Prawnoautorska ochrona programów komputerowych w Unii Europejskiej po trzech dekadach

Europejskie przepisy dotyczące ochrony praw autorskich programów komputerowych nie zmieniły się od początku lat dziewięćdziesiątych. W międzyczasie oprogramowanie przeszło ewolucję. Kiedyś program był odrębnym produktem kupowanym i instalowanym na komputerach. W trzeciej dekadzie XXI wieku programy komputerowe są wszędzie, jako część naszych urządzeń codziennego użytku. Co więcej, obecnie programy nie są wytwarzane tak jak dawniej. Wynika to nie tylko z tego, że obecnie więcej osób niż dawniej jest zaangażowanych w tworzenie oprogramowania. Rozwój generatywnej sztucznej inteligencji od niedawna pozwala, do pewnego stopnia, zastąpić ludzi w pisaniu kodu.

Pod koniec lat osiemdziesiątych w Europie podjęto decyzję, że prawo autorskie powinno być domyślnym sposobem ochrony oprogramowania. W konsekwencji programy komputerowe traktowane są jak dzieła literackie. Inne rozwinięte gospodarki podjęły tę samą decyzję. Zgodnie z oczekiwaniami spowodowało to jednak problemy z określeniem, co dokładnie chroni prawo autorskie w programie komputerowym. Na przykład: kiedy można stworzyć program, który jest ogólnie podobny do innego, ale bez kopiowania jego kodu? Kiedy właściciel urządzenia może je modyfikować, ingerując w program działający na takim urządzeniu? Problemy te nie zostały satysfakcjonująco rozwiązane ani w momencie wejścia w życie europejskiej dyrektywy o prawnej ochronie programów komputerowych, ani w ciągu kolejnych trzech dekad.

Tradycyjne badania prawa autorskiego skupiają się na ściśle prawnej analizie. Jednak coraz bardziej popularne staje się podejście empiryczne. Do tej pory, nawet gdy do badań nad prawem autorskim włączano koncepcje z dziedziny informatyki, koncentrowano się na przykładach akademickich i podręcznikowych koncepcjach. W rezultacie zaniedbywano faktyczne praktyki deweloperów. Jest to luka, którą może wypełnić badanie jakościowe. W tym projekcie badanie będzie się opierało na danych uzyskanych z obserwacji z pierwszej ręki: wywiadów i dokumentów. Celem jest lepsze zrozumienie przesłanek i zakresu ochrony prawnoautorskiej oprogramowania dzięki zebraniu i analizie dowodów empirycznych.

Pierwszym celem projektu jest zrozumienie, kiedy ograniczenia wynikające ze względów technicznych lub funkcjonalnych są wystarczające, aby stwierdzić, że ochrona na podstawie prawa autorskiego nie powinna powstać. Wyniki projektu pomogą dookreślić, czym przy tworzeniu oprogramowania są *scènes à faire* –powszechnie akceptowane standardy. Czy naprawdę można wskazać konwencje, standardy czy schematy, które są dla programów komputerowych tym, czym mogą być dla tradycyjnych utworów typowe motywy i klisze (np. kowboje i rewolwerowcy w westernie)?

Po drugie, w projekcie zajmę się narzędziami generującymi kod, opartymi na sztucznej inteligencji, takimi jak AlphaCode, GPT, Codex czy Code Llama. Wiemy, że deweloperzy używają ich by pracować wydajniej lub poszukiwać rozwiązań, gdy nie są pewni, co robić. Pozostaje pytanie, co nowe podejście do wytwarzania oprogramowania oznacza dla prawa autorskiego. Gdzie narzędzia AI pozostawiają miejsce na swobodne i twórcze wybory w wytwarzaniu oprogramowania? Czy ta swoboda jest faktycznie wykorzystywana? Jakie kreatywne decyzje są podejmowane na etapie projektowania i ostatecznego „redagowania" kodu? W skrócie: czy „koniec programowania" ogłoszony przez niektórych informatyków sprawi, że prawnoautorska ochrona programów będzie przeżytkiem, czy jedynie przesunie moment, w którym dokonywane są twórcze wybory prowadzące do powstania tej ochrony?

Trzeci problem, z którego rozwiązaniem zmierzy się projekt badawczy, dotyczy praw do modyfikacji programu komputerowego. Majątkowe prawa autorskie do oprogramowania to także wyłączność wprowadzania w nim zmian. Nie ma wątpliwości, że ten „monopol" obejmuje zmiany w kodzie programu (źródłowym lub wynikowym). Co jednak z innymi elementami? Jak traktować zmiany w konfiguracji, strukturach danych definiowanych przez użytkowników czy strukturach baz danych? Ich modyfikacja może wpływać na zachowanie programu. Jednak obecnie nie jest rozstrzygnięte, na ile ingerencja w takie elementy wymaga zgody uprawnionego z tytułu praw autorskich. Ta kwestia ma istotne znaczenie nawet dla elektronicznych urządzeń codziennego użytku czy pojazdów, wyposażonych w oprogramowanie.