

9 Závěrem

Tato práce je zastavením se nad některými problémy, jež souvisí s právní ochranou počítačových programů a snaží se postihnout též specifika licenčních smluv, jež s tímto předmětem souvisí.

Po úvodu (1. kapitola) a vymezení základních pojmů (2. kapitola) souvisejících s technikou fungování technického a programového vybavení počítače, jsem si dovolil připomenout několik desetiletí vývoje počítačů a počítačových programů (3. kapitola). Na této mladé „historii“ počítačů a jejich programového vybavení je zřetelně vidět nebývalá dynamika, jakou tato oblast prochází a jež navíc stále narůstá. Lze očekávat, že počet lidí, kteří budou (muset) přicházet do styku s počítači, se bude nadále zvyšovat a jen těžko tomuto trendu lze čelit. Je tudíž ze strany široké veřejnosti rozumné maximálně s výpočetní technikou kooperovat. Dané nezahrnuje jen „psaní všemi deseti“, ač ani to není neúčinné, ale především efektivní práci s programovým vybavením počítače.

Mezinárodní úmluvy (4. kapitola) řešící, či zmiňující právní ochranu počítačových programů, byly stimulem a inspirací úpravě komunitární. Směrnice o právní ochraně počítačových programů je dle mého názoru stěžejní legislativní autorskoprávní „dílo“ (5. kapitola), a tudíž jsem se snažil jí věnovat odpovídající prostor i vzhledem k tomu, že představuje nejvýraznější vodítko pro vnitrostátní úpravu v dané oblasti. Není bez zajímavosti, že od přijetí této Směrnice se snížilo pirátství počítačových programů v zemích Společenství na polovinu (38%), výrazně vzrostla zaměstnanost v softwarovém průmyslu, došlo k posunu směrem k vyššímu využívání volného (otevřeného) software a podařilo se plně harmonizovat ustanovení týkající se počítačových programů vytvořených v zaměstnaneckém poměru.²⁸⁰

Další způsoby ochrany počítačových programů (6. kapitola), vedle práva autorského, nebyly hlavním tématem této práce. Nicméně vzhledem k tomu, že představují důležitou alternativu ochraně autorskoprávní, pozornost si jistě zasluhují. Především patentová ochrana (by bývala) mohla představovat, s jistými „ale“ vhodné doplnění ochrany přirozené, tj. autorskoprávní.

Následující kapitola prezentuje vzhled do ochrany, kterou skýtá počítačovým programům český autorský zákon a blíže se zabývá způsoby užití, jež jsou vhodné pro počítačové programy (7. kapitola). Lze říci, že český autorský zákon je také v oblasti práv k počítačovým programům plně harmonizován s fundamentem, jež mu poskytuje Směrnice o právní ochraně počítačových programů č. 91/250 EHS a nabízí i jisté zpřesnění daného předmětu, což se ovšem ve Směrnici předpokládá.

Kapitola poslední je věnována problematice licenčních smluv. Zpočátku se jedná o pohled z perspektivy licenčních smluv obecně, postihující širokou škálu práva duševního vlastnictví, licencí s mezinárodním prvkem i licencí Creative Commons, poté následuje pohled licencování děl čistě autorskoprávní. Závěrem je zevrubně rozebrána problematika licenčních smluv ve spojitosti s dílem sui generis -počítačovým programem, a to z hlediska druhů, formy i obsahu těchto specifických licencí pohledem teoretickým i praktickým.

²⁸⁰ Viz čtyři body v závěrečné kapitole výše zmíněného Reportu ke Směrnici věnované působení implementace Směrnice na softwarový průmysl.

Bill Gates, hlavní akcionář společnosti Microsoft, údajně prohlásil, že přijde doba, kdy se hardware stane téměř bezcenným „železem“ a naopak software tím, v čem bude spočívat hodnota našich počítačů, a za co se bude skutečně platit. Klesající cenu hardware a naopak stoupající cenu software skutečně lze zaznamenat. S tím ovšem stoupá i relevance a důležitosti ochrany tohoto nehmotného statku a zároveň vyjednávání podmínek, za kterých jsou počítačové programy licencovány.

Dovolím si nicméně s úsudkem pana Gatese polemizovat. Co má a do budoucna stále více bude mít hodnotu, je především informace. Hardware i software jsou pouhými prostředky k jejímu uchování, zpracování a efektivnějšímu získávání. Nelze přehlédnout, jak se první generace počítačových producentů soustředila především na hardware zpracovávající informace a zvyšování jeho výkonnosti, aby těchto informací zpracoval co nejvíce. Poté, co se alespoň v hrubých rysech tento úvodní problém vyřešil, přišla druhá generace se svým akcentem na software, který měl za úkol co nejúčinněji zpracování informací kontrolovat a usměrňovat. Dnes, věřím, jsme se posunuli od koncentrace na tyto produkty především k obchodu s informacemi. Můžeme se tedy v tomto smyslu nazvat generací třetí. Z hlediska nás všech, občanů, uživatelů, je totiž třeba jen konečný výsledek procesu zpracování informací, jako kupříkladu určitý písemný či číselný dokument. Hardware a software, jež za tímto výsledkem stojí, představují pouhý prostředek k dosažení cíle, kterým je a bude, ať už v jakékoliv podobě, pouze informace.²⁸¹ Je nutné nicméně dodat, že bez těchto „pouhých“ prostředků bychom cíle – informace tak efektivně a snadno nikdy nedosáhli; alespoň ne s rychlostí a na úrovni, jíž jsme si poslední dobou tak snadno přivykli.

²⁸¹ Podobně též: Reed, Ch. a Angel, J., Computer Law, Oxford University Press 2003.