upravuje zaměstnanecká díla v § 58. Pokud zaměstnanec vytvořil dílo ke splnění svých povinností vyplývajících mu z pracovněprávního nebo služebního vztahu a zároveň si se zaměstnavatelem neujednal jinak, pak zaměstnavatel vykonává svým jménem a na svůj účet autorova majetková práva k dílu⁹³. Pracovněprávní vztah zahrnuje i vztah na základě dohody o práci konané mimo pracovní poměr⁹⁴ (viz §§ 75 a 76 zákoníku práce⁹⁵).

Výlučná osobnostní i majetková práva jsou nerozlučitelně spjata s osobou autora a nelze je převést na zaměstnavatele. Autorský zákon zakotvil

91 § 66 odst. 1 písm. d) AutZ.

92 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění). 2009. Rec. 12 až 15, čl. 5 a 6.

93 § 58 odst. 1 AutZ.

94 HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon: Komentář*. 2019. Komentář k § 58 AutZ.

95 Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (zákoník práce).

vyvratitelnou domněnku, že „*autor svolil ke zveřejnění, úpravám, zpracování včetně překladu, spojení s jiným dílem, zařazení do díla souborného, jakož i k tomu, aby uváděl zaměstnanecké dílo na veřejnost pod svým jménem.*“⁹⁶ Zákonný režim neumožňuje zaměstnavateli postoupit právo výkonu majetkových práv k zaměstnaneckému dílu na třetí osobu bez souhlasu autora (pokud se tak neděje při převodu obchodního závodu⁹⁷). V praxi může tento aspekt právní ochrany počítačového programu způsobit zaměstnavateli problémy v případě, že by chtěl postoupit práva výkonu k určitému počítačovému programu nebo jeho části. Z pohledu zaměstnavatele je tedy žádoucí zakotvit souhlas autora již do pracovní (popř. obdobné) smlouvy.

Autorský zákon dále obsahuje vyvratitelnou domněnku, že autor má právo na „*přiměřenou dodatečnou odměnu, jestliže se mzda nebo jiná odměna vyplacená autorovi zaměstnavatelem dostane do zjevného nepoměru k zisku z využití práv k zaměstnaneckému dílu a významu takového díla pro dosažení takového zisku.*“⁹⁸ Je na místě ptát se, co v kontextu právní ochrany počítačového programu znamená „zjevný nepoměr“ mezi odměnou vyplacenou autorovi a ziskem zaměstnavatele. Obtížné je i určení, z jaké části se programátoři na konečném díle podíleli, zvláště když jde o komplexní program, na kterém spolupracují desítky zaměstnanců. Zaměstnavatelé se proto často uchylují k smluvnímu vyloučení dodatečné odměny nebo stanovení její maximální výše. Za zmínku stojí, že dispozitivní ustanovení § 58 odst. 6 AutZ o přiměřené dodatečné odměně se nevztahuje na počítačové programy a databáze vytvořené autorem na objednávku (která nejsou kolektivními díly), které se za zaměstnanecké dílo považují.

V případě, že zaměstnavatel nevykonává majetková práva k zaměstnaneckému dílu dostatečně nebo vůbec, má autor právo požadovat, aby mu zaměstnavatel poskytl licenci za obvyklých podmínek, nemá-li zaměstnavatel závažný důvod k odmítnutí takového požadavku⁹⁹. Důvodem odmítnutí ze strany zaměstnavatele může být např. souběh způsobů ochrany počítačového programu

96 § 58 odst. 4 AutZ.

97 § 54 odst. 1 AutZ.

98 § 58 odst. 6 AutZ.

99 § 58 odst. 3 AutZ.

(např. autor by se mohl případným zveřejněním díla dopustit nekalosoutěžního jednání podle § 2976 a násl. ObčZ).

2.2.7. Práva k počítačového programu na objednávku

Nákladnost a administrativní náročnost zaměstnávání programátorů v pracovněprávním poměru často vede společnosti vyvíjející počítačové programy k najímání externích programátorů podnikajících na základě živnostenského oprávnění. Z § 58 odst. 7 AutZ zjistíme, že na počítačové programy, které byly vytvořeny autorem na objednávku za základě smlouvy o dílo, se nahlíží (právní fikce) jako na zaměstnanecká díla. Objednatel se v takovém případě považuje za zaměstnavatele, což znamená, že „*vykonává svým jménem a na svůj účet autorova majetková práva k dílu.*“¹⁰⁰

2.2.8. Dispozice s počítačovým programem

Složitější situace nastává, když na základě smlouvy o dílo pro jednu právnickou osobu (objednatele) vytváří na objednávku počítačový program druhá právnická osoba (zhotovitel). Podle § 5 odst. 1 AutZ totiž nemůže být autorem nikdo jiný než fyzická osoba. Ustanovení § 58 odst. 7 AutZ týkající se aplikace režimu zaměstnaneckého díla se zde tedy neuplatní. V případě, že objednatel a zhotovitel neuzavřou žádnou další smlouvu, právo výkonu majetkových práv k dílu zůstávají zhotoviteli. Objednatel by se teoreticky mohl odvolat na § 2634 ObčZ, který obsahuje vyvratitelnou domněnku, že zhotovitel poskytl objednateli dílo (je-li výsledek činnosti chráněn právem průmyslového nebo jiného duševního vlastnictví) k účelu vyplývajícimu ze smlouvy, nicméně bezpečnější pro obě smluvní strany je postavit věc najisto¹⁰¹.

U smlouvy o dílo je dále třeba zajistit ošetření určitých aspektů vývoje a tvorby počítačového programu. Mělo by být postaveno najisto, za jakým účelem je

100 § 58 odst. 1 věta první AutZ.

101 KOMENDOVIÁ, Pavla. *Právo IT - Práva k software na objednávku* [online]. EPRAVO.CZ. 11. května 2020 [cit. 2022-03-15].

počítačový program vytvářen¹⁰² a v rámci něj jaké funkce by měl umět zastat. Jednotlivá ustanovení se budou lišit podle způsobu ujednané tvorby programu (tzv. vývoj „waterfall“ se bude lišit od agilního vývoje).

Další aspekt právního vztahu, který je třeba ve smlouvě upravit, jsou práva z vadného plnění, a to ve vztahu jak k vadám faktickým (počítačový program nefunguje, jak bylo ujednáno, je příliš pomalý, padá atd.), tak k vadám právním (absence práv k celému či části kódu poskytnutého dodavatelem). Základní ustanovení, které řeší práva z vadného plnění, nalezneme v § 1914 a násl. ObčZ.

Dojde-li k předání počítačového programu s vadou odstranitelnou, může se nabyvatel domáhat opravy, doplnění nebo přiměřené slevy¹⁰³. V opačném případě má nabyvatel právo odstoupit od smlouvy, nebo se domáhat přiměřené slevy z ceny¹⁰⁴.

Pokud jde o smluvní vztah mezi podnikatelem a spotřebitelem, je situace odlišná. V takovém případě by nebylo možné omezit práva z vadného plnění¹⁰⁵. Tomuto omezení se někteří dodavatelé snaží předejít závazáním spotřebitele k určité povinnosti, jejíž neplnění je může (alespoň částečně) vyvinut z odpovědnosti za škodu¹⁰⁶.

Druhou možností, pomocí které může jedna osoba poskytnout hodnoty z vytvořeného počítačového programu druhé osobě, je uzavření licenční smlouvy podle § 2358 a násl. ObčZ:

„Licenční smlouvou poskytuje poskytovatel nabyvateli oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci) v ujednaném omezeném nebo neomezeném rozsahu a nabyvatel se zavazuje, není-li ujednáno jinak, poskytnout poskytovateli odměnu.“¹⁰⁷

102 POLČÁK, Radim aj. *Právo informačních technologií*. Praha. C.H. Beck. 2019. ISBN: 978-80-7598-045-8. Beck, 2019. ISBN: 978-80-7598-045-8.

103 § 1923 ObčZ.

104 § 1923 ObčZ.

105 § 1814 písm. a) ObčZ.

106 POLČÁK, Radim aj. *Právo informačních technologií*. 2019.

107 § 2358 ObčZ.

Žádoucí je přesné sjednání rozsahu licence, možnosti poskytnutí licence třetí osobě a upravení odpovědnosti za případné škody způsobené užitím počítačového programu (např. při neoprávněném použití prvku duševního vlastnictví v počítačovém programu)¹⁰⁸.

Rozsah licence může být omezen, zejména co do množství, místa a času¹⁰⁹. Pokud má objednatel mezinárodní ambice, neměl by pochopitelně omezovat rozsah licence na území České republiky (toto omezení rozsahu se předpokládá, nevyplývá-li z účelu licenční smlouvy jinak¹¹⁰). To platí i v případě, že sice objednatel cílí jen na území České republiky, ale není vyloučeno, že bude počítačový program využíván uživateli z jiného státu (pokud je program v českém jazyce, pak např. ze Slovenské republiky). Z hlediska časového rozsahu je třeba upřesnit, zda jde o licenci časově omezenou nebo neomezenou. Množstevní rozsah se typicky týká počtu uživatelů, serverů nebo procesorů¹¹¹.

Třetí možností úpravy je smlouva o postoupení práva výkonu majetkových autorských práv k počítačovému programu¹¹². Jednotlivá majetková práva se zde nevyjmenovávají jako u licenční smlouvy a dochází k postoupení práva výkonu veškerých majetkových práv. Je přitom třeba dát pozor na to, aby byl postupitel výhradním vykonavatelem všech majetkových práv k počítačovému programu. Zákon totiž požaduje, aby zaměstnavatel (v našem případě postupitel) k postoupení práva výkonu majetkových práv k dílu na postupníka získal svolení autora¹¹³.

2.2.9. Vhodnost autorskoprávní ochrany počítačových programů

Autorskoprávní ochrana má řadu nesporných výhod. Princip neformálnosti znamená, že je dílo chráněno již při vyjádření díla v jakékoli objektivně

108 VEJSKAL, Matyáš. *PRÁVNÍ RÁDCE: Chraňte si své duševní vlastnictví* [online]. [cit. 2022-03-15] 2020.

109 § 2376 ObčZ.

110 § 2376 odst. 3 písm. a) ObčZ.

111 Ibid.

112 KOMENDOVIÁ, Pavla. *Právo IT - Práva k software na objednávku* [online]. 2020.

113 § 58 odst. 1 AutZ.

vnímatelné podobě¹¹⁴. Není tedy třeba např. podávat přihlášku k registraci, což je pro autory výhodné. Výlučná autorská práva jsou navíc neoddělitelná od osoby autora, což jim poskytuje vysokou míru ochrany.

Na druhou stranu, autorské právo bylo vytvořeno k ochraně literárních, jiných uměleckých, nebo vědeckých děl a počítačové programy se svou funkční povahou k těmto typům duševního vlastnictví příliš nehodí. Tento fakt následně způsobuje v rámci právní úpravy řadu nekonzistentních nebo neoptimálních řešení. Právní ochrana ve formě samotného zdrojového nebo strojového kódu také není z hlediska předmětu ochrany ideální, jak bude uvedeno níže. Časový rozsah ochrany povahou funkčně-ekonomického statku se může též jevit jako příliš extenzivní.

2.3. Patentová ochrana počítačového programu

Autorskoprávní ochrana počítačového programu poskytuje autorovi daného díla schopnost bránit se proti neoprávněnému zásahu do jeho autorského práva. Autorské právo dokáže ochránit počítačový program objektivně vyjádřený v podobě zdrojového nebo strojového kódu, popř. i jeho grafické rozhraní či *look and feel*. Existují však aspekty počítačového programu, které by zřejmě bylo žádoucí ochránit, ale autorské právo na to nestačí.

Funkcionalita a inovativnost počítačového programu autorským právem z podstaty nelze chránit, jelikož autorský zákon se vztahuje na samotné vyjádření počítačového programu, nikoliv na inovativnost programu. Počítačový program však lze v určitých případech ochránit i patentem. Absence takové úpravy by mohla demotivovat podnikatele v inovačních aktivitách, protože by se jim nevyplatilo investovat kapitál do výzkumu nejnovějších technologií, pokud by konkurence mohla jejich práci zkopírovat se zlomkovými náklady.

114 § 2 odst. 1 věta první AutZ.

Potřeba systému ochrany vynálezů se začala na mezinárodní úrovni výrazněji vyvíjet spolu s průmyslovou revolucí. Z této potřeby vzešla Pařížská úmluva na ochranu průmyslového vlastnictví z roku 1883 (dále „Pařížská úmluva“), ke které Československo přistoupilo v roce 1919¹¹⁵. K Pařížské úmluvě se v roce 1994 přidala již zmíněná TRIPS jako důležitá mezinárodní smlouva, ze které následně vycházejí jednotlivé národní úpravy.

Primárním pramenem průmyslověprávní ochrany je u nás zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích (dále jen „PatZ“)¹¹⁶. Patenty se udělují na vynálezy¹¹⁷. PatZ chrání vynálezy, které splňují tři kumulativní podmínky. Musí být: a) nové, b) výsledkem vynálezecké činnosti, a c) průmyslově využitelné¹¹⁸.

Za vynálezy se nepovažují zejména (demonstrativní výčet): „a) objevy, vědecké teorie a matematické metody, b) estetické výtvořiny, c) plány, pravidla a způsoby vykonávání duševní činnosti, hraní her nebo vykonávání obchodní činnosti, jakož i programy počítačů, d) podávání informací.“¹¹⁹ Na první pohled by se mohlo zdát, že § 3 odst. 2 písm. c) PatZ zcela vylučuje aplikaci patentové ochrany počítačových programů. Musíme však číst dále – odst. 3 upřesňuje, že patentovatelnost (mimo jiné) počítačového programu je vyloučena pouze, pokud se přihláška vynálezu nebo patent týká *pouze* počítačového programu. Přesnější interpretaci významu odst. 2 a 3 můžeme nalézt v judikatuře¹²⁰. Platnost patentu trvá dvacet let od podání přihlášky vynálezu¹²¹. Kromě vypršení platnosti může zánik patentu způsobit též nezaplacení příslušných poplatků za udržování patentu v platnosti ve stanovené době majitelem patentu a vzdání se patentu¹²².

115 JAKL, Ladislav. *Úvod do systému právní ochrany průmyslového vlastnictví*. Praha. Vysoká škola veřejné správy a mezinárodních vztahů. 2006. ISBN 8086855104.

116 Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (patentový zákon).

117 § 3 odst. 1 PatZ.

118 Ibid.

119 § 2 PatZ.

120 EPO. T 0158/88–3.4.01, *Character form*, 12. prosince 1989. [Siemens].

121 § 21 odst. 1 PatZ.

122 § 22 PatZ.

Počítačový program lze patentovat za předpokladu, že tvoří integrální součást návrhu technického charakteru¹²³. Tzv. vynález realizovaný počítačem (anglicky *computer-implemented inventions* nebo též *CII*) zahrnuje počítačové programy – samy o sobě nebo jako součást návrhu – které mají „*schopnost působit technický efekt, který přesahuje běžnou fyzikální interakci mezi programem a počítačem.*“¹²⁴ Tímto technickým procesem jsou myšleny např. manipulace vnitřních funkcí stroje nebo ovládání výrobního procesu.

Jako první se touto otázkou zabýval Evropský patentový úřad¹²⁵. Senát posuzoval, zda počítač určený k digitální filtraci obrazu (včetně softwarového vybavení) může být patentovaný. Čl. 52 odst. 3 EPÚ¹²⁶ (zrcadlí se v § 3 PatZ) zjednodušeně říká, že demonstrativní výčet předmětů a činností, které se nepovažují za patenty, se uplatní tehdy, pokud se vynález týká pouze těchto předmětů a činností. Senát k tomu uvedl následující:

„[N]árok týkající se technického procesu, který je prováděn pod kontrolou programu (ať už je implementován v hardwaru nebo v softwaru), nelze považovat za nárok týkající se počítačového programu jako takového ve smyslu čl. 52 odst. 3 EPC, neboť se jedná o použití programu k určení posloupnosti kroků v procesu, pro který je ve skutečnosti požadována ochrana. V důsledku toho je takový nárok přípustný (...).“¹²⁷

Užitečným zdrojem v posuzování patentovatelnosti počítačového programu pro nás jsou Pokyny Evropského patentového úřadu.¹²⁸ Ohledně čl. 52 odst. 2 a 3

123 TELEČ, Ivo. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání.* 2019.

124 Ibid.

125 EPO. T 0208/84–3.5.01, *Computer-related invention*, 15. července 1986. [VICOM].

126 Úmluva o udělování evropských patentů (Evropská patentová úmluva) z 5. října 1973 revidovaná aktem revidujícím článek 63 EPÚ ze 17. prosince 1991 a Revizním aktem EPÚ z 29. listopadu 2000.

127 EPO. *Guidelines for Examination* [online]. [cit. 2022-03-15]. V originále: „*[The] claim directed to a technical process which process is carried out under the control of a program (be this implemented in hardware or in software), cannot be regarded as relating to a computer program as such within the meaning of Article 52(3) EPC, as it is the application of the program for determining the sequence of steps in the process for which in effect protection is sought. Consequently, such a claim is allowable (...).*“

128 Ibid. Part G-II, para 3.6.

říkají, že počítačové programy jsou vyloučeny z patentové ochrany, což se však netýká programů, které mají „technický charakter“.

Aby počítačový program dosáhl technického charakteru, musí při spuštění na počítači vyvolat „dodatečný technický efekt“. Ten je definován jako: „*technický efekt, který přesahuje ‚běžné‘ fyzické interakce mezi programem (softwarem) a počítačem (hardwarem), na kterém je spuštěn.*“¹²⁹ Jako příklad dodatečného technického efektu dávají Pokyny „*řízení technického procesu nebo vnitřního fungování samotného počítače nebo jeho rozhraní.*“¹³⁰ Definici dodatečného technického charakteru naopak nenaplnuje např. počítačový program sloužící k netechnickému účelu, který zvládne vykonat funkci rychleji než jiný program vykonávající stejnou funkci¹³¹. Stejně tak srovnání rychlosti výkonu určité funkce člověkem a počítačem není vhodné pro posuzování dodatečného technického efektu¹³². Nepatentovatelné jsou též počítačové programy, jestliže „*nárokovaný způsob neovlivňuje fyzické nebo technické fungování stroje, když zpracovávaná data nejsou operačními parametry stroje, a když nárokovaný způsob neřeší žádný technický problém.*“¹³³

Další rozhodnutí zahrnující element dodatečného technického účinku je *Clipboard formats I/MICROSOFT*¹³⁴. Počítačový program, spočívající v možnosti zkopírování dat do virtuální schránky a vložení do různých aplikací v rámci operačního systému Microsoft Windows, má technický charakter¹³⁵, a tudíž byl uznán jako patentovatelný¹³⁶.

129 Ibid. V originále: „*a technical effect going beyond the "normal" physical interactions between the program (software) and the computer (hardware) on which it is run.*“

130 Ibid. V originále: „*the control of a technical process or of the internal functioning of the computer itself or its interfaces.*“

131 EPO. T 1370/11–3.5.06, *On-demand property system / MICROSOFT*, 11. března 2016. [Microsoft Technology Licensing, LLC].

132 EPO. T 1358/09–3.5.07, *Classification / BDGB ENTERPRISE SOFTWARE*, 21. listopadu 2014. [BDGB Enterprise Software Sàrl].

133 EPO. T 0158/88–3.4.01, *Character form*, 12. prosince 1989. [Siemens].

134 EPO. T 0424/03–3.5.01, *Clipboard formats I/MICROSOFT*, 23. února 2006. [MICROSOFT CORPORATION].

135 Ibid. Bod 5.1.

136 Třebaže přihláška byla v konkrétním případě zamítnuta pro nedostatek novosti a vynálezecké činnosti.

TELEC, Ivo. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání.* 2019.

Požadavek dodatečného technického účinku má své kritiky. Grosche¹³⁷ poukazuje na to, že z technického hlediska nedává tento požadavek smysl. Kdybychom hleděli na počítačový program z matematického hlediska, zásadní je vždy pouze algoritmus s různou mírou složitosti a nezáleží při tom, jestli program běží přímo na procesoru nebo ve virtuálním prostředí vytvořeném jiným programem. Z tohoto pohledu by tedy testem technického přínosu neprošel žádný program¹³⁸.

2.3.1. Podnikový vynález

Podnikový vynález může připomínat průmyslověprávní verzi zaměstnaneckého díla¹³⁹ (viz předchozí výklad). Patentová úprava však má svá specifika. Z § 9 PatZ se dozvíme, že: „[v]ytvořil-li původce vynález ke splnění úkolu z pracovního poměru, z členského nebo jiného obdobného pracovněprávního vztahu (...) k zaměstnavateli, přechází právo na patent na zaměstnavatele, není-li smlouvou stanoveno jinak.“ Povšimněme si, že v případě podnikového vynálezu přechází na zaměstnavatele právo na patent, tedy právo podat přihlášku vynálezu. Další rozdíl je v postoupení práv na třetí osobu. Zaměstnavatel v autorském zákoně je omezen při postoupení práva výkonu majetkových práv k dílu na třetí osobu¹⁴⁰, zatímco na podnikový vynález se podobné omezení nevztahuje. Smrt nebo zánik zaměstnavatele bez právního nástupce také nemůže ze zákona způsobit převod práv patentu zpět na původce. Původce vynálezu má dále povinnost neprodleně písemně vyrozumět zaměstnavatele o vytvoření vynálezu v pracovním poměru¹⁴¹.

Naopak nečinnost ze strany zaměstnavatele je v PatZ upravena přesněji a přísněji než v AutZ. Pokud zaměstnavatel vykonává majetková práva k zaměstnaneckému dílu nedostatečně nebo vůbec, má autor právo požadovat

137 GROSCHE, Andreas. *Software Patents—Boon or Bane for Europe?* International Journal of Law and Information Technology. 2006.

138 POLČÁK, Radim aj. *Právo informačních technologií*. 2019.

139 § 58 AutZ.

140 § 58 odst. 1 věta třetí AutZ.

141 § 9 odst. 2 PatZ.

poskytnutí licence za obvyklých podmínek¹⁴². Oproti tomu zaměstnavatel, kterého původce vyrozuměl o vytvoření vynálezu, musí právo na patent uplatnit do tří měsíců, jinak přechází zpět na původce.

2.3.2. Vhodnost patentové ochrany počítačových programů

Nesporná výhoda patentové ochrany počítačového programu spočívá v základní charakteristice počítačového programu. Počítačové programy jsou vytvářeny pro zastání určité technické funkce a většina je vyvářena pro umístění na trh. Spolehlivá právní úprava inovativních počítačových programů může sloužit jako podnět pro potenciální vynálezce k tvorbě funkčně nových a inovativních počítačových programů. Z pohledu zákonodárce, potažmo společnosti, je podpora takové činnosti jistě žádoucí.

Patentová ochrana počítačových programů má však také řadu nevýhod. Největší z nich je jejich velice limitovaná aplikovatelnost. Jak jsme uvedli výše, počítačový program musí mít „*schopnost působit technický efekt, který přesahuje běžnou fyzikální interakci mezi programem a počítačem.*“¹⁴³ Tento požadavek však splňuje jen nepatrná část programů, které vznikají (WIPO toto číslo odhaduje na cca 1 %¹⁴⁴). Další nedostatek představuje registrační princip patentu. Řízení o udělení patentu může být zdlouhavý a drahý proces. Při něm navíc musí přihlašovatel zveřejnit celý zdrojový kód počítačového programu. Třebaže ho konkurence nemůže využít v takové formě, v jaké je zveřejněn, může z takového kódu získat konkurenčně prospěšné informace.

142 § 58 odst. 3 AutZ.

143 TELEČ, Ivo. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání.* 2019.

144 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software.* 1978.

V originále: „a set of instructions capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result“.

2.4. Další možnosti právní ochrany počítačového programu

2.4.1. Nekalosoutěžní ochrana počítačového programu

V obchodním prostředí lze k ochraně práv k počítačovému programu využít ustanovení o nekalé soutěži podle § 2976 a násl. ObčZ v návaznosti na ochranu obchodního tajemství podle § 504 ObčZ. Možnost využití práva nekalé soutěže může být vhodná, jelikož dokáže pokrýt některé aspekty obchodního procesu, kam autorské ani patentové právo nedosáhne. Mezi jeho výhody patří neformálnost (není třeba nic registrovat) a možnost ochránit i nosné myšlenky počítačového programu.

Generální klauzule ustanovení § 2976 ObčZ o nekalé soutěži nám poskytuje kumulativní podmínky pro jeho naplnění: „[k]do se dostane v hospodářském styku do rozporu s dobrými mravy soutěže jednáním způsobilým přivodit újmu jiným soutěžitelům nebo zákazníkům, dopustí se nekalé soutěže.“¹⁴⁵ Aby došlo k naplnění znaků nekalé soutěže, je tedy třeba splnit tři kumulativní podmínky. K jednání dojde: a) v hospodářské styku, b) v rozporu s dobrými mravy soutěže, a c) jednání je způsobilé přivodit újmu jiným soutěžitelům nebo zákazníkům.

Význam pojmu „dobré mravy“ je do velké míry ponechán na rozhodovací praxi soudů. Jeho splnění značně závisí na okolnostech každého případu, nicméně vždy je jím jednání v rozporu se zákonem či jiným právním předpisem¹⁴⁶. Nekalosoutěžní jednání nemusí přivodit druhému újmu. Jedná se o ohrožovací delikt a k naplnění jeho zákonných znaků postačí způsobilost k přivodění takové újmy¹⁴⁷. Soutěžitel je každý, kdo se účastní hospodářské soutěže¹⁴⁸. Podle Hajna¹⁴⁹ je nutné „hospodářský styk“ vykládat široce, zahrnuje „nejen nekalé obchodní praktiky reklamního a dalšího marketingového rázu (...), ale též praktiky, k nimž

145 § 2976 ObčZ.

146 TELEČEK, Ivo. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání.* 2019.

147 Ibid.

148 § 2972 ObčZ.

149 HAJN, P. aj. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek VI, (§ 2521-3081).* [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. ASPI_ID KO89_f2012CZ. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.

dochází až v průběhu dříve navázaného obchodního vztahu, resp. obchodního styku.“

Obsah obchodní tajemství nalezneme v § 504 ObčZ: *„Obchodní tajemství tvoří konkurenčně významné, určitelné, ocenitelné a v příslušných obchodních kruzích běžně nedostupné skutečnosti, které souvisejí se závodem a jejichž vlastník zajišťuje ve svém zájmu odpovídajícím způsobem jejich utajení.“* Zpravidla tedy půjde o důležitý a utajený aspekt počítačového programu, který se vyznačuje vysokou hodnotou pro daného podnikatele. Ten může kromě obchodního tajemství zajistit smluvně, aby se tajné informace nedostaly na veřejnost či ke konkurentům, např. dohodou o mlčenlivosti. Zvláštní skutkovou podstatu porušení obchodního tajemství nalezneme v § 2985 ObčZ. Je jím *„jednání, jímž jednající jiné osobě neoprávněně sdělí, zpřístupní, pro sebe nebo pro jiného využije obchodní tajemství, které může být využito v soutěži (...).“*¹⁵⁰ Dále ObčZ upravuje, v jaké souvislosti se jednající o obchodním tajemství musel dozvědět, aby došlo k naplnění skutkové podstaty deliktu.

2.4.2. Správněprávní ochrana počítačového programu

Autorský zákon obsahuje i přestupky, kterých se může fyzická či právnická osoba, kolektivní správce nebo nezávislý správce práv dopustit¹⁵¹. Fyzická osoba se může dopustit přestupku neoprávněným užitím autorského díla či jiného statku chráněného autorským zákonem, neoprávněným zasahováním do práva autorského způsobem uvedeným v § 43 odst. 1 nebo 2 nebo v § 44 odst. 1 AutZ nebo tím, že jako obchodník, který se účastní prodeje originálu díla uměleckého, nesplní oznamovací povinnost podle § 24 odst. 6 AutZ. Maximální výše pokuty, kterou lze uložit za tyto přestupky, se pohybuje od 100 000 do 150 000 Kč¹⁵².

Právnická osoba a podnikající fyzická osoba se může kromě přestupků uvedených výše dopustit přestupku vykonáváním kolektivní správy, aniž jí bylo uděleno oprávnění, neoznámením ministerstvu skutečnosti podle § 101f odst. 2 či nepřihlášením se k evidenci nezávislého správce práv, pokud jde o osobu, která

150 § 2985 ObčZ.

151 § 105a a násl. AutZ.

152 § 105a AutZ.

hodlá vykonávat nebo vykonává činnost nezávislého správce práv. Rozsah maximální výše pokuty za přestupky právnických osob se pohybuje od 50 000 do 500 000 Kč¹⁵³.

Dále AutZ upravuje přestupky, kterých se může dopustit kolektivní správce¹⁵⁴ a nezávislý správce práv¹⁵⁵. AutZ též upravuje, v jakých případech projednává přestupky obecní úřad obce s rozšířenou působností a v jakých ministerstvo kultury¹⁵⁶.

2.4.3. Trestněprávní ochrana počítačového programu

Na rozvoj počítačových programů reaguje i trestní právo. Pro tuto práci jsou důležitá ustanovení trestního zákoníku¹⁵⁷ (dále jen „TZ“), která postihují porušení práv k počítačovému programu (zejména §§ 182–183, §§230–232 a zejména §§ 269–270 TZ), nikoliv trestné činy jinak související s informačními technologiemi (např. trestné činy ohrožení provozu obecně prospěšného zařízení podle § 276 a 277 TZ, šíření pornografie podle § 191 odst. 1 TZ). Tyto trestné činy představují způsob, jak bojovat proti stále relevantnější praxi kybernetické kriminality. Představují jak preventivní funkci (potenciálního pachatele odradí od porušování práv k počítačovému programu), tak represivní funkci (držitel práv k počítačovému programu v pozici poškozeného má v rámci trestního řízení právo uplatnit vůči potenciálnímu pachateli nárok na náhradu škody).

Předmětem trestných činů neoprávněný přístup k počítačovému systému a nosiči informací podle § 230 TZ, přechovávání přístupového zařízení a hesla k počítačovému systému a jiných takových dat podle § 231 TZ a poškození záznamu v počítačovém systému a na nosiči informací a zásah do vybavení počítače z nedbalosti podle § 232 TZ je počítačový systém. Podle § 136a TZ se počítačovým systémem rozumí: *„zařízení anebo skupina vzájemně propojených nebo přidružených zařízení, z nichž jedno nebo více provádí na základě programu automatické zpracování dat (...) i data uložená, zpracovaná, opětovně vyhledaná*

153 § 105b AutZ.

154 § 105ba AutZ.

155 § 105bb AutZ.

156 § 105c AutZ.

157 Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (trestní zákoník).

*nebo přenesená tímto zařízením anebo skupinou zařízení za účelem jeho nebo jejich provozu, použití, ochrany a údržby.*¹⁵⁸

Počítačový systém se skládá z fyzického (hardware) a programového (software) vybavení. Tyto trestné činy reagují na zvláštní povahu počítačového programu, zvláště ve vztahu k jeho nenákladné zkopírovatelnosti a náchylnosti k poškození. Zjednodušeně lze tedy říci, že chrání neoprávněný přístup do počítače, opatření a přechování hesel a poškození záznamu v počítači.

Trestní zákoník obsahuje i trestné činy, které jsou navázány na autorskoprávní a průmyslověprávní úpravu. Jedná se tedy o dualitu právních úprav – za porušení práv k počítačovému programu může být osoba postížena civilními i trestními sankcemi. Jde o trestné činy porušení chráněných průmyslových práv podle § 269 TZ a porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi podle § 270 TZ. Zásah do příslušných práv musí být „nikoliv nepatrný“, což podle § 138 odst. 1 písm. a) TZ znamená škodu dosahující částky nejméně 10 000 Kč.

Trestné činy porušení tajemství dopravovaných zpráv podle § 182 odst. 1 písm. c) TZ a porušení tajemství listin a jiných dokumentů uchovávaných v soukromí podle § 183 odst. 1 TZ nezahrnují přímo počítačový program, nicméně řeší situaci, kdy pachatel překoná bezpečnostní opatření v rámci počítačového programu. V případě těchto dvou trestných činů tedy není předmětem ochrany přímo počítačový program, ale neveřejná data, která obsahuje.

2.5. Zvláštní druhy počítačového programu

2.5.1. Umělá inteligence

V roce 2016 prošla novela *The Day a Computer Writes a Novel* napsaná umělou inteligencí prvním kolem výběru japonské literární ceny *Hoshi Shinichi*

158 § 136a TZ.

Literary Award. Spisovatel science fiction a jeden z porotců prohlásil, že byl překvapen, jak dobře umělá inteligence novelu strukturovala¹⁵⁹. V roce 2020 se v Praze odehrál koncert, kde zazněla skladba Antonína Dvořáka, kterou z jeho skici dokončila umělá inteligence AIVA¹⁶⁰. Z výše uvedených příkladů vyplývá, že zákonodárce před sebou má legislativní výzvu.

Termín „umělá inteligence“ vymyslel John McCarthy, který ho definoval jako „počítačový systém, jenž bude schopný napodobit lidské myšlení a také se sám učit a zdokonalovat.“¹⁶¹ Umělá inteligence je tedy počítačovým programem a jako taková podléhá právní úpravě podle předchozího výkladu. S rychlým vývojem umělé inteligence však vznikl nový legislativní problém – jak právně naložit s „dílem“ vytvořeným umělou inteligencí?

Autorský zákon definuje autora díla jako fyzickou osobu, která dílo vytvořila¹⁶². Autorem tedy nemůže být počítačový program, ať už vygeneruje nový počítačový program nebo jiný produkt (např. knihu, hudební skladbu, obraz). Díla vytvořená umělou inteligencí se nazývají „uměle vytvořená díla“ (anglicky *artificially generated works*). Konceptuálně související případ řešil kalifornský okresní soud v roce 2015¹⁶³. Fotograf David Slater publikoval první „selfie“¹⁶⁴ – fotografii makaka. Organizace *Lidé za etické zacházení se zvířaty (PETA)* podala žalobu, ve které tvrdila, že autorská práva k fotografii patří dotyčnému makakovi¹⁶⁵. V roce 2018 byl případ rozhodnut ve prospěch Slatera. Třebaže je velký rozdíl mezi zvířetem a umělou inteligencí, případ *Naruto et al v. David Slater* ilustruje zajímavý příklad situace, kdy je třeba rozhodnout, jestli je věc, která má všechny aspekty autorského díla kromě autora, skutečně dílo podle autorského práva (ačkoliv Slater argumentoval, že autorem je, jelikož před

159 LEWIS, Danny. *An AI-Written Novella Almost Won a Literary Prize* [online]. 28. března 2016 [cit. 2022-03-15].

160 *From The Future World* [online]. [cit. 2022-03-15].

161 *Co je to umělá inteligence a proč před ní někteří varují* [online]. [cit. 2022-08-28].

162 § 5 odst. 1 AutZ.

163 *Naruto v. Slater*, No. 16-15469 (9th Cir. 2018).

164 Fotografie osoby vyfocená touto osobou.

165 GROSCHE, Andreas. *Software Patents—Boon or Bane for Europe?* International Journal of Law and Information Technology. 2006.

vytvořením fotografie vykonal rozsáhlé přípravy včetně připojení se k tlupě opic, bez které by opice nedokázala fotografii pořídít).

Intuitivně bychom nejspíš správně vycítili, že nositelem autorských práv k dílu vytvořeného umělou inteligencí by měla být osoba, která ji naprogramovala – je to nakonec autor „autora“, který dílo vytvořil. Davis¹⁶⁶ tvrdí, že autorské právo je v tomto případě jasné, jelikož lidská kreativita stojí v základu tohoto procesu. Tento závěr podporuje i rozhodnutí *Express Newspaper*¹⁶⁷, které zmiňuje možnost hledět na umělou inteligenci jako nástroj jejího tvůrce. Kdybychom chtěli využít analogie, zastávala by umělá inteligence roli tužky nebo štětce umělce tvořícího umělecké dílo. Některé právní aspekty umělé inteligence jsou však stále nevyjasněné. Štětce sám o sobě na rozdíl od umělé inteligence konec konců dílo vytvořit nedokáže. Zajímavé úvahy *de lege ferenda* spočívají v přiznání umělé inteligenci právní osobnosti stejně jako to zákon činí u právnických osob či ve fingování jejího autorství.

2.5.2. Počítačová hra a videohra

Počítačovou hru bychom mohli definovat jako: „počítačem řízená hra, ve které hráči interagují s objekty zobrazenými na obrazovce za účelem zábavy.“¹⁶⁸ Videohra se od počítačové hry liší ve dvou znacích. Na rozdíl od počítačové hry zahrnuje i hry fungující na konzolích a dalších přístrojích. Naopak počítačová hra zahrnuje kromě her s audiovizuálními prvky i jiné formy, např. hry zobrazující pouze text¹⁶⁹.

Judikatura SDEU uvedla, že videohry „představují komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze

166 DAVIS, Randall. *Intellectual Property and Software: The Assumptions are Broken*. 1991.

167 *Express Newspapers plc v Liverpool Daily Post & Echo*. [1985] FSR 306. Rozhodnutí Vrchního soudu Anglie a Wales.

168 *Computer and video games* [online]. [cit. 2022-08-29].

169 *Ibid.*

zúžit na zmíněné kódování.“¹⁷⁰ Podle Zprávy o legálním statusu videoher WIPO¹⁷¹ se počítačová hra skládá ze dvou částí: audiovizuální (zahrnuje grafiku, videa, zvuky, hudbu atd.) a softwarové (technicky řídí audiovizuální elementy a umožňuje uživateli interagovat s různými prvky hry).

Dle některých názorů by se počítačové hry měly řadit pouze do kategorie audiovizuálních děl, protože v konečném důsledku ukazují svým uživatelům „sérii propojených obrázků“. S tím však podle WIPO¹⁷² nelze zcela souhlasit, protože tato charakterizace abstrahuje od faktu, že hráč interaguje s hrou, jelikož jejím hlavním účelem je být hrána, nikoliv sledována.

Jiní autoři¹⁷³ naopak pochybují o korektnosti zařazení počítačových her pod kategorii audiovizuálních děl. Namítají, že: a) spoluautoři audiovizuálních prvků často nejsou propojeni s autory softwarových prvků, b) práva, která jsou třeba k ochraně audiovizuálních a softwarových prvků se liší a mohou se překrývat, c) audiovizuální díla zahrnují práva, která vždy nejsou obsahem počítačové video hry.

V úvahu přichází i ochrana počítačových her pomocí patentu, ale pouze pokud se jedná o vynález realizovaný počítačem (vizte bod 2.3. této práce). Stížnostní senát Evropského patentového úřadu např. rozhodl, že vodící zařízení, které v rámci fotbalového simulátoru *Pro Evolution Soccer* dokázalo automaticky změnit hráče, kterého uživatel ovládal, je patentovatelné. Vodící zařízení podle Senátu dosáhlo dodatečného technického charakteru, přesahujícího pouhá pravidla hry¹⁷⁴.

170 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 23. ledna 2014. *Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH v PC Box Srl, 9Net Srl*. sp. zn. C-355/12 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Bod 23.

171 RAMOS et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013. Bod 12.

172 Ibid.

173 LIPSZYC, Delia. *Copyright and related rights. Law and Computer Technology*. 1993.s. 469–470.

174 EPO. T 0928/03–3.5.01, *Video game/KONAMI*, 2. června 2006. [KONAMI CO., LTD.].

Zajímavá otázka je též dnes velmi populární fenomén streamování počítačových her, tzn. živé vysílání audiovizuálních prvků hry při jejím hraní¹⁷⁵. Jelikož, jak bylo uvedeno výše, je autorským právem chráněna část nejen softwarová, ale také audiovizuální, v případě absence dalšího ujednání platí, že streamer nemá právo hru vysílat. Licenční podmínky počítačových her však často umožňují streamování, jelikož je v zájmu herních vývojářů, aby se hra dostala do povědomí herní komunity. Streamování jim tak poskytuje reklamu zdarma. Podmínky licence populární počítačové hry *League of Legends*¹⁷⁶ např. povolují streamování, a to i za účelem výtěžku. Zároveň však ponechávají provozovateli možnost kdykoliv licenci individuálně vypovědět, a to z jakéhokoliv důvodu.

2.5.3. Webová stránka

Podle Jansy jsou webové stránky „*hypertextové dokumenty, které je možné zobrazit pomocí webového prohlížeče na [i]nternetu.*“¹⁷⁷ Internet poté definuje jako „*sít vzájemně propojených počítačů, které se nenacházejí na jednom místě, v jedné lokální síti.*“¹⁷⁸ Webové stránky, stejně jako počítačové hry, se vyznačují nejen funkční částí (softwarový prvek), ale i estetickou částí (audiovizuální prvek). Chránit můžeme jednotlivé prvky webových stránek a uspořádání těchto prvků (grafické uživatelské rozhraní). Stejně jako ostatní autorská díla musí i grafické uživatelské rozhraní jako takové splňovat znak originality: „*[v] rámci svého posouzení musí vnitrostátní soud přihlížet zejména k uspořádání nebo zvláštní konfiguraci veškerých složek, které jsou součástí grafického uživatelského rozhraní, za účelem určení, které z nich splňují kritérium originality.*“¹⁷⁹

Prvky však nesmí být vyjádřením technické funkce, jelikož to by nesplňovalo kritérium originality¹⁸⁰. Zákonodárce i soudy jsou pochopitelně

175 HRADSKÝ, Jiří. Streamování počítačových her z pohledu práva [online]. 21. března 2019 [cit. 2022-03-15].

176 *End User License Agreement (EULA) LEAGUE OF LEGENDS®* [online]. [cit. 2022-03-15].

177 JANSÁ, Lukáš. *Internetové právo*. Brno. Computer Press. 2016. s. 73.

178 Ibid.

179 Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 22. prosince 2010. *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury*. sp. zn. C-393/09. Bod 48.

180 Ibid. Bod 49.

opatrní, aby příliš neomezili možnost uživatelů ve vytváření webových stránek, které se postupně stávají základním kamenem obchodu.

Co se týče smlouvy o vývoji webových stránek, je třeba dbát na správné pochopení povahy předmětu smlouvy. Smlouva o vývoji webových stránek totiž ve skutečnosti často obsahuje ujednání více smluvních typů, minimálně smlouvy o dílo a licenční smlouvy¹⁸¹. Ve smlouvě je z hlediska obou smluvních stran žádoucí zakotvit přesně definovaný předmět smlouvy spolu se všemi požadovanými vlastnostmi webové stránky, výše a způsob zaplacení ceny a předání hotového díla. Různé možnosti vytváření počítačového programu, které se často využívají i pro webové stránky, jsme si uvedli v bodu 1.2.5. této práce.

181 DOLEŽALOVÁ, Eva. *Smlouva o vývoji webových stránek* [online]. [cit. 2022-03-15]. EPRAVO.CZ, 2019.

3. Alternativní formy ochrany počítačového programu

Třebaže zákonodárci v České republice i ve světě z většiny zvolili právní ochranu počítačových programů ve formě kombinace autorského a patentového práva (s možnými doplňkovými způsoby jako např. soutěžní právo), někteří autoři tvrdí, že z povahy počítačového programu by byla vhodnější právní ochrana *sui generis*.

Je třeba myslet na to, že *sui generis* úprava vybrané části předmětu práva duševního vlastnictví bude téměř automaticky lépe sedět, jelikož spadá na užší a méně diverzifikovaný předmět úpravy. V případě, že by byly ochrany stejně účinné, měl by však zákonodárce vybrat úpravu obecnější, z důvodu konsolidace právní úpravy a předvídatelnosti práva. Úkolem zákonodárce je tedy zvážit, zda povaha chráněného zájmu představuje takové vybočení ze zavedeného předmětu práva duševního vlastnictví, že by tato úprava pro daný předmět nebyla efektivní. V takovém případě by měl zvolit *sui generis* řešení. Příkladem situace, kdy povaha duševního vlastnictví převážila přes výhody konsolidované úpravy, jsou zvláštní práva pořizovatele databáze¹⁸².

3.1. Ochrana počítačového programu *sui generis* WIPO

3.1.1. Obecně k návrhu právní ochrany WIPO

V začátcích právní ochrany počítačových programů nebylo jasné, jestli je lepší zvolit ochranu pomocí autorského práva, práva průmyslového vlastnictví nebo právní ochranu *sui generis*. V České republice, stejně jako ve většině ostatních států, nakonec vyhrála kombinace autorskoprávní a průmyslověprávní ochrany. To však neznamená, že právní úprava *sui generis* by nemohla být lepším

182 § 88 a násl. AutZ.

řešením. Světová organizace duševního vlastnictví (WIPO) již v roce 1978 navrhovala chránit počítačové programy vlastním druhem právní úpravy¹⁸³.

V roce 1971 se sešla Poradní skupina vládních odborníků pro ochranu počítačových programů (dále jen „Poradní skupina“) a šest let pracovala na studii pro Organizaci spojených národů o „*vhodné právní formě ochrany počítačových programů a o možnostech v oblasti mezinárodních ujednání, s cílem usnadnit rozvojovým zemím přístup k informacím o softwaru.*“¹⁸⁴ Před adopcí jakékoliv legislativy se zákonodárce musí ptát na dvě základní otázky¹⁸⁵:

- 1) Je třeba počítačový program právně chránit?
- 2) Jsou různé formy ochrany, které jsou v současnosti k dispozici v rámci právních předpisů dané jurisdikce, nedostatečné?

Podle Poradní skupiny je odpověď na první otázku ano. Počítačový program je podle nich třeba chránit z následujících důvodů:

- a) **Investice a časové nároky.** Náklady na tvorbu počítačových programů rostou každým rokem a je projektováno, že tento nárůst bude pokračovat i do budoucna¹⁸⁶. Gartner, výzkumná a poradenská společnost v oblasti informačních technologií spočítala, že v roce 2020 bylo v oblasti IT celosvětově utraceno cca 3,9 bilionu dolarů (91 bilionů Kč)¹⁸⁷. S nákladností počítačových programů roste i komplexnost jednotlivých počítačových programů a časová náročnost jejich tvorby.
- b) **Pravděpodobný budoucí vývoj.** Poradní skupina správně odhadovala, že počítačové programy budou představovat větší a větší součást výdajů za počítačové systémy (software nad hardwarem). Proto je nutné představit mezinárodní formu počítačových programů.

183 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. 1978.

184 Ibid. Bod 2.

185 Ibid. Bod 3.

186 VAILSHERY, Lionel Sujay. *Information technology (IT) spending on enterprise software worldwide, from 2009 to 2023* [online]. 21. února 2022 [cit. 2022-03-15].

187 GARTNER, Inc. *Gartner Says Global IT Spending to Reach \$3.9 Trillion in 2020* [online]. 15. ledna 2020 [cit. 2022-03-15].

- c) **Ochrana jako stimul ke zveřejnění.** V rámci zájmu o efektivní rozvoj počítačových programů je žádoucí, aby byly zdrojové kódy k nim zveřejněny, ale zároveň, aby měli tvůrci stimul k investování času a financí do vývoje počítačových programů. Některé počítačové programy nebudou zveřejněné za žádných okolností (např. pokud jsou součástí obchodního tajemství), ale Poradní skupina předpokládá, že většina programů by do této kategorie nepatřila. Pokud by byla dostupná právní ochrana, vykonavatelé práv k počítačovým programům by využili této ochrany a nemuseli by se bát zveřejnit zdrojový kód.
- d) **Ochrana jako základ obchodu.** Nedostatek právní úpravy v této oblasti by byl škodlivý v obchodním kontextu, a to jak pro kupujícího, tak pro prodávajícího. Právní ochrana totiž zvyšuje právní jistotu jejich vztahů. Právní ochrana by byla také výhodná pro rozvojové země, protože by motivovala výrobce k distribuci počítačových programů i za nízké ceny do rozvojových zemí, pokud by měly právní prostředky nápravy.
- e) **Zranitelnost počítačového programu.** Některé složky počítačového programu se vyznačují vyšší zranitelností tím, že jsou velice jednoduše zkopírovatelné. Poradní skupina uvádí jako příklad popisnou a vysvětlující dokumentaci, třebaže dnes víme, že i samotný počítačový program je často předmětem počítačového pirátství.

Dále se Poradní skupina zabývala soudobými způsoby právní ochrany počítačových programů. Poukazuje přitom na způsoby, které jsou upraveny i v České republice – autorskoprávní a patentová ochrana jako hlavní nástroje a dodatečné vedlejší nástroje jako obchodní tajemství.

Výhodou patentové ochrany je podle Poradní skupiny její cílování nových a inovativních technických řešení. Její problém však vidí v limitované aplikovatelnosti patentu na počítačový program. Podle čl. 52 odst. 2 písm. c) Evropské patentové úmluvy se za vynálezy nepovažují mimo jiné počítačové programy. Poradní skupina správně vyvozuje, že i kdyby se počítačové programy

daly alespoň nepřímo patentovat, tato možnost by se vztahovala jen na jejich nepatrnou část. K tomu je nutno připočítat další praktické těžkosti spojené s posuzováním dostatečné formy novosti a invence, hledání dostatečně kvalifikovaných expertů, kteří by byli pro takové posouzení kompetentní a nutnosti zveřejnění zdrojového kódu.

Dále Poradní skupina zkoumala vhodnost autorskoprávní ochrany. Její relativní vhodnost oproti patentové ochraně spočívá v tom, že se zaměřuje na ochranu formy, ve které jsou myšlenky vyjádřeny. Programátor musí hlavně vyjádřit počítačový program takovým způsobem, aby fungoval ekonomicky a efektivně. Poradní skupina však vyjadřuje obavu, že autorské právo dokáže ochránit počítačový program pouze před zkopírováním konkrétního kódu, nikoliv před zkopírováním způsobu, jakým daný program funguje. Tím pádem přináší autorské právo značně limitovanou ochranu.

Poradní skupina závěrem shrnuje ostatní formy právní ochrany. Mezi nimi zmiňuje nástroje chránící utajené informace, např. obchodní tajemství nebo povinnost mlčenlivosti. Řadí se sem i povinnosti vyplývající přímo ze zákona, např. zaměstnanci mohou mít povinnost zachovat utajené informace svého zaměstnavatele. Nepřímý způsob ochrany počítačového programu jsou ustanovení trestního práva, obecná ustanovení občanského práva a deliktního práva (tento způsob dělení není konzistentní s terminologií českého práva, nicméně je jasné, co tím Poradní skupina myslela). Problémem těchto nepřímých způsobů ochrany však Poradní skupina spatřuje v nejistotě rozsahu ochrany a v obtížnosti zabránění zveřejnění obchodního tajemství osobám, se kterými není vykonavatel práv k počítačovému programu ve smluvním vztahu. Zavedením ochrany *sui generis* by WIPO mohla naopak podpořit zveřejňování informací o počítačovém programu, které by jinak mohly být náchylné ke zneužití.

Jelikož oproti Poradní skupině máme výhodu zpětného pohledu do zavedené ochrany počítačového programu, můžeme posoudit přesnost jejích predikcí ochrany počítačových programů pomocí nástrojů, které jednotlivé jurisdikce měly v 70. letech k dispozici. Jejich předpovědi byly překvapivě přesné, přesto se však

judikatura vyvinula takovým způsobem, že překonala některé problémy, kterých se Poradní skupina obávala. Např. třebaže v problematice vzhledu a funkčnosti (grafické rozhraní a *look and feel*) počítačového programu stále nemáme přesnou linii, podle které by se posuzovala jejich možnost ochrany, judikatura si s tímto problémem z větší míry poradila, jak je uvedeno v bodu 1.2.6. této práce.

3.1.2. Konstrukce návrhu právní úpravy WIPO

Poradní skupina navrhla dokument Vzorová ustanovení o ochraně počítačového programu¹⁸⁸ (dále jen „Vzorová ustanovení“), ve kterém načrtla zjednodušenou konstrukci úpravy *sui generis* počítačového programu. Vzorová ustanovení definují počítačový program jako „*soubor instrukcí, který je po vložení do strojově čitelného média schopen přimět stroj se schopností zpracovávat informace k tomu, aby indikoval, provedl nebo dosáhl určitou funkci, úkol nebo výsledek.*“¹⁸⁹ Software má za nadřazený pojem obsahující mimo počítačového programu také popis programu a podpůrné materiály.

Vlastnictví (anglicky *proprietorship*) k počítačovému programu náleží osobě, která ho vytvořila. To neplatí u zaměstnance při plnění jeho pracovních povinností (pokud neujednáno jinak), kdy vlastnictví náleží zaměstnavateli¹⁹⁰. Přebírá tedy princip neformálnosti¹⁹¹ z kontinentální úpravy autorského práva, nikoliv princip formálnosti (registrační), v té době typický pro anglo-americký (copyrightový) systém úpravy autorského práva a práva patentového. To je jistě z hlediska tvůrce žádoucí vzhledem k časové a ekonomické náročnosti přihlašování a následujícího řízení.

Oproti autorskému právu (alespoň tak, jak je upraveno v českém právním řádu) a dokonce i oproti patentovému právu má subjekt úpravy *sui generis* jednodušší převoditelnost. Podle sekce 2 odst. 2 Vzorových ustanovení lze

188 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. 1978. Sec. 1 letter (i).

189 Ibid. V originále: „*set of instructions capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result.*“

190 Ibid. Sec. 2 letter 1.

191 BENEŠ, Marek. *Autorské právo* [online]. Patent na rozum, 2015. [cit. 2022-03-15].

vlastnictví k počítačovému programu nebo jeho části převést smlouvou. Podle české právní úpravy však vlastnictví k nehmotnému statku vůbec nevzniká, což znamená, že ho ani není možné převést. Třetí osobě lze poskytnout pouze oprávnění k výkonu práv k počítačovému programu. Tím se zásadně liší koncepce obou řešení. Patentová úprava má více ekonomický charakter, ale osoba původce vynálezu má přesto určitá práva ve vztahu k vynálezu¹⁹². Nelze jednoznačně určit, která úprava je vhodnější. Do jisté míry záleží na tom, z kterého pohledu na úpravu hledíme. Pokud bereme počítačový program jako kreativní vyjádření jeho tvůrce, pak návrh WIPO poskytuje nedostatečnou ochranu jeho osobnostních práv. Pokud však preferujeme ekonomickou funkci jako fundamentálnější část počítačového programu, návrh WIPO by se zde mohl zdát vhodnější.

Aby počítačový program spadl pod ochranu Vzorových ustanovení, musí být originální, tedy výsledkem práce tvůrce vlastního intelektuálního úsilí¹⁹³. Nespádají sem však koncepty, na kterých je počítačový program založen¹⁹⁴. Práva k počítačovému programu ve Vzorových ustanovení zanikají po 20 letech od prvního užití nebo prodeje, pronájmu či poskytnutí licence, podle toho, co přijde první¹⁹⁵. Tato doba však nesmí přesahovat 25 let od jeho vzniku. Doba 20 let se shoduje s úpravou patentu v PatZ, což dává mnohem větší smysl z hlediska ekonomické funkce počítačového programu spíše než doba trvání práv k dílu po celý život autora a 70 let po jeho smrti, jak je tomu u autorského práva¹⁹⁶.

Vzorová ustanovení obsahují i taxativní výčet práv k počítačovému programu (povšimněme si kombinace využití pojmů „počítačový program“ a „software“). Nikdo kromě vlastníka nesmí bez jeho svolení¹⁹⁷:

- a) zpřístupnit software předtím, než je zpřístupněn veřejnosti,
- b) umožnit nebo usnadnit přístup jakékoli osobě k jakémukoli předmětu, v němž je uložen nebo rozmnožen software,

192 § 9 odst. 1 in fine, odst. 4 věta první PatZ.

193 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. 1978. Sec. 3.

194 Ibid. Sec. 4.

195 Ibid. Sec. 7 subs. (2)(a).

196 § 27 odst. 1 AutZ.

197 WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. 1978. Sec. 5.

- c) kopírovat software,
- d) použít počítačový program k vytvoření stejného nebo podstatně podobného počítačového programu,
- e) použít popisu programu k výrobě počítačového programu stejného nebo podstatně podobného,
- f) další práva související s body uvedenými výše.

Po rozsáhlých diskuzích v sedmdesátých a osmdesátých letech se začaly právní řády přiklánět k začlenění počítačových programů do předmětu autorského práva a právní úprava WIPO nakonec nebyla nikde aplikována¹⁹⁸.

3.1.3. Kritika návrhu právní úpravy WIPO

Základním předpokladem nutnosti právní úpravy *sui generis* počítačového programu je nedostatečnost právní úpravy, kterou nabízí autorské či patentové právo. Griem¹⁹⁹ však tvrdí, že samotný fakt, že zdrojový či strojový kód je užitečné vyjádření programu, neznamena, že ho nelze efektivně chránit autorským právem. Připouští však, že autorským právem nelze ochránit myšlenky tohoto vyjádření (což samozřejmě platí pro autorské právo obecně, nikoliv jen pro počítačový program). Při splnění daných podmínek pak přijde na řadu patentová ochrana.

Příznivci úpravy *sui generis* počítačových programů upozorňují na nebezpečí patentové ochrany počítačových programů²⁰⁰. Obávají se, že patentová ochrana by mohla zpomalit růst v IT odvětví, jelikož některé myšlenky budou patenty monopolizovány. Dle mého názoru se tento názor z 90. let příliš nepotvrdil, jelikož patentová ochrana není častá a vztahuje se, jak jsme si ukázali výše, na velmi specifickou kategorii počítačových programů. Musíme však přihlédnout k důvodům, proč patentová ochrana vůbec funguje. Pokud by vynálezci nemohli

198 WIPO. *Copyright Protection of Computer Software* [online]. [cit. 2022-07-20].

199 GRIEM, John M. Jr. *Against a Sui Generis System of Intellectual Property for Computer Software*. Hofstra Law Review. 2013.

200 Ibid.

své počítačové programy patentovat, neměli by důvod investovat do drahých, ale společensky potenciálně prospěšných programů, takže tato kritika je alespoň z části zasloužená.

Tyto argumenty však zastávají pozici, že právní úprava *sui generis* není nutná, nikoliv že nemůže dosáhnout stejných nebo i lepších výsledků než kombinace autorského a patentového práva. Podle mého názoru právní úprava *sui generis* stále dává smysl a vzhledem k právní úpravě databází by tento postup nebyl bezprecedentní.

3.2. Model malého softwarového patentu

Snahou modelu malého softwarového patentu je řešení problému duální ochrany počítačového programu ze strany autorského a patentového práva. Podle Paleyho²⁰¹, autora modelu, ani jeden z těchto způsobů ochrany není vhodný a jejich kombinace se navíc navzájem negativně ovlivňuje. Autorské právo na počítačový program pohlíží jako na knihu a mate soudy, jestli a jak mají uznávat ochranu audiovizuálním prvkům, příkazům a grafickým rozhraním. Patentové právo naopak nazírá na počítačový program jako na stroj, a když už je patent aplikovatelný, musí slova jako „proces“ a „stroj“ vykládat netradičně extenzivně²⁰².

Podle Paleyho poskytuje autorsko-patentová ochrana na jedné straně nedostatečnou ochranu počítačového programu a na druhé ho v některých aspektech chrání příliš. Jejich terminologie není uzpůsobená k tomu, aby zahrnovala zvláštní charakter počítačových programů, a pro její aplikaci je proto nutné speciálně napasovat nehodící se výrazy, které používá autorsko-patentová ochrana. Naopak příliš rozsáhlá ochrana spočívá ve výlučnosti práv k počítačovému programu, která brání jiným osobám ve využití počítačového

201 PALEY, Mark. *A Model Software Petite Patent Act*. *Santa Clara High Technology Law Journal*. 1996. ISSN: 0882-3383.

202 Ibid. s. 305–306.

programu. Patentové, a ještě více autorské, právo má prý navíc nesmyslně dlouhou dobu ochrany²⁰³.

Z výše uvedených důvodů Paley načrtl tzv. model malého softwarového patentu v podobě návrhu zákona *The Software Act*²⁰⁴, který novelizuje tehdejší patentový zákon Spojených států. Malý patent chrání na rozdíl od klasického patentu algoritmus, který definuje jako: „*konečný soubor přesně definovaných pravidel pro řešení problému v určitém konečném počtu kroků.*“²⁰⁵ Paley chápe algoritmus jako součást softwaru obsahující jeho primární ekonomickou hodnotu²⁰⁶. Algoritmus musí a) být nový, b) obsahovat neočividný inventivní krok, c) být užitý v obchodu, d) v počítačovém programu, e) v nové a užitečné konfiguraci. Pracuje na formálním (registračním) principu²⁰⁷, jelikož je třeba podat pro počítačový program přihlášku. Patent na daný algoritmus se uděluje na dobu 10 let od podání přihlášky²⁰⁸.

Největší odlišností modelu malého softwarového patentu oproti autorsko-průmyslové ochraně počítačového programu je povinná nevýhradní licence²⁰⁹. V Paleyho modelu totiž platí, že „*[k]aždá osoba může získat nucenou licenci k obchodnímu výkonu udělených práv z patentu, ledaže by taková licence byla v rozporu s veřejným zájmem.*“²¹⁰ Cenu za takovou licenci dopředu určuje komisař, který vyřizuje i přihlášku malého patentu. Uživatel počítačového programu má také právo analyzovat interní design programu a experimentovat s rozebranými částmi nebo celým zdrojovým kódem.

K modelu malého softwarového patentu lze mít několik výtek. Role komisaře v rámci modelu je nevídaně významná, jelikož je schopný určovat cenu

203 20 let pro vynález, resp. po dobu života a 70 let po smrti autora pro autorské dílo.

204 PALEY, Mark. *A Model Software Petite Patent Act*. Santa Clara High Technology Law Journal. 1996. ISSN: 0882-3383. s. 365.

205 Ibid. s. 319. V originále: „*a finite set of well defined rules for the solution of a problem in a finite number of steps.*“

206 Ibid. s. 319.

207 Ibid. § 224(b).

208 Ibid. § 230.

209 Ibid. § 236.

210 Ibis. s. 336(b). V originále: „*[a]ny person may obtain a compulsory license to commercially exercise the granted rights of the patent, unless such license would be contrary to the public interest.*“

každého počítačového programu, třebaže na základě daného interního návodu. Je otázkou, jestli by takový zásah státu do podnikání neporušoval princip volného trhu. Práva uživatelů jsou rozsáhlá a mohla by svádět ke zneužití právní regulace, k nelegálnímu užití či rozmnožování počítačového programu bez placení licenčních poplatků.

3.3. Manifesto model

Autoři Manifesto modelu²¹¹ kritizují snahu zákonodárců v 90. letech minulého století upravit ochranu počítačových programů existujícími právními nástroji. Z jejich pohledu autorské právo efektivně chrání některé aspekty počítačového programu, ale opomíjí jiné. Třebaže by to bylo žádoucí, autorské právo nedokáže ochránit „*užitečné chování, generované operujícími programy a průmyslový koncept zodpovědný za vytváření tohoto chování.*“²¹² Autorské právo chrání pouze text programu, ale nikoliv jeho chování, které představuje jeho důležitější součást (pokud program vykonává s dostatečnou rychlostí funkce, které má, běžnému uživateli nezáleží na tom, jak vypadá zdrojový nebo strojový kód). Tento problém se mimo jiné projevuje v komplikované úpravě elementů počítačového programu jako grafické rozhraní, *look and feel* atd.²¹³

Dále autoři poukazují na to, že nejzranitelnější součástí počítačového programu spočívá v jeho jednoduché zkopírovatelnosti, jelikož „know-how“ k vytvoření kopie programu, který se prodává na trhu, je dostupné každému, kdo umí alespoň základně pracovat s počítačem. Tvůrci počítačového programu by tedy měli značnou nevýhodu oproti svým konkurentům, kteří mohou program jednoduše zkopírovat. Kvůli tomu dojde k retardaci pokroku v informačních technologiích. Model Manifesto se tento problém snaží vyřešit.

211 REICHMAN, Jerome, H. *Manifesto Concerning the Legal Protection of Computer Programs*. 1994.

212 Ibid. s. 2310. V originále: „*the useful behavior generated when programs are in operation and the industrial design responsible for producing this behavior.*“

213 Ibid. s. 2430.

Podle Manifesta bude vést ochrana počítačových programů tradičními nástroji k cyklickému střídání příliš restriktivní a příliš extenzivní ochrany. Podobným vývojem prošly ve Spojených státech i další předměty ochrany duševního vlastnictví „dvojí povahy“, např. průmyslové vzory²¹⁴. Počítačový program je chráněn buď po celý život autora a 70 let po jeho smrti (příliš vysoká míra ochrany), nebo vůbec (příliš nízká míra ochrany) podle toho, jak inkluzivní existuje autorskoprávní ochrana programů v daném státě. S vývojem informačních technologií bude právní ochrana (jak autorskoprávní, tak patentová) oscilovat mezi těmito dvěma extrémy, nikdy se však dlouhodobě neustálí na optimální úrovni²¹⁵.

Z důvodů uvedených výše, nabízí model Manifesto lepší řešení právní ochrany počítačového programu založeného na: 1) hlavní hodnotě počítačového programu, kterou představuje chování a aplikované know-how, které vytváří dané chování, 2) tržní ekonomice a ochraně trhu. Bohužel Manifesto není konkrétní v čase, po který bychom měli počítačové programy chránit. Musí to být však dostatečný čas, aby dovolil vyhnout se tržnímu selhání. Tržní selhání definuje pomocí tří kritérií: 1) podstata a velikost počítačového programu nebo jeho části, které byly zkopírovány, 2) způsob, jakým byl získán přístup k počítačovému programu a stupeň závislosti odvozeného programu na programu původním, 3) stupeň podobnosti obou programů.

Model Manifesto má nesporně své výhody. Právní úprava, která by mohla vzejít z myšlenek Manifesta, by měla základ ve skutečné podstatě počítačového programu, tedy to, co program umí udělat, nikoliv ochrana kódového vyjádření. Model si je také vědom ekonomických dopadů a principů právní úpravy. Na druhou stranu má model poměrně abstraktní podobu – na rozdíl od např. Paleyho modelu nebo modelu WIPO neobsahuje kostru navrhovaného zákona. Není tedy zcela jasné, jak aplikovatelný je model do českého právního řádu.

214 Ibid. s. 2356.

215 Ibid.

3.4. Užitený vzor

Třebaže užitený vzor za současné legislativní úpravy na počítačové programy použít nelze²¹⁶, v minulosti se o této formě uvažovalo. Užitené vzory u nás upravuje zákon o užitených vzorech (dále též „ZUV“)²¹⁷.

Užitený vzor chrání „[t]echnická řešení, která jsou nová, přesahují rámec pouhé odborné dovednosti a jsou průmyslově využitelná.“²¹⁸ Oproti tomu podmínky pro udělení patentu splňují vynálezy, které „jsou nové, jsou výsledkem vynálezecké činnosti a jsou průmyslově využitelné.“²¹⁹ Jak je zřejmé ze zmíněných definic, dvě podmínky obou ochran se shodují (novost a průmyslová využitelnost) a liší se pouze jednou – užitené vzory musí přesahovat pouze rámec odborné dovednosti, zatímco vynálezy musí být výsledkem vynálezecké činnosti. Výsledek vynálezecké činnosti je specifikován v § 6 PatZ takto: „[v]ynález je výsledkem vynálezecké činnosti, jestliže pro odborníka nevyplývá zřejmým způsobem ze stavu techniky.“ V praxi je třeba – většinou na základě odborného posudku – rozhodnout, zda předmět řízení překračuje „pouhý“ rámec odborné dovednosti.²²⁰

Liší se též doba platnosti ochrany. Zatímco patent je omezen dobou 20 let od podání přihlášky vynálezu²²¹, užitený vzor může být platný maximálně 10 let ode dne podání přihlášky (4 roky s možností dvakrát platnost zápisu posloužit o 3 roky).²²²

Užitené vzory mají nepopíratelně řadu výhod oproti standardní patentové ochraně (které se nejvíce podobá)²²³:

216 Zákon č. 478/1992 Sb. o užitených vzorech, ve znění ke dni 30. srpna 2022. § 2 písm. d).

217 Ibid.

218 Ibid. § 1.

219 § 3 odst. 1 PatZ.

220 Rozhodnutí Předsedy Úřadu průmyslového vlastnictví ze dne 7. listopadu 2018, č. j. PV2017-33390.

221 § 21 odst. 1 PatZ.

222 § 15 odst. 1 a 2 ZUV.

223 LEITH, Philip. *Software utility models and SMEs*. The Journal of Information, Law and Technology. 2000.

- 1) **Nižší náklady.** Náležitosti, které je třeba předložit v přihlášce užitého vzoru, jsou o poznání snadněji splnitelné než u patentu. Náklady na výzkum, právní poradenství a administrativu nejsou zdaleka tak vysoké. Proto je jejich registrace dostupná i pro menší podniky a původce, kteří si nemohou přihlášku vynálezu dovolit.
- 2) **Pobídka menším hráčům.** Užité vzor odměňuje i menší technická řešení, která nenaplnují požadavky pro registraci vynálezů. Pokud tato ochrana neomezuje ostatní, je jistě žádoucí, abychom motivovali tvůrce k vytváření nových technických řešení.
- 3) **Rychlost.** Proces registrace je u užitého vzoru též jednodušší, rychlejší a levnější. Podle WIPO trvá často 6 měsíců a méně.²²⁴

Podle Leitha²²⁵ se však v souvislosti s užitémi vzory setkáváme i s řadou problémů. Nebezpečí spatřuje v kombinaci nízkých nákladů na splnění požadavků pro zápis užitého vzoru a podstaty počítačového programu. Problémy s použitím užitého vzoru na počítačové programy jsou podle Leith²²⁶ např.:

- 1) **Podstata počítačového programu.** Je velmi obtížné určit, na jaké úrovni programu se nachází inovativnost daného řešení. Realisticky lze interval možné ochrany omezit hranicemi, kam ochrana jistě nespádá, ale tento test by byl příliš extenzivní, nabízející ochranu obrovskému množství programů a silně omezující rozvoj informačních technologií. Můžeme například říci, že chránit jednotlivé příkazy možné není, jelikož jde o základní stavební jednotku programovacího jazyka. Analogicky nedává smysl poskytovat ochranu jednotlivým slovům v rámci literárního díla. Zároveň však nelze chránit ani přesnou stavbu kódu, jelikož by bylo jednoduché pro programátora pouze změnit pořadí jednotlivých algoritmů, a vytvořil by tak svůj vlastní užité vzor. Tento

224 WIPO. *Utility models* [online]. [cit. 2022-03-16].

225 LEITH, Philip. *Software utility models and SMEs*. The Journal of Information, Law and Technology. 2000.

226 LEITH, Philip. *Software utility models and SMEs*. The Journal of Information, Law and Technology. 2000.

problém se do jisté míry snaží vyřešit alternativní způsoby právní ochrany počítačového programu podle bodu 3.2 a 3.3 této práce.

- 2) **Důkaz novosti technického řešení.** Počítačové programy typicky neposkytují zdrojový kód veřejně (s výjimkou open source programů). Obvykle mají k dispozici pouze strojový kód, ze kterého lze zpětně zdrojový kód sestavit jen velmi obtížně (používají se k tomu např. techniky zpětného inženýrství). Proto je pro společnosti těžké zjistit, zda konkurenti porušují jejich práva textem zdrojového kódu a právní ochrana tedy pokulhává z hlediska vynutitelnosti.
- 3) **Odbornost examinátorů.** Bude muset být zaměstnáváno velké množství odborníků v různých oblastech informačních technologií, které se velmi rychlým tempem vyvíjí. Leith podotýká: „[v] této oblasti bude existovat ‚deficit odborníků‘, dokud nebudou průzkumoví referenti řádně vyškoleni v různých prvcích patentovatelnosti softwaru, což způsobí, že pravděpodobnost nesprávného posouzení patentovatelnosti bude mnohem vyšší než v jiných oblastech.“²²⁷

3.5. Srovnání jednotlivých aspektů způsobů právní ochrany počítačového programu

Jedním z cílů této práce je návrh aspektů právní úpravy ochrany počítačového programu *de lege ferenda*, která by potenciálně lépe seděla na zvláštní povahu počítačového programu mezi jinými předměty práva duševního vlastnictví. V tabulce č. 1 jsou pro přehlednost vypíchnuty důležité charakteristiky právní ochrany počítačového programu. Jde samozřejmě o zjednodušení, ale pro připomenutí základu jednotlivých způsobů ochrany bude užitečná.

227 Ibid. V originále: „There will be an 'expertise de cit' in this area until examiners are properly trained in the various elements of software patentability which will make the likelihood of incorrect assessment of patentability much higher than in other areas.“

	platná právní úprava	doba ochrany	předmět ochrany programu	nutnost registra ce	další specifika právní úpravy
autorské právo	ano	po dobu autorova života a 70 let po jeho smrti	počítačový program vyjádřený ve formě zdrojového nebo strojového kódu.	ne	speciální ustanovení, zaměstnanecké dílo, volné dílo, kolektivní dílo, školní dílo
patentové právo	ano	20 let od podání přihlášky vynálezu	tzv. vynález realizovaný počítačem	ano	podnikové vynálezy, nutná licence
nekalosoutěžní právo	ano	po dobu trvání obchodního tajemství	obchodní tajemství podle § 504 ObčZ, ochrana hospodářské soutěže obecně	ne	nekalá soutěž podle § 2976 a násl. ObčZ
ochrana <i>sui generis</i> WIPO	ne	20 letech od prvního užití nebo prodeje, pronájmu či poskytnutí licence	počítačový program	ne	„zaměstnanecké dílo“, nezávisle vytvořené dílo
model malého softwarového patentu	ne	10 let od podání přihlášky	algoritmus	ano	povinná nevýhradní licence
model Manifesto	ne	neuveďeno	chování a know-how k němu	ano	navázání na ekonomii a trh
užitný vzor	ne	20 let od podání přihlášky	technická řešení	ano	přesažení rámec pouhé odborné dovednosti

Tabulka č. 1 – Porovnání charakteristik jednotlivých způsobů právní ochrany počítačového programu.

3.5.1. Obecně ke srovnání

V tabulce č. 1 je srovnáno sedm možností způsobů právní ochrany počítačových programů, buď existujících či uvažovaných, ale nepřijatých. Od trestněprávní a správněprávní ochrany zde abstrahuji z důvodu veřejnoprávní konstrukce, která nelze dost dobře porovnat s ostatními metodami. Tři z nich lze uplatnit v současně platném českém právu (autorské právo, patentové právo, soutěžní právo), další představují alternativní způsoby ochrany (právní konstrukce WIPO *sui generis*, model malého softwarového patentu, model Manifesto, užitný vzor). Z uvedených úvah představuje užitný vzor jedinou úpravu, která již existuje a uplatňuje se na určité předměty duševního vlastnictví, ale ne na počítačový program.²²⁸ Právní úprava *sui generis* WIPO, model malého softwarového patentu a model Manifesto se v praxi nikde zatím neuplatňují, třebaže se jim v právní nauce dostalo vesměs pozitivních recenzí.

3.5.2. Doba právní ochrany

Z tabulky č. 1 je zjevné, že autorské právo chrání počítačový program zdaleka nejdelší dobu. Vzhledem k tomu, že – jak již bylo zmíněno výše – povaha počítačového programu je převážně ekonomická, spíše než umělecká či vědecká, tato relativně dlouhá doba ochrany se nezdá jako opodstatněná. Kdybychom chtěli analyzovat rovnováhu zájmů tvůrce a veřejného zájmu, mohli bychom dojít k závěru, že neopodstatněně převažuje zájem tvůrce. Vzhledem k rychlému zastarávání počítačových programů se však majetkové výhody z autorství počítačového programu postupem času zmenšují, pokud není aktivně aktualizován a zpracováván. Tím, že ho chráníme tak dlouho, poškozujeme veřejný zájem. Na druhou stranu však chráníme osoby vyvíjející počítačové programy a dalších osob financujících jejich vývoj, ale otázka je, jestli tak dlouho dobu ochrany vůbec využijí. Ostatní formy úpravy poskytují ochranu rámcově na dobu 10 až 25 let, nejčastěji 20 let od podání přihlášky, což se zdá vzhledem k povaze programu a zkušeností z oblasti patentového práva adekvátní, třebaže

228 § 1 ZUV.

např. autor modelu malého softwarového patentu považuje i dobu 20 let jako příliš dlouhou²²⁹.

V tomto bodě je třeba zmínit i způsob, kterým zákon nabádá vykonavatele majetkových práv k počítačovému programu v pracovněprávním poměru, aby program chránil a využíval. Z hlediska společnosti je totiž žádoucí, aby se na trh dostalo co největší množství nových programů, jelikož tato diverzita umožňuje selekci těch nejlepších a zvyšuje jejich cenovou dostupnost. Dále chrání tvůrce od situace, že by jeho dílo nebylo využito vůbec. Autorský zákon říká, že pokud zaměstnavatel nevykonává majetková práva k zaměstnaneckému dílu vůbec nebo je vykonává nedostatečně, má autor právo požadovat, aby mu zaměstnavatel za obvyklých podmínek poskytl licenci²³⁰. V rámci patentového práva je dokonce stanovena tříměsíční lhůta, během které je zaměstnavatel povinen uplatnit právo na patent, pokud nechce, aby bylo toto právo převedeno zpět na původce.²³¹

3.5.3. Základ právní ochrany

Jak již bylo uvedeno v rámci teoretického výkladu, počítačové programy jsou v našem právním systému chráněny zejména autorským a patentovým právem. Alternativní modely však kombinaci těchto systémů kritizují jako zároveň příliš širokou i příliš úzkou, jako předmětně nevhodnou a neintuitivní. Autorské právo se snaží napasovat počítačový program do terminologie autorského zákona, jehož povaze však program vůbec nevyhovuje. Patentové právo chrání průmyslověprávní aktiva, kam za některých okolností patří i počítačový program. Problémem je, že abychom nepřekročili hranici patentovatelných vynálezů, lze ochránit jen velmi malou část počítačových programů (tvoří tzv. „integrální součást návrhu technického charakteru“).

Jednou z nesporných výhod právních úprav „na míru“ počítačovým programům je jejich možnost specializace předmětu ochrany. Díky tomu lépe

229 PALEY, Mark. *A Model Software Petite Patent Act*. 1996. s. 317.

230 § 58 odst. 3 AutZ.

231 § 9 odst. 3 PatZ.

vystihují povahu programů a jejich ekonomickou funkci. Návrh právní ochrany WIPO chrání přímo počítačové programy, model malého softwarového patentu oproti tomu chrání jako základ své ochrany algoritmus a model Manifesto poté chování programu a know-how k němu.

Algoritmus podle modelu malého softwarového patentu musí být nový, obsahovat neočividný inventivní krok, být užitý v obchodu v počítačovém programu v nové a užitečné konfiguraci. Tato specifikace předmětu ochrany mnohem lépe sedí na počítačový program, může však přinést i řadu problémů. Z hlediska rovnováhy zájmu tvůrce a veřejného zájmu je důvodná obava, aby se tato ochrana nestala příliš restriktivní a neomezovala rozvoj počítačových programů. Pokud přirovnáme příkaz programovacího jazyka ke slovu v národním jazyku, pak algoritmus představuje sekvenci slov, tvořící dohromady větu až odstavec. Podle autorského práva teoreticky (v určitých případech) spadá odstavec i samotná věta pod ochranu, kterou autorské právo poskytuje. Problém spočívá v tom, že myšlenka nebo sekvence myšlenek jsou vyjádřitelné pomocí textu velkým množstvím způsobů. Optimálně výkonný algoritmus však typicky bude pouze jeden. Omezování programátora ve využití optimálního algoritmu po dobu 10 let se zdá příliš restriktivní.

Model Manifesto identifikoval chování programu a aplikované know-how k jeho docílení jako základ počítačového programu, který je žádoucí chránit. Bohužel Manifesto model nenabízí vzorovou právní úpravu, aby bylo možné lépe pochopit, jak si autoři představovali konkrétní konstrukci předmětu úpravy. Nelze popřít, že chování programu lépe pokrývá jeho ekonomickou podstatu, je však třeba uvažovat o tom, jestli zkoumání jednotlivých chování počítačového programu připravuje příliš velkou náročnost pro dokazování a posuzování příslušnými autoritami. V případě využití této formy ochrany by bylo třeba správně specifikovat předmět, na který se ochrana vztahuje. V případě příliš extenzivního výkladu chráněného chování by totiž mohlo dojít jako u modelu malého softwarového patentu k omezení technického vývoje počítačových programů.

3.5.4. Nutnost registrace

V rámci snahy o nalezení co nejlepšího způsobu právní ochrany počítačových programů si musíme položit otázku, zda je nutnost registrace v případě počítačových programů žádoucí. Výhodou principu neformálnosti je jeho efektivní ochrana programu bez nutnosti podávat přihlášku, která s sebou přináší finanční, časové a personální náklady. Navíc není třeba při vzniku ochrany prozrazovat zdrojový kód počítačového programu.

Na druhou stranu je žádoucí, aby tvůrci počítačových programů byli schopni stavět na základech, které položil někdo jiný před nimi. Třebaže je programátorská komunita otevřená, klíčové koncepty a komplexní návrhy počítačových programů, které vlastní velké společnosti, mohou zůstat utajeny. V případě nutnosti registrace je však možné principy technického řešení zjistit a po uplynutí doby ochrany je též použít. V případě registrace je též jednodušší dokazovat původnost daného počítačového programu.

3.5.5. Další specifika právní úpravy

Jednotlivé právní úpravy obsahují specifická ustanovení, která je třeba vzít v potaz, pokud chceme nalézt optimální právní úpravu počítačových programů. Velká část právních konstrukcí, které byly popsány v této práci (AutZ, PatZ, model malého softwarového patentu), upravuje právní režim pro počítačový program, který vznikl v rámci pracovněprávního nebo obdobného vztahu. Zaměstnavatel v tom případě ze zákona vykonává autorova majetková práva k počítačovému programu vytvořenému jeho zaměstnancem. V rámci zachování efektivního průběhu obchodních aktivit IT společností, které zaměstnávají programátory, je jistě efektivní tuto úpravu ponechat. Pokud je možné úpravu změnit smluvně, není navíc zřejmá žádná její větší nevýhoda.

Další aspekt, který je třeba vzít v úvahu, je míra pobízení nositele práv k počítačovému programu k jeho zveřejnění. Jak již bylo uvedeno výše, autorský

zákon²³² obsahuje ustanovení, které se snaží přimět zaměstnavatele k výkonu majetkových práv k zaměstnaneckému dílu pod sankcí poskytnutí zaměstnanci licence za obvyklých podmínek (pokud o to autor požádá). Podobný princip funguje i v patentovém zákoně v rámci institutů přechodu práva na patent z podnikového vynálezu zpět na zaměstnance²³³ a nucené licence²³⁴. V případě, že majitel patentu bezdůvodně nevyužívá vynález vůbec či dostatečně, má Úřad průmyslového vlastnictví za určitých podmínek právo udělit na základě žádosti nevýlučné právo k vynálezu jiné osobě. Tím neodpadá právo tvůrce na úhradu ceny licence, kterou si buď stanoví strany nebo soud.²³⁵

Institut nucené nevýhradní licence je zakotven ještě extenzivněji v modelu malého softwarového patentu.²³⁶ Možnost získat nevýhradní licenci k počítačovému programu vychází přímo z textu úpravy. Není tedy nutné, aby nositel práv k počítačovému programu tento program nevyužíval ani aby poskytnutí nevýhradní licence bylo v důležitém veřejném zájmu.²³⁷ Cenu za tuto licenci stanoví komisař, který vyřizuje přihlášku malého patentu. Tato úprava má za cíl dostat co nejvíce počítačových programů na trh a zamezit tvorbě monopolů. Je však zjevné, že toto ustanovení silně zasahuje do práv k počítačovému programu. Z obchodního hlediska by mohlo být silně nevýhodné poskytovat licenci některým osobám (např. konkurenci). Třebaže se nucená nevýhradní licence malého patentu snaží o dosažení žádoucího cíle, míru zásahu do vlastnických práv považují za příliš extenzivní.

232 § 58 odst. 3 AutZ.

233 § 9 odst. 3 PatZ.

234 § 20 PatZ.

235 § 20 odst. 7 PatZ.

236 PALEY, Mark. *A Model Software Petite Patent Act*. 1996. § 236.

237 § 20 odst. 1 PatZ.

Závěr

Cílem této práce bylo popsat současně platnou právní úpravu ochrany počítačového programu, prozkoumat alternativní formy ochrany počítačového programu a navrhnout právní úpravu ochrany *de lege ferenda*. K dosažení cílů této práce tedy zbývá už jen poskytnout zákonodárci návrh na právní úpravu, na kterou by bylo dobré se do budoucna zaměřit a jaké změny by byly v rámci právní ochrany počítačového programu žádoucí.

Z mého pohledu by se zákonodárce mohl inspirovat v alternativních formách právní úpravy v časovém hledisku ochrany. Jak bylo v práci uvedeno, současná úprava autorského práva často chrání počítačový program zároveň příliš dlouhou dobu a zároveň nedopadá vůbec na některé prvky programu, které by bylo žádoucí ochránit. Příliš dlouhou dobu ochrany poskytuje zejména autorské právo a příliš krátkou (většinou žádnou) poskytuje patentové právo, které na převážnou většinu počítačových programů nespadá.

Zákonodárce by mohl zvážit jiný základ právní ochrany počítačového programu. Povaha počítačového programu se fundamentálně liší od ostatních předmětů duševního vlastnictví, a je proto žádoucí zamyslet se nad tím, co vlastně máme chránit. V práci je zastáván názor, že alternativní formy ochrany jako model malého softwarového patentu nebo model Manifesto uchopily charakter počítačového programu lépe, než je tomu u současné právní úpravy. Nezaměřují se na text zdrojového nebo strojového kódu (autorský zákon), nýbrž na algoritmus (malý softwarový patent) nebo chování programu a *know-how* k němu (model Manifesto).

Bylo by také prospěšné uvážit zakotvení určitých zvláštních aspektů, které navrhují alternativní modely právní úpravy počítačových programů. Nucená nevýhradní licence u modelu malého softwarového patentu představuje úpravu, kterou by se zákonodárce mohl inspirovat, třebaže v práci převážily argumenty

proti. Z hlediska platné úpravy je naopak žádoucí pochválit institut zaměstnaneckého počítačového programu.

K závěru je třeba podotknout, že právní úprava počítačových programů v českém právním řádu již funguje několik desítek let a nelze říci, že by v praxi vznikaly v této oblasti větší problémy. Počítačové programy jsou však v obchodu stále důležitější a je možné, že s jejich dalším vývojem bude zapotřebí zamyslet se nad aktuálností současné právní úpravy. V případě, že k tomu dojde, může tato práce sloužit jako návod k tomu, nad čím je dobré se zamyslet v souvislosti s právní ochranou počítačového programu.

Seznam použitých zdrojů

1. Seznam použité literatury

1. BROWN, A., KHERIA, S., CORNWELL, J., & ILJADICA, M. *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*. In *Contemporary Intellectual Property*. Oxford University Press. 2019. Dostupné z: <https://www.oxfordlawtrove.com/view/10.1093/he/9780198799801.001.0001/he-9780198799801>.
2. DAVIS, Randall. *Intellectual Property and Software: The Assumptions are Broken*. 1991. Dostupné z: <http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/5975>.
3. GRIEM, John M. Jr. *Against a Sui Generis System of Intellectual Property for Computer Software*. Hofstra Law Review. 2013. Dostupné z: <https://scholarlycommons.law.hofstra.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2510&context=hlr>.
4. GROSCHE, Andreas. *Software Patents—Boon or Bane for Europe?* International Journal of Law and Information Technology. 2006. Dostupné z: <https://academic.oup.com/ijlit/article-abstract/14/3/257/789290?redirectedFrom=fulltext>.
5. GUARDA, Paolo. *Looking for a Feasible Form of Software Protection: Copyright or Patent, is that the Question?* Social Science Research Network. 2013. Dostupné z: <https://papers.ssrn.com/abstract=2366751>.
6. HAJN, P. aj. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek VI, (§ 2521-3081)*. [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. ASPI_ID KO89_f2012CZ. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
7. HOLCOVÁ, Irena aj. *Autorský zákon: Komentář*. [Systém ASPI]. Praha: Wolters Kluwer, 2019 [cit. 2022-3-14]. ASPI_ID KO121_2000CZ. Dostupné v Systému ASPI z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
8. JAKL, Ladislav. *Úvod do systému právní ochrany průmyslového vlastnictví*. Praha. Vysoká škola veřejné správy a mezinárodních vztahů. 2006. ISBN 8086855104.
9. JANSA, Lukáš. *Internetové právo*. Brno. Computer Press. 2016. ISBN: 978-80-251-4664-4.
10. LEITH, Philip. *Software utility models and SMEs*. The Journal of Information, Law and Technology. 2000. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/220667988_Software_Utility_Models_and_SMEs.

11. LIPSZYC, Delia. *Copyright and related rights*. Law and Computer Technology. 1993. Dostupné z: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/model-provisions-protection-computer-software>.
12. PALEY, Mark. *A Model Software Petite Patent Act*. Santa Clara High Technology Law Journal. 1996. ISSN: 0882-3383. Dostupné z: <https://digitalcommons.law.scu.edu/chtlj/vol12/iss2/3/>.
13. POLČÁK, Radim aj. *Právo informačních technologií*. Praha. C.H. Beck. 2019. ISBN: 978-80-7598-045-8.
14. RAMOS et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013. Dostupný z: <https://doi.org/10.34667/tind.28964>.
15. REICHMAN, Jerome, H. *Manifesto Concerning the Legal Protection of Computer Programs*. 1994. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/37809378_A_Manifesto_Concerning_the_Legal_Protection_of_Computer_Programs.
16. RODRÍGUEZ, Anxo aj. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Ženeva. WIPO. 2013. Dostupný z: <https://doi.org/10.34667/tind.28964>.
17. RUSTAD, M. L., & KAVUSTURAN, E. A. *Commercial Law for Software Contracting*. Washington and Lee Law Review, 76(2). 2019. Dostupné z: <https://lawreview.wlulaw.wlu.edu/a-commercial-law-for-software-contracting/>.
18. SMEJKAL, Vladimír. *Počítačové právo*. Praha. BECK/SEVT. 1995. ISBN: 80-7179-009-5.
19. TELEC, Ivo & TŮMA, Pavel. *Autorský zákon: komentář. 2., upravené vydání*. V Praze: C.H. Beck. 2019. ISBN: 978-80-7400-748-4.
20. WIPO. *Model Provisions on the Protection of Computer Software*. World Intellectual Property Organization. WIPO publication, číslo 814. Sec. 1 letter (i). 1978. Dostupné z <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/model-provisions-protection-computer-software>.

2. Seznam použitých internetových zdrojů

1. BENEŠ, Marek. *Autorské právo* [online]. Patent na rozum, 2015. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://patentnarozum.eu/lekce/autorske-pravo>.

2. *Co je to umělá inteligence a proč před ní někteří varují* [online]. [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <http://www.vimkamklikam.cz/zajimavosti/co-je-to-umela-inteligence-a-proc-pred-ni-nekteri-varuji>.
3. *Computer and video games* [online]. [cit. 2022-08-29]. Dostupné z: https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Computer_and_video_games.htm.
4. DOLEŽALOVÁ, Eva. *Smlouva o vývoji webových stránek* [online]. [cit. 2022-03-15]. EPRAVO.CZ, 2019. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/smlouva-o-vyvoji-webovych-stranek-109414.html>.
5. *End User License Agreement (EULA) LEAGUE OF LEGENDS®* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://oce.leagueoflegends.com/en/legal/eula>.
6. EPO. *Guidelines for Examination* [online]. [cit. 2022-03-15] Dostupné z: https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/html/guidelines/e/g_ii_3_6.htm.
7. *From The Future World* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.fromthefutureworld.cz/>.
8. GARTNER, Inc. *Gartner Says Global IT Spending to Reach \$3.9 Trillion in 2020* [online]. 15. ledna 2020 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2020-01-15-gartner-says-global-it-spending-to-reach-3point9-trillion-in-2020>.
9. HRADSKÝ, Jiří. *Streamování počítačových her z pohledu práva* [online]. 21. března 2019 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/streamovani-pocitacovych-her-z-pohledu-prava-109025.html?mail#:~:text=%5B5%5D%E2%80%9C%20Ka%C5%BEd%C3%BD%20prvek%20po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9,29%20FES%20ze%20dne%2022>.
10. *Intangible Asset Market Value Study* [online]. OCENA TOMO, LLC. 2020. Dostupné z: <https://www.oceantomo.com/intangible-asset-market-value-study/>.
11. KOMENDOVIÁ, Pavla. *Právo IT - Práva k software na objednávku* [online]. EPRAVO.CZ. 11. května 2020 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/pravo-it-prava-k-software-na-objednavku-111074.html>.
12. KOPEČKOVÁ, Andrea. *Počítačový program jako předmět autorského práva* [online]. EPRAVO.CZ. 27. ledna 2016 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/pocitacovy-program-jako-predmet-autorskeho-prava-99852.html>.
13. LEWIS, Danny. *An AI-Written Novella Almost Won a Literary Prize* [online]. 28. března 2016 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z:

<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/ai-written-novella-almost-won-literary-prize-180958577/#:~:text=A%20novella%20co%2Dwritten%20by,annual%20Hoshi%20Shinichi%20Literary%20Award.>

14. *Linux.org* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://www.linux.org/>.
15. VAILSHERY, Lionel Sujay. *Information technology (IT) spending on enterprise software worldwide, from 2009 to 2023* [online]. 21. února 2022 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/203428/total-enterprise-software-revenue-forecast/>.
16. VEJSKAL, Matyáš. *PRÁVNÍ RÁDCE: Chraňte si své duševní vlastnictví* [online]. [cit. 2022-03-15] 2020. Dostupné z: <https://sj.news/pravni-radce-poradek-ve-smlouvach-na-software-a-ochrana-dusevniho-vlastnictvi-firmy/>.
17. WIPO. *Copyright Protection of Computer Software* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/copyright/en/activities/software.html>.
18. WIPO. *Utility models* [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z: https://www.wipo.int/patents/en/topics/utility_models.html.
19. WIPO. *What is Intellectual Property (IP)?* [online]. [cit. 2022-04-14]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/about-ip/en/index.html>.
20. WOUTERS, O. J., MCKEE, M., & LUYTEN, J. *Estimated Research and Development Investment Needed to Bring a New Medicine to Market, 2009-2018*. JAMA, 2020. 323(9), 844–853. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.1166>.

3. Seznam použitých právních předpisů

1. Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. září 1886 (Bernská úmluva).
2. Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. dubna 1994 (Dohoda TRIPs).
3. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění). 2009. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX:32009L0024>.
4. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 91/250/EH ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů. 1991. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=celex:31991L0250>.

5. Smlouva o autorských právech Světové organizace duševního vlastnictví (WIPO) ze dne 20. prosince 1996 (WCT). Dostupné z: <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/>.
6. U.S. Congress. United States Code: Copyright Office, 17 U.S.C. §§ 201-216 1958.
7. Úmluva o udělování evropských patentů (Evropská patentová úmluva) z 5. října 1973 revidovaná aktem revidujícím článek 63 EPÚ ze 17. prosince 1991 a Revizním aktem EPÚ z 29. listopadu 2000. Dostupné z: <https://upv.gov.cz/informacni-zdroje/pravni-predpisy/mezinarodni>.
8. Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (autorský zákon).
9. Zákon č. 478/1992 Sb. o užitných vzorech, ve znění ke dni 30. srpna 2022.
10. Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (patentový zákon).
11. Zákon č. 618/2003 Z.z., o autorském práve a právech súvisiacich s autorským právom, ve znění ke dni 30. srpna 2022. Slovensko.
12. Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (zákoník práce).
13. Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (trestní zákoník).
14. Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění ke dni 30. srpna 2022 (občanský zákoník).

4. Seznam použité judikatury

1. EPO. T 0158/88–3.4.01, *Character form*, 12. prosince 1989. [Siemens]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t880158ep1.html>.
2. EPO. T 0208/84–3.5.01, *Computer-related invention*, 15. července 1986. [VICOM]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t840208ep1.html>.
3. EPO. T 0424/03–3.5.01, *Clipboard formats I/MICROSOFT*, 23. února 2006. [MICROSOFT CORPORATION]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t030424eu1.html>.

4. EPO. T 0928/03–3.5.01, *Video game/KONAMI*, 2. června 2006. [KONAMI CO., LTD.]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t030928eu1.html>.
5. EPO. T 1358/09–3.5.07, *Classification/BDGB ENTERPRISE SOFTWARE*, 21. listopadu 2014. [BDGB Enterprise Software Sàrl]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t091358eu1.html>.
6. EPO. T 1370/11–3.5.06, *On-demand property system/MICROSOFT*, 11. března 2016. [Microsoft Technology Licensing, LLC]. Dostupné z: <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t111370eu1.html>.
7. *Express Newspapers plc v Liverpool Daily Post & Echo*. [1985] FSR 306. Rozhodnutí Vrchního soudu Anglie a Wales.
8. *Naruto v. Slater*, No. 16-15469 (9th Cir. 2018). Dostupné z: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/16-15469/16-15469-2018-04-23.html>.
9. Rozhodnutí předsedy Úřadu průmyslového vlastnictví ze dne 13. dubna 2010, č. j. PV 2002-1367.
10. Rozhodnutí Předsedy Úřadu průmyslového vlastnictví ze dne 7. listopadu 2018, č. j. PV2017-33390.
11. Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 1. prosince 2011. *Eva-Maria Painer v. Standard Verlags GmbH a další*. sp. zn. C-145/10 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
12. Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 2. května 2012. *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd*. sp. zn. C-406/10 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
13. Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 22. prosince 2010. *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury*. sp. zn. C-393/09 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
14. Rozsudek (EU) Soudní dvůr Evropské unie ze dne 23. ledna 2014. *Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH v PC Box Srl, 9Net Srl*. sp. zn. C-355/12 In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2022-8-28]. Dostupné z: www.aspi.cz. ISSN 2336-517X.
15. Stanovisko generálního advokáta z 14. října 2010 ve věci *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo Kultury* (C-393/09).
16. Stanovisko generálního advokáta ze dne 29. listopadu 2011 ve věci *SAS Institute Inc. proti World Programming Ltd* (C-406/10).

17. Usnesení Nejvyššího soudu ze dne 17.07.2019, sp. zn. 5 Tdo 513/2019, ECLI:CZ:NS:2019:5.TDO.513.2019.1.

Název diplomové práce, abstrakt a 3 klíčová slova v českém jazyce

Název

Právní ochrana počítačového programu

Abstrakt

Počítačové programy tvoří velkou část aktiv moderních společností. Právní ochrana počítačových programů má proto velký význam pro podporu vzniku a rozvoje startupů a technologických společností v České republice. Zákodárce musí vzít v úvahu jejich zvláštní povahu mezi ostatními předměty právní úpravy duševního vlastnictví a vyvážit zájmy všech aktérů.

Cílem této diplomové práce je analyzovat současný stav právní úpravy počítačových programů v České republice, zejména autorskoprávní a patentovou ochranu. Dále jsou v práci popsány další platné způsoby právní ochrany počítačového programu (nekalosoutěžní, správněprávní, trestněprávní) a vlivné alternativní formy ochrany, které se objevily jako řešení problému speciální povahy počítačových programů (ochrana *sui generis* WIPO, model malého softwarového patentu, model Manifesto, užitný vzor). V závěru analytické části je v práci poukázáno na druhy počítačových programů, které se v některých podstatných znacích liší (umělá inteligence, počítačová hra, webová stránka).

V syntetické části jsou jednotlivé současně platné i alternativní formy právní ochrany počítačových programů porovnány a okomentovány z hlediska použitelnosti podle českého právního řádu, doby ochrany, předmětu ochrany, nutnosti registrace, a dalších specifíků jednotlivých právních úprav.

Na základě analytické a syntetické části jsou v závěru práce navrženy změny, které by mohly ochranu počítačového programu zefektivnit. Autorské právo chrání počítačový program příliš dlouho a neodpovídá jeho průmyslovému

využití. Problém patentové ochrany spočívá v jeho velmi omezené využitelnosti na počítačový program. Zákodárce by mohl zvážit instituty jako nucenou nevýhradní licenci (jako u modelu malého softwarového patentu) nebo chránit charakteristiku počítačového programu, která více odpovídá jeho povaze, např. algoritmus nebo chování programu.

Klíčová slova

počítačový program, právo duševního vlastnictví, autorské právo, patentové právo

Název diplomové práce, abstrakt a 3 klíčová slova v anglickém jazyce

Title

Legal Protection of a Computer Program

Abstract

Computer programs make up a large part of assets of modern companies. Therefore, legal protection of computer programs is of great importance for supporting the creation and development of start-ups and technology companies in the Czech Republic. The legislator must take into account the special nature of computer programs and balance the interests of all actors.

The aim of this thesis is to analyse the current state of legal regulations of computer programs in the Czech Republic, in particular copyright and patent protection. Furthermore, the thesis describes other valid methods of legal protection of computer programs (unfair competition, administrative law, criminal law) and influential alternative forms of protection that have emerged as a solution to the problem of the special nature of computer programs (WIPO *sui generis* protection, model software petite patent, Manifesto model, utility model). At the end of the analytical part, the thesis points out the types of computer programs that differ in some essential features (artificial intelligence, computer game, website).

The synthetic part compares and comments on the various forms of legal protection of computer programs in force and alternative forms in terms of applicability under the Czech legal system, duration of protection, subject matter of protection, necessity of registration, and other specifics of individual legal regulations.

Based on the analytical and synthetic part, the thesis concludes by proposing changes that could make the protection of computer programs more effective. Copyright law protects a computer program for too long and does not correspond to its industrial nature. The problem with patent protection is that it is very limited in its applicability to a computer program. The legislator could consider institutes such as a compulsory non-exclusive licence (as in the model software petite patent) or to protect a characteristic of a computer program that is more in keeping with its nature, such as an algorithm or the behaviour of the program.

Key words:

computer program, intellectual property law, copyright law, patent law