

Szellemi tulajdonjog szoftvereken különös tekintettel az engedélyhez kötött cselekmények alóli kivételekre

Az elmúlt években az információs technológia (röviden IT) területén volt tapasztalható a legnagyobb mértékű fejlődés, melynek következtében exponenciálisan nőtt a digitális gazdaság, és ezzel egyidejűleg a szellemi alkotásokhoz, művekhez való hozzáférés jelentősen leegyszerűsödött. A számítástechnika fejlődésével új ágazatok, termékek és szolgáltatások jöttek létre, amelyek elősegítik az információ továbbítását, tárolását. A fejlődés árnyoldala, hogy új dimenziók nyíltak a szerzői jogsértések terén, mint az illegális fájlcsere, az online kalózkodás.

Jelen tanulmányban a számítógépi programokon, azaz szoftvereken fennálló szellemi tulajdonjogok kerülnek bemutatásra, azon belül is elsődlegesen a szerzői jogi védelem. Először bemutatom a vonatkozó Unió szerzői jogi szabályozást, majd a tanulmány második részében a hozzá kapcsolódó uniós ítélkezési gyakorlat kerül elemzésre.

1. Szerzői jogi védelem

A szerzői jogi védelem abszolút szerkezetű jogviszony, ahol a jogosult meghatározott személy, míg a kötelezett pozícióban nem meghatározott harmadik személy áll, akinek kötelezettsége negatív tartalmú, azaz köteles az adott jogosultságot elismerni, a jogosulti joggyakorlást túrni és tartózkodni annak bármiféle zavarásától. A szerzőt személyhez fűződő és vagyoni természetű jogok illetik meg, amit a magyar jogalkotó egységesen a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényben szabályozott. A vagyoni jogokat az EU 2001/29/EK irányelve¹ (a továbbiakban: InfoSoc irányelv) harmonizálja részlegesen. Ennek megfelelően a szerző kizárólagosan jogosult a művét felhasználni vagy erre másnak

* Miskolczi Bodnár Éva, LL.M, jogi referens, Igazságügyi Minisztérium, EU Jogi Megfelelésvizsgáló Főosztály, Budapest

¹ Az Európai Parlament és a Tanács 2001/29/EK irányelve (2001. május 22.) az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról

engedélyt adni. Ez magában foglalja a többszörözést, a terjesztést, illetve a nyilvánossághoz közvetítést, valamint annak nevesített alesetét, a hozzáférhetővé tételt.

1.1. EU Szoftver Irányelv szabályozás

Mivel a szoftverfejlesztés jelentős emberi, műszaki és pénzügyi forrásokat igényel, miközben az előállított termék minimális költséggel többszörösíthető,² az EU jogalkotó a szoftverek jogi védelmét a 2009/24/EK irányelvvel³ (a továbbiakban: Irányelv), az Infosoc irányelvhez képest speciális jogszabállyal harmonizálta. Ezek alapján minden szoftver (a hardverbe építettek is) illetve azok előkészítő dokumentációja a Berni Egyezmény szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelem alatt áll, feltéve, ha az a szerző(k) eredeti alkotása.⁴ (A program minőségi vagy esztétikai vizsgálata nem alkalmazható feltételként ennek megítélésében.) Emellett a TRIPs⁵ Megállapodás 10. cikkének (1) bekezdése előírja, hogy a számítógépes programok a Berni Uniók Egyezmény szerinti irodalmi művekként⁶ akár forráskód akár tárgyi kód formájában védettek.

² Scopelliti, A. D. *The interaction between antitrust and intellectual property: the interoperability issue in the Microsoft Europe case.* (2010) available at: <http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/economics/research/workingpapers/2010/twerp_924.pdf> 12. old.

³ Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelv (2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről.

⁴ Szoftver irányelv 1. cikk (1)-(3).

⁵ A Kereskedelmi Világszervezetet (WTO) létrehozó, 1994. április 15--én Marrakeshben megkötött, majd a többoldalú tárgyalások uruguayi fordulóján (1986–1994) elért megállapodásoknak a Közösség nevében a hatáskörébe tartozó ügyek tekintetében történő megkötéséről szóló, 1994. december 22--i 94/800/EK tanácsi határozattal (HL L 336., 1. o.; magyar nyelvű kiadás 11. fejezet, 21. kötet, 80. o.) jóváhagyott egyezmény 1 C. mellékletét képező, a szellemi tulajdonjogok kereskedelmi vonatkozásairól szóló megállapodás.

⁶ Az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény (melynek felülvizsgált szövegét a 1975. évi 4. törvényerejű rendelet hirdette ki) 2. cikk (1) bekezdése szerint “Az „irodalmi és művészeti művek” kifejezés felöleli az irodalom, a tudomány és a művészet minden alkotását, tekintet nélkül a mű létrehozatalának módjára vagy alakjára, tehát lehet könyv, szöveggönyv vagy más írásmű[...]” A (2) bekezdése pedig kimondja, hogy “Az Unióhoz tartozó országok törvényhozó szerveinek azonban joguk van úgy rendelkezni, hogy az irodalmi és művészeti művek, illetőleg ezek egy vagy több csoportja csak akkor részesül védelemben, ha rögzítve van.”

Mint minden szerzői joggal védett mű esetében, 3. személy (itt felhasználó) a szoftveren is csak két esetben végezhet bizonyos cselekményeket: Törvényi felhatalmazás alapján vagy a szerző engedélyének birtokában. Az Irányelv szerint⁷ a szerző engedélye szükséges a program részben vagy egészben történő tartós vagy időleges többszörözéséhez, megjelenítéséhez, futtatásához, továbbításához, lefordításához, módosításához és nyilvános terjesztéséhez.

A program megjelenítéséhez és rendeltetésszerű használatához az engedély minden esetben felhasználási, azaz licencia szerződés keretében kerül megadásra. A felek megállapodásától függően természetesen sokkal szélesebb körű engedély is megadható, például a többszörözésre és terjesztésre vonatkozóan.

Az Irányelv emellett több esetben is eltekint a szerzői engedélyezéstől és feljogosítja a felhasználót meghatározott cselekmények elvégzésére. Ezeket a kivétel szabályokat az Irányelv 5. és 6. cikke tartalmazza és az összefoglalóan reverse engineering-ként ismert tevékenység egyes formáit szabályozza. A jogi szabályozás bemutatása előtt elengedhetetlen e tevékenységek lényegi technikai aspektusainak bemutatása, mely megvilágítja a felmerülő jogi problémákat.

1.2.A reverse engineering

A reverse engineering - mely visszamodellezést jelent, de tágabb értelemben vett visszafejtésként is szokás fordítani – lényegében olyan fordított mérnöki tevékenységet, illetve folyamatot takar, mely során egy fizikai, létező tárgyból kiindulva, azt részletesen megvizsgálva és részeire bontva alkotják meg az új tárgyat vagy másolatot. A termék mélyreható elemzése során tárják fel, hogy az hogyan épül fel, illetve hogyan működik.⁸ Ez a fajta dedukció segít feltárni a vizsgált tárgy működési logikájának alapját.⁹

⁷ Szoftver irányelv 4. cikk

⁸ Eilam, E. *Reversing: secrets of reverse engineering* (Wiley Publishing Inc. 2007) 3. o. Elérhető: http://books.google.co.uk/books?id=K8vIf99UBYQC&pg=PA3&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false accessed on 21.01.2014.

⁹ Shemtov, N. *The legal regulation of decompilation of computer programs: Excessive, unjustified and in need of reform* . 10. oldal Elérhető: <<https://qmro.qmul.ac.uk/jspui/bitstream/123456789/3132/1/SHEMTOVTheLegal2012.pdf>> accessed on 14.01.2014.

A szoftver technológia területén a visszamodellezés a program működési alapelveinek megismerését jelenti, aminek leghatékonyabb eszköze a forráskódhoz való hozzáférés. Minden szoftver egyszerű utasítások és műveletek logikus sorozata, melyeket programozók készítenek.¹⁰ A program alapját képező forráskódot valamilyen alfabetikus programozási nyelven (pl. Java, C, C++, Python) írják, melynek megvannak a saját nyelvi szabályai, de emberi olvasásra alkalmas. Azonban a gép a programban foglalt utasítások végrehajtása előtt a forráskódot bináris (vagyis kizárólag 0 és 1 számjegyeket tartalmazó) ún. tárgyi kóddá fordítja le.

A visszamodellezésnek számos célja lehet. Ide sorolható a termék lemásolása vagy továbbfejlesztése például hibáinak kijavításával, ami a debugging vagy bugfixing tevékenységet jelenti, de meg kell említeni a szoftver analízist, az elveszett dokumentáció pótlását, de akár még az ipari kémkedést is, mint a reverse engineering gyakori indoka.¹¹

A visszamodellezés három formáját érdemes bemutatni, mivel az Irányelv is ezeket a tevékenységeket jelöli meg a főszabály alóli kivételként. 1) A szoftver alkotóegységeinek és működési elvének megismerésére a legegyszerűbb módszer a program dokumentáció tanulmányozása, mely önmagában nem vet fel szerzői jogi kérdést.¹² 2) Ez az elemzés kiegészíthető a program működés közbeni megfigyelésével, mely feltételezi a program futtatását. 3) Végezetül a legösszetettebb és időigényesebb lehetőség a bináris tárgyi kód visszafejtése (decompilation) olvasható forráskóddá, mely az irodalmi művek más nyelvre való lefordításához hasonlóan szerzői jogi szempontból a mű módosítását valósítja meg.¹³

A visszafejtés során a számítógép lemásolja a vizsgált programot, konvertálja a kódokat és elmenti a memóriájába a forráskóddá átalakított változatot. Az általános szabályok szerint ez a tevékenység a szerzői jog tulajdonosát illetné, arra csak az ő engedélyével kerülhetne sor, amennyiben jogszabály nem ad külön felhatalmazást rá.

¹⁰ <http://searchsoa.techtarget.com/definition/source-code> accessed on 21.01.2014.

¹¹ Website http://www.computerworld.com/s/article/65532/Reverse_Engineering accessed on 04.02.2014.

¹² Meg kell jegyezni ugyanakkor, hogy a szoftver dokumentáció és kézikönyv irodalmi műként szerzői jogi védelem alatt áll a 2001/29/EK (Infosoc) irányelv szerint.

¹³ Johnson-Laird, A. Software Reverse Engineering in the Real World [1994], 19 Dayton L. Rev. 843 845-846. oldal

Az Irányelv 1. cikke megállapítja, hogy a forráskód és a tárgyi kód eredetiségük és a benne foglalt kreativitás miatt szerzői jogi védelem alatt áll az irodalmi művekre vonatkozó szabályoknak megfelelően.¹⁴ A szoftvergyártóknak nem áll érdekében a forráskódhoz való hozzáférés engedélyezése, hiszen a szoftverfejlesztés jelentős idő-, munkaerő- és tőkebefektetést igényel, ugyanakkor elhanyagolható energia és költségráfordítással másolható az előállított termék. Ennek eredményeképp a fejlesztők a szerzői jogra támaszkodva próbálnak megakadályozni minden a mű többszörözését lehetővé tevő cselekményt.

Szükséges kiemelni, hogy a szerzői jog általános szabályainak megfelelően az Irányelv csak a forrás- és tárgyi kód eredeti megfogalmazását részesíti védelemben, az nem terjed ki a program alapjául szolgáló ötletre és elvekre. Ezt az elvet szokás ötlet-kifejezés dichotómiájának is nevezni.¹⁵ Mivel az ilyen ötletek és koncepciók bárki számára felhasználhatók¹⁶, az a nem-kívánt jelenség áll elő, hogy mivel a védelem alatt nem álló ötletek és elvek a védett és rejtett forráskódba ágyazódnak be, azokhoz hozzáférni csak egy szerzői jog által korlátozott tevékenységgel (visszamodellezéssel) lehetne.

1.3. Az Irányelv szerinti engedély nélkül folytatható tevékenységek

Az uniós jogalkotó felismerte a visszamodellezés rendkívüli jelentőségét az IT iparban, valamint a kérdés jogszabályi rendezésének szükségességét.¹⁷ A szerzői jogok jogosultjainak, továbbá a versenytárs szoftverfejlesztők érdekeinek a kiegyensúlyozása céljából számos kivétel szabályt és korlátozást vezetett be az Irányelv. Az 5. cikk (1) bekezdése - amely diszpozitív szabály, tehát a licencia szerződés ettől eltérően is rendelkezhet - előírja, hogy a jogszerű felhasználó rendeltetésszerű

¹⁴ 1. cikk (1)-(2) Ezen irányelv rendelkezései szerint a tagállamok a számítógépi programokat az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni Egyezmény szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesítik. Ezen irányelv alkalmazásában a „számítógépi programok” fogalma magában foglalja azok előkészítő dokumentációját is. A jelen irányelv alapján biztosított védelem a számítógépi programok bármely formában történő kifejezésére vonatkozik. A számítógépi program bármely elemének – beleértve a csatlakozási felületeket – alapjául szolgáló ötletek és elvek ezen irányelv alkalmazásában nem részesülnek szerzői jogi védelemben.

¹⁵ http://publishing.wsu.edu/copyright/copyright_doesnt_protect.html last accessed on 05.02.2014.

¹⁶ Shemtov, 2. oldal

¹⁷ Lásd Irányelv Preambulum (3. pont).

használat során futtathatja, és átdolgozhatja/lefordíthatja a programot. Mivel valószínűtlen, hogy a szerzői jog jogosultja a jogszerű felhasználó számára a felhasználás leglényegesebb elemét, a futtatást tiltaná meg a licencia szerződésben, itt elsődlegesen a hibajavítást kell érteni, ami a forráskód átírásával jár, ezért a szerző jogosult ennek lehetőségét a felhasználási szerződésben korlátozni vagy kizárni.

Az Irányelv emellett több kógens szabályt is tartalmaz. Például az 5. cikk (2) és (3) bekezdése meghatározott feltételekkel¹⁸ engedélyezi a biztonsági másolat készítését jogszerű felhasználás során és a program futtatása során végzett megfigyeléseket és kipróbálást, abból a célból, hogy a program elemeinek alapját képező ötleteket és elveket meghatározzák.

Egy program megfigyelése és kipróbálása jelentősen kisebb beavatkozást jelent a szerzői jog jogosultjának érdekkörébe, hiszen a program futtatása a kód ideiglenes másolását jelenti a RAM¹⁹ felületre, ami az Irányelv 5. cikk (1) alapján ellenkező kikötés hiányában engedélyezett. A szerzői jog jogosultjai emiatt is határozottan elleneztek a visszafejtés jogszabályi engedélyezését, tekintettel arra, hogy ez utóbbi tevékenység a másolatkészítésen túl feltételezi a tárgyi kód módosítását is. Ugyanakkor általánosan elfogadott tény, hogy legtöbbször a visszafejtés jelenti az egyetlen módszert, amivel eredményesen hozzá lehet férni a szoftver alapjául szolgáló ötletekhez, mindamelllett, hogy a hosszú és költséges folyamat sem sikeres minden esetben.

Mindezekre tekintettel a jogalkotó a 6. cikkben állapította meg a visszafejtésre vonatkozó szabályozást, amivel a bináris tárgyi kód lefordítására és konvertálására (tehát a szerzői mű módosítására) szűk körben engedély nélkül is lehetősége van a versenytársaknak. A jogszabályi felhatalmazás tehát nem általános körű, a visszafejtés csakis egy célból történhet, méghozzá egy a felhasználó (versenytárs) által készített program és a felhasznált szerzői jog által védett program közötti interoperabilitás biztosításáért. További feltétele az engedély nélküli felhasználásnak, hogy azt csak a program példányának felhasználására jogosult sze-

¹⁸ 5. cikk (3) A számítógépi program valamely példányának jogszerű felhasználója a jogosult engedélye nélkül megfigyelheti, tanulmányozhatja és kipróbálhatja a program működését a program elemeinek alapját képező ötletek és elvek meghatározása céljából, ha ezt a program olyan betáplálása, megjelenítése, futtatása, továbbítása vagy tárolása során végzi, amelyre jogosult.

¹⁹ Aplin, T. and Davis, J. Intellectual Property Law – Text, Cases and materials (2nd ed. Oxford University Press, Oxford 2013), 231. oldal

mély végezheti és az csak a programnak az együttes működtetéshez szükséges részeire (interface specification) korlátozódhat, a kód más részeit nem érintheti. Végezetül erre is csak akkor van lehetőség, ha más forrásból az adott információ nem hozzáférhető, így például a visszafejteni kívánt szoftver tulajdonosa nem tette közzé az interfész adatokat.

1.4. Interoperabilitás

Az interoperabilitás a termékeknek – jelen esetben számítógépes programoknak - azon tulajdonságát jelenti, hogy képesek az egymással való kommunikációra és együttműködésre.²⁰ Ez teszi lehetővé például, hogy egy adott szoftver vagy alkalmazás megfelelően fusson az operációs rendszeren vagy beolvashasson más szoftverekből érkező adatokat. Technikailag ez úgy történhet, hogy a kommunikációban résztvevő szoftverek azonos file-formátumokat és protokollokat használnak adatcsere közben.²¹ A jellegzetes „Error - unreadable file format” hibaüzenet például pontosan az interoperabilitás hiányára figyelmezteti a felhasználót.

Az adatcsere a program egy speciális részén az ún. interfészen történik, ami a kapcsolati pont két vagy több eszköz, rendszer, program vagy a felhasználó között.²² Ennek megfelelően az ún. felhasználói felület (user interface) az eszköz vagy program és a felhasználója közötti kapcsolatot megvalósító elemek összessége, amik a berendezés vagy program irányítását teszik lehetővé.²³ (Ilyen például a touch screen, a grafikus felhasználói felület – GUI, a voice vagy motion tracking user interface.)

Az interoperabilitásnak jelentős gazdasági vonzatai vannak, hiszen növeli a termékválasztékot és ezen keresztül erősíti a versenyt és a

²⁰ A European Telecommunications Standards Institute (ETSI) definíciója szerint „az interoperabilitás két rendszer azon képessége, hogy azonos kommunikációs protokollon keresztül együttműködjenek.” White Paper No.3 'Achieving Technical Interoperability – The ETSI Approach' 3rd edition, April 2008

²¹ Hoehn, T. and Lewis, A., Can interoperability remedies promote both competition and innovation? Elérhető: <http://www.competitionrx.com/documents/Interoperability/Can-interoperability-remedies-promote-both-competition-and-innovation-Hoehn-Lewis.pdf> accessed on 16.01.2014 2. oldal

²² Ma már a legtöbb eszköz USB port-tal van ellátva, amely interfészként az egyes eszközök közti akadálymentes adatáramlást segíti elő, lehetővé téve az ezen eszközök közti interoperabilitást.

²³ <http://www.webopedia.com/TERM/I/interface.html> accessed on 17.01.2014.

fogyasztói jólétet. Hiánya azonban komoly versenytorzító hatást gyakorol. A fogyasztók ugyanis azon programokat részesítik előnyben, melyeket más felhasználókkal vagy más közkedvelt programokkal együtt tudnak használni. (Így a termék értéke a felhasználók számától is nagymértékben függ, ami az ún. network effect.²⁴) Amennyiben egy új termék nem felel meg ezen elvárásnak, vagyis az egyes gyártók termékei között nem lehetséges az együttműködés és adatsere, akkor az egymástól így elszigetelt márkák közül a fogyasztók azt fogják választani, melynek a legnagyobb az ügyfélköre.²⁵ A network effect ezáltal komoly piacra lépési akadályt jelent, illetve akár a már piacon jelenlévő gyártó piacról való kiszoruláshoz is vezethet.²⁶ Ez viszont azt eredményezi, hogy az IT szektorban a versenytárs szoftvergyártók nem egymástól függetlenül versenyeznek, ahogy azt egy ideálisan versenyző piacon tennék, hanem nagyrészt egymás termékére vannak utalva fejlesztői tevékenységük során.²⁷ Tehát itt - ellentétben a versenyjog általános megállapításaival – pont a vezető piaci szereplő termékinformációjának megosztása és felhasználása az, ami végül nagyobb termékkínálathoz és erősebb versenyhez vezethet az ún. lock-in hatás csökkentésével. Többek között ez a jelenség is indokolta a 6. cikk belefoglalását az Irányelvbe.

Szükséges kiemelni ugyanakkor, hogy a szoftvergyártók termékeiket a piacra csak tárgy kód/gépikód-formában bocsátják, amit a gép képes futtatni, de emberi olvasásra nem alkalmas. A gyártó érdeke, hogy nagy befektetés árán létrejött művét ne lehessen másolni. A visszafejtés során éppen ez az érdek sérül, ezért fontos a tevékenységet a forráskódnak csak egy kis részére, az interface specifikációra szorítani. A fentebb leírtak szerint azonban a visszafejtés is megelőzhető, illetve megakadályozható az interface adatok önkéntes nyilvánosságra-hozatalával, ami megtörténhet például alkalmazásprogramozási felületek kiadásával,

²⁴ <http://www.businessdictionary.com/definition/network-effects.html> accessed on 03.02.2014.

²⁵ Hasonlóképpen, ahogy a közösségi hálón is azt a szolgáltatót részesítjük előnyben, ahol a legtöbb felhasználóval tudunk kapcsolatot kialakítani.

²⁶ Jones, A. and Sufirin, B., *EU Competition Law Text, Cases, And Materials* (4. ed. OUP Oxford 2011) 508. oldal

²⁷ Kaur, S., *Interoperability and regulation in the technology market: A competition analysis* Elérhető: http://cci.gov.in/images/media/ResearchReports/Interoperability%20and%20Regulation%20in%20the%20Technology%20Market_A%20Competition%20Analysis.pdf accessed on 17.01.2014. 12. oldal

amelyek lehetővé teszik más szoftverek számára az adott alkalmazás funkcióinak, adatainak elérését.

2. Az Európai Unió Bíróságának joggyakorlata

Az Irányelv 5. illetve 6. cikkében foglalt engedélyhez kötött cselekmények alóli kivételek tekintetében az Európai Unió Bírósága (a továbbiakban: Bíróság) az utóbbi években több ítéletében értelmezte a vonatkozó uniós joganyagot és állapította meg az Irányelv szabályozási körének határait. A tanulmány második részében az engedély nélküli tevékenységek, valamint a visszafejtés lehetőségeinek körét elemző négy legfontosabb ítélet kerül bemutatásra.

2.1. *UsedSoft ítélet*²⁸

A használt szoftverek viszonteladásával kapcsolatos tevékenység elterjedéséhez vezetett, amikor az Európai Unió Bírósága előzetes döntéshozatali eljárás keretében legitímálta a UsedSoft cég viszonteladásra épülő üzleti modelljét. Az Irányelv 5. cikk (1) bekezdésében foglalt használati, többszörözési és átdolgozási jog csak a programot jogszerűen megszerző személyt illeti meg. Ezzel összefüggésben értelmezte a Bíróság az Irányelv 4. cikkének (2) bekezdését. Az ítélet szerint a számítógépi program példányának terjesztési joga kimerül, ha a szerzői jog jogosultja – aki engedélyezte, akár ingyenesen is, e példánynak az internetről valamely adathordozóra való letöltését –, az e példány gazdasági értékének megfelelő díjazás megfizetése ellenében a tulajdonában álló műpéldányon időbeli korlátozás nélkül felhasználói jogot is biztosított.

Valamely felhasználói licenc újraeladása esetén, – ami magában foglalja a program netről letöltött példányának újraeladását is – amely licencet a jogosult eredetileg időbeli korlátozás nélkül és megfelelő díjazás ellenében adta az első megszerzőnek, az említett licenc második, valamint minden további megszerzője hivatkozhat a terjesztési jog kimerülésére. Ebből következően a későbbi vevőket az Irányelv 5. cikke (1) bekezdésének értelmében vett jogszerű megszerzőknek lehet tekinteni, akiket megillet az utóbbi rendelkezés szerinti összes jog.

²⁸ C-128/11. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp [2012] 3 CMLR 44.

2.2. BSA ítélet²⁹

2010-ben hozott ítéletében a Bíróságnak a számítógépes program fogalmának határait kellett megállapítania. A Bíróság megállapította, hogy a Szoftver irányelv szerinti védelem tárgya magában foglalja a számítógépi program bármely formában történő kifejezéseit, amelyek lehetővé teszik annak a különböző programozási nyelveken, úgymint forráskód és tárgykód, történő többszörözését illetve későbbi megvalósítását eredményezhetik.

A grafikus felhasználói felület olyan kölcsönhatási felület, amely lehetővé teszi a számítógépi program és a felhasználó közötti kommunikációt viszont nem teszi lehetővé e számítógépi program többszörözését, hanem csupán e program valamely elemének minősül, amellyel a felhasználó az említett program funkcionalitásait használja. Ezért nem minősül a Szoftver irányelv 1. cikkének (2) bekezdése értelmében vett, e program bármely formában történő kifejezésének, és ezen irányelv alapján nem részesülhet a számítógépi programok szerzői jogi védelmében.

Nem zárható ki azonban, hogy e felület az InfoSoc irányelv alapján műként szerzői jogi védelemben részesüljön, amennyiben a kérdéses felület a szerző saját szellemi alkotásának minősül. A bíróságnak figyelembe kell vennie többek között a grafikus felhasználói felület részét képező valamennyi összetevő egyedi elrendezését és konfigurációját annak meghatározása céljából, hogy melyek töltik be az eredetiség kritériumát. E tekintetben e kritériumnak nem tesznek eleget a grafikus felhasználói felület azon összetevői, amelyeket kizárólag technikai funkció jellemez. Ha azonban az összetevők kifejezését a technikai funkciójuk határozza meg, az eredetiség kritériuma nem teljesül, mivel egy ötlet megvalósítását szolgáló különböző módok köre olyan korlátozott, hogy nem teszi lehetővé a szerzőnek alkotó szelleme eredeti módon történő kifejezését.

2.3. SAS ítélet³⁰

Szintén a számítógépi program fogalmának értelmezését tisztázta a Bíróság 2012-ben hozott döntése, mely a fentebb leírt BSA ítéletre alapozva jutott arra a megállapításra, hogy a szoftver egyes – a forrás

²⁹ C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury* [2010] I-13971

³⁰ EUB 2012. május 2-i *SAS Institute Inc. kontra World Programming Ltd* ítélet, C-406/10, EU:C:2012:259 (<http://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2012-05/cp120053en.pdf>) megnézve: 2014.02.03.

vagy tárgyi kódtól eltérő – elemei nem tartoznak a Szoftver irányelv hatálya alá.

Az ügyben a felperes SAS Institute egy analitikai szoftvereket fejlesztő társaság volt. A SAS Institute kifejlesztett egy integrált számítógépi programcsoportot, amely széles körű adatkezelési és adatelemzési – és többek között statisztikai elemzési – feladatok elvégzését teszi lehetővé (a továbbiakban: SAS-rendszer). A SAS rendszer központi összetevője, melynek neve „Base SAS”, lehetővé tette a felhasználók számára, hogy saját alkalmazási programokat írjanak és futtassanak a SAS-rendszerben való alkalmazáshoz abból a célból, hogy e rendszer kezelhesse az adataikat (szkriptek). Ezeket a szkripteket a SAS-rendszer saját nyelvén írták (SAS-nyelv).

A versenytárs alperes WPL olyan helyettesítő szoftvert (World Programming System - WPS) alkotott, amely képes a SAS-nyelven írt alkalmazási programokat végrehajtani. A szoftver a SAS-összetevők funkcionalitását a lehető legnagyobb mértékben lemásolta, hogy ugyanazon adatbevitel ugyanazon adatkinyeréseket eredményezzék.³¹ Ennek eredményeként a SAS-rendszerben írt szkriptek futtathatók lettek a WPS kereteiben. Nem volt megállapítható azonban, hogy a fejlesztés során a WPL hozzáfért volna a SAS-összetevők forráskódjához, vagy lemásolta volna a SAS-összetevők forráskódjának bármely szövegrészét vagy szerkezetét és visszafejtést sem alkalmazott a WPS kifejlesztése során.

A felperes kifogásolta, hogy a „World Programming System” megalkotása során a WPL lemásolta a felperes kézikönyveit, és ezáltal megsértette a SAS-kézikönyveken fennálló szerzői jogot, valamint ebből eredően a WPL közvetetten lemásolta a SAS-összetevőket magában foglaló számítógépi programokat megsértve a rajtuk fennálló szerzői jogot. Továbbá a WPL a felhasználási szerződésbe ütközően használta a SAS-rendszer „Learning Edition” verzióját. A felhasználás szerződés megsértésével pedig automatikusan szerzői jogsértést követett el.

A BSA ítéletre hivatkozva az Európai Unió Bírósága megállapította, hogy sem a számítógépi program funkcionalitása, sem az alkalmazott programnyelv és adatfájlformátum nem minősül e program kifejezési formájának, és ekként nem részesül az Irányelv 1. cikke értelmében a számítógépi programok szerzői jogi védelmében.

A Bíróság egyik fő érve az volt, hogy a számítógépi program funkcionalitása szerzői jogi védelemben részesülhet, azt eredményezné,

³¹ Aplin, (2013), 72. oldal

hogy az ötletek a technikai haladás és az ipari fejlődés rovására kisajátíthatók lennének. A Bíróság kiemelte, hogy a számítógépi programok szerzői jogi védelmének a fő előnye az, hogy kizárólag a mű egyéni kifejezésére korlátozódik, és ezért meghagyja a kívánt teret más szerzők számára azt illetően, hogy hasonló, vagy akár azonos programokat hozzanak létre, amennyiben ezt nem másolás útján teszik. Mindazonáltal nem zárható ki, hogy a SAS-nyelv és az adatfájlformátumok a 2001/29 EK irányelv szerinti szerzői jogi védelemben részesüljenek, amennyiben teljesítik az irányelvben jelölt feltételeket.³²

Az ügytől függetlenül azonban a Bíróság megerősítette, hogy amennyiben harmadik személy hozzáférve a forrás- vagy tárgyködhez, annak segítségével a saját számítógépi programjában hasonló elemeket hozna létre, ez a magatartás részleges többszörözésnek minősülhetne.

A második kérdés, melyben a Bíróságnak dönteni kellett, a felhasználási szerződés értelmezése volt. Az alperes jogszerűen vásárolta meg a SAS Institute programja oktatási kiadásának a példányát, amely felhasználási engedélyt kattintásra (ún. click-through licence) lehetett megszerezni, amellyel a vásárló elfogadta az engedélyezés feltételeit, mielőtt hozzáférhetett volna a szoftverhez. Az említett engedélyezés feltételei „nem előállítási célra” korlátozták az engedélyt. A felperes éppen ennek a szerződési feltételnek a megszegését kifogásolta.

A kérdés eldöntéséhez az Irányelv két cikkét kellett együttesen értelmeznie a Bíróságnak. A 8. cikk ugyanis úgy rendelkezik, hogy az Irányelv 5. cikk (2) és (3) bekezdésében foglalt kivételekkel ellentétes szerződéses kikötés semmis. A fentebb említett 5. cikk (3) bekezdésben foglalt kógens szabályozás szerint az engedélyes meghatározhatja a számítógépi program elemeinek alapját képező ötleteket és elveket, ha ezt a program olyan betáplálása, megjelenítése, futtatása, továbbítása vagy tárolása során végzi, amelyre jogosult. Az Irányelv tizenharmadik preambulum-bekezdése is kijelenti, hogy az e felhasználáshoz szükséges betáplálás és futtatás szerződés útján nem tiltható meg.

Következésképpen a számítógépi programon fennálló szerzői jog jogosultja a hasznosítási szerződésre hivatkozva nem tilthatja meg az engedélyes számára, hogy a program elemeinek alapját képező ötleteket és elveket meghatározza, ha az engedélyes az említett engedély keretében tartozó műveleteket, vagy olyan betáplálási és futtatási műveleteket végez, amelyek szükségesek a számítógépi program használatához.

³² Lásd SAS ítélet 41. pont.

Az ügyben feltett harmadik kérdéssel kapcsolatban a Bíróság megállapította, hogy a program használati kézikönyvében leírt egyes elemeknek valamely más számítógépi programban, vagy e program használati kézikönyvében történő többszörözése az e kézikönyvön fennálló szerzői jog megsértésének minősülhet, ha e többszörözés a használati kézikönyv szerzője saját szellemi alkotásának a kifejeződését képezi. Ugyanakkor a kulcsszavak, a parancsok és az opciók szavakból, számokból és matematikai fogalmakból állnak, amelyek külön-külön, önmagukban véve nem minősülnek a számítógépi program szerzője szellemi alkotásának.

2.4. Microsoft³³ ítélet

Az eddigiekben láttuk, hogy az EU joga az interoperabilitás elősegítése érdekében korlátozza a szerzői jogosult jogait és felhatalmazza versenytársait, hogy a reverse engineering segítségével bizonyos cselekményeket hajtsanak végre a védett művön, hogy egyébként védett adatok birtokába jussanak, amiket felhasználhatnak saját termékeikben, amennyiben ez a felhasználás nem valósítja meg a forráskód teljes vagy részleges lemásolását. A híressé vált Microsoft jogeset során az Európai Bizottság (és Bíróság) még ennél is tovább ment. A Bizottság 2000-ben kezdte vizsgálni a Microsoft kereskedelmi gyakorlatát³⁴ annak versenytársától a Sun Microsystemstől kapott panasz nyomán. A bejelentő cég sérelmezte, hogy Microsoft több éves gyakorlatát megszakítva többé már nem tette közzé a Windows interface adatait, ezáltal S többé nem tudott szolgáltatásokat nyújtani Windows felhasználók számára saját serverén.

Mivel Microsoft piaci részesedése a vizsgált piacokon meghaladta a 90%-ot és további piacra lépési korlátok is fennálltak, a Bizottság megállapította a cég domináns pozícióját és hogy terméke de facto sztenderdként viselkedik. Magatartását, mint szolgáltatásnyújtás megtagadását (refusal to supply) pedig erőfölénnyel való visszaélésnek minősítette és bíróság kiszabása mellett elrendelte az interfész adatok átadását, méghozzá folyamatos frissítési kötelezettséggel együtt. Az első fokú bíróság 2007-ben helybenhagyta a Bizottság döntését.

³³ 201/04 Microsoft v Commission [2007] ECR II-3601.

³⁴ COMP/C-3/37.792 (Microsoft).

A Bíróság kiemelte, hogy az interfész adatszolgáltatási kötelezettség nem jelenti a forráskód kiadását, csak a protokollok és a software működésének részletes leírását, mivel ezek elengedhetetlenek voltak a másodlagos piacon való interoperabilitás eléréséhez, de nem járnak a szoftver lemásolásának veszélyével.

Habár a Microsoft ítélettel általánosan egyet érthetünk, egy további fontos következménye, hogy a Berni konvencióból származó elvet szűk körben felülírja. Eszerint a szerzői jog minden formalitás és eljárás nélkül automatikusan keletkezik, tehát a szerzőt nem kényszerítik semmi további cselekményre. Eddig is elismert tény volt, hogy a szerzői jognak is megvannak a korlátai és kivételszabályai, tehát a jogszabály meghatározhatja, mi az a pont, ahol a szerzőnek tűrnie kell harmadik fél cselekményét a művével kapcsolatban. Azonban az EU versenyjogi joggyakorlata bemutatta, hogy olyan különleges esetekben, mint a Microsoft de facto monopolhelyzete, nemcsak egy tűrési kötelezettség állhat fenn, hanem effektív, tevőleges kötelezettségi is, mint pl. az információszolgáltatási és frissítési kötelezettség.

Összehasonlítva a Microsoft esetet a SAS esettel megállapítható, hogy azon szerzői jogosultak esetében, akik nincsenek domináns helyzetben, befektetésük védelmére és jogaik kereskedelmi kiaknázására vonatkozó érdekeiket nagyobb mértékben kell védelmezni. Így esetükben versenytársaiktól jobban elvárható, hogy tevőlegesen és nagyobb erőfeszítések árán jussanak a meghatározott információkhoz. A fentiekből megállapítható, hogy az uniós jogalkotó nem tartotta indokoltnak az interfész specifikáció közzétételi kötelezettségének széles körű bevezetését a visszafejtés technikai kihívásának csökkentésére,³⁵ ezt a kötelezettséget csak a piaci erőfölényben lévő cégek számára tartotta fenn afféle korrekciós mechanizmusként.³⁶ Következésképpen a Microsoft eset megmutatta, hogy olyan rendkívüli körülmények esetében, mint a piaci erőfölény, a termék összetettsége és a piacra lépés korlátai, a versenyjog szabályai árnyalhatják a szerzői jog által nyújtott jogok és előírt kötelezettség körét.

³⁵ A. van Rooijen, *The Software Interface Between Copyright and Competition Law: A Legal Analysis of Interoperability in Computer Programs*, (Kluwer 2010) 238. oldal.

³⁶ Shemtov 144. oldal.

Összegzés

Jelen tanulmány célja az uniós jog és joggyakorlat bemutatása volt a számítógépes programok szerzői jog védelmének tartalmára és korlátaira, valamint az interoperabilitás egyes aspektusaira vonatkozóan. Az Európai Unió Bírósága esetjoga vizsgálata során egyértelművé vált, hogy a Szoftver Irányelv tárgyi hatálya rendkívül szűk körű, mely kizárólag a forrás és tárgyi kódban manifesztálódó kifejezést, mint irodalmi művet védi. E kódnak egy kis szelete, az interfész információ az Irányelv elfogadásával visszafejtés útján szabadon hozzáférhetővé és felhasználhatóvá vált. Habár első ránézésre az Irányelv rendkívül pontosan fogalmazza meg az általa védendő tárgyat, a Bíróság jogértelmezése szükséges ahhoz, hogy a számítógépes program fogalmának határaitól megbizonyosodhassunk. Ezek alapján tudhatjuk, hogy olyan program elemek, mint az interfész, a programozási nyelv vagy a fájl formátum önmagukban véve nem részesül az Irányelv szerinti szerzői jogi védelemben. Ugyanakkor annak megállapítása, hogy ugyanezen elemek mikor minősülhetnek a generális, háttérszabályként működő InfoSoc Irányelv szerinti védett műnek, a jövő bírói joggyakorlatának feladata lesz.

Befejezésül szükséges kiemelni, hogy habár az elkerülhetetlen, hogy a jogi szabályozás mindig is a technika után kullogjon, elengedhetetlenül fontos, hogy a jogalkotó minél hamarabb reagáljon a legújabb tevékenységformákra és ne a jogalkalmazásra bízza a jogfejlődést, hiszen ilyenkor fennáll a lehetőség, hogy az addig letisztult elvek meggyengülnek, illetve a nem egységes jogalkalmazás a jogbiztonságot és előreláthatóságot csökkentheti. Ez egy milliárdos és globális iparban igencsak súlyos következményekkel járhat.

Felhasznált irodalom:

1. Jones, A. and Sufrin, B., *EU Competition Law Text, Cases, And Materials* (4. ed. OUP Oxford 2011)
2. Anderman, S. and Schmidt, H., *EU Competition Law and Intellectual Property Rights – The Regulation of Innovation* (Oxford: OUP, 2011)
3. Aplin, T. and Davis, J. *Intellectual Property Law – Text, Cases and materials* (2nd ed. Oxford University Press, Oxford 2013)
4. Van den Bergh, R. and Camesasca, P., *European Competition Law and Economics – A Comparative Perspective* (Hart Publishing, 2001. Oxford)

5. Keeling, D. T., *Intellectual Property Rights in EU Law*, vol.1. (Oxford University Press, Oxford, 2003)
6. A. van Rooijen, *The Software Interface Between Copyright and Competition Law: A Legal Analysis of Interoperability in Computer Programs*, (Kluwer 2010)
7. Hoehn, T. and Lewis, A., Can interoperability remedies promote both competition and innovation? Available at: <http://www.competitionrx.com/documents/Interoperability/Can-interoperability-remedies-promote-both-competition-and-innovation-Hoehn-Lewis.pdf>
8. ETSI White Paper No.3 'Achieving Technical Interoperability – The ETSI Approach' 3rd edition, April 2008
9. Johnson-Laird, A. *Software Reverse Engineering in the Real World* [1994], 19 *Dayton L. Rev.* 843
10. Kaur, S., *Interoperability and regulation in the technology market: A competition analysis* available at http://cci.gov.in/images/media/ResearchReports/Interoperability%20and%20Regulation%20in%20the%20Technology%20Market_A%20Competition%20Analysis.pdf
11. Rotenberg, B., *The European Regulation of Communications Software: Building a —Platform for Freely Interoperable Digital Expression?*, *International Journal of Communications Law and Policy*, Issue 8, Winter 2003/2004, also available at <http://ijclp.net/old_website/8_2004/pdf/rotenberg-paper-ijclp.pdf
12. Scopelliti, A. D. *The interaction between antitrust and intellectual property : the interoperability issue in the Microsoft Europe case. (2010) available at: <*http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/economics/research/workingpapers/2010/twerp_924.pdf
13. Shemtov, N. *The legal regulation of decompilation of computer programs: Excessive, unjustified and in need of reform* available at <https://qmro.qmul.ac.uk/jspui/bitstream/123456789/3132/1/SHEMTOVTheLegal2012.pdf>
14. Ezrachi, A. and Maggolino M. *European Competition Law, Compulsory Licensing and Innovation* (*Journal of Competition Law & Economics* 2012) Available at <http://jcle.oxfordjournals.org/>
15. Eilam, E. *Reversing: secrets of reverse engineering* (Wiley Publishing Inc. 2007) also available at http://books.google.co.uk/books?id=K8vlf99UBYQC&pg=PA3&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
16. Samuelson, P. and Opsahl, K. *Licensing Information in the Global Information Market: Freedom of Contract Meets Public Policy* available at <http://people.ischool.berkeley.edu/~pam/papers/2bEIPR.pdf>
17. https://www.ncoic.org/technology/what_is_interoperability/#.UtqErRviPMw
18. <http://www.webopedia.com/TERM/I/interface.html>
19. http://www.computerworld.com/s/article/65532/Reverse_Engineering

20. http://publishing.wsu.edu/copyright/copyright_doesnt_protect.html
21. <http://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2012-05/cp120053en.pdf>
22. <http://techrights.org/category/interoperability/>
23. <http://www.businessdictionary.com/definition/network-effects.html>
24. <http://www.economist.com/blogs/freeexchange/2013/09/economic-history>