

*Mag. Peter Kos*

## **PREDLOG EVROPSKE UNIJE ZA SPREJEM DIREKTIVE ZA PATENTIRANJE PROGRAMSKE OPREME - PREDNOSTI IN SLABOSTI**

V državah Evropske unije je v zakonodajah računalniške programe mogoče zaščititi le z avtorsko pravico, kljub temu da je pri Evropskem patentnem uradu registriranih že na tisoče patentov za računalniške programe. Predlog Direktive EU o računalniško uporabnih izumih (Directive on computer-implemented inventions) ima za namen harmonizacijo pravnega režima varstva računalniških izumov na območju Evropske unije ter tudi na nivoju zakonodaje omogočiti patentiranje računalniških izumov. V prispevku želim najprej prikazati temeljne razlike med avtorsko pravico in patentom. Ker se je preobrat, ki ga želi doseči Direktiva EU, že zgodil v ZDA v 90. letih, želim v drugem delu predstaviti kratek zgodovinski pregled nekaterih ključnih dogodkov pri razvoju patentiranja programske opreme v ZDA. V tretjem delu želim prikazati izhodišča pri pripravi predloga Direktive EU o patentiranju računalniško uporabnih izumov ter njeno vsebino. Četrti del prispevka je namenjen prostodostopnim programom in njihovim akterjem ter glavne značilnosti splošne licenčne pogodbe, ki predstavlja pravno ogrodje za zaščito prostodostopnega softwera. Na koncu poizkušam prikazati nekatere temeljne spremembe, ki bi bile posledica sprejetja Direktive, predvsem na odprtododne programe.

### **I. Patent in avtorska pravica**

Intelektualna lastnina se deli na dve skupini: industrijska lastnina in avtorske ter sorodne pravice. Ob sicer skupnih splošnih načelih so največje razlike v postopkih pridobitve pravnega varstva. Za pridobitev avtorskih pravic niso potrebne nikakršne formalnosti in se varstvo avtorske pravice pridobi že s samo stvaritvijo avtorskega dela, varstvo pravic industrijske lastnine pa je dodeljeno le na podlagi prijave<sup>1</sup>, ki mora izpolnjevati številne zahteve. Patent je pravica, ki jo podeli država izumitelju na osnovi zahteve, ki opisuje izum in ustvari pravni položaj, v katerem se lahko patentirani izum normalno izkorišča le s soglasjem imetnika patenta. Za patente je pomembno in primernejše, da se prodajajo v svoji stvarni obliki in so manj primerni za informacijske dobrine, ki lahko obstajajo v neopredmeteni obliki.

---

<sup>1</sup> Opis izuma mora vsebovati prikaz problema, podatku o stanju tehnike oziroma dosedanjih rešitvah in njihovih pomanjkljivosti ter opis nove rešitve. Izum mora biti v opisu predstavljen dovolj jasno in popolno, da ga lahko uporabi strokovnjak s področja, na katerega se izum nanaša (87. člen ZIL). Zakonska zahteva po polnem razkritju izuma je protislovna, saj lahko povprečen strokovnjak po vpogledu v patentno prijavo izum uporabi. Teorija družbene pogodbe pravi, da družba bistveno pridobi s pomočjo razkritja izuma, ki prispeva k povečanju nakopičenega znanja in s tem k razumevanju narave in tehnologije. Patent povzroča dva nasprotujoča si učinka, saj po eni strani tretje osebe ne morejo uporabljati izuma na izdelkih ali v tehnoloških postopkih in je patent zasebna dobrina, po drugi strani pa vsaj razkrit izum kot del razpoložljivega znanja ohranja značaj čiste javne dobrine, saj ga je mogoče uporabljati kot vložek pri generiranju novega znanja in ima značaj javne dobrine. Ameriški zakoni so znani po tem, da določajo, da ima lastnik patenta pravico izločiti druge pri izdelovanju, uporabi in prodaji patentiranega izuma.

Vsi elementi, ki sestavljajo Internet stran - HTML koda, besedilo, grafika, glasba in ostali material, so lahko zaščiteni z avtorsko pravico. Računalniški softwer se šteje kot avtorsko delo - pisana dela. Vendar je varstvo z avtorsko pravico relativno šibko. Avtor ima izključno pravico kopirati in distribuirati zaščiteno delo, kljub temu se varstvo avtorske pravice razteza le do določenega obsega in samo na določen način, v katerem so izražene določene ideje. Avtorska pravica ne daje varstva ideji, sistemom ali programskemu postopku. Avtorska pravica ščiti pred nepooblaščenim razmnoževanjem ali uporabo računalniške kode do določena obsega, vendar avtorska pravica nikoli ne ščiti funkcije, ki so podlaga programu, metode, ideje, sisteme in algoritme, ki so uporabljeni v programu.

Razvoj programske opreme (softwera) se je v preteklih letih naglo povečal. Glede pravne zaščite programske opreme je pravna režim v državah članicah Evropske unije različno urejen. V večini držav Evropske unije pravna zaščita avtorjev programske opreme ni predmet zakonov o industrijski lastnini (patenti, model, znanka, geografska označba) in programe ni mogoče patentirani temveč so lahko le predmet avtorskega prava (copyright).

Avtorska pravica obravnava pravice intelektualnih ustvarjalcev na njihovih stvaritvah. Računalniški programi uživajo enako varstvo kot literarna dela. Kako je mogoče računalniške programe razglasiti za literarna dela kot leposlovni roman? Odgovor je, da so računalniški programi kot romani informacijske dobe, pri čemer je njihova vrednost odvisna od njegove vsebine in ne od njegove pojavnne oblike zapisa. Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah v 111. členu določa, da računalniški programi uživajo varstvo, če so individualna dela v tem smislu, da pomenijo lastno intelektualno stvaritev avtorja. Računalniški programi so programi v vsaki izrazni obliki, vključno s pripravljanim delom za njihovo sestavo. Programska oprema ali softwer je zbirni pojem in pomeni duhovno nadgradnjo elektronske obdelave podatkov. Najpomembnejši deli softwera so računalniški programi, programska dokumentacija in uporabniška dokumentacija. Softwer je širši pojem od računalniškega programa in obsega vse, kar je potrebno in priporočljivo za uporabo strojne opreme ali hardwera. Računalniški programi so lahko zapisani v izvorni kodi ali v strojni kodi, prevedena v strojni jezik, razumljiv in uporaben za računalnik.

Računalniški programi so po ZASP varovani, ne pa tudi softwer. Računalniški programi so orodje za krmiljenje določenih procesov obenem pa tudi pisana dela, ki so izražena v določenem jezikovnem zapisu. Računalniški programi so varovani kot pisana dela. V skladu z načeli avtorskega prava se varuje le izraz računalniški program - Oblika programa (izvorna koda, strojna koda), **ni varovana**. Algoritmi (natančen in končni opis postopka z uporabo izvedljivih korakov) so praviloma avtorsko varovani. Treba pa je razlikovati med splošnimi algoritmi in implementacijskimi algoritmi. Bolj ko se pri programiranju nek algoritem postopno precizira, uskladi in razporedi z drugimi algoritmi in s tem implementira na računalniku, več je možnosti za avtorsko pravno varstvo. Varstvo avtorske pravice pomeni, da ima avtor računalniškega programa izključno pravico (mora dati soglasje) do reproduciranja sestavnih delov ali celotnega dela računalniškega programa, ne glede trajanje in obliko. Ureditev v ZASP je dosledno povzeta po *Direktivi Sveta o pravnem varstvu računalniških programov (OJ L 122/42, 17.5.1991)*.

Avtorska pravica varuje samo izvirno obliko izraženih idej, ne pa tudi ideje same. Tako je lahko ideja izražena na številne izvirne načine, znanstveno odkritje pa vir velikega števila tehničnih izumov, ki vsi rešujejo bolj ali manj isti tehnični problem. Obseg varstva je pravzaprav varstvo pred kopiranjem - copyright - pa tudi pravica distribuiranja, javnega prikazovanja, prenašanja, predelave in dajanja v najem.

## 2. Kako je v ZDA patent preglasil avtorsko pravico v devetdesetih

Za komentiranje Direktive EU je nujen kratek vpogled glede obravnavane problematike v ZDA, saj se tamkajšnji trend z Direktivo več ali manj podobno seli tudi na evropska tla. V ZDA je bil leta 1998 (med predsedovanjema Billa Clintona) sprejet Digital Millenium Copyright Act (DMCA), ki je ustvaril pravno podlago za preprečitev branja in posojanja računalniških knjig in drugih podatkov o programskih kodah. Po tem predpisu je kaznivo dejanje (do 10 let zaporne kazni) kopiranje avtorsko zaščitene programov ali celo samo objavljane navodil, kako kopirati program. DMCA je odgovor na svetovno gibanje za boljšo zaščito avtorskih pravic na svetovnem spletu, nastalo na podlagi Sporazuma o avtorski pravici Svetovne organizacije za varstvo intelektualne lastnine. Namen DMCA je tudi zaščititi ponudnike internetnih storitev pred morebitnimi kršitelji avtorskih pravic.

Avtorska pravica ščiti računalniški program kot pisano delo, kar ni jasna definicija in tudi ne more obsegati vseh lastnosti, ki jih računalniški program lahko ima. Sodišča v ZDA so zaradi tega računalniškemu programu, ki je varovan kot avtorska pravica, nudile do sredine osemdesetih let različen obseg varstva, enak položaj pa je še danes v Evropi. V zadevi *Whelan Associates Inc. Vs. Jaslow Dental Laboratory*, v katerem je *Whelan* pridobil brez dovoljenja kopijo izvirne kode za njegov softwer in razvil lastno konkurenčno različico programa, je sodišče odločilo, da se varstvo avtorske pravice razteza v okviru programske literarne kode strukture, sekvenc in organizacije. Pri tej odločitvi je sodišče poudarilo, da večina kreativnega napora pri razvijanju računalniškega programa vključuje vsebuje več oblikovanja kot pa sama koda programa. V tem primeru je sodišče podalo relativno široko definicijo avtorsko zaščitene substance računalniškega programa - Vse, kar ni nujno potrebno za namen programa ali funkcijo programa. V kasnejših primerih so se ameriška sodišča sklicevala na to odločitev in se je pojavila definicija, da je avtorsko zaščiten "izgled programa in njegov občutek", kar je povzročilo zelo nejasen položaj, ki jo nudi avtorska pravica. V primeru *Computer Associates* je Višje sodišče v ZDA razvilo tridelni preizkus, katerega končni cilj je analiza ali določen softwer predstavlja kršitev posamezne avtorsko zavarovane pravice. Test, ki je bil poznan kot tridelni postopek, temelji na izločanju, filtraciji in primerjavi. Najprej se računalniški program razdeli na posamezne strukturne komponente, preuči in opravi primerjava med posameznimi elementi. Če obstaja bistvena podobnost in je dokazano, da je avtor programa imel dostop do domnevno kršenega programa, obstaja kršitev avtorske pravice. Sodna praksa v ZDA je sprejela navedeno obliko testa, ki nudi ožji obseg varstva, kot je bilo predhodno ugotovljen v *Whelan* primeru.

Zaradi vsega navedenega so visoko razvite tehnološke družbe pričele uporabljati patente za pravno zaščito njihovih računalniških programov. Vse manj softwer podjetij se je zanašalo na varstvo pod avtorsko pravico za njihove inovativne izdelke.

Kot se je spreminjal obseg varstva avtorske pravice, se je spreminjal tudi obseg patenta. Uporaba patentnega varstva računalniških izumov se je povečala, kar pa ni bilo mogoče reči za avtorsko pravico. V ZDA je bilo pred 1980 uveljavljeno stališče, da softwer ne more biti predmet patentnega varstva. To stališče je temeljilo na odločitvah v zadevah *Gottschalk v. Benson* in *Parker Flook*, ko je Vrhovno sodišče ZDA odločilo, da softwer ne more biti predmet patentnega varstva. Stanje se je spremenilo z odločitvijo v zadevi *Diamond v. Diehr* leta 1981, ko je Vrhovno sodišče ZDA odločilo, da je softwer lahko predmet patentnega varstva. Sodišče je sprejelo mnenje, da izum ni samo zaradi tega nemogoče patentirati, ker vsebuje softwer. Čeprav takšna odločitev ni bila po godu veliko softwerskim podjetjem, so določena podjetja spoznala, da je Vrhovno sodišče utrlo pot do patentiranja softwera. Dodatno je bilo tudi leta 1982 ustanovljeno Prizivno federalno sodišče (Court of Appeals for the Federal Circuit) kot sodišče, ki rešuje vse pritožbe v patentnih zadevah v ZDA. To sodišče je nato hitro postavilo temelje patentni zaščiti računalniških programov in s tem zagotovilo prominenco softwerju. V sredini osemdesetih letih se je torej začel preobrat, v katerem se je favoriziralo patentno zaščito softwera. Vse več podjetij je pričelo vlagati patentne prijave za računalniške izume. Urad za patentne in blagovno znamko ZDA (U.S. Patent and Trademark Office) je pričel izdajati standarde za računalniške izume, Prizivno sodišče ZDA pa s sodbami nuditi varstvo tem standardom. V devetdesetih so prodajalci softwera jasno favorizirali patent za računalniški softwer. Razlog za to je bil deloma v sodbah Prizivnega sodišča (*Computer Associates v. Altai* in *Lotus v. Borland*), v katerih je bilo odločeno, da se mora avtorsko pravna zaščita softwera uporabljati samo za skoraj direktno kopiranje programa. Sporočilo sodišča je bilo, da je široka zaščita funkcionalnosti softwera predmet patentnega varstva! Veliko pravnih teoretikov se je strinjalo s takšnim stališčem. Ta trend se je še povečal v nekaj drugih odločitvah (*In re Appalat*), kjer je bilo odločeno, da patentna prijava predstavlja pravilno in uporabno zakonsko varstvo tudi če je patentni zahtevek namenjen le softwerskem postopku v smislu različnih fizičnih elementov v računalniku, ki izvajajo določene funkcije.

### **3. Predlog za sprejem Direktive Evropskega parlamenta in Sveta o patentni zaščiti računalniških izumov**

V uvodnem memorandumu za sprejem Direktive Evropskega parlamenta in Sveta o patentni zaščiti računalniških izumov je predstavljeno kot izhodiščno dejstvo, da je sedaj veljavna zakonodaja za patentno zaščito računalniških izumov nejasna, kar povzroča negotovost glede ustreznega in učinkovitega pravnega varstva. Pravzaprav računalniške programe ni mogoče patentirati po veljavnih zakonih o intelektualni lastnini v državah članicah Evropske unije in po Evropski patentni konvenciji, ne glede na to pa je dejansko patentiranih na tisoče patentov za računalniške programe tako pri Evropske patentnem uradu kot pri nacionalnih patentnih uradih. Samo pri Evropskem patentnem uradu je patentiranih več kot



20.000 takšnih patentov (npr. za digitalno obdelovanje podatkov, prepoznavanje podatkov, shranjevanje podatkov, programsko nadziranje procesorjev ipd).

Zelena knjiga o patentih in patentnem sistemu v Evropski uniji je poudarila kot eno prednostnih nalog možnost patentiranja računalniških izumov in harmonizacijo zakonodaje v državah članicah EU. Po letu 1999 je javna debata o tem postala vse bolj intenzivnejša, saj je en del gospodarskih panog neprestano zahteval hitro ukrepanje v smeri patentiranja računalniških izumov kot protiutež pa so uporabniki in stvaritelji »open source« odprtokodnega softvera in majhna ter srednja podjetja bili zaradi tega precej zaskrbljeni. Tekom postopka za sprejem Direktive je v zvezi s to problematiko prispelo kar 1450 mnenj/pripomb/ipd.

Končno besedilo predloga Direktive je oblikovano na naslednjih izhodiščih:

- enotna patentna zaščita računalniških programov v EU je ključnega pomena za uspeh enotnega trga in za spodbujanje investicij na tem področju
- zaščito računalniških programov je treba poenotiti in narediti transparentno
- v skladu z Direktivo Sveta o pravni zaščiti računalniških programov iz leta 1991 je vsakršna oblika računalniškega programa zaščiten kot avtorsko delo, kar pa ne vključuje ideje in principi računalniškega programa niso pokriti z avtorsko pravico
- določen postopek, ki se izvede po določenem vrstnem redu v aparatu, kot je na primer računalnik, lahko predstavlja izum, ki se lahko patentira. Algoritem, ki je določen brez referenc, ne predstavlja izum.

Predmet direktive so vsi izumi, katerih izvajanje potrebuje računalnik, računalniška mreža ali drugi programirani aparati in imajo neko novo značilnost, ki se izvaja v celoti ali deloma z računalniškim programom. Države članice so dolžne v skladu z Direktivo spremeniti zakonodajo v smislu, da je mogoče patentirati prej navedene izume pod pogojem, da vsebujejo tehnični prispevek. Patentne bo mogoče zahtevati kot izdelke, kot so npr. programiran računalnik ali mreža ali drugi programirani aparati ali kot postopek, ki ga izvaja takšen računalnik s pomočjo softvera. Glavni nasprotniki sprejetja Direktive so predstavniki odprte kode in mala ter srednja podjetja, saj so mišljenja, da bo možnost patentiranja računalniški izumov zaviralo razvoj programske opreme ter ustvarilo možnost za monopol velikih podjetij pri obvladovanju softverskega trga.

#### **4. GPL - Splošna javna licenčna pogodba**

Koda v tehnologiji povzroči, da računalniški program sploh deluje. Glede delovanja softvera pomeni koda zbirka navodil, najprej zapisana v besedah, ki usmerja delovanje računalnika. Pri računalniških programih se z informacijo o izvorni kodi lahko program spremeni, posodobi ali sestavi nov program. Avtor računalniškega se lahko sam odloči, če želi, da je njegovo avtorsko delo zaščiten z avtorsko pravico.

GNU je ime za kompatibilen softwer, ki je v uporabi za vse brez posebnega plačila in se pridobi s pristopom k GPL - splošni javni licenčni pogodbi. GPL softwer je pojem za prosto uporabo programov in ne za zastoj programe. Prosto-dostopen softwer zagotavlja:

- prosto uporaba programov za kakršnikoli namen,
- brezplačen študij programov in prilagoditev delovanja programov lastnim potrebam,
- pravico distribuirati kopije programov,
- pravica izboljšati programe in pravica do distribuiranja izboljšanih programov.

Program ima status prosto-dostopnega softwera (free software), če ima vse prej navedene lastnosti. Odprto kodo je "legaliziral" avtor prostodostopnih programov Richard M. Stallman z objavo splošne javne licenčne pogodbe. Stallman zagovarja stališče, da patentiranje pomeni odvzem pravice pridobiti znanja o programski opremi in njegovega nadgrajevanja. GPL je pogodba, katere namen je, da vsakdo, ki jo podpiše, lahko program ali njegov strukturni del, ki je predmet pogodbe, uporabi in nadgrajuje. Ko je nadgrajena verzija programa končana, je ta nadgrajena verzija programa po pogodbi spet prosto dostopna vsakomur. GNU je ustvarjena za uporabnike računalniških programov, da so lahko sigurni, da imajo prost dostop do distribuiranja odprtokodnih kopij softwera, do katerega so pridobili izvorno kodo ter da jo lahko tudi spremenijo oz. uporabijo njene sestavne dele v novem programu. Ta svoboda pri GNU ima tudi določene omejitve. V kolikor se takšen program distribuira zastonj ali za plačilo, se istočasno prenesejo vse pravice, ki jih je imela tudi oseba, ki program prodaja/daje, na osebo, ki program prejema.

Licenčna pogodba se uporablja za vsak program, ki vsebuje sporočilo glede copyrighta, da se uporablja pod določili GPL. Pojem program se nanaša na vsak program ali izvedeno delo po avtorskem pravu, ki vsebuje del programa ali program, modifikacijo in prevod v tuj jezik. Vsak prejemnik licence se v pogodbi označi kot oseba, ki je imetnik pravic pod prej navedenimi pogoji. Druge aktivnosti kot kopiranje, distribucija ali modifikacije, niso pokrite z to licenčno pogodbo. Zagon programa ni prepovedan, output programa je zaščiten samo, če so njegove vsebine pokrite z delom, ki ga vsebuje program.

Kopiranje in distribuiranje kopij kode programa, prejete prek GPL, je dovoljeno v vsakem mediju, če je zagotovljeno, da je na vsakem sestavnem delu označeno, da gre za GNU (program pod GPL). Označeno mora biti tudi, da izdelek nima garancije.

Pri modificiranih datotekah je treba označiti ustrezno opozorilo, da so bile datoteke spremenjene. Vsakršno delo, ki je distribuirano ali objavljeno in delno ali v celoti vsebuje sestavne dele programa pod GPL ali je iz njega izpeljano, mora biti nadalje predmet licence vsem tretjim osebam pod istimi pogoji, kot jih je prejel prejemnik licence. V kolikor modificiran program bere ukaze interaktivno kadar se zažene, se mora pokazati sporočilo glede GPL in glede tega, da ni garancije, ter da lahko uporabniki uporabljajo ta program za nadaljnjo distribucijo, modificiranje in uporabo pod nadalje istimi pogoji. Licenčna pogodba GPL mora biti pri uporabi programa razvidna. Takšne zahteve veljajo za celoten modificiran program. Če posamezni identificirani deli programa niso izpeljani iz prvotnega GPL licenciranega programa in so lahko predmet samostojnega obravnavanja, se določila GNU licenčne pogodbe ne uporabljajo za te dele programa in se tudi za nadaljnjo uporabo programa ti deli ne uporabljajo pod pogoji GPL.

Kopiranje in distribucija programa je dovoljena pod pogoji GPL le, v kolikor ji je dodana celotna izvorna koda, ki jo lahko računalnik bere. Prav tako mora biti priložena ponudba, ki velja 3 leta, ki daje tretjim osebam za ceno stroškov fizičnega izvajanja kodne distribucije celotno kopijo odgovarjajoče izvorne kode, ki jo lahko bere računalnik. Uporaba licenciranih izdelkov pod GPL ni dovoljeno, če uporabnik ne podpiše GPL pogodbe. Pri distribuiranju programov prejemnik avtomatično prejme licenco od originalnega imetnika licence za kopiranje, distribucijo in modifikacijo programa pod pogoji GPL. Dodatnih pogojev pri prodaji programov pod GPL ni dovoljeno postavljati s strani trenutnega imetnika licence.

Če je kot posledica sodne odločbe zaradi kršitve patenta ali zaradi drugega razloga nad uporabnikom vzpostavljeni določni ukrepi, ki so v nasprotju z licenco pod GPL, ti pogoji ne opravičujejo od opustitve upoštevanja GPL licence. Namen GPL pogodbe ni kršitev avtorskih pravic ali patentiranih izumov, ampak le vzpostavitev posebne GNU mreže programov, katerih namen je prosto distribuiranje, nadgradnja in kopiranje programov.

Če je distribucija ali uporaba programa prepovedana v določenih državah s patentni ali avtorskimi pravicami, lahko izvorni imetnik programa, ki je patentiral izum ali uveljavlja avtorsko pravico, geografsko omeji distribucijo programa v določenih državah.

GPL ima svojo filozofsko podstat. Glede na zelo močno integriranost Interneta v vsakdanje življenje, ki je zelo močno spremenila naša življenja, odprta koda predstavlja napor do prostega dostopa raznih programov Internetu. V nasprotnem bo preko patentiranih izumov in avtorskih pravic celoten Internet obvladovala mala skupina velikih podjetij. S tem bodo naša življenja postala bolj nadzorovana in usmerjena. Nekateri vidijo v GPL in ostalimi patentni razliko med komercialno in nekomercialno kulturo. Komercialna kultura je v tem smislu mišljena kot del kulture, ki je namenjena izključno samo za prodajo. Vse ostalo je nekomercialna kultura. Pravo je usmerjeno na komercialno kulturo, saj ščiti pobude posameznikov (izumitelje) in jim daje možnost zaščititi njihovo kreativno delo, da so lahko izumitelji prodajali svoje delo na trgu. GNU je protiutež komercialnemu konceptu.

## 5. Vpliv Direktive na odprtokodne programe

GPL licenčna pogodba je avtorsko pravna pogodba, saj je njen predmet avtorska pravica in ne patent. Predmet GPL pogodbe niso pridobljeni patenti za računalniške izume ampak le avtorsko pravno varovane pravice. Z morebitnim sprejetjem Direktive bo na območju Evropske unije zavladal pravni režim, ki bo omogočal velikim in močnim podjetjem s tožbami izpodbijanje pravic, ki so sicer registrirane pod GPL in sicer na način, da bo registriran patent poizkušal izriniti iz uporabe posamezen program ali del programa, ki je varovan pod GPL licenčno pogodbo. V kolikor bo posamezni element - koda, ki jo vsebuje odprtokodni program, vseboval patentiran izum, bo to lahko predmet sodnega postopka. Da bo izum pridobil status patenta, bo moral doseči raven tehnološke inovativnosti. Primarna posledica, ki jo bo povzročila Direktiva, bo velik naval patentnih prijav za računalniško uporabljive

izume na območju EU. Tudi open source programi se lahko patentirajo. Vendar je za to potrebnih veliko finančnih sredstev, postopki so dolgotrajni ipd.

Zanimivo bo spremljati, kako bodo reagirala sodišča, če si bosta nasproti stala patentiran izum in avtorsko pravno zavarovana pravica za isto kodo/program ipd. Bojim se, da bo sistem naravnano k preferiranju patentov. Zakaj? Ker bodo boljše definirani kot patenti in bodo s tem močnejši pri razpoznavanju. Večja podjetja bodo lahko vložila več sredstev v lobiranje pri sprejemanju predpisov, kateri se bodo kasneje uporabljali. Sicer ima tudi sistem Linux do sedaj dokaj močan položaj in vpliv pri institucijah EU. Položaj Linuxa krepi tudi dejstvo, da se vse bolj uporablja v sferah, kot so javna uprava, lokalna samouprava, javne baze podatkov in podobno. Direktiva naj bi po nekaterih ocenah pomenila velik premik moči iz malih ali srednjih podjetij, ki obvladujejo softverski trg, k velikim multinacionalnim podjetjem. Velika podjetja lahko namreč porabijo za posamezni patent tudi do 500.000 evrov, kar si mala podjetja ne morejo privoščiti, česar je manjših podjetij v EU tudi strah<sup>2</sup>.

Po mnenju nekaterih utegnejo biti posledice sprejetja Direktive za Linux usodne. Obstaja bojazen, da bo sprejetje patentne Direktive pogubno vplivalo na Linuxove distributerje, ki bodo obubožali pod tožbami, ki jih bo večinoma sprožil Microsoft. Bistveno vprašanje bo, ali lahko računalniški softver, ki je pod GPL, pravno preglašen s patentiranim izumom. V Evropi se je preko 2 milijona malih in srednjih podjetij izreklo, da bi Direktiva škodljivo vplivala na njihovo poslovanje. Dva glavna arhitekta operacijskega sistema Linux: Linus Torvalds in Alan Cox, sta na člane Evropskega parlamenta naslovila prošnjo za učinkovito omejitev patentov. Opozorila sta, da patentna zaščita lahko ovira razvoj programske opreme med malimi in srednjimi podjetji, saj bodo le velika podjetja lahko vlagala v patentne prijave.

Bill Gates je že svaril Linux, da bodo težko preživeli dobo patentov. Trdi, da je Linux ustvarjen z kloniranjem kode, ki jo je razvil Microsoft. V času, ko se množijo odškodninske tožbe na račun patentnega varstva in avtorskih pravic, je podjetje Open source risk management (OSRM) iz New Yorka ponudilo zavarovanje za uporabnike odptrokode programske opreme. Raziskava OSRM navaja, da se v linuxovem jedru skriva kar 283 možnih kršitev patentnega varstva. Da uporabniki linuxa niso varni pred tožbami na račun avtorskega prava in patentnega varstva, je pred časom dokazala ameriška družba SCO, ki trdi, da je del programske kode linuxa prepisan iz operacijskega sistema unix, katerega avtorske pravice si lastijo. SCO je 1500 nadnacionalkam, ki uporabljajo linux, pred meseci poslala pisma, v katerih jim grozi z odškodninskimi zahtevki, OSRM pa - kot pravijo - nudi učinkovito, kolektivno in cenejšo obrambo, kot jo ponujajo odvetniške pisarne. OSRM sicer ponuja dva osnovna članstva: korporativnega za 100.000 dolarjev letno in članstvo za razvijalce linuxovega jedra za 250 dolarjev letno. OSRM je za potrebe obrambe uporabnikov odprte kode naročil raziskavo, ki je ugotovila, da je v

---

<sup>2</sup> Vendar vse ni tako zastrašujoče. Študija "Ekonomske vidike patentabilnosti računalniških programov", ki je bila opravljena v ZDA (besedilo je možno videti na naslovu: [http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/en/undrop/stuyintro.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/undrop/stuyintro.htm)), je namreč pokazala nasprotno in sicer da je možnost patentiranja računalniških programov pozitivno vplivala na razvoj manjših in srednjih podjetij v velika podjetja.



linuxovem jedru 283 možnih patentov. Od tega jih je 98 v lasti linuxu prijaznih podjetij, kot so IBM, Hewlett-Packard in Intel, drugi pa so menda v lasti linuxu nenaklonjenih podjetij, predvsem Microsofta, ki bo po nekaterih ocenah do konca letošnjega leta vložil kar 3000 novih vlog za patente. Če bi objavili vse možne patente, bi pritegnili pozornost javnosti<sup>3</sup>.

Zelo nazorna posledica sprejetja Direktive je npr. prodaja po Internetu, ki jo je v ZDA patentiral Amazon.com. S pridobitvijo patenta je pridobil možnost, da ostalim Internet ponudnikom omeji uporabo Interneta za prodajo storitev in izdelkov. V kolikor bi bila sprejeta Direktiva, bo Amazon.com lahko vsakršno uporabo kupovanja po Internetu omejil ali dovolil proti plačilu tudi v EU, čeprav se na tisoče Internet strani poslužuje prodaje po Internetu.

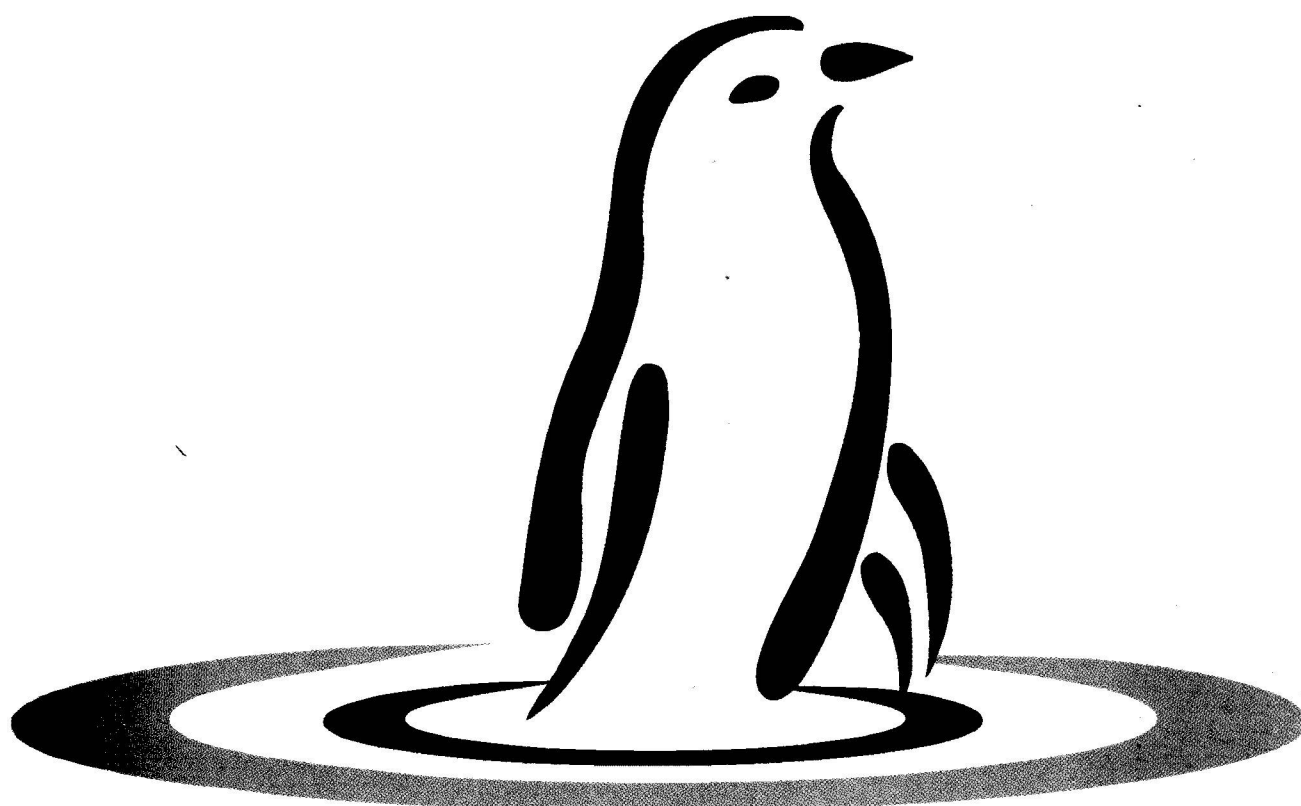
### Sklepne misli

Prvotno zastavljen cilj prispevka analizirati možne posledice sprejetja Direktive na nadaljnji razvoj odprtokodnih programov ni bil v celoti dosežen, ker je zaenkrat še prezgodaj napovedovati nadaljnji tok dogodkov. To je predvsem odvisno od zakonodajne veje oblasti (EU parlament in Svet), ali bo Direktiva sploh sprejeta ter od sodišč, ki bodo določila sodno prakso pri pravni razlagi odprtokodnih programov. Pri samih patentnih prijavih, ki jih napovedujejo multinacionalke v velikem številu, bo treba aktivno sodelovati in opozoriti patentne urade, če prijavljen izum vsebuje elemente že dognanega in sicer v okviru GPL. Grožnje, ki jih izrekajo velike družbe, bodo lahko ostale le pri grožnjah, utegnejo pa se tudi uresničiti. Obrambna poteza bi lahko bila številne patentne prijave za vse GPL licence. Tudi transparenten prikaz vseh vrst računalniških programov in njegovih delov, ki so varovani z GPL, je lahko učinkovito sredstvo pri obrambi GPL sistema. Tako bi se pridobila določena uradna javna razpoznavnost GPL zaščiteneh programov.

---

<sup>3</sup> Povzeto po članku Linux – 283 pravnih lukenj, 13.8.2004, M. Ceglar

# Linux-konferenca 2004



**3. Linux-konferenca**  
za poslovni svet in javno upravo v Sloveniji  
**»Varnost in zanesljivost«**

**September 2004**

Portorož

# KAZALO

<b>Predlog Evropske unije za sprejem direktive za patentiranje programske opreme - prednosti in slabosti</b> <i>Peter Kos</i> .....	3
<b>SEKCIJA ZA JAVNO UPRAVO</b>	
<b>Sistem samopostrežnih terminalov za vpoglede v zemljiško knjigo na osnovi odprtokodnih rešitev</b> <i>Bojan Muršec</i> .....	13
<b>Center znanja o odprtih standardih, sistemih in rešitvah za javno upravo</b> <i>Jože Benčina</i> .....	27
<b>Ali lahko Linux in Windows uspešno sobivata?</b> <i>Jaro Berce, Vladimir Vodenik, Franci Mulec, Gordana Arbutina</i> .....	37
<b>Mrežno računalništvo na osnovi Linux operacijskega sistema na Ministrstvu za obrambo</b> <i>Jurij Bertok</i> .....	45
<b>Aktualna vprašanja uresničevanja politike do odprte kode</b> <i>Miroslav Kranjc</i> .....	49
<b>TEHNIČNA SEKCIJA</b>	
<b>Tehnologija Interseek - srce iskalnika Najdi.si</b> <i>Samo Login</i> .....	57
<b>Gradnja žive Linux-distribucije</b> <i>Jure Čuhalev</i> .....	61
<b>Nadziranje IT-infrastrukture in storitev</b> <i>Andraž Sraka</i> .....	65
<b>»Free &amp; Secure Perl scripts«</b> <i>Ann Barcomb</i> .....	71
<b>SPLOŠNA SEKCIJA</b>	
<b>Obvladovanje vseh vidikov varnosti na Linux-platforni</b> <i>Tomaž Lokar</i> .....	75
<b>Kako izbrati »pravo« poslovno Linux-distribucijo</b> <i>Aljaž Mavrič</i> .....	85

<b>Uporaba odprte kode v poslovnih financah</b> <i>Tadej Drmaž</i> .....	89
<b>Intelektualna lastnina, »copyleft« in prosto programje</b> <i>Andraž Tori</i> .....	97
<b>SALS - sistemska administracija Linux-strežnika</b> <i>Renato Lukač</i> .....	107

## MODRA SEKCIJA

<b>Državna uprava - upravljanje strežnikov s standardnimi orodji Unix -a</b> <i>Djuro Berta</i> .....	109
--	-----

## KRATKE PREDSTAVITVE

<b>Novosti slovenske distribucije Linuxa Pingo 3.0</b> <i>Aleš Košir</i> .....	119
<b>Virtualizacija Linux-strežnikov na platformi Intel</b> <i>Andrej Stajič</i> .....	131
<b>Predstavitev nagrajenih projektov natečaja Ministrstva za informacijsko družbo »NOK 2004-1«</b>	
<b>IndySSL - uporaba avtentikacije z digitalnimi potrdili</b> <i>Gregor Ibic</i> .....	139
<b>Slovenjenje Mozille</b> <i>Matjaž Horvat</i> .....	143