

Právní aspekty při nakládání se software na MU

Centrum pro transfer technologií MU

Mgr. Ondřej Woznica, právník CTT MU

(Část materiálu o veřejných free a open source licencích vychází z podkladů připravených
Mgr. Bc. Kristýnou Sekyrovou)

Vytvořeno k 26. červnu 2023

Shrnutí

- Počítačový program je autorským dílem. Předmětem právní ochrany je však pouze kódové vyjádření software (strojový a zdrojový kód).
- V prostředí univerzity jde zpravidla o tzv. zaměstnanecké dílo, ke kterému práva vykonává MU.
- Při vývoji software je častá kolaborace s více tvůrci či užívání počítačového kódu jiných autorů, které jsou tzv. zpracováním cizího autorského díla. V těchto případech je proto nutné ohlídat, že tvůrce disponuje nezbytným oprávněním dílo zpracovat, zpravidla licencí, nebo že takové zpracované dílo bylo volné k užití a zpracování.
- Licenční smlouva je smluvním nástrojem, které umožňuje externí užití software jinou osobou či za komerčními účely.
- Aspektů ke zvážení při uzavírání licence je celá řada, přičemž je v krátkosti představujeme v samostatné části.
- Existují také standardizované licenční modely, které umožňují snadné licencování software. Tyto licence jsou však zpravidla veřejné a umožňují veřejnosti široký způsob užití. V samostatné části také nabízíme přehled vybraných komerčních licenčních modelů a některých informačních zdrojů a nástrojů.
- Publikace software pod veřejnou licencí zpravidla nebrání transferu technologií a komercializaci.

A. Počítačový program z pohledu práva

Počítačový program (software) je sadou instrukcí, které předepisují fungování technických zařízení počítače. Software je chráněn řadou právních nástrojů, zejm. autorským právem. Autorské právo jako primární nástroj ochrany však chrání výhradně formální zápis instrukcí, tedy počítačový kód (strojový i zdrojový), a to jako autorské dílo. Naopak nechrání funkcionalitu, myšlenky či principy, na kterých je počítačový program založen. Autorské právo proto nechrání, jak software funguje a co umí, např. užívání jednotlivých záložek v internetovém prohlížeči nebo možnost uložit dokument v textovém editoru. Autorské právo chrání jen a pouze konkrétní počítačový kód.

1. Právní ochrana software

Různé aspekty počítačového programu můžeme chránit různými cestami. Nejčastějším způsobem ochrany je autorské právo v kombinaci se smluvní ochranou souvisejícího know-how (NDA). Autorské právo, jak již bylo řečeno výše, ovšem chrání striktně formulaci počítačového kódu ve všech jeho formách. Chráněn je tedy nejen zdrojový kód v programovacím jazyce, ale také např. kompilovaný počítačový kód či přímo strojové instrukce ve formě strojového kódu.

Autorské právo však nemůže chránit funkcionalitu neboli myšlenky a principy, na kterých je software založen. Tyto informace je možné chránit jako důvěrné skrze smluvní ujednání jako know-how či jiné důvěrné informace (NDA/CDA). V některých případech je také možné usilovat o softwarový patent (typicky USA nebo jako součást jiného technického řešení), přičemž se však jedná o vlastní a nepříliš frekventovanou problematiku.

B. Práva k autorskému dílu

Autorem je fyzická osoba, která dílo vytvořila. K počítačovému programu se pak váže řada oprávnění, která dělíme na tzv. práva osobnostní a majetková. Osobnostní práva vždy náleží pouze autorovi. Naopak majetková práva lze licencovat.

1. Kdo je autorem

Autorem díla je vždy fyzická osoba, která osobně přispívá k tvorbě díla svou tvůrčí činností. Počítačový kód proto musí být vlastním duševním výtvorem autora. Osobu, která se sama nepodílí na tvorbě (např. zadavatel práce, vedoucí pracovní skupiny bez vlastního přispění, vedoucí kvalifikační práce), proto nemůžeme označit autorem. Samotný výkon práv však může náležet také osobě právnické, jak rozvádíme dále v části C., a to u tzv. zaměstnanecký děl vytvořených na MU.

Součástí software také tvoří tzv. přípravné koncepční materiály. Tyto materiály jsou například detailní dokumentaci předcházející tvorbě počítačového kódu jako např. systémová analýza nebo návrh architektury systému, které se později užijí pro tvorbu vlastního počítačového kódu. Za autora počítačového programu proto také můžeme považovat osobu, která v přípravném materiálu vymezila budoucí počítačový program bez faktického podílu na vlastním kódu.

2. Práva autora

Autorům přiznáváme tzv. majetková a osobnostní práva. Osobnostní práva, mezi které patří např. právo být uváděn jako autor, těsně souvisí s autorstvím jako takovým a vždy náleží pouze autorovi. Z této své povahy jsou nepřenositelná a autor se jich nemůže zbavit ani o ně jiným způsobem přijít.

Naopak majetková práva, mezi které patří např. právo pořizovat rozmnoženiny či je dále šířit, souvisí s užíváním autorského díla. Tato práva lze proto smlouvou poskytnout třetí osobě k užívání formou licence. Majetková práva, kterými se budeme zabývat dále, trvají po dobu života autora a dále 70 let po smrti posledního z autorů.

V kontextu počítačových programů se majetková práva vztahují k oprávnění počítačový program užívat. Mezi oprávnění patří např. právo počítačový program nahrát do veřejného repozitáře, spouštět jej, dále jej zpracovávat či jej dále licencovat.

C. Počítačový program, ke kterému MU vykonává práva

Majetková i osobnostní práva standardně vznikají přímo autorům. V případech tzv. zaměstnaneckých děl, tedy tvorby vzniklé v průběhu pracovní činnosti, však může výkon majetkových práv vznikat přímo zaměstnavateli a nikoliv autorovi.

1. Co je zaměstnaneckým dílem

Pokud autorské dílo vzniká při plnění pracovních povinností, vniká tzv. zaměstnanecké dílo. Podmínkou vzniku zaměstnaneckého díla je tak existence pracovněprávního či jiného obdobného závazku.

Hledíme vždy pouze na pojítka k plnění pracovních povinností. V prostředí univerzity se typicky jedná o jakékoliv projektové výsledky nebo výsledky práce zadané nadřízeným pracovníkem. Zaměstnaneckým dílem však může být i počítačový program vytvořený z vlastní iniciativy zaměstnance, který však má vazbu na plnění pracovních povinností.

2. Kdy se (ne)jedná o výkon práce

V každém jednotlivém případě je vždy potřeba zjistit, zda dochází k plnění pracovních povinností. Klíčové proto je, zda lze konkrétní autorské dílo dovodit z pracovněprávní smlouvy, úkolů zadaných nadřízenými či projektových závazků. Na posouzení však nemá vliv:

- místo, kde došlo k vytvoření počítačového programu (doma, v kanceláři apod.);
- využití služebního nebo soukromého počítače nebo softwarového vybavení;
- doba, kdy došlo k vytvoření software (v i mimo pracovní dobu, vč. dnů pracovního klidu);
- pracovní pozice, na jaké k vytvoření počítačového programu došlo; nebo
- zda bylo vytvoření software přímo zadáno (projekt, vedoucí zaměstnanec apod.) nebo zda vznikl z vlastní iniciativy.

D. Kolaborativní tvorba a spolupráce při vývoji software

Využití části cizího kódu je užitím cizího díla. V případě takového zpracování musíme dbát na to, že zpracovatel disponuje nezbytnými oprávněními, tedy licencí od původního autora nebo vykonavatele přísl. majetkových práv. Tato licence si však může klást i další omezující podmínky, na které si autoři musí dát pozor.

1. Kolaborativní tvorba v ICT

V oblasti vývoje software je častá kolaborativní tvorba, tedy implementace cizího kódu do vlastního řešení. V těchto případech nastává situace, kdy je zpracováno cizí dílo nebo dílo vzniklé alespoň v části s přispěním odlišných autorů. Stejným případem je např. větvení kódu, které může nastat i při personálních změnách v autorském týmu, tedy za situace kdy dílo zpracovává tým v odlišném složení.

2. Oprávnění zpracovat cizí dílo

Ke kolaborativní tvorbě musí autorský tým disponovat oprávněním dílo zpracovat. Zpravidla se bude jednat o licenci, která stanoví podmínky užití vč. podmínek zpracování (např. v případech veřejných licencí, viz část E). Některé licence však mohou limitovat užívání výsledku, a to např. pro nekomerční účely. Je proto zásadní se obeznámit s podmínkami, které si licence stanoví, neboť mohou i např. zamýšlený způsob užití vč. způsobu, ke kterému se tým zavázal v projektu, zakazovat nebo požadovat užití shodných licenčních podmínek i na výsledný kód.

Oprávněním také v mnoha případech disponuje přímo zaměstnavatel, a to v případech zaměstnaneckých děl. Není proto problém dále rozvíjet software vzniklý na MU, a to ani v jiném složení autorského týmu. Příslušná práva v těchto případech náleží MU jako zaměstnavateli.

E. Softwarové licence

Komericializace počítačového programu, tedy jeho úplatné užívání či další rozvoj mimo půdu MU, se standardně provádí skrze licenční smlouvu. Licenční smlouva vymezuje veškeré podmínky užívání a požadovanou úplatu. Není však vyloučen ani obchodní model, kdy úplatné jsou jiné služby či jen část licenčních oprávnění, a to např. v situaci, kdy uživatel platí pouze za komerční užívání počítačového programu. Na trhu zároveň existuje řada standardizovaných licenčních modelů, tzv. Free and Open Source Software, které budou stručně představeny v závěru dokumentu.

1. Licenční aspekty ke zvážení

Licenční smlouva stanoví podmínky, za kterých může nabyvatel licence užívat počítačový kód. Za odpovídající úplatu, příp. bezúplatně, lze počítačový kód užívat v rozsahu, který licence definuje. Licenční vztahy můžeme dělit dle stran smlouvy, tedy smlouvy uzavírané mezi firmami nebo s koncovými uživateli (typicky EULA). Podobně lze dělit tzv. proprietární nebo též uzavřené licenční modely, kdy vlastník software kontroluje celou distribuční síť i další vývoj a

rozvoj software (např. produkty Microsoft), a FOSS nebo také veřejné modely, založené na otevřenosti počítačového kódu.

Zpravidla se licence mohou lišit např. v následujících bodech (existují i jiné otázky, seznam není vyčerpávající):

- oblast použití či různě vymezené zeměpisné území;
- vymezení konkrétního individuálního uživatele;
- možnost užíváním omezeným či neomezeným počtem uživatelů;
- omezení licence pro množství počítačů;
- omezení simultánního užívání více uživateli;
- omezení licence pro hardware, a to např. typem hardware, počtem kusů hardware či jinými technickými podmínkami;
- vymezení konkrétního pracoviště, instituce nebo organizační složky;
- komerční či nekomerční užívání;
- oprávnění dále zpracovávat autorské dílo;
- povinnost na každé odvozené dílo užít shodné či přísnější licenční podmínky (také tzv. copyleft/share-alike efekt);
- povinnost uvádět autora;
- oblast užití software (např. pouze pro výukové účely v rámci vědeckých a výzkumných institucí);
- práva a povinnosti ke zdrojovému kódu;
- povinnost zveřejňovat veškeré úpravy zdrojového kódu ve veřejném repozitáři;
- práva k navazujícím výsledkům, které by byly průmyslovým vlastnictvím (např. softwarové patenty); nebo
- práva k užívání ochranných známek či možnost jinak navazovat na dobré jméno licencovaného software.

2. Veřejné licence

Na trhu existuje celá řada standardizovaných licenčních modelů, tzv. Free and Open Source Software licence (označovány též jako FOSS). Tyto licenční modely usilují o volné šíření zdrojového kódu online. Podstatou těchto licenčních modelů jsou podrobné standardizované licenční podmínky, které jsou užití bez možnosti odchylek, přičemž jejich aplikace nevyžaduje podrobné seznámení s právním textem.

Jednotlivé licence se liší v rozsahu a konkrétních podmínkách, které jsou uživateli uděleny, a to nejen mezi jednotlivými typy licencí ale také mezi jejich dílčími verzemi. Licence rozdělujeme na škále permissivní a copyleftové licence. Copyleftové licence jsou spíše restriktivní a ukládají povinnost další zpracování publikovat pod shodnou licenci. Proto se také často mluví o virálních licencích. Tento prvek může být odrazujícím pro potenciální komerční uživatele, neboť mohou být nuceni zveřejňovat vylepšení a odkrytí svá řešení konkurenci, ačkoliv by jinak zveřejněna nebyla. Permissivní licence naopak povinnost shodné licence neukládají a umožňují proto každému uživateli software jakkoliv upravovat a přitom je nepublikovat a nezpřístupňovat konkurenci.

Ve spojitosti s otevřenými licenčními modely se současně někdy řeší licenční podmínky Creative Commons. Podstata Creative Commons je velmi podobná s FOSS licencemi, přičemž však umožňuje modulární nastavení jednotlivých licenčních prvků podle toho, kterou z variant Creative Commons zvolíte (např. CC BY-NC-SA). Musíme však varovat, že pro software se užití Creative Commons licence nehodí. Při zanesení Creative Commons prvku vyžadující Share-Alike (SA) je pak vhodné hledat kompatibilní FOSS [licenci](#). V případě současného zanesení prvku Non-Commercial to však nemusí být dost dobře možné.

Současně musíme zdůraznit, že velké softwarové projekty mohou kombinovat celou řadu různých FOSS licencí. V takových případech je nezbytné průběžně mapovat a evidovat dílčí

užité prvky a aplikované licence. Při volbě licence pro finální software je pak nutné k dílčím prvkům přihlídnout a při různosti licenčních modelů hledat licence vzájemně kompatibilní.

Níže uvádíme přehled informačních zdrojů a nástrojů, které mohou pomoci se v problematice zorientovat. Zároveň samostatnou část E.3. tvoří přehled nejčastějších licenčních modelů.

- [nástroj JLA](#) provozovaný Evropskou komisí umožňující orientaci a srovnání FOSS licencí vč. volby kompatibilní licence;
- [přehled](#) FOSS licencí rozřazených do kategorií;
- [přehled](#) FOSS licencí publikovaný GNU komunitou;
- [nástroj](#) doporučující licenci podle životních situací uživatele;
- [nástroj](#) doporučující licence podle kompatibility a životní situace uživatele;
- [srovnání](#) FOSS licencí publikované wikipedia komunitou;
- [návod](#) publikované Linux Foundation (zdroje k řadě aspektů managementu FOSS projektů);
- nástroje pro management FOSS licencí, např. [FOSSology](#), [OpenLM](#), [Snipe IT](#) (jejich účelem je správa a interní audit licencí v rámci organizace či projektu);
- FAQ publikované [Open Source Initiative](#) a [GNU komunitou](#).

3. Několik vybraných FOSS licencí

Licence GNU GPL

Licence GNU GPL (General Public License) patří mezi nejrozšířenější licence FOSS. Licence udělují uživatelům právo software za jakýmkoli účelem spouštět, upravovat a distribuovat jej ve formě zdrojového i strojového kódu. GNU GPL 2.0 i 3.0 však vyžadují, aby odvozená díla byla při dalším šíření licencována pod shodnými licenčními podmínkami. Licence tak zajišťuje, že software a všechny jeho úpravy zůstanou svobodné a otevřené. Pokud používáte nebo upravujete software pod licencí GNU GPL a šíříte jej, musíte zdrojový kód zpřístupnit ostatním a distribuovaný software rovněž licencovat pod licencí GNU GPL. Licence GNU GPL je proto copyleftová (má virální efekt).

Plný text licence: <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>

Licence BSD a MIT

Licence BSD (Berkeley Software Distribution) a MIT (Massachusetts Institute of Technology) patří mezi permissivní licence. Umožňují proto vývojářům začlenit kód pod licencí BSD či MIT do svých vlastních projektů, včetně proprietárního softwaru, bez povinnosti zveřejnit zdrojový kód odvozených děl. Tyto licence obsahují vždy dvě základní pravidla:

- další šíření zdrojového kódu musí zachovat výhradu autorského práva; a
- další šíření strojového kódu musí zachovat podmínky a vyloučení odpovědnosti v dokumentaci či jiných poskytnutých materiálech.

Permissivní licence mají tu výhodu, že software může být použit v odvozených dílech téměř bez rizika porušení licenčních podmínek. Software pod permissivními licencemi může být zahrnut do proprietárního software a může být užíván komerčně bez dalších povinností. Vždy je ale nutno uvést výše uvedené informace.

Tyto licence se obecně zaměřují na podporu inovací a opětovného použití kódu a zároveň na uznání původních autorů licencovaného softwaru.

Plný text licence: <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause> a <https://opensource.org/licenses/MIT>

Licence Apache

Jedná se o permissivní licenci. Na základě této licence mohou uživatelé používat kód komerčně bez dalších omezení. Je podobná licencím BSD a MIT, pokud jde o poskytovaná oprávnění, ale obsahuje další podmínky týkající se poskytování patentů a omezení odpovědnosti. Licence Apache se často používá pro společné projekty a je uznávána pro svou flexibilitu a kompatibilitu s ostatními open-source licencemi.

Plný text licence: <https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt>

4. Projektová podpora, Open Science a software

Software v prostředí univerzity přirozeně může být výsledkem výzkumných projektů. V takovém případě se rozbor výše nikterak nemění. Je však nutné dávat pozor na projektové podmínky, které mohou diktovat zvláštní způsob nakládání s duševním vlastnictvím či aplikaci konkrétního licenčního modelu. Je tak velmi podstatné, k jakému nakládání se řešitelský tým na začátku projektu zaváže.

Typicky se může jednat o projektové závazky komerčně nabízet výsledky nebo naopak publikovat v rámci přístupu Open Access. Pokud pak software sestává z různých elementů, je nutné respektovat licenční podmínky každého prvku a nezanést např. do komerčního kódu prvek s copyleft efektem, který může uložit povinnost komerční kód zpřístupnit konkurenci. Přístupu Open Access, na druhé straně, lze dostat velmi snadno skrze průběžné či závěrečné zveřejňování počítačového kódu ve veřejně přístupných repozitářích.

Plánování výsledků při projektové přípravě je z výše uvedených důvodů s těžší. Doporučujeme proto nepodceňovat přípravu plánů nakládání s duševním vlastnictvím, data management plánů či obecné formulace výstupů projektu.

5. Právní aspekty při volbě licenčního modelu

Výběr správného licenčního modelu, tedy vhodného rozsahu licence a dále, zda se bude jednat o individualizovaný licenční model či FOSS, podléhá celé řadě úvah. Níže se pokusíme několik těchto základních úvah představit. Vhodným průvodcem jsou také některé zdroje výše.

V první řadě musíme zdůraznit, že zanesení copyleft licence do svého kódu znamená, že pro výsledný projekt musí být také užity shodné licenční podmínky. Pokud je např. užita knihovna licencovaná pod copyleft licencí jako GNU GPL 3.0 znamená to, že celý výsledný projekt musí být licencován pod shodnou nebo kompatibilní licencí.

Prvním častým problémem je udržitelnost projektu. FOSS projekty mohou vyžadovat další náklady v čase např. na řízení kódu v repozitáři, opravy kódu, konsolidace kódu napříč větvemi rozvoje či provoz serverů. Po konci příp. projektů apod. je často potřeba hledat jiné finanční zdroje.

Dalším problémem je získání viditelnosti a přilákání potenciálních uživatelů. Uzavřený software, o kterém veřejnost neví, jen těžko vygeneruje uživatele. Je pak potřeba výrazně větší vlastní aktivita autorského týmu a oslovování případných uživatelů. FOSS naopak může výrazně přispět k viditelnosti řešení a jeho adopci na trhu, a to vč. případného duálního licenčního modelu (viz část. E 6. níže).

Stav kódu je také zásadním prvkem. Rané stádium vývoje pravděpodobně nebude mít vysoký komerční potenciál oproti software, který je již v plné 1.0 verzi a je připraven pro užití na trhu. FOSS navíc může přinést cenné připomínky a revize plynoucí ze zapojení větší komunity.

6. Smíšené obchodní a licenční modely

V neposlední řadě je potřeba zdůraznit, že užívání FOSS licenčních modelů nebrání komerčnímu užití nebo smíšeným obchodním modelům. Je proto vždy možné postupovat cestou duálního licencování, kdy je veřejnosti zpřístupněn software pod FOSS licenci. Současně však může být konkrétním zájemcům o komerční užívání poskytnuta individuální úplatná licence osvobozující např. od copyleft efektu.

Zároveň se na trhu frekventovaně vyskytují obchodní modely, které komercializují FOSS. Například se může jednat o společnosti, které pro zákazníky otevřená řešení integrují a implementují. Úplatnými také často bývají např. související služby jako helpdesk, troubleshooting, hosting či zajištění kvality služeb definovaných v tzv. Service Level Agreement (označované jako SLA).

Tyto postupy jsou také vhodnými nástroji respektování principů Open Science, kdy jsou výsledky otevřeny veřejnosti, při současné komercializaci. Open Access pak může být zajištěn publikací zdrojového kódu ve veřejném repozitáři, ačkoliv je software současně šířen komerčně.