

JURIDISKA INSTITUTIONEN
Stockholms universitet

Datorprogrammets gränssnitts skyddsomfång - en vidgning av upphovsrätten i ljuset av EU-rätten

Henrik Wallin

Examensarbete i civilrätt, 30 hp
Examinator: Per Jonas Nordell
Stockholm, Vårterminen 2015



**Stockholms
universitet**

Index:

Kapitel 1 – *Gränssnittets rättsliga ställning*

Introduktion

- 1.1 – Inledning
- 1.2 – Rättsfrågor
- 1.3 – Avgränsningar
- 1.4 – Metod
- 1.5 – Beskrivning

Kapitel 2 – *Regelverket avseende upphovsrätt och datorprogram*

Introduktion

- 2.1 – EU-rätt
 - 2.1.1 – EU:s primärrätt
 - 2.1.2 – Institutet för förhandsavgörande
 - 2.1.3 – Softwaredirektivet
 - 2.1.4 – Infosoc-direktivet
 - 2.1.5 – Databasdirektivet
- 2.2 – Nationell rätt
- 2.3 – Svensk praxis rörande datorprogramms uttryck
- 2.4 – WTO
- 2.5 – Bernkonventionen och Romkonventionen
- 2.6 – TRIPS
- 2.7 – WIPO

Kapitel 3 – *Skyddsförutsättningar för upphovsrättsligt skydd för gränssnitt*

Introduktion

- 3.1 – Originalitet
 - 3.1.1 – När kan ett uttryck anses vara ett verk?
 - 3.1.2 – Unionsbegreppet originalitet
 - 3.1.3 – Förhållandet mellan originalitet och verkshöjd
 - 3.1.4 – Originalitet och datorprogram
 - 3.1.5 – Originalitet och gränssnitt
 - 3.1.6 – Hur ska kriterierna för upphovsrätt appliceras på gränssnitt?

3.2 – Undantagen från skyddsbarheten gällande upphovsrätt

3.2.1 – Dubbelskapandekriteriet

3.2.2 – ”News of the day”

3.2.3 – Citaträtten

3.2.4 – Hur undantagen appliceras på gränssnitt

3.3 – Förberedande designmaterial

3.3.1 – Vad utgör förberedande designmaterial?

3.3.2 – Skälen till att förberedande designmaterial inkluderats

3.3.3 – Förberedande designmaterial som grund som skydd för gränssnitt

3.4 – Slutsatser

Kapitel 4 – *Om skyddssubjektet*

Introduktion

4.1 – Om skyddssubjektet – allmänna utgångspunkter

4.2 – Implementeringen i svensk rätt

4.3 - Mot bakgrund av ovan redogjorda rättsfall, framförallt C-393/09, kan alltså gränssnitt uppfylla kriterierna för att erhålla upphovsrättsligt skydd

4.4 – Upphovsrätt som uppkommer i ett anställningsförhållande

4.5 – Avslutande kommentarer samt vem som är innehavare av rättsobjektet

Kapitel 5 – *Licensiering*

Introduktion

5.1 – Om upphovsrättens ensamrätt

5.2 – Programvarulicenser och licensavtal

5.3 – Vanligt förekommande former av licensiering

5.3.1 – FreeWare

5.3.2 – ShareWare

5.3.3 – Open Source

5.4 – Om gränssnitts överlåtande genom licens

5.5 – Avslutande kommentarer och slutsatser

Kapitel 6 – *Konsumtion och spridning av upphovsrättsliga rättsobjekt*

Introduktion

6.1 – Redogörelse för den allmänna konsumtionsregeln och vilka principer som berör konsumtion av upphovsrätt

6.2 – Oracle-domen, C-128/11

6.2.1 – Spridningsrättens funktion

6.3 – Spridningsrätten och licensiering

6.4 – Gränssnittets konsumtion genom spridningsrätten

6.5 - Avslutande kommentarer och slutsatser rörande licensiering av datorprogram och spridning av dessa samt konsumtion och spridning rörande gränssnitt.

Kapitel 7 – *Avslutande analys och samlade slutsatser*

Kapitel 8 – Källförteckning

Kapitel 1 – Gränssnittets rättsliga ställning

1.1 – Inledning

Denna uppsats kommer att behandla skyddsförutsättningar och skyddssubjektet rörande datorprogramns gränssnitt, utifrån ett upphovsrättsligt perspektiv. Som titeln antyder är det idag inte självklart hur man skyddar ett datorprogramns gränssnitt och vem skyddet bör tillfalla. Datorprogram skyddas idag av upphovsrätten. Liksom för alla upphovsrättsligt skyddade verk krävs ingenting för att skyddet skall uppkomma utan det uppstår automatiskt i och med skapandet av verket. Datorprogram är skyddade som litterära verk enligt URL och åtnjuter då samma skydd som exempelvis böcker eller dikter. Skillnaden mellan ett datorprogram och dess gränssnitt och andra upphovsrättsligt skyddade litterära verk är att man inte tar del av datorprogrammet på samma sätt som man tar del av en text.

Denna uppsats behandlar ett ämne som är dels dynamiskt, dels snabbt växande och under ständig utveckling. Detta gör att det rent juridiskt blir svårt att omfatta detta ämne. Datorprogram har de senaste decennierna fortsatt att expandera och nästan helt manövrerat ut manuell hantering av data. Utvecklingen av datorprogram och programvara i sig är en otroligt snabbt växande bransch. En applikation till en mobil plattform kanske inte alltid anses vara ett datorprogram, då applikationer ofta benämns just som ”appar” och används på mobila plattformar som telefoner och surfplattor men, är i lika hög grad datorprogram som program specifikt utvecklade för datorer. En annan intressant aspekt blir naturligtvis tv-spelet. Ett tv-spel är liksom ett datorprogram utvecklat på samma vis men använder en annan typ av hårdvara för att spela eller läsa upp och utföra instruktionerna som ges av användaren via till exempel en handkontroll¹.

Det finns därför ett behov av att klargöra hur man juridiskt ska hantera dessa datorprogram. Denna uppsats kommer behandla skyddsförutsättningarna för datorprogrammen med fokus på dess gränssnitt ur ett upphovsrättsligt perspektiv och även diskutera vem skyddssubjektet är och vilket skydd denne åtnjuter.

¹ Olofsson, J., Upphovsrättsliga aspekter på licenser för fri programvara och öppen källkod – en analys av tillämpligheten i svensk rätt, (cit. Olofsson, J.) s. 22

Gränssnittet kan i själva verket syfta på olika saker beroende på vilket sammanhang det tas upp. Gränssnittet kan antingen vara kontaktytorna i ett datorprogram som gör att funktionalitet uppstår och programmet kan uppnå samverkan med andra program², eller så kan det handa om ett visuellt gränssnitt vilket är det man tar del av som användare när man exempelvis ser på en datorskärm som bilder eller layout³.

Skyddssubjektet och rättsobjektet blir i denna uppsats centralt. Upphovsrätten är unik i sitt slag och likaså upphovsrätt rörande datorprogram. En mängd särregleringar finns på området, inte minst i de fall då upphovsrätten övergår till en arbetsgivare enligt URL 40 § a eller de specifika reglerna rörande mångfaldigande och exemplarframställningar gällande datorprogram. Upphovsrätten som skydd för datorprogram har dels varit ett rimligt val av immateriellt skydd men dels även blivit väldigt skarpt på flera håll. Datorprogrammen har klassificerats som upphovsrättsligt skyddade verk först i början på 1990-talet vilket innebär att ämnet i sig är relativt nytt och ännu inte i sin helhet har prövats rättsligt.⁴ Redan under 1980-talet stod det klart att utvecklingen av datorprogram kunde betyda stora kostnader under skapandeprocessen men sedan kunde mångfaldigas till en mycket lägre marginalkostnad. Man valde då upphovsrätten främst av tre anledningar. Dessa var, att man inte ansåg att datorprogram uppfyllde de tekniska krav som ett patent kräver, ett sui generis-skydd hade innan diskuterats men avfärdats samt att man ansåg det vara praktiskt med ett formskydd som uppkommer utan någon registreringshandling.⁵ Man var redan vid valet av immaterialrättsligt skydd beredd och medveten om att formskyddet skulle kunna komma att innebära problem i och med att det endast rör sig om ett formskydd som inte skyddar programmets underliggande struktur.⁶

Intrångsfrågan gällande gränssnitt har dock inte vare sig i nationell rätt eller EU-rätt blivit prövad till sin ytterlighet. Ett datorprogram består av flera olika

² Olsson, Henry, Copyright, 2009, s. 47 även Olofsson, J., s. 119

³ Lindberg, A. Westman, D., Praktisk IT-rätt, 3 uppl., 2001, (cit. Lindberg/Westman, IT-rätt, 2001) s. 232

⁴ Wolk, S., Det Upphovsrättsliga Programskyddets gränser, (Cit. Wolk, S.) s. 290

⁵ Kur, A., Dreier, T., European Intellectual Property Law (cit. Kur, A./Derier, T.) , sid 250

⁶ Kur, A./Derier, T., s. 251

tekniska funktioner utöver den del man tar del av som slutanvändare, det grafiska gränssnittet. Det finns organisatoriska gränssnitt som styr samverkan mellan programmen och operativsystemet eller hårdvaran, och även den källkod och objektskod som programmet är uppbyggt av. Av detta kan allt utom de samverkande gränssnitten skyddas upphovsrättsligt, men på olika grunder. Utvecklingen och uppfattningen hur programmen ska skyddas och hur brett skyddsomfånget ska vara har varierat över åren. I början av datorprogrammets skyddsliga diskussion vägde den allmänna uppfattningen bland annat både i USA och i Tyskland⁷ över åt att ge ett upphovsrättsligt skydd åt det man benämner "look and feel" vilket är ett brett uttryck för hur ett datorprogram kommer till uttryck. Det accepterades även i ett tidigt skede i USA att ett datorprogram organisatoriska struktur kunde åtnjuta upphovsrättsligt skydd.⁸ Denna uppfattning svängde sedan till att endast omfatta kod i strikt mening efter rättsfallet Lotus v. Borland från 1996. Inom EU-rätten har denna linje även delvis följts. Dock har även EU-domstolen genom rättsfall som c-393/09 uttalat att det finns upphovsrättsligt skyddsvärda element i grafiska gränssnitt men att dessa bör skyddas som egna verk. Frågan om vilka skyddsförutsättningar som finns för grafiska gränssnitt som egna verk har emellertid inte tagits upp till prövning. Att grafiska gränssnitt kan komma att åtnjuta upphovsrättsligt skydd öppnar för att skyddsplattformen breddas. I och med breddningen av denna krävs även att gällande rätt hänger med. Inte minst gäller detta när man ska bestämma vem som är upphovsman baserat på verket, då det görs en åtskillnad mellan datorprogram och dess gränssnitt. Detta får i sin tur även betydelse när andra upphovsrättsliga frågor uppstår likt licensiering. Sammantaget är detta ett område som är så pass nytt att det inte har gått att förutse vilken takt utvecklingen skulle ha, vilket öppnar för exempelvis EU att vara vägledande i dessa regelverk.

1.2

Rättsfrågor

Flera frågor har aktualiserats under arbetets gång. De viktigaste frågorna kommer att behandlas i följande kapitel. Dessa är:

⁷ Lindberg, A. Westman, D., Praktisk IT-rätt, 2 uppl., 1999, (cit. Lindberg/Westman, IT-rätt, 1999), s. 184

⁸ Lindberg/Westman, IT-rätt, 1999, s. 161

- 1) Kan ett datorprogramms gränssnitt uppfylla kraven för upphovsrätt, och därmed utgöra ett eget rättsobjekt?
- 2) Om gränssnittet uppfyller kriterierna för upphovsrätt, vem är innehavaren av detta rättsobjekt?
- 3) Vad krävs för att kunna licensiera ett gränssnitt?
- 4) I vilken mån kan gränssnitt bli allmänt tillgängliga i enlighet med gällande rätt rörande konsumtion av rätten?

1.3

Avgränsningar

Denna uppsats att avgränsas från ett visst antal frågor och områden. Utifrån ett upphovsrättsligt perspektiv kommer skyddsobjektet och skyddsförutsättningarna i svensk rätt för datorprogram att behandlas. Fokusering kommer ligga på den svenska rätten i ljuset av EU-rätten och de internationella konventioner som Sverige är bundet av och på praxis för relevanta områden rörande främst upphovsrättens skydd för datorprogram. Eventuella varumärkesrättsliga, mönsterskyddsrättsliga och patenträttsliga eller andra immaterialrättsliga skydd som finns för produkter på området som kan komma att överlappa med upphovsrätten kommer i möjligaste mån att bortses ifrån. Genom analys av praxis och andra rättskällor är målsättningen med denna uppsats att se hur tillämpningen sker framförallt inom den nationella rätten men även inom EU, unionsrättsligt, och komparativt analysera detta med den svenska rätten i åtanke.

1.4

Metod

I denna uppsats kommer jag främst att använda mig av den teleologiska metoden. Dessutom kommer jag att använda mig av den systematiska metoden samt den systemkoherenta regulatoriska metoden. Jag kommer även att komparativt analysera annan nationell lagstiftning på området som berör källkod och upphovsrätt baserat på samma internationella traktat, organisationer och direktiv. Under arbetets gång kommer jag att analysera och presentera ett område inom den svenska rätten som är under snabb förändring och täcks av ett juridiskt system som inte alltid har hunnit med den tekniska utvecklingen. I

denna uppsats kommer den gällande rätten att klargöras och likaså kommer lagstiftning på området, praxis och doktrin inom detta ämne att behandlas. Avsikten är sedan att komma till en slutsats huruvida detta rättsområde är tillräckligt reglerat eller om förändringar är önskvärda. Jag kommer att använda mig av litteratur som finns på området vilken berör detta specifika ämne, förarbeten, lagtext, doktrin, andra uppsatser och artiklar som har berört detta område.

En analys av de regelverk vartill Sverige är anslutna samt den nationella rätten med utgångspunkt i den rättsdogmatiska metoden kommer att göras i enlighet med rättskälleläran. Jag kommer genom att ta del av svensk och utländsk doktrin och praxis samt artiklar på området samt förarbeten kunna kartlägga utvecklingen som skett de senaste åren och uppfattningen om hur denna utveckling ska hanteras rent juridiskt. Genom att studera praxis, dels EU-rättslig, dels utomeuropeisk och dels svensk praxis kommer jag att försöka fastställa vad en eventuell lämplig juridisk lösning skulle vara för att reglera de delar av detta område som är oklart i dagens läge. På de områden det inte finns prövat huruvida vad som gäller för datorprogram kommer jag att dra paralleller med andra liknande upphovsrättsliga områden och försöka dra slutsatser som kan visa sig tillämpbara även på detta område.

1.5 – Beskrivning av uppsatsens fortskridande

Denna uppsats är indelad i 7 kapitel varav kapitel 3-6 är av materiell analytisk karaktär och i dessa kapitel behandlas rättsfrågorna som redogjorts för ovan i avsnitt 1.2. Det sjunde kapitlet kommer fokusera på att analysera de svar som uppenbarats under författandets gång.

Kapitel 2 – Regelverk avseende upphovsrätt och datorprogram

Introduktion

I det här kapitlet belyses och analyseras de regelverk som ligger till grund för att upphovsrätten är skyddad som den är idag. Vidare analyseras de regelverk som berör lagstiftningen på området och vilken effekt eller vilka genomslag de får i den nationella lagstiftningen. Just inom upphovsrätt har Sverige ett flertal internationella åtaganden som har givit upphov till lokal anpassning av upphovsrätten i Sverige.

Nedanstående redogörelse för dessa göres med fokusering på först de internationella avtal Sverige är en del av, därefter den EU-lagstiftning som ligger till grund för nationell lagstiftning, och därefter kommer en redogörelse enligt rättskälleläran att göras; lag, förarbeten, praxis, doktrin.

2.1 – EU-rätt

Sverige är sedan 1995 en del av EU och därmed har vi även förpliktelser att följa EU:s direktiv och förordningar. Dessa kan ha antingen direkt eller indirekt effekt. Direktiv som meddelas från EU-kommissionen har ej direkt effekt och kräver således att de implementeras genom medlemsländernas nationella lagstiftning och att lagstiftaren är skyldig att anpassa den nationella rätten till direktivets syfte och ordalydelse till skillnad från förordningarna som är direkt gällande, det vill säga har direkt effekt.⁹ Detta framgår av artikel 288 i EU:s funktionsfördrag, FEUF. Det innebär att deras innehåll även kan få juridisk betydelse på nationell nivå om landet har misslyckats med att implementera direktivet. Detta kan få effekt nationellt för individer och kallas den indirekta effekten. EU kan även göra gällande mot en medlemsstat att de misslyckats med att implementera ett direktiv, vilket skedde vid Sveriges underlåtenhet att i tid implementera infoc-direktivet.¹⁰ Förordningarna som meddelas har däremot direkt effekt och gäller oavsett nationellt implementerande. Då Sverige är en del av EU, vilken är en handelsunion, kräver det att lagstiftning på områden som immaterialrätt är nationellt likvärdig för samtliga medlemsländer inom unionen.

⁹ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013 s. 22

¹⁰ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013 s. 22

EU har kompetens att lagstifta på det immaterialrättsliga området inom Europa. Denna kompetens finns uttryckt i artikel 118.1 FEUF. Utöver denna kompetens kan EU som beskrivet meddela direktiv för att främja den inre marknaden och dess funktion enligt artikel 114.1 FEUF.¹¹ Direktiven är i själva verket rättsakter som riktar sig till medlemstaterna, antagna enligt EU:s ordning för lagstiftning.¹² Genom antagandet av direktivet förpliktigar sig medlemsländerna att anpassa sin nationella lagstiftning till direktivet. Den bakomliggande tanken är lagharmonisering inom EU och att förenhetliga det immaterialrättsliga skyddet inom EU för att konkurrensen inte ska bli snedvriden.¹³

2.1.1 – EU:s Primärrätt

EU:s primärrätt är den högsta rättskällan inom EU, och då även för dess medlemmar. Primärrätten består i stort sett av EU:s Funktionsfördrag samt EU-fördraget¹⁴. Immaterialrätten inom EU är reglerad i stort sett helt av direktiv, vilket innebär att dessa kräver nationell implementering. De har med andra ord inte direkt effekt. Detta kan dock komma att prövas i svensk rätt om huruvida implementering skett i enlighet med direktivets föreskrifter. Detta prövas då i nationell instans. Att pröva tillämpbarheten av ett direktiv ger detta en så kallad indirekt effekt då man trots att man ännu inte implementerat direktivet, kan direktivet ändå få rättslig verkan genom nationellt domslut.

De direktiv som kommer att behandlas i denna uppsats är framförallt Direktiv 2009/24/EG, Softwaredirektivet, om rättsligt skydd för dataprogram, även kallat datorprogramdirektivet (tidigare Direktiv 91/250/EEG) och Direktiv 2001/29/EG om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället, även kallat InfoSoc-Direktivet. Ytterligare direktiv kommer att kort beröras i denna uppsats men de två ovanstående kommer att spela en nyckelroll.

2.1.2 – Institutet för förhandsavgörande

¹¹ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 20

¹² Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 21

¹³ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013 s. 21

¹⁴http://europa.eu/legislation_summaries/institutional_affairs/decisionmaking_process/114530_sv.htm

Då Sverige och domstolarna i Sverige idag är en del av den europeiska rättsordningen är det en skyldighet att följa de normer som föreskrivs. Ofta uppkommer frågor i svenska domstolar som har anknytning till EU-rätten. Om denna situation skapar frågor om hur man ska tolka lagen i ljuset av EU-rätten, kan man som domstol vända sig till EU-domstolen, för att få ett förhandsavgörande och därmed få hjälp med tolkningsfrågan¹⁵. Det är en viktig del för EU-rätten, att de nationella domstolarna hänskjuter frågor till EU-domstolen för att EU-rätten ska kunna fungera likvärdig inom unionens alla länder och att EU-rätten ska få generellt genomslag. Medlemsländerna uppmuntras att begära dessa förhandsavgöranden och detta medverkar till att harmonisera rätten inom unionen. Sverige har emellertid fått kritik för att alltför sällan inhämta dessa förhandsavgöranden, vilket Sverige gör genomsnittligt mycket mer sällan än andra medlemsländer¹⁶. EU-rätten jämte den nationella rätten bygger som bekant på förhållandet att EU-rätten har juridisk företrädesrätt. Detta gör att domstolarna antingen måste ta EU-rätten i beaktning och inte döma i de fall det skulle strida mot EU-rätten samt att även tolka lagar i ljuset av EU-rätten¹⁷. Institutet för förhandsavgörande har betydelse för området i denna uppsats eftersom området i sig är så pass juridiskt utforskat, och att tolkning av frågor från EU-domstolen skulle kunna komma att ändra på tolkningen av dagens rättsläge i Sverige. Exempel som berör detta är det så kallade Oracle-fallet, vilket kommer att redogöras för senare. I detta fall hänsköts frågan till EU-domstolen för ett förhandsavgörande som berörde tolkning av en lag som bygger på ett direktiv. Detta direktiv är även implementerat i Sverige varför samma bestämmelser och avgörande därför även bör bli tillämpligt i svensk rätt. Här kommer även den indirekta effekten in igen och EU-domstolen kan genom förhandsavgörande göra den nationella domstolen skyldig att döma eller tolka en lagregel på ett visst sätt.

2.1.3 – *Softwaredirektivet*

¹⁵ Ulf Bernitz, Förhandsavgöranden av EU-domstolen, Svenska domstolars hållning och praxis, 2010, sid 7

¹⁶ Ulf Bernitz, Förhandsavgöranden av EU-domstolen, Svenska domstolars hållning och praxis, 2010, sid 8

¹⁷ Ulf Bernitz, Förhandsavgöranden av EU-domstolen, Svenska domstolars hållning och praxis, 2010, sid 13

Datorprogramdirektivet meddelades under tidigt 90-tal och är en förkortning för Rådets direktiv 91/250/EEG av den 14 maj 1991 om rättsligt skydd för datorprogram. Detta direktiv är liksom InfoSoc-direktivet ett ramregelverk som EU:s medlemmar haft i uppgift att implementera i nationell lagstiftning. Direktivet meddelades redan innan Sverige var medlem i EU men Sverige var ändå delaktigt i implementeringen av direktivet i den nationella lagstiftningen då Sverige var part i EES-avtalet¹⁸. Direktivet meddelades 1991 och hade som målsättning att ge datorprogram ett likvärdigt skydd i hela EES, då fenomenet var relativt nytt, snabbt växande och i de länder där det hade lagstiftats på området skiljde regleringen sig väsentligt åt mellan de olika länderna¹⁹. Detta direktiv ersattes 2009 med det så kallade Software-direktivet, vilket är den uppdaterade versionen av datorprogramdirektivet. Detta direktivs fullständiga namn är Rådets Direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram (kodifierad version). Direktivet uppdaterades för att bättre täcka de tekniska framsteg som skett på marknaden med datorprogram och hur dessa skall skyddas.

2.1.4 – Infosoc-direktivet

InfoSoc-direktivet är ett direktiv som berör det europeiska informationssamhället. Detta direktiv meddelades 2001 och har sedan dess reglerat hur medlemsstaterna lagstiftar i de frågor som rör informationssamhället. Detta direktiv har utarbetats på grunderna av det fördrag som hölls 1996 av WIPO, WCT, WIPO Copyright Treaty. Avsikten med fördraget var att uppdatera upphovsrättens internationella skydd samt dess närstående rättigheter med fokusering på den digitala agendan²⁰. Eftersom EU och samtliga dess medlemmar även är medlemmar av WIPO, blev InfoSoc-direktivet ett sätt för alla EU:s medlemmar att tillträda WCT genom harmonisering. Infosoc-direktivet ska inte förväxlas med datorprogramsdirektivet. Infosoc-direktivet målar ut ett antal riktlinjer och mål för att sedan lämna över till medlemsländerna att själva lagstifta för att uppnå dessa²¹. Det är uppenbart att olika länder har tolkat och implementerat dessa

¹⁸ Rosén, J., Swedish Software Law, 1995, sid 9

¹⁹ Rosén, J., Swedish Software Law, 1995, sid 9 och Dir. 91/250 EEG Ingress, st 2-3

²⁰ Jan Rosén, Medie- och Immaterialrätt, 2003, sid 49

²¹ Jan Rosén, Medie- och Immaterialrätt, 2003, sid 51

direktiv på olika sätt, trots att målen är desamma. Vad gäller Infosoc-direktivet är ett av de främsta skälen just internationell harmonisering, på grund av den internationella karaktär som denna rättsfråga har. Det är även en påbyggnad av den sedan tidigare ingångna Bernkonventionen. Givetvis är det en grundförutsättning att berörda länder implementerar direktivet med ambitionen att uppnå likvärdiga rättsliga följder.

2.1.5 - *Databasdirektivet*

Databasdirektivet, direktivet 96/9/EG av Europaparlamentet och av rådet den 11 mars 1996 om det rättsliga skyddet för databaser, är inom EU en särreglering för databaser som fungerar som ett så kallat Sui Generis-skydd för just databaser. Dessa skyddas även upphovsrättsligt men skiljer sig på många vis från andra verk och har då särskilda bestämmelser som bland annat reglerar skyddstiden.

2.2 – *Nationell rätt*

Efter EU-rätten i ordningen kommer den nationella rätten som ger uttryck för de implementerade direktiven. På upphovsrättsområdet begränsas denna till viss del av subsidiaritetsprincipen vilken ger medlemsländerna befogenhet att stifta lag så länge denna uppfyller den lägsta-nivå som krävs genom dess implementering.²²Upphovsrättslagen (URL) är den lag som sedan givit uttryck för många bestämmelser som avser ovanstående internationella åtaganden. Det är även denna lag som i Sverige direkt reglerar det upphovsrättsliga skydd datorprogram åtnjuter i Sverige. Datorprogram har sedan 1989 upphovsrättsligt skydd och tas redan upp som skyddsvärda 1985 i SOU 1985:51. URL innehåller idag det nationella införlivandet av EU-skyddet för datorprogram samt databaser. URL är Sveriges svar på implementeringen av de ovan nämnda direktiven och dessa anger målsättningen för lagstiftningen. Upphovsrättslagen är den lag som ger konstnärer, författare, kompositörer upphovsrättsligt skydd för sina verk. Upphovsrättslagen anknyter till två förordningar, Upphovsrättsförordningen (SFS 1993:1212, senare ändrad) och Internationella upphovsrättsförordningen (1994:193, senare ändrad).

²² Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 48

2.3 – Svensk Praxis rörande datorprogramms uttryck

Praxis inom det upphovsrättsliga området som berör källkod och datorprogram är i Sverige sällan prövat. Det finns ett visst antal rättsfall som tar upp problematiken angående skyddsomfånget samt skyddssubjektet varav NJA 2000 sid. 580 är ett centralt sådant och MD 2011:29 är ett annat. Fler relevanta fall finns inom EU men utöver dessa är det väldigt få gånger som skyddsomfånget och subjektet har prövats i sin helhet i svensk rätt. EU-rätt blir därför relevant i den omfattning som krävs för att täcka området och få en uppfattning om det rådande rättsläget. Praxis från andra EU-länder blir även relevant i de fall de kan vara vägledande i frågor som ännu inte prövats i svensk rätt. Här blir framförallt brittisk rätt tillämplig då den nära knyter an till amerikansk rätt, vilken är snabb med avgöranden på detta rättsområde men som hittills haft olika utgångar beroende på när i tid frågorna har lyfts. Praxis kommer med andra ord i första hand behandla den svenska praxis som finns på området, därefter kommer den EU-rättsliga praxis som finns att behandlas, för att sedan jämföras med annan praxis på området. Detta kommer att ligga till grund för analysens slutsats rörande det upphovsrättsliga skyddet av gränssnitt.

2.4 – WTO

Sverige har varit medlem i World Trade Organization (WTO) sedan 1995 då organisationen grundades och den heter på svenska Världshandelsorganisationen. General Agreement of Trade and Trade (GATT) upprättades 1947 och var en del av den världsomspännande handelsorganisationen och även detta avtal undertecknades av Sverige. Detta avtal kom sedermera att resultera i den mellanstatliga organisationen WTO genom avtalets förhandlingsprocess.²³ I och med grundandet av WTO år 1995 kom GATT att inkorporeras inom denna organisation. 1995 blev även EU som entitet, men även dess medlemsländer, och då även Sverige, medlemmar av den världsomspännande handelsorganisationen, WTO. Organisationen omfattar idag mer än 95% av världens länder. WTO tog under 90-talet även initiativet att internationellt normera immateriella rättigheter genom nedan beskrivna TRIPS.²⁴ Inom organisationen pågår ständigt förhandlingar om hur internationell

²³ Olsson, H., s. 345

²⁴ Rosén, J., *Medie- och Upphovsrätt*, 2012, (cit. Rosén, J., *Medie- och Upphovsrätt*) sid 23

handel skall villkoras. WTO:s regelverk består framför allt av tre stycken multilaterala avtal som reglerar handeln internationellt och vartill medlemmarna måste förhålla sig. Dessa är General Agreement on Tariffs and Trade förkortat GATT, General Agreement on Trade in Services förkortat GATS och Agreement Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, förkortat TRIPS. I detta avseende kommer framför allt TRIPS att vara av intresse. Detta avtal kom att ha en nyckelroll då man klassificerade källkod som en upphovsrätt.

2.5 – Bernkonventionen och Romkonventionen

Bernkonventionen, BK, tillkom redan för över 100 år sedan och har sedan dess tillkomst genomgått ett flertal förändringar och tillägg. Sverige har sedan 1904 varit en del av Bernkonventionen och är ett av de ca 150 länder som idag är anslutna till konventionen. Syftet med konventionen har alltid varit att skydda rättighetsinnehavarnas rätt till deras litterära och konstnärliga verk, vilka skyddas av den union som medlemmarna bildade vid ratificerandet av konventionen²⁵. Upphovsrätten bygger på följande tre grundläggande principer som finns stadgade i konventionen, 1, det råder nationell behandling, 2, skyddets uppkomst skall ske per automatik samt 3, att skyddet uppstår oavsett om det finns en nationell lagstiftning eller ej som skyddar verket²⁶. De rättigheter eller snarare förfoganden som tillkommer upphovsmannen enligt BK är bland annat följande; mångfaldigande, offentligt framförande, översättande av eller återgivning av verket i fråga. Givetvis finns inskränkningar i förfogandet och dessa kan röra exempelvis citaträtten eller även möjligheten att delvis använda skyddade verk i undervisningssyfte et cetera. Detta regelverk avslutas med att garantera en lägsta tidsperiod för vilken upphovsmannen erhåller skyddet för sitt verk, vilket enligt BK är 50 år efter upphovsmannens död²⁷. Romkonventionen (RK) är liksom BK en konvention vars huvudsakliga skydd riktar sig mot de som framför ljud och bildupptagningar. Liksom BK bygger den på principen om nationell behandling och diverse minimirättigheter lagstiftaren i de anslutna länderna måste ge de utövande konstnärerna²⁸.

²⁵ Prop 2004-05:110 Införlivandet av infocodirektivet, sid 40

²⁶ Prop 2004-05:110 Införlivandet av infocodirektivet, sid 40

²⁷ Prop 2004-05:110 Införlivandet av infocodirektivet, sid 41

²⁸ Prop 2004-05:110 Införlivandet av infocodirektivet, sid 41-42

2.6 – TRIPs

TRIPs målsättning är att tillgodose ett adekvat skydd för de immateriella rättigheterna och att genom detta skydd minska störningar och handelshinder. TRIPs skall främja handeln och se till att reglerna i sig inte bidrar till eller utgör handelshinder²⁹. Det är likaså TRIPs uppgift att säkra en typ av minimiskydd, eller en högsta lägsta-nivå för det skydd som kan säkerställas gällande immateriella rättigheter. TRIPs fungerar även som ett kompletterande skydd gentemot sina medlemmar i förhållande till de tidigare internationella förpliktelser medlemsländerna sedan tidigare är en del av. Däribland finns World Intellectual Property Organization, (WIPO). Denna organisation fanns innan TRIPs och kommer att beskrivas i nästa avsnitt.

TRIPs grundar sig på de två konventionerna Bernkonventionen och Pariskonventionen. Pariskonventionen skrevs under för första gången redan 1883 och har nu 175 medlemmar. Bernkonventionen skrevs under för första gången 1886 och Sverige har varit medlem sedan 1904. Dessa två konventioner ligger idag till grund för det immateriella skydd som genomsyrar svensk rätt. Enligt WTO är upphovsrätt en del av dessa och innehavaren av dessa rättigheter ska åtnjuta ett minimiskydd på 50 år efter sin död. Som en avtalspart till TRIPs är Sverige internationellt bundet av att följa de minimireglerna som dels Sverige, men även EU, skrivit under. I och med att dels EU är med som en part och att även medlemmarna i sig signerat avtalet leder det till att behörigheten mellan dessa är delad³⁰. Detta innebär även att kompetensen är delad mellan EU och medlemsländerna.

TRIPs har givit en sammanhängande global skyddsordning på det immaterialrättsliga området och med detta ett liknande regelverk för samtliga dess medlemmar. Det finns ett speciellt inrättat tvistelösningssystem för att lösa eventuella tvister som uppkommer vid tillämpningsfrågor. Dock kan inte dessa konventioner, BK och PK tillämpas med direkt effekt i svenska domstolar utan kräver att dessa regleras genom lag³¹. Vid tolkning av de lagar som

²⁹ <http://www.regeringen.se/sb/d/2653/a/215504>, den 2 december 2014

³⁰ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 15

³¹ Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 12-14

implementeras med grund i konventionerna krävs det alltså att den domstol som prövar frågan tolkar den i ljuset av konventionen, konventionskonformt då det förutsätts att lagstiftning sker i ljuset av de internationella åtaganden som Sverige har³². Artikel 10 i TRIPs stadgar att datorprogram ska inneha ett upphovsrättsligt skydd som litterärt verk i enlighet med Bernkonventionen.

2.7 - WIPO

Utöver TRIPs är Sverige del av WIPO, World Intellectual Property Organization, och denna organisation är underställd FN som ett eget organ och behandlar frågor som berör immateriella rättigheter och arbetar för en internationell harmonisering gällande detta. WIPO inrättades 1967 och är ett resultat av två internationella avtal. Dessa är World Copyright Treaty (WCT), och WIPO Performances and Phonograms Treaty, (WPPT). Detta resulterade sedan i utvecklingen av InfoSoc-direktivet³³. WIPO har idag 188 medlemmar och dess syfte är att utvecklingen av skyddet för de immateriella rättigheterna internationellt ska främja dels innovation men även rättighetsinnehavarna. Under WIPO:s organisation står idag bland annat Bernkonventionen, Pariskonvention och Romkonventionen, som administreras av så kallade ”Specialized Agencies”.³⁴

³² Bernitz, U., et al. Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 18, se även RÅ 1990 ref 84 om Fördragskonform Tolkning.

³³ Prop 2004-05:110 Införlivandet av infosocdirektivet, sid 36

³⁴ Rosén, J., Medie- och Upphovsrätt, 2012, sid 22

Kapitel 3 - *Introduktion till skyddsförutsättningar för gränssnitt*

Detta kapitel behandlar skyddsförutsättningarna för upphovsrätt och huruvida dessa kan tillämpas på gränssnitt. Med andra ord om ett gränssnitt kan uppfylla skyddsförutsättningarna för att få upphovsrättsligt skydd. Upphovsrätten skyddar i huvudsak ett andligt skapande.³⁵ Detta kan anses vara ett relativt diffus begrepp men det finns till för att skydda upphovsmäns, skaparnas, verk. Rättsreglerna ger innehavarna av rättigheterna att själva förvalta eller bestämma över sina verk.³⁶ I och med att upphovsrätten skyddar alla former av konstnärliga och litterära verk krävs det att skyddsförutsättningarna är desamma oavsett vilket uttryck verket har.

Upphovsrätten innehåller två typer av rättigheter, ekonomiska och ideella. De ekonomiska rättigheterna är främst av två olika slag, dels mångfaldigandet av verket och dels verkets tillgängliggörande för allmänheten. De ideella rättigheterna av verket är rätten att bli namngiven i samband med verkets nyttjande, namngivningsrätten samt rätten att motsätta sig kränkande behandling av verket. Alltså att upphovsmannen kan kontrollera att verket inte genomgår en ändring upphovsmannen inte godkänt eller presenteras i ett sammanhang som för upphovsmannen eller dennes anseende kan vara kränkande.³⁷ Det finns flera underkategorier av både de ideella och de ekonomiska rättigheterna inom upphovsrätten. De ekonomiska rättigheterna som uppkommer är överlåtbara medan de ideella rättigheterna inte är det enligt huvudregeln.³⁸ Denna uppsats kommer fokusera på de ekonomiska rättigheterna och hur de kan komma att aktualiseras genom upphovsrätten på gränssnitt.

³⁵ Lindberg/Westman s. 219

³⁶ Olsson, H., s. 19

³⁷ Olsson, H., s. 21

³⁸ Olsson, H., s. 21

3.1 – *Originalitet*

Originalitet är centralt för upphovsrätt. Originaliteten är det som ger verket dess särprägel och sedermera dess skydd. För att ett verk skall anses skyddat av upphovsrätten krävs att originalitet föreligger. Ett verk får alltså inte ett skydd per automatik genom att det kan anses vara litterärt eller konstnärligt utan det krävs i lagens mening en definition på att det är ett verk.³⁹

3.1.1 – *När kan ett uttryck anses vara ett verk?*

Verket måste utöver att vara konstnärligt eller litterärt även visa på ett mått av individuell särprägel och självständighet i jämförelse med tidigare verk av andra.⁴⁰ Enligt 1 § URL uppstår upphovsrätten när upphovsmannen har skapat verket. Av detta går att utläsa att det måste röra sig om ett verk, och detta skall ha skapats av upphovsmannen. För att något skall anses vara ett verk, krävs att vissa förutsättningar eller kriterier är uppfyllda. Det måste anses vara ett verk av en persons eget kreativa skapande.⁴¹ Det går inte att registrera en upphovsrätt på samma sätt som ett varumärke eller mönster, men det krävs å andra sidan inte heller någonting för att skyddet ska uppkomma. Skyddet har alltså inget formkrav vilket även är ett kriterium för anslutning till BK.⁴²

3.1.2 - *Unionsbegreppet originalitet*

Begreppet originalitet har ställts upp i tre olika EU-rättsliga direktiv, där detta kriterium förklaras med att vara en upphovsmans egen intellektuella skapelse⁴³. Tidigare ansågs detta gälla enbart för de verk som omfattades av de direktiv där originalitet var omnämnt i.⁴⁴ Det var genom förhandsavgörandet C-5/08, Infopaq, som EU-domstolen fastställde att om verket är en produkt av upphovsmannens egen intellektuella skapelse är det skyddsvärt i direktivets mening. EU-domstolen gjorde här en bedömning att originalitetskriteriet även är en unionsautonom företeelse snarare än en fråga för nationell bedömning. Detta ledde sedan till en rad avgöranden som cementerat det unionsautonoma

³⁹ Rosén, J., *Medie- och Upphovsrätt*, s. 32

⁴⁰ Rosén, J., *Medie- och Upphovsrätt*, s. 32

⁴¹ Olsson, H., s. 20

⁴² Renman Claesson, K., *Kort om upphovsrätt*, s. 7

⁴³ Bernitz, U., et al., *Immaterialrätt*, 13 uppl. 2013, s. 54-55

⁴⁴ Bernitz, U., et al., *Immaterialrätt*, 13 uppl. 2013, s. 53

originalitetskriteriet.⁴⁵ Så länge ett direktiv inte hänvisar uttryckligen till den nationella lagstiftningen skall unionsenhetliga bedömningar göras. Detta har dock från vissa håll kritiserats för att vara en så kallad smygharmoniseringsåtgärd.⁴⁶

3.1.3 – Förhållandet mellan originalitet och verkshöjd

Verkshöjd som term är enbart en svensk sådan, och denna är inte etablerad i EU-rätt. Termen används ofta som ett sammanfattande uttryck för att förklara vad som krävs av ett verk för att detta ska uppfylla vad som krävs för upphovsrätt.⁴⁷ Däremot har begreppet spelat ut sin roll som juridiskt måttverktyg efter att det ovan nämnda Infopaq-målet avgjordes. Det välkända mini maglite-målet, NJA 2009 s. 159 hade dessförinnan avgjorts. Mini-maglite-målet år 2009 gav en ficklampa upphovsrätt som brukskonst. HD ansåg att lampan var ett resultat av upphovsmannens intellektuella skapelse och därmed uppfyllde kravet på verkshöjd.⁴⁸ En av frågorna i rörda mål var huruvida man skulle göra den upphovsrättsliga bedömningen i enlighet med den svenska verkshöjdsbedömningen eller i enlighet med ett EU-autonomt originalitetskriterium. I detta fall fann HD att det EU-autonoma originalitetskriteriet var endast tillämpligt på verk som kan omfattas av datorprogram- och databasdirektiven och inte på området för brukskonst.⁴⁹ Detta innebar att HD tolkade att harmoniseringen var begränsad till vissa bestämda verk, och att dessa särskiljs på grund av deras särart.⁵⁰

Några månader efter att Maglite-domen föll kom ett mål från EU-domstolen att göras gällande genom ett förhandsavgörande. Detta var den så kallade Infopaq-domen som gällde artiklarna 2 och 5 i Infosoc-direktivet. Domstolen fick i detta mål uppgiften att avgöra vad som kunde tänkas gör att ett verk uppnår originalitet. Domstolen hävdade då, att om verket är en produkt av upphovsmannens egen intellektuella skapelse är det skyddsvärt i direktivets

⁴⁵ Bengtsson, H., EU-harmonisering av det upphovsrättsliga originalitetskriteriet

⁴⁶ Bengtsson, H., EU-harmonisering av det upphovsrättsliga originalitetskriteriet

⁴⁷ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s 54

⁴⁸ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s 66

⁴⁹ Se domskälen i NJA 2009 s. 149 framförallt stycke 7 & 8, vilka hänvisar till doktrin samt avsaknad av gällande rätt på området

⁵⁰ Bengtsson, H., EU-harmonisering av det upphovsrättsliga originalitetskriteriet , <http://www.infotorgjuridik.se/premium/mittijuridiken/praktikerartiklar/article178575.ece?format=print>

mening. EU-domstolen gjorde här en bedömning att originalitetskriteriet är en unionsautonom företeelse snarare än en fråga för nationell bedömning. Detta ledde sedan till en rad avgöranden som cementerat det unionsautonoma originalitetskriteriet.⁵¹ Så länge ett direktiv inte hänvisar uttryckligen till den nationella lagstiftningen, så skall unionsenhetliga bedömningar göras. Termen verkshöjd torde ändå vara synonym med EU-rättens originalitet vid de tillfällen då dagens domstolar i Sverige använder termen, även om den etablerade EU-rättsliga termen originalitet föredras vid bestämmande av huruvida rättsobjektet uppnår skyddsnivån.⁵²

3.1.4 – Originalitet och datorprogram

Datorprogram är skyddade av URL som litterära verk. Liksom för alla andra verk krävs att originalitetskriterierna uppfylles och att verket är ett resultat av upphovsmannens intellektuella skapelse samt hans kreativa val. Utöver själva datorprogrammet skyddas även det förberedande designmaterialet av samma regler. Detta innebär att ett program inte kan åtnjuta skyddet om det endast är ett uttryck för en teknisk funktion eller endast är ett element ur det allmänna formförrådet, även kallat ”public domain”, utan måste vara ett uttryck som uppfyller kriterierna för originalitet utöver detta i enlighet med URL samt EU-rättsliga originalitetskriteriet.⁵³

3.1.5 – *Originalitet och gränssnitt*

Kan gränssnittet utöka skyddsförutsättningarna för ett datorprogram?

Till en början kan det vara viktigt att förklara att det finns olika typer av gränssnitt i datorprogram. Dels finns gränssnitt som inom programmet styr och samverkar mellan mjukvaran och hårdvaran och är alltså av organisatorisk struktur, det styr alltså metoden för programmet. Det finns även det grafiska användargränssnittet som är det visuella gränssnitt som användaren tar del av. Detta gränssnitt inbegriper även känsla som programvaran kan förmedla genom den så kallade ”look and feel”-principen.⁵⁴ Då det finns olika idéer om detta är

⁵¹ Bengtsson, H., EU-harmonisering av det upphovsrättsliga originalitetskriteriet

⁵² Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 55

⁵³ Lindberg/Westman s. 233-234

⁵⁴ Stamatoudi, I., Torremans, P., EU Copyright Law, A Commentary, 2014, (cit. Stamatoudi/Torremans, s.) s. 98-99

det viktigt att behandla de olika sidorna. Användargränssnittet, även kallat User Interface, eller UI, är enligt Jessica Olofsson (2003) ett resultat av programmets exekvering. Detta innebär att det är uttrycket av programmet och inte programmet i sig som blir skyddsvärt.⁵⁵ Detta baseras på att programmet i själva verket är den arbetande koden. En bild vid till exempel en ”skärmdump” eller ”screen shot”, utgör inte ett uttryck för programmets upphovsrätt och ska inte förknippas med det.⁵⁶ Det lyfter frågan om ett program ser identiskt ut med ursprungsprogrammet men har annan kod, men fortfarande samma funktioner, kan man hävda att ett intrång inte har skett? Här rör det sig alltså om det grafiska gränssnittet eller ”look and feel”. Denna linje verkar dock ha snävats av på senare år.⁵⁷ På engelska kallas detta även för non-textual copying och det har i brittisk doktrin bland annat lett fram till att plagiat eller intrång av datorprogram kan ske på tre olika sätt.⁵⁸ Dessa tre är, 1, genom duplicering vilket innebär en exakt kopia, 2, dels att man plockar ut fragment av koden och delvis skriver om den men då förmodligen i samma i samma programspråk eller, 3, att man skriver om programmet med ny kod utan att ha haft tillgång till originalprogrammets kod. Detta innebär att programmet kan vara skrivet i ett annat programspråk men behöver inte vara det. Informationen som utvinns genom observationsrätten och genom att testa sig fram och studera ett program kan leda till att man kan kopiera detta program.⁵⁹ I den brittiska rätten och även i den amerikanska är skyddsförutsättningarna tvetydiga gällande datorprogram. Det uttrycks att upphovsrätten inte kan anses vara begränsad till enbart texttrader, men att det inte går att säkert säga hur långt skyddet sträcker sig. Men det skulle vid en bedömning säkerligen röra sig om att fastställa huruvida en väsentlig del av koden är plagierad.⁶⁰

I USA finns en beskriven situation där två stycken datorprogram var i stort sett likadana men var skrivna i två olika programspråk. På grund av att koden var helt annorlunda var det inte fråga om kopia av koden utan snarare fråga om att ett intrång hade skett baserat på i hur hög grad de två programmen innehöll

⁵⁵ Olofsson, J., s. 24

⁵⁶ Ibid

⁵⁷ Lindberg/Westman s. 231, 3 uppl

⁵⁸ Bainbridge, D., s. 103

⁵⁹ Bainbridge, D., s. 104

⁶⁰ Bainbridge, D., s. 105

liknande strukturer.⁶¹ Den amerikanska rätten har i ett tidigt skede kommit fram till avgöranden att upphovsrätten för datorprogram kan sträcka sig utöver själva koden till dess icke-skrivna element ("non-literal elements"). Detta uttalande skedde i avgörandet *Whelan Associates Inc. V Jaslow Dental Laboratory Inc.* från 1987.⁶² Som ovan nämnt har uppfattningen dock förändrats under åren och med tiden har även rätten i USA antagit en mer restriktiv linje.⁶³ Som exempel på detta kan fallet *Lotus v Paperback* nämnas från 1990, som gav företaget Lotus upphovsrätt till en operativ "1-2-3-metod", men som senare dömdes bort genom ett annat fall, *Lotus v Borland*, 1996. Där sade domstolen ifrån trots tidigare dom, och menade att en operativ metod inte kunde skyddas genom upphovsrätt.⁶⁴

Strukturlikhetsfrågan är inte prövad i svensk rätt men det torde med tanke på att det inte finns något idéskydd i Sverige inte vara möjligt att hävda ett intrång på endast likartad struktur och organisation i ett datorprogram.⁶⁵ Gränssnittet däremot, är en väsentligt mer visuell upplevelse och frågan huruvida man kan skydda det är inte helt klart. Gränssnittet har innan i doktrin ansetts vara en del av det upphovsrättsliga skyddsomfånget då det utgör kontaktytorna mellan ett program och ett annat, vilket kan vara mot operativsystemet eller mot hårdvaran direkt. Att gränssnittet kan skyddas upphovsrättsligt hävdas vara beroende på att programmet skyddas oavsett i vilken form det förekommer och att denna form är ett uttryck för programmet.⁶⁶ I Praktisk IT-rätt, tredje upplagan, påtalas även detta om än i en mer restriktiv ton samt som en negativ juridisk utveckling.⁶⁷ Man hävdar här att gränssnittet skall anses utgöra ett resultat av programmet och inte ett uttryck av det och därav inte borde skyddas upphovsrättsligt. Men att detta kanske ändå kan anses erhålla upphovsrättsligt skydd om gränssnittet i sig som självständigt verk lyckas uppfylla kriterierna för originalitet.⁶⁸ Här blir

⁶¹ Bainbridge, D., s. 106

⁶² Bainbridge, D., s. 106,

⁶³ Lindberg Westman, 2009, IT-rätt sid 231, Hänvisar även till Nordell, Per Jonas om Upphovsrättsligt skydd för datorprogramms gränssnitt – Utvecklingen i amerikansk praxis.

⁶⁴ *Lotus v Paperback, Lotus v Borland*, Bainbridge sid 107, court of appeals domslut stod sig på grund av att USA:s Supreme Court var oeniga och det blev oavgjort, 4:4

⁶⁵ Lindberg/Westman, s. 230, 3 uppl

⁶⁶ Olsson, Henry, sid 47, 2009, jfr IT-rätt sid 230, hänvisar till (obs äldre) Datorprogramdirektivet, art 1 punkt 2, Dock tolkar jag Olssons definition av detta gränssnitt som operativt, ej visuellt, och kan därmed ifrågasättas huruvida denna presumtion är korrekt med anledning av C-393/09 p. 39-42

⁶⁷ Lindberg/Westman, s. 231, 3 uppl.

⁶⁸ Olofsson, J., s. 24.

det intressant att återanknyta till fallet MD 2011:29. I målet yrkades på att spelen skulle utöver upphovsrättsliga och filmiska verk även skulle åtnjuta skydd som audiovisuella verk men detta yrkande lämnades utan kommentar av MD.

Med andra ord lämnades frågan öppen om huruvida ett bredare skydd kan tillskrivas ett modernt datorprogram likt ett tv-spel och därmed utöka skyddsförutsättningarna. Stöd för detta kan tänkas vara att spelet i detta fall kanske är en så pass väsentlig del av datorprogrammet att gränssnittet är det sätt varpå programmet kommer till uttryck, snarare än att det enbart är ett resultat. Därmed kanske skyddet skulle kunna, utöver upphovsrättsligt skydd som litterärt verk, erhålla även ett upphovsrättsligt skydd som audiovisuellt verk.

3.1.6 – Hur ska kriterierna för upphovsrätt appliceras på just gränssnitt för datorprogram?

Eftersom gränssnittet inte täcks av datorprogrammets uttryck och därmed inte kan få skydd upphovsrättsligt genom samma skyddsplattform som programkoden i enlighet med softwaredirektivet, men ändå kan få upphovsrättsligt skydd enligt infosocdirektivet⁶⁹ som eget verk, torde samma regler som för övriga upphovsrätter göras för att bedöma huruvida originalitet föreligger. En EU-konform bedömning av om ett gränssnitt anses vara en produkt av uphovsmannens egna intellektuella skapelse, präglad av uphovsmannens egna, fria, kreativa val⁷⁰ torde göras på samma vis som för andra visuella/audiovisuella verk eller även en så kallad skärmdump, eller screen shot av programmet.⁷¹ Bedömningen sker alltså inte på samma grund som datorprogram där man jämför om programkoden har blivit plagierad eller kopierad och det är denna som är det främsta rättsobjektet.⁷² Det finns inte någon praxis på detta vilket sannolikt innebär att man efter en bedömning av gränssnittet får avgöra hur brett skyddsomfånget skall vara i det enskilda fallet. Som bekant har ett mer originellt verk bredare skyddsomfång än ett mindre

⁶⁹ C-393/09 samt Förslag till förhandsavgörande Generaladvokat Bot p. 56 ff

⁷⁰ Infopaq, samt Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. Sid 54-55

⁷¹ Olofsson, J., s. 24

⁷² Lindberg/Westman, s. 230 ff

originellt sådant.⁷³ Skyddsomfånget kan variera för olika typer av program programmen beroende på vad det är för typ av program och graden av originalitet. Ju högre grad av originalitet, desto bredare skyddsomfång kommer att gälla. Det vill säga att ett mycket originellt spel har ett bredare skydd än vad ett mycket enkelt kalkylprogram har. Ett sådant kalkylprogram kan även kallas bruksprogram, och kan vara väldigt begränsade i sin utformning och därmed blir omfånget av skydd mindre.⁷⁴

EU-domstolen levererar en klar uppmaning till medlemsstaterna hur en bedömning skall ske för att bestämma huruvida ett gränssnitt uppfyller kraven för upphovsrätt. Följaktligen kan det grafiska användargränssnittet, i egenskap av verk, vara upphovsrättsligt skyddat om det är upphovsmannens egen intellektuella skapelse. Intressant här blir att verkskategorin förskjuts från att ha varit skyddad som litterärt verk i enlighet med URL till visuellt verk, med andra ord konstnärligt.⁷⁵ Eftersom det inte är prövat i svensk rätt kanske man får se till befintlig praxis på området gällande upphovsrätt till exempel NJA 1994:74, Smultron, och göra en bedömning utifrån denna grund.

3.3 – Undantagen från skyddsbarheten gällande upphovsrätten

Upphovsrätten är en väldigt bred skyddsform och många alster omfattas av dess skydd. Det finns dock verk som undantas av upphovsrätten, och därmed inte kan anses vara rättssubjekt i upphovsrättslig mening. I URL 9 § st 1 p. 1-4 listas de fyra vanligaste verk som inte skyddas av upphovsrätten trots att de mycket väl kan ha uppfyllt kriterierna för originalitet. Dessa är författningar, myndighetsbeslut, yttranden från myndigheter samt officiella översättningar av dessa.

3.2.1 – Dubbelskapandekriteriet

Det individuella skapandet innebär även att ingen annan skall kunna skapa ett identiskt verk oberoende av ursprungsverket, vilket leder till det så kallade dubbelskapandekriteriet.⁷⁶ Detta ska följa av att man inte ska kunna skapa

⁷³ Olsson, H., s. 58 ff

⁷⁴ Lindberg/Westman, s. 252

⁷⁵ URL 1 § 1 st p. 5 eller p. 7 annat verk.

⁷⁶ Olsson, H., s. 52

samma verk oberoende av någon annan. Denna hjälpnorm finns till för att avgöra vad som kan få skydd upphovsrättsligt.⁷⁷ Det ska med andra ord inte vara möjligt för två personer att oberoende av varandra kunna komma att uttrycka ett alsters innehåll på exakt samma sätt.⁷⁸ Detta kriterium har sedan fastställts av HD genom NJA 2004 s. 149, Golvskivor.

3.2.2 – ”News of the day”

Utöver detta nämner exempelvis BK så kallade ”news of the day” vilka är korta nyhetsnotiser som ickeskyddade verk.⁷⁹ Dessa anses oftast inte vara verk i sig då de ej uppfyller originalitetskriterierna på grund av att de är för korta.

3.2.3 – Citaträtten

En gammal upphovsrättslig princip är citaträtten. Denna innebär att ett verk får citeras även om det är skyddat och kan ändå återges utan samtycke från upphovsmannen.⁸⁰ Citaträtten är nödvändig för dels den allmänna diskussionen och utbytet av information. Den spelar även stor roll för litterär och vetenskaplig kritik. Denna regel kommer till uttryck i 22 § URL. Den stadgar att var och en får citera i enlighet med god sed om verket är offentliggjort. Detta innebär att verket i enlighet med upphovsrättslagen måste ha varit tillgängliggjort och hör ihop med att upphovsmannens ideella rättigheter ska tillgodoses. Exempel på text som inte får citeras är privata brev som inte blivit utgivna.⁸¹

3.2.4 – Hur undantagen appliceras på gränssnitt

Dessa undantag kan i flera fall placeras på gränssnitt. Som beskrivet krävs det att ett verk måste vara en produkt av det intellektuella skapandet och genom det erhålla skyddet. Däremot innebär det även att den typ av gränssnitt som endast är uttryck för teknisk funktion och inte präglas av originalitet kan det bli svårt att hävda upphovsrätt. Här blir dubbelskapandekriteriet aktuellt. Ett operativt gränssnitt som endast fyller en teknisk funktion kanske mycket väl kan komma att skapas av någon annan oberoende av den andre. Operativa gränssnitt är även

⁷⁷ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 55

⁷⁸ Olsson, H., s. 50

⁷⁹ Olsson, H., s. 50

⁸⁰ Olsson, H., s. 167

⁸¹ Olsson, H., s. 168

sådana som inte kan skyddas av URL. Det är även uttryckt i Softwaredirektivet att de idéer som ligger till grund för det operativa gränssnittets inte går att skydda upphovsrättsligt.⁸² Ej heller kan algoritmer som ligger bakom dessa skyddas upphovsrättsligt.⁸³

Vissa hemsidor på internet kan sakna upphovsrättsligt skydd och det kan vara ett exempel på verk som endast fyller en teknisk funktion genom dess gränssnitt.⁸⁴ Detta beror på att upphovsrätten endast kan uppstå om grundförutsättningen att verket är ett uttryck för en form till en idé är uppfylld och därmed enligt URL skyddsvärd. Man kan inte hindra någon från att använda en idé eller ett speciellt format som man själv har hittat på. Det hänger även ihop med att det i Sverige inte finns något idéskydd. Idéerna och principerna som ligger till grund för ett datorprogram eller ett datorspel är alltså fria att låta sig inspireras av och sedan skapa ett eget självständigt verk.⁸⁵

Med andra ord kan det uttryckas så att den form eller metod som en upphovsman valt att använda sig av för att förmedla den litterära eller konstnärliga tanken som skyddas och inte idén om konstverket i sig.⁸⁶ E contrario kan inget skyddas upphovsrättsligt som inte uppfyller kriterierna för originalitet. Ytterligare exempel blir här gränssnitt som enbart utför en åtgärd för att ett program genom samverkan ska fungera på ett visst sätt. Detta är omtvistat men då det inte ger uttryck för en intellektuell skapelse utan endast är en funktion för att underlätta kan ej heller originalitet erhållas.⁸⁷

⁸² Stamatoudi/Torremans, s. 98

⁸³ Stamatoudi/Torremans, s. 99

⁸⁴ Olsson, H., s. 50

⁸⁵ Lindberg Westman, 2005, sid 229, Praktisk IT-Rätt

⁸⁶ Rosén, J, Media och Upphovsrätt, s. 33

⁸⁷ Stamatoudi/Torremans, s. 98

3.3 – *Förberedande designmaterial*

I samband med redogörelsen för vad som skyddas av URL gällande datorprogram är det viktigt att även förberedande designmaterial behandlas då även detta åtnjuter upphovsrättsligt skydd på samma grund som datorprogrammet. Enligt Softwaredirektivet åtnjuter det förberedande designmaterialet samma skydd på samma förutsättningar som datorprogrammet förutsatt att detta kan leda till ett datorprogram.⁸⁸ I URL 1 § 3 st omnämns förberedande designmaterial och ges samma skyddsbarhet som datorprogram i och med formuleringen att vad som sägs om datorprogram ska i tillämplig utsträckning gälla även för förberedande designmaterial. Detta blir intressant att utreda vidare. Förberedande designmaterial till datorprogram finns sedan 1992 med som rättsobjekt i URL. Materialet inkluderades genom implementeringen av det tidigare datorprogramsdirektivet och ger detta material samma rättsliga ställning som datorprogrammet i.⁸⁹ Materialet åtnjuter samma skydd som ett självständigt verk.⁹⁰

3.3.1 – *Vad utgör förberedande designmaterial?*

Vad som utgör förberedande designmaterial beror på vad för typ av datorprogram det rör sig om men det som krävs är framförallt att materialet i sig kan anses ligga till grund för den slutliga versionen av programmet eller i ett senare skede i annat datorprogram.⁹¹ Enligt förarbetena som ligger till grund för lagregeln kan i stort sett vad som helst anses vara förberedande designmaterial. Det kan till exempel röra sig om dataflödesplaner eller programflöden, och även grafiska ritningar⁹², som sedan kommit att ligga till grund för den slutgiltiga produkten. Trots detta finns ingen legaldefinition av förberedande designmaterial och exakt vad det kan anses utgöra.⁹³ Det material som sedan ansetts ligga till grund för programmet uppfyller därmed kravet för originalitet förutsatt att även originalet åtnjuter upphovsrätt.⁹⁴ Detta är dock ett relativt oprövat område i Sverige och praxis lyser med sin frånvaro men finns dock

⁸⁸ Stamatoudi/Torremans, s. 98

⁸⁹ Prop 1992/93:48

⁹⁰ Lindberg/Westin s. 227

⁹¹ Lindberg/Westin s. 228

⁹² Prop 1992/93:48, sid 112, Lindberg Westin sid 228

⁹³ Wolk, S., s. 298

⁹⁴ Olofsson, J., s. 22

omnämnt i EU-domstolens praxis. Lydelsen i direktivet är ”... om arbetet är av sådan art att den kan resultera i ett datorprogram vid ett senare skede...” vilket lämnar omfånget öppet för en bred tolkning. Domstolen yttrade sig i Mål C-393/09, om att detta skall omfatta allt material som kan komma att resultera i ett datorprogram eller ett mångfaldigande av ett program vid ett senare skede. Att det förberedande designmaterialet och datorprogram skall skyddas på samma grund innebär att de har samma skyddsplattform men att de båda verken skall räknas som självständiga verk i egenskap av datorprogram, även om det ena resulterat i det andra.⁹⁵ Det blir här viktigt att ändå fastställa vad som kan anses vara datorprogram, förberedande designmaterial och vad som inte anses vara det. Det får till exempel betydelse för vad som skall anses övergå till en arbetsgivare i anställningsförhållandet i enlighet med 40 § a URL. Här blir frågan vilket material som blir föremål för övergången till arbetsgivaren och vilket material som blir föremål för allmänna upphovsrättsliga principer.⁹⁶ Datorprogram täcks av denna regel, och likaså ska förberedande designmaterial då med direktivet som bakgrund anses vara inbegripet.⁹⁷ Det finns goda chanser att förberedande designmaterial skulle klassats som litterära verk även om de inte hade legat till grund för ett datorprogram då de ofta uppfyller vad som anses uppfylla originalitetskravet. Detta torde innebära att de litterära verk av beskrivande art som åtnjuter upphovsrättsligt skydd som förberedande designmaterial kan även åtnjuta detta skydd som egna självständiga verk.⁹⁸ Bristen på legaldefinition gör att det inte är klart definierat vad som kan anses utgöra förberedande designmaterial. Men materialet ska ändå vara så pass utvecklat att det kan agera underlag åt själva programmet.⁹⁹ Generaladvokat Yves Bot uttalade sig även i frågan i förslaget till förhandsavgörandet till mål C-393/09. Bot hävdade där att materialet skulle ha kommit så långt i utvecklingsstadiet att det skulle kunna skrivas om till källkod eller objektskod för att skyddas upphovsrättsligt.¹⁰⁰ Förberedande designmaterial ska heller inte

⁹⁵ Wolk, S., s. 298

⁹⁶ Wolk, S., s. 300

⁹⁷ Lindberg/Westin, s. 228

⁹⁸ Wolk, S., s. 298

⁹⁹ Wolk, S., s. 299

¹⁰⁰ Wolk, S., s. 299 och punkt 63 i förslag till förhandsavgörande i mål C-393/09 av Generaladvokat Bot

misstagas för så kallade supporting materials eller supportmaterial, även om dessa kan överlappa till viss del.¹⁰¹

3.3.2 – *Skälen till att förberedande designmaterial inkluderas*

Enligt p. 7 i skälen till Softwaredirektivet är förberedande designmaterial att likställas med datorprogram. Detta tas även med i artikel 1 p. 1 att förberedande designmaterial inbegrips tillsammans med datorprogram. En anledning till att detta material även är att anse som skyddsvärt torde vara investeringskostnaden som ligger till grund för programmet ska kunna täcka mer än bara själva programkoden då stor del av investeringen säkerligen ligger i just materialet som sedan får sitt uttryck genom programmet. Enligt Prop. 1992/93:48 skall förberedande designmaterial inkluderas i URL då det finns stadgat så i BK.¹⁰²

3.3.3 – *Förberedande designmaterial som grund för skydd för gränssnitt*

Detta finns inte prövat men givet att det förberedande designmaterialet skulle inkludera tydliga grafiska material som skulle kunna härledas till användargränssnittet till ett datorprogram, kanske dessa, trots att de inte delar skyddsplattform, skulle kunna överlappa upphovsrättsligt. Detta skulle i det fallet kunna stärka det upphovsrättsliga skyddet för grafiska gränssnittet och ge det en bredare skyddsplattform. Förberedande designmaterial ingår i skyddsomfånget för ett datorprogram enligt softwaredirektivet, även i URL, och kan i stort sett bestå av allt som sedan kan komma att resultera i ett programs uppkomst. Om man genom det förberedande designmaterialet kan härleda gränssnittet finns kanske möjligheten att även skydda gränssnittet genom softwaredirektivet.

3.4 – *Slutsatser*

Detta kapitel berörde rättsobjektet vid upphovsrätt och om ett gränssnitt kan anses uppfylla det som krävs för att omfattas av upphovsrättsligt skydd. Rättsfrågan som blir aktuell att besvara i detta kapitel är framför allt om ett datorprogramms gränssnitt kan uppfylla kraven för att vara ett rättsobjekt.

¹⁰¹ Wolk, S., s. 300

¹⁰² Prop. 1992/93:48 s. 111-112

Datorprogram skyddas upphovsrättsligt sedan 1989 i Sverige. Under denna period har datorprogrammen utvecklats i en snabb takt och dess industri har under denna tid vuxit snabbare än de flesta andra verksamheter. Att rättsobjektet inte har haft ett preciserat skydd har sina förklaringar, dels att det krävs en teknikneutral definition av objektet och dels att det som 1989 täcktes av URL troligtvis inte kunde föreställas ha utvecklats till vad det är idag. Vad som skall anses utgöra det skyddsvärda i ett datorprogram har ofta legat till grund för diskussion och ståndpunkten har skiftat huruvida programmet skall åtnjuta bredare skydd än endast för dess kodning i dess enklaste form. Under lång tid har den generella uppfattningen såväl inom EU som i USA gått mot en snävare tolkning av vad som skall anses tillhöra rättsobjektet (se 3.1.5).¹⁰³ Det har dock länge funnits en presumtion i svensk rätt att det visuella i ett datorprogram torde kunna skyddas upphovsrättsligt som eget verk.¹⁰⁴ Då det inte funnits klara regler i svensk lag för hur man ska bedöma huruvida ett gränssnitt kan anses vara rättsobjekt eller ej har det krävts att detta klagörs. Dock ska tilläggas att omfånget ändå vidgades för datorprogram (i detta fall tv-spel) att dessa även kunde erhålla upphovsrättsligt skydd som filmiska verk vilket ej var fallet i det tidigare Nintendo-målet. Vid meddelandet av MD 2011:29 hade EU-domstolen meddelat förhandsavgörandet C-393/09 vilken gav en relativt klar bild av vad som anses omfattas av upphovsrätten i enlighet med infosoc-direktivet samt softwaredirektivet. EU-domstolen ger här gränssnitt möjligheten att kunna anses vara rättsobjekt, dock ej som uttryck av ett datorprogram utan som självständigt verk om detta uppfyller de krav som uppställs för originalitet. Här får med andra ord gränssnittet ett uttalat upphovsrättsligt skydd, men som ett eget verk. EU-domstolen var i och med detta mål tydliga med deras agenda vilken förstärktes med mål C-406/10. Hur man applicerar kriterierna för upphovsrätt klagörs tydligt i punkterna 47-50 i C-393/09.

¹⁰³ Lindberg/Westman, s. 231 ff med hänvisning till Nordell, P. J., NIR 1999 om gränssnitt i USA samt Bainbridge, s. 106ff

¹⁰⁴ Olofsson, J., s. 24

Kapitel 4 - Om skyddssubjektet

Som alltid är det viktigt att fastställa vem ett skydd skall tillfalla. Den som innehar skyddet är ju den som äger rätten till verket och kan förfoga över dess användning, spridning och vidare utveckling. Det är naturligtvis av vikt för skapare av ett verk att kunna skydda sitt verk eller, om det rör sig om ett anställningsförhållande till exempel, sin investering. Frågan i detta kapitel blir att ta ställning till vem som är innehavare av rättsobjektet.

4.1 - Om skyddssubjektet – Allmänna utgångspunkter

Skyddssubjektet är i denna uppsats ett begrepp som behöver beskrivas ytterligare. Till en början måste man klargöra vad subjektet i sig är och varför det behöver skyddas, gör det skyddsvärt. Normalt sett är det alltid den fysiska person som har skapat verket som även innehar dess upphovsrätt.¹⁰⁵ Detta kan röra sig om en författare, kompositör eller programmerare beroende på till vilket uttryck verket har tillkommit. Detta är dock inte alltid fallet i fråga om datorprogram även om programmets skapare måste ha varit en eller flera fysiska personer¹⁰⁶. Man kan alltså inte hävda att något som inte är skapat av en människa kan uppnå originalitet, och verket kan således inte heller åtnjuta upphovsrätt som rättsligt skydd. Därtill hör slumpgeneratorer, ”kreativa datorer” eller verk skapade av till exempel djur¹⁰⁷. När det kommer till datorprogram är skyddssubjektet inte helt i linje med övriga upphovsrättsligt skyddade element likt konstnären som målat en tavla eller kompositören som komponerat ett stycke musik. Då datorprogram ofta utgör ett led i en anställning eller ett uppdrag och oftare än sällan skapas tillsammans med andra är det viktigt att det finns tydliga regler gällande vem som ska anses vara skyddssubjektet. Inte sällan är detta dock en juridisk person¹⁰⁸. Huvudregeln är givetvis att den som enligt 1 § i URL har skapat verket även skall åtnjuta skyddet för det. Det är dock en så pass teknisk process att ta fram ett datorprogram att den person som faktiskt bestämt hur programmet ska se ut rent visuellt kanske inte är densamme som upphovsmannen *om denne inte är densamme som exempelvis skrivit koden till*

¹⁰⁵ Olsson, H., s. 73

¹⁰⁶ Olsson, H., s. 73

¹⁰⁷ Rosén, J., Medie- och Upphovsrätt, sid 33, 2012

¹⁰⁸ Lindberg/Westman, s. 247

programmet. Menar du att det kan vara 3 personer?? Här väcks även frågan hur stor vikt man bör lägga vid bedömningen av förberedande designmaterial¹⁰⁹. Det är inte alls ovanligt att ett upphovsrättsligt skyddat verk har flera olika upphovsmän, framförallt vid audiovisuella verk, liksom filmer, där en stor skara skapande personer bidrar till verket som i sin tur åtnjuter upphovsrättsligt skydd.¹¹⁰ Det är inte heller ovanligt att en upphovsrätt uppkommer i ett anställnings- eller uppdragsförhållande och att skaparen är anställd eller anlita just för sin förmåga att skapa en viss typ av verk. Även här uppstår rätten vid skapandet och tillfaller först upphovsmannen¹¹¹, för att sedan övergå till uppdragsgivaren eller arbetsgivaren (om så avtalat).

4.2 – Implementeringen i svensk rätt

I Sverige har skyddsobjektet alltid ansetts vara den som skapar verket. Upphovsrätten är redan i grundlag omnämnd, då det i regeringsformen 2:19 finns medskrivet att författare, konstnärer och fotografer äger rätten till sina verk. Att det är stadgat i grundlag vittnar om hur viktig denna rättighet anses vara och även att den skall tillskrivas endast åt fysiska personer (vartill kommer att återkopplas nedan) och vidare, att låta en arbetsgivare överta en upphovsrätt vore således grundlagsstridigt om skaparen av skyddsobjektet är att anse som ursprunglig rättighetsinnehavare¹¹². Dessutom är rätten till upphovsrätt icke-inskränkbar i förhållande till annan grundlag såsom tryckfrihetsförordningen vilken hindrar verk som tillhör en upphovsman att bli offentliggjorda utan upphovsmannens tillåtelse¹¹³. Den EU-rättsliga upphovsrättslagstiftningen gällande skyddsobjektet bygger som ovan beskrivet till stor del på internationella konventioner som sedermera blivit gällande rätt inom EU. Sverige är exempelvis bundet av EG-rättens regelverk och dess harmonisering av upphovsrätten och de närstående rättigheterna för medlemsländerna.¹¹⁴ För skyddsobjektet rörande denna uppsats är relevanta direktiv i första hand softwaredirektivet samt infocodirektivet vilka båda är implementerade.

¹⁰⁹ Lindberg/Westman, s. 247-8

¹¹⁰ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 69

¹¹¹ SOU 2011:32 sid 129 & 302

¹¹² Bernitz, mfl. Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens, 2009, s. 27

¹¹³ Bernitz, mfl. Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens, 2009, s. 27, samt Henry Olsson sid 38. 2009

¹¹⁴ Rosén, Medie- och Upphovsrätt, sid 19, 2012

4.3 – *Mot bakgrund av ovan redogjorda rättsfall, framförallt C-393/09, kan alltså gränssnitt uppfylla kriterierna för att erhålla upphovsrättsligt skydd (se kap 3.3).*

Det kan vara problematiskt att fastställa vem det upphovsrättsliga skyddet tillfaller. Baserat på ovanstående rättsfall torde en bedömning kunna ske huruvida ett gränssnitt tillfaller arbetsgivaren (detta är troligtvis det mest tänkbara scenariot) till exempel eller om upphovsrätten till gränssnittet tillfaller den som ”formgivit” det . Frågan vem skyddsobjektet är otvetydigt oproblematiskt så länge det inte rör sig om särreglering likt övergången av upphovsrätt som uppstår i ett anställningsförhållande.

4.4 – *Upphovsrätt som uppkommer i ett anställningsförhållande.*

Det finns speciella regler i URL angående upphovsrätt som uppkommer i ett anställningsförhållande. Huvudregeln är som beskrivet ovan, att upphovsmannen är den samme som skaparen av det skyddsvärda objektet. Det finns dock särskilt reglerat i URL om de situationer som rör datorprogram skapade inom ett anställningsförhållande, URL 40 § a. Denna paragraf tar upp just denna situation och stadgar att rättigheterna övergår till arbetsgivaren om programmet har gjorts som en del av arbetstagarens arbetsuppgifter. Det finns dock utrymme för att avtala bort denna rättsliga övergång genom dess dispositiva utformning. Detta torde dock höra till ovanligheterna. Då upphovsrätten i Sverige tillförsäkrar upphovsmannen dels de ekonomiska men även de ideella rättigheterna till verket är det även klart att innehavaren av dessa kan göra vad han vill med dem. Datorprograms specialreglering i 40 § a URL är speciell på så vis att det direkt ger arbetsgivaren rättigheterna vid verkets uppkomst. Arbetsgivaren får i det här fallet alltså samtliga rättigheter inklusive de ideella¹¹⁵. Tidigare har det inte varit helt klart och tydligt om vem som får samtliga rättigheter i konsultförhållanden utan det har i doktrin diskuterats huruvida man får göra en tolkning av avtalet i fråga. Tidigare har det funnits en presumtion om att allt som inte framgår specifikt av avtalet att döma skall åter tillfalla skaparen när det rör sig om ett beställningsverk. Detta torde tolkas på samma sätt som ett

¹¹⁵ Lindberg/Westman, s. 248

uppdragsförhållande¹¹⁶. Idag är det snarare branschpraxis att även vid konsultförhållanden övergår samtliga rättigheter till uppdragsgivaren och detta är naturligtvis i stort sett alltid reglerat avtalsmässigt¹¹⁷. Idag är det dock viktigare för många att den ideella rätten tas tillvara för konsulter, då stor del av deras yrkesbakgrund kan bygga på andra konsultförhållanden och då kan namngivelsen ha en stor betydelse för uppdragstagaren¹¹⁸. Skillnaden mellan dessa två arbetsförhållanden är att den ideella rätten kan överlåtas vid uppdragsförhållanden men förblir hos arbetsgivaren vid anställningsförhållanden då endast de ekonomiska rättigheterna kan överlåtas¹¹⁹. Denna bestämmelse om att rättigheterna övergår till arbetsgivaren har sedan datorprogramsdirektivet infördes år 1991 och ska endast gälla just datorprogram och inte andra upphovsrätter, enligt prop 1992-93:48 s. 118. Det konstateras även att upphovsrätten ska övergå från upphovsmannen till arbetsgivaren och inte uppstå direkt till en följd av arbetsgivarens prestation¹²⁰, detta torde bero på att endast fysiska personer kan ligga bakom verkshöjden och inte en juridisk person.

Vad som sägs om datorprogram i 40 § a URL bör vara detsamma som avses i 1 § p. 2 URL vilket i sin tur baseras på definitionen i softwaredirektivet.¹²¹ Detta innebär att C-393 även blir tillämpligt i denna fråga. Då gränssnittet ej kan utgöra en del av datorprogrammets uttryck och därmed inte få skydd upphovsrättsligt på samma skyddsgrund i enlighet med softwaredirektivet men att det kan få upphovsrättsligt skydd enligt infosocdirektivet¹²² som eget verk, innebär det troligtvis att det ej kan täckas direkt av specialregleringen i 40 § a URL och måste avtalas separat.¹²³ En fråga som då aktualiseras, är huruvida de ideella rättigheterna övergår till arbetsgivaren eller ej, rörande datorprogramms gränssnitt då det inte är ett uttryck av datorprogrammet.¹²⁴

¹¹⁶ Lindberg/Westman, s. 249

¹¹⁷ PRV Föreläsning Vinnova, 20 Min in, del 1. Malin Ekstrand.

¹¹⁸ Olofsson, J. s. 25

¹¹⁹ Olofsson, J. s. 25-26

¹²⁰ SOU 2010:64 s. 72

¹²¹ Se SOU 2011:32, Ny upphovsrättslag, sid 173, hänvisar till gamla datorprogramdirektivet men definitionen av datorprogram i URL torde ej ha ändrats sedan införandet av Softwaredirektivet.

¹²² Wolk, S., s. 303ff

¹²³ Teori, se SvJT 2013 av Rosén, vad är branschpraxis? Se även Jessicas arbete.

¹²⁴ Jfr övergång av ideella rättigheter till arbetsgivare, Lindberg, Westman, s. 248

Det måste finnas avtalat mellan arbetsgivare och arbetstagare om att allt skapats i anställningsförhållandet tillfaller arbetsgivaren i de fall då det arbetstagaren skapar inte täcks av specialregleringen i 40 § a URL. Det som täcks av denna specialreglering är nog endast den EU-definierade definitionen av datorprogram vilket innebär att gränssnitt ej anses vara uttryck av programmet¹²⁵ utan endast ett resultat och kan därmed inte täckas av 40 § a URL som datorprogram. Detta medför att just gränssnittets upphovsrättsliga skydd borde omfattas av samma regler rörande övriga upphovsrätter uppkomna i anställningsförhållanden. Det innebär dock ej att detta skulle vara branschpraxis. Det är inte ovanligt att upphovsrätt är oreglerad i anställningsförhållanden och praxis på området saknas.¹²⁶ Det finns dock en tumregel på området som säger att övergång skall ske till arbetsgivaren om verket som uppkommit skett inom ramen för anställningsförhållandet.¹²⁷ Denna tumregel är inspirerad av så kallade den ändamålsprincip som finns inom upphovsrätten för att skapa balans mellan beställare och utförare av arbetet och grundar sig i filmindustrin.¹²⁸ Tumreglerna realiserar även genom arbetsgivarens verksamhet och principen om anställningens ändamål. Denna princip ger arbetsgivaren rätt att nyttja verket för de ändamål som kunde förutses vid verkets tillkomst.¹²⁹

4.5 – Avslutande kommentarer samt vem som är innehavaren av rättsobjektet.

Detta kapitel påvisar att det inte alltid är helt klart vem som är skyddssubjekt gällande grafiska gränssnitt som uppkommit i ett anställningsförhållande. Det är fastställt, inte minst genom generaladvokat Bots förslag till förhandsavgörande¹³⁰, att gränssnittet kan erhålla ett skydd upphovsrättsligt förutsatt att originalitetskriteriet är uppfyllt, i enlighet med infocodirektivet men ej genom softwaredirektivet. Detta medför att gränssnittet troligtvis inte kan anses vara en del av datorprogrammet som avses i 40 § a URL, och därmed bör det inte per automatik tillfalla arbetsgivaren, utan föregås av ett avtalsförhållande, exempelvis genom anställningsavtalet, likt andra upphovsrätter som tillfaller arbetsgivaren om det är ett naturligt led i

¹²⁵ C-393/09 p. 42.

¹²⁶ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 117

¹²⁷ Olsson, H., s. 74

¹²⁸ Nordell, P.J., s. 51, 2007

¹²⁹ Ibid, s. 52-53

¹³⁰ Förslag till förhandsavgörande i mål C-393/09 av Generaladvokat Bot

arbetstagarens uppgifter. Denna tumregel har utvecklats i doktrin och torde vara branschpraxis. Frågan är dock om de ideella rättigheterna till gränssnittet kan övergå till arbetsgivaren eller om dessa förblir skaparens och om ändamålsprincipen samt principen om anställningens ändmål blir direkt applicerbara på gränssnitt.

Kapitel 5 – Licensiering

Introduktion

Här blir huvudfrågan, om man kan licensiera ut ett gränssnitt. För att få en bild av hur licensieringen fungerar redogörs först för licensieringsförfarandet gällande datorprogram.

5.1 – Om upphovsrättens ensamrätt

En upphovsrätt är en ensamrätt vilken tillfaller rättighetsinnehavaren. Denna ensamrätt är uteslutande, vilket innebär att hela verkets förfogande eller utnyttjande sker i enlighet med innehavarens ekonomiska och ideella rättigheter. Dessa kan sedan enligt 27 § 1 st URL överlåtas antingen helt eller delvis.¹³¹ Att upphovsrätten är uteslutande garanterar upphovsmannen att ingen annan förutom denne har rätt att nyttja verket, i enlighet med 2 § URL¹³². Vid användningen av ett datorprogram, får detta endast ske om en inskränkning i ensamrätten har skett i enlighet med 9 § URL. Utan sådan är alltså användning av programmet för annan förbjuden¹³³. Vid användning är det givetvis inte äganderätten till verket, det vill säga de ekonomiska samt ideella rättigheterna, som övergår utan endast rätten till att använda sig av datorprogrammet. Det innebär att hanteringen av programmet är begränsad.¹³⁴ Anledningen till att man inte säljer rättigheterna till programmet är naturligtvis av samma skäl man inte lämnar ifrån sig andra immateriella rättigheter vid enskilda exemplaröverlåtelser. Utvecklingskostnaden för ett datorprogram kan vara otroligt hög och inte sällan är hundratals människor med och bidrar till processen. När programmet är färdigt och kan börja säljas, eller licensieras, är marginalkostnaden för varje exemplar i stort sett ingenting i jämförelse med hur mycket som investerats i utvecklingen av programmet. Därför upplåter man hellre programvaran med en nyttjanderätt mot en licensavgift till konsumenten¹³⁵.

¹³¹ Olsson, H. s. 216

¹³² Bernitz m.fl. 2013, 13 uppl. Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens, sid 71

¹³³ Bernitz m.fl. 2013, 13 uppl. Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens, sid 71

¹³⁴ Bernitz m.fl. 2013, 13 uppl. Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens, sid 72

¹³⁵ Olofsson, J. s. 118

5.2 – Programvarulicenser och licensavtal,

Detta utgör en stor del av programvaran då dessa är nödvändiga för att kunna reglera att upphovsrätten tas till vara på. Det centrala med programvarulicenser är själva nyttjanderätten som karakteriserar användningen av datorprogram. Detta kan vara ett dilemma då det inte finns någon särskild lagregel som reglerar nyttjanderätt. Det innebär att köplagen, konsumentköplagen eller avtalslagen blir tillämplig¹³⁶ samt även konsumtionsreglerna blir relevanta gällande upphovsrätt i fråga om överlåtelse av programvara eller licenser av skyddade verk och hur dessa kan spridas vidare. Detta har prövats i Oracle-målet, vilket kommer återanknytas till nedan i samband med spridningsrätten. När man talar om licensiering till program talar man i själva verket om licensiering till programvara, vilket är ett vidare begrepp än datorprogram i sig. Det är med andra ord ett begrepp som går utöver vad URL inbegriper, vilket alltså är källkoden, objektkoden och förberedande designmaterial. Programvara kan utöver det som täcks av URL innefatta bland annat textfiler eller bilder.¹³⁷ Leverantören eller näringsidkaren, eller vem helst som tillhandahåller programmet behåller självklart upphovsrätten till det och kunden kan därmed inte bli ägare av programvaran eller programmet i sig¹³⁸. Vad som sker vid installation av ett program är i själva verket att programmet kopieras in i den enhet var i man installerar programmet. Det sker således en exemplarframställning av programmet. En sådan installation och exemplarframställning kräver ett medgivande från rättighetsinnehavaren vilken ofta är programvaruleverantören. Detta medgivande är det tillstånd man får genom ett licensavtal, vilken gör det tillåtet för användaren att använda programvaran¹³⁹. Detta blir då ett undantag från URL 12 §, 2 st, p. 2 vilken förbjuder exemplarframställningar för datorprogram även för eget bruk, vilket kommer till uttryck i URL 26 § g 1 och 2 st. Undantaget är nödvändigt för att användaren skall kunna använda sig av programmet. Detta är en relativt komplicerad del av URL och detta grundar sig i implementerandet av Infosoc-direktivet och med detta krävdes ett allmänt klagörande av hur regleringen av

¹³⁶ Lindberg/Westman, s. 413

¹³⁷ Lindberg/Westman, s. 411 samt Olofsson, J., sid 28 ff

¹³⁸ Lindberg/Westman, s. 411

¹³⁹ Lindberg/Westman, s. 411

själva mångfaldigandet skulle kunna ske för de tillfällen en kopia är oundviklig. Mångfaldiganderätten blir här aktuell och resulterade i 11 § a URL vilken reglerar nödvändiga mångfaldiganden.¹⁴⁰

Det finns olika licensformer för användare varav en av de vanligaste är en så kallad Icke-exklusiv licens, eller ”non-exclusive license” som används för användning i till exempel nätverkssammanhang och betyder att användaren får ett begränsat antal installationer och rätt att bruka programmet.¹⁴¹ Den andra vanligaste licensformen är en företagslicens, ”Site License”. Detta är en licens som ett företag kan teckna för användande inom hela den juridiska personen och alltså inte endast på ett begränsat antal datorer, blir idag mer och mer ovanlig och har ersatts med den vanligare licensen Enterprise Agreement.¹⁴² I de sammanhang då privatpersoner eller konsumenterna köper ett program är det i stort sett alltid ett standardavtal som används som man bara godkänner. När det gäller företag kan licensiering ge upphov till långa förhandlingar rörande dessa licenser företag emellan.¹⁴³ Det har debatterats i doktrin huruvida licensens överlåtelse ska ses som en exemplaröverlåtelse eller en nyttjanderätt. Det torde i de allra flesta fall vara så att det rör sig om en nyttjanderätt, om inte licensen är extremt långt gående eller generös. Huvudregeln torde dock vara att det inte rör sig om en överlåtelse då detta säkerligen skulle kräva förhandling och ett markant högre pris än vad som är rimligt vid ett konsumentköp.¹⁴⁴

5.3 – Vanligt förekommande former av licensiering

I dessa fall är det vanligt att nya former av licenser dyker upp.

5.3.1 – FreeWare

FreeWare, ej att sammankoppla eller förväxla med fri programvara. Programvara som är kostnadsfri och distribueras vanligtvis över internet.¹⁴⁵ Detta fenomen är ofta förknippat med att upphovsmannens ideella rättigheter ska tillgodoses för att få ta del av den kostnadsfria programvaran. FreeWare får

¹⁴⁰ Henry Olsson, sid 129

¹⁴¹ Olofsson, J. s. 29, samt Lindberg Westman, 2005, sid 411, Praktisk IT-Rätt

¹⁴² Lindberg Westman, 2005, sid 411, Praktisk IT-Rätt

¹⁴³ Olofsson, J. s 29

¹⁴⁴ Olofsson, J. s. 30

¹⁴⁵ Olofsson, J. s. 118

kopieras och distribueras fritt men man måste som konsument som tar del av så kallat FreeWare-material undersöka materialet så att det inte i själva verket rör sig om stulet eller piratkopierat material som laddats upp på internet och sedan endast döpts till FreeWare, på grund av att godtrosförvärv inte är möjliga gällande programvarulicenser.¹⁴⁶

5.3.2 – *ShareWare*

ShareWare innebär normalt en fri provotid för att pröva på programvaran. Provotiden är ofta cirka 30 dagar och avtalet övergår därefter i en avgiftsbelagd betalningsplan. Detta är dock inte samma sak som fri programvara¹⁴⁷. Under provperioden, ofta kallad trial period, kan programmets användas fritt men låses efter att provotiden gått ut, och då måste programvaran avinstalleras eller att man betalar för fortsatt användning. betalas för¹⁴⁸.

5.3.3 – *Open Source*

Open Source, är en del av en ideell förening från Kalifornien i USA som heter ”The Open Source Initiative”, OSI. Man beskriver Open Source eller öppen källkod, som en förlängning av begreppet fri programvara. Det är i grund och botten ett sätt att ge användare tillgång till den fria koden, men det krävs därutöver ett visst ytterligare antal kriterier för att det ska få klassas som öppen källkod. Det ska samtidigt inte förväxlas med Free Ware eller Share Ware. Det finns tio stycken kriterier och det första är att vidaredistributionen måste vara fri. Dessa regler kallas för OSD, Open Source Definition, och måste alltså vara uppfyllda för att det ska få kallas Open Source. Det får inte krävas en royalty eller dylikt för användningen av källkoden i sig. Källkoden eller anvisning om var denna finns att tillgå måste finnas inkluderad i själva programvaran. Källkoden måste tillåtas att bearbetas och vidare distribueras på samma vis som ursprungskoden. En respekträtt eller angivelse rätt finns för att den som utvecklat koden i fråga ska kunna krediteras och att denne kan hindra viss vidare distribution av programmet. Licensen får inte diskriminera varken person eller grupp. Licensen får inte branshdiskriminera på så vis att en viss bransch hindras

¹⁴⁶ Lindberg/Westman, s. 412

¹⁴⁷ Olofsson, J. s. 122

¹⁴⁸ Lindberg/Westman, s. 412

från att använda den. Rättigheterna får inte vara beroende av en annan programvara eller en av utgivaren utställd licens för att förhindra att den till exempel kan kombineras med ett sekretessavtal som kan hindra åtkomsten till källkoden. Rättigheterna får inte vara beroende av en annan programvara eller programvarudistribution. Licensen får heller inte kräva att alla andra kompatibla program är OSD. Slutligen måste licensen vara teknikneutral¹⁴⁹. Open Source har blivit till en hel rörelse som har blivit väldigt uppmärksam i media bland annat. Detta har säkerligen att göra med att programmet tillgängliggörs för allmänheten på ett vis som inte innan varit branschstandard, och att det är öppet så länge bearbetningar görs och att det får användas för valfritt ändamål¹⁵⁰.

5.4 – Om gränssnitts överlåtande genom licens

Av dessa ovanstående former av licenser är flera nya och relativt oreglerade juridiskt. Tanken med dessa licenser är ju dock inte att själva gränssnittet ska licensieras utan att det är programvaran som skall licensieras. Det finns ju även en tanke med dessa öppna och fria licenser att de ska förbli just fria och öppna som för Open Source. Eftersom att licensieringen av datorprogram rör själva programvaran, och denna kan licensieras görs ju även gränssnittet det i och med licensieringen av den förra. Däremot uppkommer frågan huruvida ett gränssnitt kan upplåtas genom licens. Ett spel kan exempelvis med stöd av ovan angivna ha ett gränssnitt som åtnjuter självständigt upphovsrättsligt skydd¹⁵¹, vilket kan kategoriseras antingen som litterärt verk, konstnärligt verk eller båda.¹⁵² Detta innebär att gränssnittet även kan licensieras ut som ett annat upphovsrättsligt skyddat alster. Detta är även tekniskt möjligt då det i spel går att separera den grafiska bildskärmsdesignen från spelmotorn.¹⁵³ Det grafiska gränssnittet borde då kunna licensieras ut det med, på samma grund vilken annan upphovsrättslig licensiering som helst. Det kan kanske till exempel röra sig om ett attraktivt grafiskt grundgränssnitt som kan tillämpas på en viss typ av datorprogram.

¹⁴⁹ Olofsson, J. s. 19

¹⁵⁰ Lindberg/Westman, s. 412

¹⁵¹ Wolk, S., s. 303

¹⁵² Wolk, S., s. 303

¹⁵³ Wolk, S., s. 303

5.5 – Avslutande kommentarer och slutsatser

Licensieringsfrågan är både viktig och intressant för det upphovsrättsliga förfarandet gällande datorprogram. Huruvida man kan licensiera ut ett gränssnitt eller ej, borde regleras som enligt allmänna regler rörande licensupplåtelser för upphovsrätter. Förutsatt att ett företag innehar rätten till ett grafiskt gränssnitt bör det inte skilja sig från det vanliga förfarandet att licensiera ut en spelmotor (ett datorprogram) vilket förekommer hos bland annat spelutvecklare.¹⁵⁴ En exklusiv eller en icke-exklusiv licens skulle kunna upplåtas beroende på vad utvecklaren skulle använda gränssnittet till.¹⁵⁵ Denna nyttjanderätt skulle exempelvis kunna användas av företag som ska utveckla och lansera programvara i mindre utvecklade länder och behöver väl beprövade grafiska gränssnitt men kanske inte har de medel att utveckla den själv.

¹⁵⁴ Wolk, S. s. 303

¹⁵⁵ Olsson, H., sid 217

Kapitel 6 - Konsumtion och spridning av upphovsrättsliga rättsobjekt

Introduktion

Detta kapitel kommer behandla spridningsrätten, konsumtionsregeln av denna. Det kända rättsfallet Oracle-målet kommer behandlas samt analyseras och gränssnittets ska prövas om det kan omfattas av konsumtionsregeln och genom konsumtion av spridningsrätten bli allmänt tillgängligt.

6.1 – Redogörelse för den allmänna konsumtionsregeln och vilka principer som berör konsumtion av upphovsrätt

Spridningsrätten blir efter föregående kapitel intressant att närmare skärskåda . I detta avsnitt kommer spridningsrätten och hur denna förhåller sig till konsumtionen av densamma behandlas. Spridningsrätten innebär att upphovsmannen har ensamrätt till kontrollen av spridningen sitt verk till dess det är tillgängliggjort för allmänheten och är en del av de ekonomiska befogenheterna kopplat till upphovsrätten.¹⁵⁶ Detta framgår av 19 § URL och denna rätt är beroende av de regler som berör konsumtion av ensamrätt som finns på området. Dessa rättigheter kopplas till den ekonomiska rätten i 2 § URL. Detta, gällande just datorprogram, har diskuterats sedan länge då det till exempel sker en exemplarframställning av programmet varje gång det körs av en dator¹⁵⁷. 19 § URL ger uttryck för den så kallade konsumtionsprincipen som innebär att efter överlåtande av ett exemplar av ett upphovsrättsligt skyddat verk får det enskilda exemplaret vidareöverlåtas. Därmed anses spridningsrätten konsumerad och rättighetsinnehavaren kan inte längre anses ha kontroll över verket. Detta gäller så länge den första överlåtelsen var inom upphovsrättsinnehavarens kontroll¹⁵⁸. Denna bestämmelse var medveten och motiverad och så att en begränsning av spridningsrätten inte skulle kunna göras gällande mot vidareförsäljning av exemplar som lagligen sålts och hamnat i omlopp bland allmänheten.¹⁵⁹ Denna konsumtion berör endast enskilda exemplar och dessa får efter att spridningsrätten konsumerats, fritt spridas vidare. Dock, när det handlar datorprogram, gäller att upphovsmannens samtycke måste

¹⁵⁶ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 77

¹⁵⁷ Lindberg/Westman, s. 251

¹⁵⁸ Prop 2004:05-110, sid 184

¹⁵⁹ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 87.

inhämtas för överlåtelse genom utlåning.¹⁶⁰ Detta gäller även uthyrning och får alltså inte ske utan att samtycke från upphovsmannen inhämtas.¹⁶¹ Spridningsrätten omnämns även i softwaredirektivet art 4 p. 1 C vilken ger upphovsrättsinnehavaren till ett datorprogram rätten till spridningen av programmet. Intressant nog, är även enligt nämnda artikel även resultat av datorprogrammet inbegripna i p. 1 B, vilket ger innehavaren ensamrätt att ge tillstånd att översätta, sammanställa, anpassa eller annars ändra resultatet av ett program. Med stöd av C-39/09 bör även gränssnitt omfattas av denna regel.¹⁶²

6.2 – Oracle-domen, C-128/11.

Detta förhandsavgörande gällde återförsäljning av användarlicenser. Det som hade skett i sammanhanget var att ett företag vid namn UsedSoft sålde licenser från ett annat företag, Oracle, som redan sålts till konsumenter från Oracle. Oracle är ett företag som tillverkar mjukvara, alltså datorprogram, och säljer till användare, konsumenter. UsedSoft sålde däremot uppgifter till användarlicenser från Oracles kunder utan Oracles tillstånd. Oracle väckte då talan mot UsedSoft för att förhindra att detta skedde eftersom UsedSoft då tjänade pengar dels på Oracles kunder och dels på deras produkter. Rättsfrågan i förhandsavgörandet blev således att bestämma när konsumtionsprincipen kan åberopas. Med en initial tolkning av artikel 4.2 och artikel 5.1 i direktivet skulle begreppet ”konsumtion av spridningsrätten” komma att prövas. Det var inte helt uppenbart hur det skulle tolkas och generaladvokaten och EU-domstolen kom fram till olika slutsatser huruvida spridningsrätten skulle anses vara konsumerad eller inte. Generaladvokaten menade att en försäljning av en licens förvisso utgjorde en försäljning enligt direktivet men att det inte per definition skulle innebära att vidareförsäljningen av dessa var tillåten som vid en fysisk kopia¹⁶³ (artikel från 30 april 2012). En licens enligt generaladvokaten utgör visserligen försäljning men att konsumtionsprincipen inte alltid kunde åberopas eftersom att generaladvokaten hävdade att en överdrivet restriktiv tolkning av direktivet underminerar konsumtionsprincipen effektivitet. Men det betyder inte att rätt

¹⁶⁰ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 87

¹⁶¹ Ibid

¹⁶² ibid, 87-88

¹⁶³ FÖRSLAG TILL AVGÖRANDE AV GENERALADVOKAT YVES BOT föredraget den 24 april 2012 Mål C-128/11

finnes för att skapa en kopia av programmet, vilket innebär ett mångfaldigande, till skillnad från att man till exempel säljer vidare en fysisk kopia som man köpt på exempelvis CD-rom¹⁶⁴. Detta var alltså generaladvokatens åsikt angående vilken linje han ansåg att domstolen skulle döma. När domen föll senare samma år visade det sig däremot att generaladvokatens och domstolens uppfattning gick isär i frågan om konsumtionsprincipen. Domstolen menade liksom generaladvokaten att en försäljning sker på samma sätt för fysiska och för nedladdade produkter. Oracle hävdade att inte ens en försäljning förelåg då inget direkt köp skedde vid avtalets ingång utan att det snarare rörde sig om en ren licensiering genom ett licensavtal mot en nyttjanderätt som tillerkändes i det licensavtalet. Detta var, trots Oracles anförande, domstolen och generaladvokaten ense om att så var inte fallet¹⁶⁵. Domstolen kom i denna fråga fram till att spridningsrätten konsumerades på samma sätt som vid försäljning av en fysisk kopia vid en nedladdning från återförsäljarens hemsida. Den exklusiva spridningsrätten konsumeras alltså även vid nedladdningsköp som är knutna till en licensrätt¹⁶⁶. Detta krävde dock att den version som den första kunden hade köpt, skulle göras oanvändbar i samband med att licensen den första kunden hade, såldes vidare. Detta kunde innebära exempelvis att man raderade sitt konto eller dylikt. Rätten kom fram till att det inte går att skydda sig genom licensavtalsvillkor och genom dem förhindra att exemplar sprids, utan att företag likt Oracle genom detta får skydda sina intressen snarare genom tekniska skyddsåtgärder. Denna form av överlåtelse är unik i sitt slag, alltså en begagnad licensrätt från en användare till en annan.¹⁶⁷ Oracle hade genom användaravtalet försökt reglera att överlåtelser av licensen till programmet ej fick göras från en användare till en annan. Men då domstolen kom fram till att en överlåtelse hade skett av äganderätten till en programkopia, likt ett fysiskt exemplar, skulle detta tolkas unionskonformt vilket i sin tur innebar att en sådan avtalsreglering inte kan göras gällande.¹⁶⁸

6.2.1 – Spridningsrättens funktion

¹⁶⁴ FÖRSLAG TILL AVGÖRANDE AV GENERALADVOKAT YVES BOT föredraget den 24 april 2012 Mål C-128/11

¹⁶⁵ p. 60 i Förslag till Förhandsavgörande av Generaladvokat, 24 April, 2012.

¹⁶⁶ Mål C-128/11

¹⁶⁷ Olsson, H., sid 88 i fotnot.

¹⁶⁸ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 87-88

Som beskrivet ovan är det en väsentlig del av upphovsrätten att upphovsmannen ges kontroll över sitt alster och med detta kan bestämma över dels de ideella men framförallt kanske de ekonomiska rättigheterna. Spridning av digitala verk som sker via internet exempelvis sker på ett sätt som kan liknas vid en fysisk spridning av exemplar om man jämför med diskar eller skivor¹⁶⁹. Artikel 4 i InfoSoc-direktivet som ligger till grund för denna bestämmelse stadgar att medlemsstaterna ska ge upphovsmännen ensam bestämmanderätt till deras verk och spridningen av dem med motivering att de ska kunna hindra eller tillåta all spridning av deras verk till allmänheten. Denna bestämmelse kan tyckas passa väl in på spridning över internet med men denna rörde fram till Oracle-målet i själva verket endast spridning av fysiska exemplar.¹⁷⁰ Detta medför att spridningen av exemplaret i digital form över internet kan vara exkluderade från denna bestämmelse, det råder dock ingen tvekan om att det rör sig om exemplar även om dessa är i en digital form¹⁷¹. Så kallad spridning sker vid varje tillfälle ett exemplar bjuds ut till försäljning, hyrs ut, lånas ut, ges bort och så vidare till allmänheten¹⁷². De nuvarande bestämmelserna i URL om spridningsrätten omfattar även datorprogram i 19 § 2 st p. 2, efter implementerandet av InfoSoc-direktivet. Det görs gällande att datorprogram i maskinläsbar form inte omfattas av spridningsregeln och att det alltså inte får spridas vidare utan restriktioner. Det som gör denna situation viktig är att den upphovsrättsliga ensamrätt som kommer med rätten till verket samt dess konformitet med i stort sett alla inom Bernunionen¹⁷³. Konsumtion av spridningsrätt kan te sig på olika nivåer kan konsumeras antingen helt eller delvis. Detta sker på grund av två omständigheter, dels vilken åtgärd som har utlöst konsumtionen och kallas konsumtionspunkten och dels var detta skedde, alltså rent geografiskt i världen. I 19 § 1 st URL, görs det klart att när ett verk överlåts med upphovsmannens samtycke inom EES, anses det konsumerat¹⁷⁴. Denna huvudregel är som ovan beskrivet inte gällande för datorprogram enligt 2 st p. 2, samma paragraf, då

¹⁶⁹ Lindberg/Westman, s. 251

¹⁷⁰ Rosén, *Medie- och immaterialrätt*, 2003, sid 54

¹⁷¹ Rosén, *Medie- och upphovsrätt*, 2012, sid, 37

¹⁷² Bernitz, mfl. . *Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens*, 2013, Sid 86

¹⁷³ Rosén, *Medie- och upphovsrätt*, 2012, sid, 35

¹⁷⁴ Olsson, H., *Copyright*, s. 161-162

både genom uthyrning och utlåning (p.1) gäller att spridningsrätten inte konsumeras¹⁷⁵.

6.3 – *Spridningsrätten och licensiering*

Spridningsrätten fick i och med Oracle-målet en ny innebörd gällande licenser av datorprogram vilket medförde att dessa inte behandlas som övriga upphovsrättsligt skyddade verk. En väsentlig skillnad mellan programvara och exempelvis en sång är att ju mer tekniken utvecklas desto ovanligare blir det överhuvudtaget med fysiska kopior, varför det finns ett behov av att klarlägga reglerna rörande detta. En konsekvens av att de digitala användarlicenserna bedömdes likvärdiga med fysiska exemplar kan vara att tillverkarna eller utgivarna reagerar med prishöjningar eller att en andrahandsmarknad blir dominant där det kan vara svårt att fastställa graden av äkthet i den köpta produkten. Ett av de främsta problemen med digitala produkter är att det är lätt att exemplarframställa men samtidigt mycket svårt att kontrollera spridning. Det blir aktuellt när fall som ovan uppstår där man sätter en förväntning på ursprungsinnehavaren av produkten att förstöra sitt eget exemplar efter vidareöverlåtelsen av den digitala produkten. . I framtiden kommer möjligen en andrahandsmarknad att växa fram gällande licensrätter snarare än att alla konsumenter väljer att köpa dessa direkt från en utgivare. Detta är naturligtvis beroende på prisutvecklingen och andra möjliga restriktioner, samt att marknaden inte utvecklas mot personliga licenser, bundna till en viss person och att dessa inte går att sälja vidare.

6.4 – *Gränssnittets konsumtion genom spridningsrätten*

Kan gränssnittet som rättsobjekt vid licensiering även konsumeras och bli allmängiltigt tillgängliga genom konsumtionen av spridningsrätten? Baserat på tidigare redogörelse i kapitel 3.1.6, finns det möjlighet att ett gränssnitt som åtnjuter upphovsrättsligt skydd enligt infosoc-direktivet, (som redogjorts för i kapitel 3 i denna uppsats), kan licensieras ut i enlighet med föregående kapitel. Med Oracle-målet som grund borde det även vara möjligt att detta gränssnitt som då licensierats ut, även kan konsumeras likt en fysisk kopia av ett

¹⁷⁵ Olsson, H., Copyright, s. 163

upphovsrättskyddat verk. 19 § 2 st p. 2 bygger på implementerandet av infoc-direktivet, men avser visserligen uttryckligen datorprogram i maskinläsbar form, vilket EU-domstolen fastställt att ett gränssnitt inte kan anses utgöra.¹⁷⁶ Dock finns det stadgat i skäl 30 i ingressen till infoc-direktivet att alla rättigheter som avses i direktivet kan bli föremål för licensiering. Det är däremot inte helt klart huruvida rätten till gränssnittet skulle kunna komma att konsumeras. Det görs gällande i p. 29, ingressen, att frågan om konsumtion inte kan uppstå i de fall det rör sig om tjänster och online-tjänster. Det är dock inte troligt att en nyttjanderätt att använda ett gränssnitt skulle kunna hamna under tjänst. Denna upphovsrätt, alltså det grafiska gränssnittet, borde alltså kunna tillgängliggöras till allmänheten.

6.5 – Avslutande kommentarer och slutsatser rörande licensiering av datorprogram och spridning av dessa samt konsumtion och spridning rörande gränssnitt.

I och med Oracle-målet har regleringen kring licensrätter klargjorts och förtydligats vilket innebär att det nu är fastställt att man inte kan hindra överlåtelser av en licens likt den situation som Oracle-målet rörde. Att använda annans överlåtna inloggningsuppgifter för att sedan mångfaldiga ett program strider inte mot upphovsrätten och ej heller kan man genom avtalsvillkor hindra en överlåtelse.¹⁷⁷ Det är dock inte otillåtet att låta rättighetsinnehavaren genom tekniska åtgärder försöka skydda eller kontrollera hur användandet skall ske.¹⁷⁸ Domstolen valde här att tydligt gå på en linje som inte helt överensstämde med generaladvokatens förslag utan likställde de digitala versionerna med fysiska kopior och tillämpade samma regler för båda.

Huruvida gränssnitt kan appliceras på detta är inte helt klart men då gränssnittet omfattas av infoc-direktivet och med detta, artikel 3 i direktivet vilken stadgar att upphovsmännen har ensamrätt till när och hur överföringen av deras verk skall ske samt att enligt p. 3 i samma artikel skall ensamrätten inte vara konsumerad enligt p. 1 i artikel 3. Denna bestämmelse ger upphovsmannen rätt

¹⁷⁶ C-393/09, samt förslag till förhandsavgörandet, generaladvokat Yves Bot.

¹⁷⁷ Bernitz, U., et al., Immaterialrätt, 13 uppl. 2013, s. 87-88

¹⁷⁸ ibid.

att själv bestämma på vilket sätt verket ska tillgängliggöras.¹⁷⁹ Denna bestämmelse torde innebära att en licens till ett gränssnitt nog inte konsumeras utan snarare krävs ett godkännande var gång licensen eller gränssnittet som verk tillgängliggörs till allmänheten.¹⁸⁰

¹⁷⁹ Stamatoudi/Torremans, s. 408

¹⁸⁰ Stamatoudi/Torremans, s. 417-418, här görs en jämförelse med Oracle-målet och det poängteras att ett sådant förhållande som avses i Art 3 Infosoc-direktivet inte ska förväxlas med en sådan jämförbar situation till fysisk övergång som avses i målet.

Kapitel 7 – *Avslutande analys och samlade slutsatser*

Det här kapitlet kommer att beröra de frågeställningar som har uppstått under arbetet med denna uppsats. Kapitlet kommer att behandla den materiella analysen samt rättsfrågorna ur ett upphovsrättsligt perspektiv. Jag har i denna uppsats undersökt dels skyddssubjektet och dels skyddsförutsättningarna för upphovsrätt för gränssnitt som immateriellt skydd. Undersökningen blir ytterligare intressant med tanke på den mycket snabba utvecklingen inom området och det är inte helt självklart på vilket sätt det upphovsrättsliga skyddet är tillämpligt på dessa digitala produkter. Åsikten att datorprogram som rättsobjekt skall anses vara skyddade av upphovsrätten är troligtvis delad men torde inte kunna ändras juridiskt då den är så pass förankrad genom internationell rätt och därefter implementerad nationellt i så stor del av världen. Detta innebär att datorprogram troligtvis alltid kommer vara upphovsrättsligt skyddade. Argument mot ett upphovsrättsligt skydd av datorprogram är att det är en väldigt unik situation då det främst är källkoden som skyddas, vilket ger den som skrivit koden rättigheterna även om den som kanske är den ”verkliga” formgivaren eller upphovsmannen är utomstående, och att det i själva verket är det dennes skapelse som uppfyller kraven för originalitet.

Att harmonisera immaterialrätt så att skyddet blir likvärdigt gällande datorprogram dels inom EU men även inom WIPO är ett uppdrag som kan anses vara relativt svårt att uppnå. Framförallt kan immaterialrätt skilja sig mycket åt emellan olika kulturer. I Kina finns exempelvis en tradition av att immateriella värden, likt historier, sånger och dylikt tillfaller kollektivet (även innan kulturrevolutionen) och att immateriella skydd sprungit fram de senaste 25 åren baserat på ett europeiskt synsätt gällande detta.¹⁸¹ Teknikens framgång under de senaste två decennierna har medfört att det även blivit viktigare än någonsin att skydda de immaterialrättsliga tillgångarna gällande datorprogram innan de kraftigt har ökat i värde.

¹⁸¹ <http://prvbloggen.se/tag/kinas-syn-pa-immaterialratt/> den 13 februari 2015,
<http://prvbloggen.se/2011/10/06/immaterialrattens-varde-vaxer-i-kina/> den 13 februari 2015

En av huvudfrågorna som behandlades i denna uppsats, var frågan om gränssnitt kan få rättsligt status som rättsobjekt. Detta är en intressant fråga att angripa utifrån ett perspektiv rörande skyddsförutsättningarna. Den generella inställningen till huruvida gränssnitt bör skyddas upphovsrättsligt har skiftat fram och tillbaka de senaste åren. Detta belyses med ett exempel på situationen i USA (se 3.1.5) när skyddsomfånget gått från brett till smalt. I Sverige har datorprogram främst skyddats genom dess programkod men det har ändå funnits en presumtion om att det grafiska gränssnittet på något vis skulle kunna erhålla immateriellt skydd. Den svenska praxis på området är NJA 2000 s. 580, Nintendo, och MD 2011:29, Playstation, som berör skyddsomfånget men fastställer inte att gränssnitt åtnjuter skydd vare sig som eget verk eller som del av programmet. EU-domstolen tog däremot upp just detta och genom C-393/09 gavs gränssnittet ett upphovsrättsligt skydd, dock ej som uttryck av ett program utan som ett eget verk förutsatt att det uppfyller kraven för originalitet. Intressant att notera är att gränssnittet ej enligt Softwaredirektivet kunde anses utgöra ett uttryck utan snarare ett resultat av programmet. Vilket då enligt skälen till direktivet inte kan ge det samma rättsliga grund. Detta trots att p. 7 i skälen till direktivet är oerhört bred och ger vid första anblick ett utrymme att tolka in även visuella gränssnitt. Men som redogjort för ovan åtnjuter gränssnittet ett separat skydd. Detta är i linje med vad man tidigare uttryckt i svensk doktrin.¹⁸² Efter avgörandet C-393/09 fastställdes det att gränssnittet har ett skydd. Detta skydd har dock ännu inte kommit till uttryck i svensk rätt, men har omnämnts i vissa rättsfall, dock utan att frågan har prövats.¹⁸³ Hur brett skyddet är för ett programs gränssnitt återstår alltså att pröva. Även om detta inte är med i varken förarbeten eller upphovsrättslagen bör det inte spela någon roll i och med lojalitetsplikten och att det är fastställt av EU-domstolen.

Vem åtnjuter skyddet som gränssnittet täcks av? I de flesta fall torde dessa upphovsrätter som skyddar gränssnitt uppstå i någon form av anställnings- eller uppdragsförhållande. Här blir därför undantagsregeln om datorprogram vars rättigheter, ideella såväl som ekonomiska, som övergår till arbetsgivaren i 40 § a

¹⁸² Olsson, H., s. 47 ”oavsett i vilken form programmet uttrycks”, samt Olofsson, J., s. 24 & Lindberg/Westman, s. 230-231

¹⁸³ Mål nr T 2174-12, HovR, 2014-03-27

URL intressant. Denna regel är baserad på den förra lydelsen av datorprogramdirektivet¹⁸⁴ och bör alltså avse datorprogram även i softwaredirektivets, som ersatte datorprogramdirektivet. Då gränssnittet inte kan utgöra ett uttryck för programmet utan anses vara ett verk i sig är det troligtvis så att det inte omfattas av 40 § a URL och övergår alltså inte per automatik till arbetsgivaren. Dock skall framhållas att de ekonomiska rättigheterna kan avtalas om att övergå i och med ett avtalsförhållande, samt den tumregel, vilken verkar vara branschpraxis, som är beskriven i 4.4 om att verk som uppkommer genom ett naturligt led av anställningen bör övergå till arbetsgivaren. Det torde även utgöra branschpraxis att samtliga rättigheter likaså avtalats om att övergå till arbetsgivaren, vid större projekt, och i vart fall de ekonomiska rättigheterna i lite mindre produktioner. Det vore kanske en idé att utöka det skydd som finns i 40 § a URL att även omfatta resultat av datorprogram och inte enbart uttrycken, förutsatt att de är upphovsrättsligt skyddsvärda.

Då gränssnittet kan skyddas som eget verk förutsatt dess uppfyllande av originalitetskriterierna, kan gränssnittet även omfattas av spridningsreglerna i 19 § URL vilken är baserad på artikel 3 i infosoc-direktivet. Att gränssnittet inte åtnjuter skyddet som ett datorprogram (C-393/09) blir återigen av vikt då 19 § URL ej heller täcker gränssnittet i punkten 2 och alltså torde spridningsrätten kunna konsumeras i och med detta. Även här skulle ett tillägg i lagen kunna täcka gränssnittets skyddsomfång.

Man kan se en tydlig linje i EU-domstolens avgöranden, gällande inte minst upphovsrätt på gemenskapsrättsliga området, att tydliga och klara instruktioner ges hur de nationella domstolarna skall tillämpa en viss regel. Det hör heller ej till ovaligheterna att de även svävar ut och förklarar tillämpningen på ett överlappande scenario. Då lojalitetsprincipen och EU-rättens företräde alltid gäller har själva implementeringen en mindre betydelse då tolkning alltid ska ske i ljuset av direktiven vilket framgår av 4 art EUF. EU-domstolen har som ovan nämnt även varit extra noggrann i sin uppmaning till medlemsländerna att tillämpa rätten på ett visst sätt gällande just datorprogram och upphovsrätt.

¹⁸⁴ se prop 1992/93:48

Detta rättsområde är så pass nytt att det sannolikt kommer dyka upp fler och fler fall rörande just dessa ovanstående problem och frågeställningar. Det är av vikt att bestämmelserna faktiskt fungerar på ett likvärdigt sätt då nästan alla regelverken är baserade på samma internationella konventioner som gäller för alla medlemsländer. I och med den digitala handelsrevolutionen där immateriella rättigheter blir mer och mer värda är det essentiellt att konstruera ett gränsöverskridande fungerande regelverk.

Kapitel 8 – Källförteckning

Litteratur:

Bainbridge, David, Legal Protection of Computer Software, femte upplagan, Tottel Publishing Ltd, Storbritannien, 2008

Bernitz, Ulf; Karnell, Gunnar; Pehrson, Lars; Sandgren, Claes, Immaterialrätt – och otillbörlig konkurrens, trettonde upplagan, Jure, Mölnlycke, 2013

Bernitz, Ulf; Karnell, Gunnar; Pehrson, Lars; Sandgren, Claes, Immaterialrätt – och otillbörlig konkurrens, elfte upplagan, Jure, Vällingby, 2009

Kur, Annette; Dreier, Thomas - European Intellectual Property Law – Text, Cases and Materials, Edward Elgar Publishing Ltd, Storbritannien, 2013

Lindberg, Agne; Westman, Daniel, Praktisk IT-rätt, Andra upplagan, Nordstedts Juridik, Stockholm, 1999

Lindberg, Agne; Westman, Daniel, Praktisk IT-rätt, Tredje upplagan, Nordstedts Juridik, Stockholm, 2001

Olsson, Henry, Copyright – svensk och internationell upphovsrätt, Åttonde upplagan, Nordstedts Juridik, Mölnlycke, 2009

Rosén, Jan, Medie- och Upphovsrätt, Skrifter utgivna av Juridiska fakulteten vid Stockholms Universitet nr 78, Jure, Sverige, 2012

Rosén, Jan, Medie- och immaterialrätt, Samlingsverk, Iustus Förlag, Göteborg, 2003

Rosén, Jan, Swedish Software Law, Juristförlaget JF AB, Stockholm, 1995

Stamatoudi, Irina; Torremans Paul, EU Copyrigh Law – A Commentary, Edward Elgar Publishing Ltd, Storbritannien, 2014

Artiklar:

Bengtsson, Henrik, EU-harmonisering av det upphovsrättsliga originalitetskriteriet, Infotorg Juridik, 7 maj, 2012

Bernitz, Ulf, Förhandsavgöranden av EU-domstolen, Svenska domstolars hållning och praxis, Sieps, 2010:2

Olofsson, Jessica, Upphovsrättsliga aspekter på licenser för fri programvara och öppen källkod – en analys av tillämpligheten i svensk rätt, IRI Rapport 2003:1

Ramos, Andy; López, Laura; Rodríguez, Anxo; Meng, Tim; Abrams, Stan, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, WIPO, 29 juli, 2013

Renman Claesson, Katarina, Kort om upphovsrätten, andra upplagan, november 2005, Juridicum

Rosén, Jan, EU-domstolens och svensk rättspraxis - Upphovsrätt och närstående rättigheter 2003-2012, Svensk Jurist Tidning, 2013, sid. 545-625

Rosén, Jan, Högsta domstolen och EU-domstolen om verkshöjd, Infotorg Juridik, publ. 5 november, 2009.

Nordell, Per Jonas, Upphovsrätten – viktigare än någonsin, Rapport från Svenska Förläggareföreningen, SvF, 2007, s. 46-65

Wolk, Sanna, Det upphovsrättsliga programskyddets gränser, NIR, 2011 sid. 289-307

Förarbeten, offentligt tryck, departementskrivelse:

Prop. 2004-05:110, Införlivandet av infosocdirektivet

Prop. 1992/93:48, Om ändringar i de immaterialrättsliga lagarna med anledning av EES-avtalet

SOU 2011:32 – En ny upphovsrättslag
SOU 2010:24 – Avtalad upphovsrätt
SOU 1985:51 – Upphovsrätt och datorprogram

DS 2003:35 - Upphovsrätten i informationssamhället - genomförande av direktiv
2001/29/EG, m.m.

Rättsfall:

Sverige:

Högsta Domstolen
NJA 2009 s. 159 – Mini Maglite
NJA 2004 s. 149 – Golvskiva
NJA 2000 s. 580 – Nintendo
NJA 1994 s. 74 – Smultron

Marknadsdomstolen

MD 2011:29 – Playstation

Hovrätten

Mål nr T 2174-12, HovR, 2014-03-27

EU-domstolen:

Mål C-355/12 - Nintendo tekniska åtgärder
Mål C-128/11 – Oracle
Mål C-406/10 – SAS Institute
Mål C-393/09 – BSA
Mål C-5/08 – Infopaq

Förslag till förhandsavgörande Generaladvokat Yves Bot föredraget 14
oktober, 2010, C-393/09

Förslag till förhandsavgörande Generaladvokat Yves Bot föredraget den 24
april 2012 Mål C-128/11,

USA

Lotus v Paperback & Lotus v Borland

Internet:

http://europa.eu/legislation_summaries/institutional_affairs/decisionmaking_process/114530_sv.htm, 13 februari 2015

<http://www.regeringen.se/sb/d/2653/a/215504>, den 2 december 2014

<http://prvbloggen.se/tag/kinas-syn-pa-immaterialratt/> den 13 februari 2015,

<http://prvbloggen.se/2011/10/06/immaterialrattens-varde-vaxer-i-kina/> den 13 februari 2015

https://e-justice.europa.eu/content_eu_law-3--maximize-sv.do

<http://www.regeringen.se/sb/d/12410/a/137010>

https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/intel2_e.htm

Övrigt:

PRV Vinnova, Föreläsning, del 1+2.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ab67EMEdYgk>