



JURIDISKA FAKULTETEN
vid Lunds universitet

Jörgen Eriksson

Multimediaprodukter Upphovsrätt och standardavtal

*En juridisk, teknisk och praktisk beskrivning vid
multimedialeveranser*

Examensarbete
20 poäng

Handledare
Patrik Lindskoug

Ämnesområde
IT-rätt

Termin
VT2002

Innehåll

SAMMANFATTNING	1
FÖRKORTNINGAR	3
1 INLEDNING	4
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte och problem	5
1.3 Metod och material	6
2 STANDARDAVTAL	7
2.1 Standardavtalets betydelse mellan avtalsparter	7
2.2 Införlivande av standardavtal	8
2.3 IT-branschens standardavtal	8
2.4 Vanliga IT-avtal på den svenska marknaden	9
3 PROMISEAVTALEN 98 OCH 2001	10
3.1 Inledning	10
3.2 Bilagan Uppdragsavtal	10
3.3 Bilagan Kravspecifikation	13
3.4 PROMISE Allmänna villkor	16
3.4.1 Allmänt	16
3.4.2 Definitioner enligt PROMISE 5.1	17
3.4.3 Definition av programprodukter	17
3.4.4 Definition av förberedande designmaterial	22

4 UPPHOVSRÄTT TILL INNEHÅLLET I EN MULTIMEDIAPRODUKT	23
4.1 Allmänt om innehåll enligt PROMISE	23
4.2 Texter	24
4.3 Bildmaterial	26
4.4 Filmsekvenser och animationer	28
4.5 Ljud och berättarröster	31
5 UPPHOVSRÄTT TILL MULTIMEDIAPRODUKTEN SOM HELHET	34
5.1 Allmänt om multimediaproduktens olika element	34
5.2 Multimediaprodukten som databas	34
6 TREDJEPARTSPROGRAMPRODUKTER	37
7 UPPHOVSRÄTT TILL PROGRAMPRODUKTER OCH INNEHÅLL ENLIGT PROMISE	41
7.1 Upphovsrätt till programprodukter enligt PROMISE	41
7.2 Upphovsrätt till innehåll enligt PROMISE	42
7.3 Demonstrationsexemplar	43
8 AVSLUTNING	44
BILAGOR PROMISE; UPPDRAGSAVTAL 98 OCH 2001, KRAVSPECIFIKATION OCH ALLMÄNNA VILLKOR	46
LITTERATURFÖRTECKNING	60
RÄTTSFALLSFÖRTECKNING	61

Sammanfattning

Multimedialeveranser är förknippade med många svårigheter för producenter och beställare såväl på det tekniska som det juridiska området. Dagens jurister som reglerar avtalsförhållanden mellan parter måste vara väl insatta i såväl juridiken som tillhör IT-området, som branschens facktermer och uttryck. Problemet är att IT-området är ett nytt område både juridiskt och branschmässigt, varav det inte finns samma kunskapskällor att tillgå som vid mera traditionella branscher. Beträffande IT-området finns inte mycket juridisk litteratur, rättsfallsavgöranden, branschpraxis, sedvänjor m.m. att tillgå.

Vidare är det kanske så, att en IT-jurist även behöver mer kunskap om tekniken i IT-branschen än inom andra branscher. För att på ett rättvist sätt ta tillvara sin parts intresse i en avtalsituation behöver en IT-jurist veta, vad som är väsentligt och värdefullt att reglera inom avtalet.

Idag finns standardavtal utarbetade inom de flesta områden, så även vad det angår leveranser av multimediaprodukter. Uppsatsen behandlar PROMISE 2001, det enda förtryckta standardavtal som idag finns beträffande multimedialeveranser. Det förekommer även att parterna upprättar egna avtal vid multimedialeveranser.

Eftersom multimediaprodukter består av en mängd olika delar såsom text, ljud, film, bilder m.m., kan det vara svårt för de inblandade att veta vem som äger rättigheterna i produkten. Tyngdpunkten i uppsatsen ligger på vem som innehar upphovsrätt till dessa delar. Vid bedömandet av vem som innehar upphovsrätten till multimediaprodukten eller delar därav behövs vissa tekniska definitioner klargöras. Utan förståelse för hur vissa element i en multimediaproduktion skapas går det inte heller att göra en korrekt juridisk bedömning. Uppsatsen underliggande mål är att på ett tekniskt plan förklara hur en multimediaprodukt är uppbyggd. Att bara exempelvis använda termer såsom databas, källkod och datorprogram utan att veta vad definitionerna innebär kan vara förödande i avtalssammanhang.

Promiseavtalet kan användas i sin helhet dvs. införlivas mellan avtalsparterna helt och hållet, men i och med multimediaprodukters komplexitet kan det ibland fungera som utgångspunkt för parterna, då de tar fram egna villkor för just sin leverans. Det är alltid vanskligt att ändra bara vissa delar i ett standardavtal, då det ofta finns en systematik i hela standardavtalet. En mindre ändring kan ge upphov till att senare avtalsvillkor i standardavtalet får en annan innebörd.

Till Promiseavtalet finns två tillhörande förtryckta bilagor, uppdragsavtal och kravspecifikation. I och med att parterna tillsammans går igenom dessa skapas en tydlig bild av vad som förväntas av såväl producent som beställare. Dessa bilagor behandlas ur ett mer praktiskt perspektiv än juridiskt. En viktig utgångspunkt är att veta hur framtagandet av en

multimediaprodukt kan ske praktiskt. I framtagandet av all mjukvara finns det klara skillnader gentemot andra produkter. En multimediaprodukt förändras ofta under processens gång. Att den fungerar och ser ut så som parterna tänkt sig i början är mycket ovanligt. Ofta sker större eller mindre förändringar i produkten, och då är det viktigt att även tillhörande avtalsvillkor ändras.

Förkortningar

ASP	Active Server Pages
DOS	Disk Operating System
DV	Digital Video
EEG	Europeiska Ekonomiska Gemenskapen
EU	Europeiska Unionen
IFPI	International Federation of the Phonographic Industry
HTML	Hypertext Markup Language
IT	Informationsteknologi
MPEG	Moving Picture Expert Group
NJA	Nytt Juridiskt Arkiv
PROMISE	Producers of Interactive Media in Sweden
PROP	Proposition
SAMI	Svenska Artisters och Musikers Intresseorganisation
SIFO	Svenska IT-företagens Organisation
SILF	Sveriges Inköps- och Logistik Förbund
SINF	Sveriges Industri- och Näringslivsförbund
SOU	Statens Offentliga Utredningar
STIM	Svenska Tonsättares Internationella Musikbyrå
URL	Lag (1960:729) om Upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk

1 Inledning

1.1 Bakgrund

Idag finns miljontals användare som dagligen sitter och arbetar med eller på annat vis nyttjar datorer. Från mitten av 1970-talet har antalet datorer i företag och hem närmast exploderat, främst i den industrialiserade västvärlden. Datorernas intåg kan dateras till slutet av 1980-talet. En påskyndande faktor till den stigande försäljningen av datorer var även Internets framväxt i mitten på 1990-talet. 1990-talet kan benämnas som datorernas guldålder. Den här tidsepoken skapar en ny yrkeskår i Sverige. I denna kår finns yrken såsom programmerare, webbdesigners, nätverksinstallatörer m.m. Ett gemensamt drag var att de flesta IT-företag under 1990-talet var mycket inkomstbringande.

Utvecklingen har från början av 1990-talet till början av 2000-talet förändrats på så vis att leveranser av hårdvara har minskat till förmån för mjukvaran som ökat.¹ Idag är avanserna på hårdvaruförsäljning mycket pressade. Ser vi till företagen efterfrågas komplexa lösningar som är specialanpassade för just det företag som skall använda mjukvaran. Mjukvaran kan vara anpassad för att fungera internt hos företagen eller Internetbaserad. Vilket som är att föredra beror på användningsområde.²

Att samhället idag blivit mer komplext och krävande på många vis avspeglas även på arbetsmarknaden. I dagens Sverige arbetas mycket med kompetensutveckling av personal. Även personer som saknar anställning vidareutbildar sig antingen genom högskolestudier eller genom mer arbetslivsorienterade utbildningar. För IT-företagen innebär den här utvecklingen att en del numera är behjälpliga att leverera interaktiva utbildningspaket på cd-rom. Ett samlingsbegrepp för cd-rom produktioner som innehåller exempelvis texter, bilder, tal, videosekvenser och musik är multimedia. Det är inte bara till utbildningssektorn som multimediaprodukter levereras, utan det kan röra sig om alla slags interaktiva presentationer av företag, föreningar, förbund m.fl. Interaktiva manualer, produktpresentationer och produktkataloger är andra exempel på typer av multimediaprodukter.

Den tekniska kompetensen för mjukvaruproduktion och multimediaproduktioner innehas ofta av den s.k. yngre generationen. IT-branschen består av ett stort antal företag, som har många yngre personer anställda. Det är inte ovanligt att även chefspositioner innehas av yngre

¹ Hårddiskar, grafikkort, minne, moderkort är benämningar på hårdvara. Mjukvara är själva programmen som gör att datorn kan utföra arbetsuppgifter. Word, Excel, Photoshop, Windows är exempel på mjukvara. En liknelse vid en bil kan utgöra exempel. Själva bilen är hårdvara, men den fungerar inte som en bil, om den inte har en motor (mjukvaran). *Eng: hardware – software.*

² Idag finns lösningar inom E-handel, dynamiska hemsidor där företagen sköter all uppdatering av produkterna eller texterna utan inblandning av programvaruleverantören.

personer. Att IT-branschen ser ut på det här sättet behöver inte vara något negativt. Men vid en jämförelse med mera traditionella branscher finner man ofta att den juridiska regleringen rörande andra branscher, inte är lika utarbetad inom IT-branschen. Det här har givetvis sina förklarliga skäl med tanke på IT-branschens än så länge korta existens. Eftersom IT-kunskapen oftast är ringa hos beställaren av IT-produkter, är det inte ovanligt att system och multimedialeveranser sker utan upprättande av avtal eller dylika handlingar.

1.2 Syfte och problem

Ett av de stora problemen vid multimedialeveranser är att båda parter måste vara insatta i vad en multimediaprodukt består av. En multimediaprodukt är unik på det viset att en mängd olika material kan ingå i en och samma produkt. Bilder, texter, musik, ljud, databaser, dataprogram och film är ofta komponenter i dagens avancerade multimediaprodukter.

För att rättsligt klassificera vem som äger rättigheterna i en produkt, måste dagens jurister vara mycket väl insatta i begreppsapparaten inom IT. Uppsatsens primära mål är att försöka definiera termer såsom exempelvis datorprogram, animation, film, källkod eller objektkod.³ Att behärska definitionerna är ett måste för att juridiskt komma till riktiga slutsatser såväl vid avtalshaveri som vid avtalsupprättande. Ett av uppsatsens sekundära mål är att förklara rent tekniskt hur olika typer av multimediamaterial skapas, och vad de består av. På så vis kommer uppsatsen i mångt och mycket att vara av teknisk natur i vissa delar.

Att ha ingående kunskap i tekniken innebär även att jurister exempelvis vid avtalsskrivande vet, vad som är väsentligt för såväl producent som beställare. Att reglera oväsentligheter, som inte har något värde för varken producent eller beställare, gynnar ingen part (förutom juristen) utan skapar bara ett utdraget "avtalsprocessande". Uppsatsen är skriven ur ett perspektiv som tar hänsyn till både producentens och beställarens intresse vid leverans av multimediaprodukter. Uppsatsen kommer även att efterforska idéer, tankegångar, praxis samt jämföra PROMISE avtalsregler gentemot den befintliga lagstiftningen (företrädesvis URL).

³ Källkod och objektkod behandlas i 3.4.3 Definition av programprodukter s. 18.

1.3 Metod och material

Den här uppsatsen kommer att inrikta sig på IT-avtalen PROMISE 98 och dess efterföljare PROMISE 2001. Avtalen är utvecklade av SINF och skall användas mellan producent och beställare. Med producent menas den avtalspart som utför produktionen efter beställarens önskemål. Uppsatsens upplägg är som sådant att Promiseavtalen kommer att utredas och jämföras med andra källor såsom lagstiftning, doktrin och rättsfall.

Ett stort problem är givetvis att få fram material för den här typen av uppsats. Beträffande standardavtal finns ofta inte heller förarbeten eller kommentarer, som man vanligtvis är van att använda sig av. Praktiska funderingar på reglernas tillämplighet i "det verkliga livet" är en annan bedömning som kommer att behandlas i uppsatsen.

Forskningsmässigt är IT-området nytt och gentemot andra traditionella områden inom juridiken är materialmängden mycket begränsad. Förutom att jag personligen har en juridisk bakgrund (den uppsats som du läser utgör mitt examensarbete), driver jag för närvarande ett IT-företag med inriktning på just multimedieproduktioner.⁴ Det faktum att jag själv verkar inom branschen och sluter avtal vid leverans av multimedieprodukter innebär att uppsatsen kommer att beskriva en mängd praktiska och personliga erfarenheter. Många av mina egna åsikter och andras kommer att belysas vid redogörandet av Promiseavtalens regler. Promiseavtalen är relativt omfattande storleksmässigt och uppsatsens tyngdpunkt kommer att läggas på Promiseavtalens bilagor och Promiseavtalens allmänna villkor punkt 5 som berör upphovsrätt m.m. till produktionen.

2 Standardavtal

⁴ Besök oss gärna på <http://www.sulfur.se>

2.1 Standardavtalets betydelse mellan avtalsparter

Standardavtal är något som återfinns i de flesta branscher.⁵ Standardavtal förknippas med både positiva och negativa aspekter. Det positiva med standardavtal är att avtalsparterna sparar värdefull tid och att bägges intressen tillgodoses på ett balanserat sätt. Genom tidsbesparing sänks även transaktionskostnaderna varav produkten i slutändan kan levereras till ett lägre pris. Det faktum att avtalen ofta är genomtänkta och väl utarbetade i förhållande till gällande praxis eller det handelsbruk som råder i branschen ger avtalen en trygghet för både säljare och köpare.⁶ I och med detta ökar förutsägbarheten i avtalssituationen. Köparen kan på ett bättre sätt jämföra offerter från olika företag. Dessutom, när bägge parter är insatta i standardavtalet, är det lättare att utifrån det göra de justeringar som krävs för just deras specifika leverans.⁷

Vanliga argument vad det gäller de negativa aspekterna beträffande standardavtal är att eftersom de vanligtvis är upprättade av säljarens bransch och av dennes jurister kan avtalen uppfattas som ensidiga och till förmån för säljaren. Att säljaren vid införlivandet av sitt standardavtal kommer att vara den starkare av de bägge avtalsparterna är ett vanligt argument mot standardavtalens verkningar jämfört med vanlig lagstiftning, som på ett mer balanserat sätt tar tillvara båda parterns intresse.⁸ Även om standardavtalen är branschanpassade, kan de i den specifika avtalssituationen framstå som generella. Därvid kan en fara föreligga om avtalsparterna utan större förståelse går in och ändrar avtalet. Standardavtal innehåller en systematik, varav även mindre ändringar kan ge oönskade effekter. Att anlita juridisk expertis är att föredra, om inte avtalsparterna själva besitter kompetensen att utföra ändringarna. Egna ändringar kan sålunda invagga parterna i en falsk säkerhet och vid en eventuell framtida tvist är det inte säkert att ändringarna tolkas på det sätt som varit åsyftat.⁹

2.2 Införlivande av standardavtal

⁵ Standardavtal är vanliga vid köp, transporter, banklån, hyra m.m. De ersätter i och med sin existens befintliga lagregler som är av dispositiv karaktär såsom exempelvis Köplagen och Avtalslagen.

⁶ Bernitz, U. *Standardsavtalsrätt* s. 28 ff anser att svensk civilrätt tillmäter handelsbruk och sedvänja stor betydelse, så stor att den i kommersiella fall står över den dispositiva rätten. Inom internationell handel spelar även handelsbruk en övergripande roll se exempelvis FN-konventionen om internationella köp Art 9 p2. Inte att förglömma är att bara för ett standardavtal är vitt spritt behöver detta avtal inte spegla det rådande handelsbruket inom exempelvis en bransch. Distinktion bör göras mellan standardavtal, praxis och handelsbruk.

⁷ Smitt, R. Ossmer, P. m.fl. *Databranschens Standardavtal* s. 15. Se även Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 379 ff och Adlercreutz, A. *Avtalsrätt I* s. 15 ff.

⁸ Smitt, R. Ossmer, P. m.fl. *Databranschens Standardavtal* s. 16. Så kallade agreed documents där både sälj- och köpsidan är delaktiga i utformandet av standardavtalet ger ett mer balanserat resultat än när säljsidans bransch utformar standardavtalet. Bernitz, U. *Standardavtalsrätt* s. 14 ff tar upp standardavtalens huvudsyften.

⁹ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 380.

För att standardavtalen skall få den funktion som parterna avsett, är det viktigt att de även införlivas på ett korrekt sätt. Om man bortser från att avtalet kan vara ogiltigt på grund av brister i avtalsrekvisit, såsom bristande behörighet eller rättshandlingsförmåga eller andra särskilda omständigheter vid rättshandlingens tillkomst¹⁰, skall standardavtal för att få giltighet, som huvudregel, bringas till motpartens kännedom före avtalsslutet. En metod att föredra är att bifoga standardavtalsvillkoren till själva huvudavtalet, men det går även att referera till villkoren genom en s.k. referensklausul i huvudavtalet. I det senare fallet krävs dock att motparten har beretts tillfälle att ta del av villkoren, innan avtalet sluts mellan parterna. Däremot finns inget krav på att motparten faktiskt har läst villkoren.

Finns i standardavtalet särskilt betungande villkor, som är väsentligt ogynnsammare än dispositiv rätt för motparten, skall dessa särskilt uppmärksammas. Villkoren blir endast en del av avtalet, om dessa kändes till eller borde kännas till av motparten. Är situationen sådan att motparten inte kände till dessa betungande villkor, blir de inte en del av avtalet.¹¹ Det kan även förekomma att det i en bransch finns liknande standardavtal för olika typer av leveranser, varav det är viktigt att avtalsparterna faktiskt använder sig av rätt standardavtal, som hänför sig till deras leverans.

2.3 IT-branschens standardavtal

Inom IT-branschen finns det idag standardavtal, som är framtagna för att hjälpa avtalsparterna vid försäljning av IT-tjänster och produkter. En något förenklad distinktion är att de standardavtal som finns idag berör tre typer av områden inom IT:

1. Leverans av hårdvara (datorer eller komponenter såsom hårddiskar, minne, processorer, moderkort m.m.).
2. Leverans av mjukvara (datorprogram och multimedieprodukter).
3. Övriga tjänster (konsultavtal, licensavtal, projektavtal, serviceavtal och utvecklingsavtal).

Indelningen kan givetvis kritiseras, speciellt punkt 3 som klumpar ihop alla övriga avtal. Varje avtal i punkt 3 kan mer eller mindre utgöra en stor och viktig disciplin inom sitt område. Min uppdelning grundar sig på att punkt 1 och 2 handlar om själva datorn dvs. för att använda ett datorprogram eller system måste användaren faktiskt bruka en dator som innehåller hårdvara. Det är även vanligt med standardavtal, som reglerar både leverans av hård-

¹⁰ Dessa frågor diskuteras i Adlercreutz, A. *Avtalsrätt I Del III Rättshandlingars ogiltighet* Kap 7-13.

¹¹ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 381. Se även Smitt, R. Ossmer, P. m.fl. *Databranschens Standardavtal* s. 17. Det kan även förekomma att båda avtalsparterna refererar till sina standardavtal varav en konkurrenssituation uppstår. Benämningen för problematiken är den så kallade ”battle of forms”. De två huvudprinciperna för att avgöra vilket av de två konkurrerande standardavtalen som skall äga tillämplighet är antingen principen ”first shot” eller ”last shot” se Adlercreutz, A. *Avtalsrätt II* s. 73 ff.

och mjukvara (punkt 1 och 2). Dessa avtal ser leveransen som en helhet och brukar benämnas systemleveransavtal.

Punkt 3 handlar om avtal som inte är lika stark förknippade med själva datorn utan hänför sig till produkter och tjänster runt omkring själva datoranvändningen.

Följaktligen kan det vara svårt att dra en tydlig skiljelinje mellan de avtal som finns på marknaden, eftersom en del tenderar att behandla många olika områden medan andra är snävare. Det viktiga är att förstå vad för typ av produkt eller tjänst som skall levereras. Idag finns ett relativt stort antal standardavtal för IT-leveranser. Några av dessa kommer jag att beröra i korthet.

2.4 Vanliga IT-avtal på den svenska marknaden

Det mest spridda och dominerande är **Avtal 90**. Avtal 90 är ett systemleveransavtal, som innehåller reglering för leverans av både mjukvara och hårdvara.¹² Avtal 90 har framtagits av Svenska IT-företagens Organisation (IT-företagen), Dataföreningen och SILF.

Tillämpningsområdet för Avtal 90 är leveranser av såväl maskin- och programprodukter som tillhörande tjänster. Avtal 90 är konstruerat så att leveransen innefattande ovanstående delar skall ses som en produktionsenhet för ett eller flera ändamål.¹³ Enligt Avtal 90 ombesörjer leverantören installation, varefter en leveranskontrollperiod inträder för beställaren. Delleveranser s.k. successiva leveranser (leverans av produkter eller produkten vid olika tillfällen) eller separata leveranser (produkten består av olika självständiga delar) är även möjliga enligt Avtal 90. Förutsättningen är att parterna godkänner de i avtalet gällande bestämmelserna som återfinns i punkt 17. I sådana fall ses varje del- eller separatleverans som en helhet.¹⁴ Systematiken i Avtal 90 bygger på Köplagen. I och med att köp av hårdvara kan bedömas efter Köplagens regler, kan även lagens förarbeten och praxis komma till användning vid tolkningen av Avtal 90, under förutsättning att parterna inte själva ändrat i avtalet.

Efter själva leveransen är det troligt att beställaren vill ha tillgång till andra typer av tjänster från leverantören. I dylika fall finns **Avtal 90 Underhåll**. Vill beställaren, istället för att köpa sin IT-lösning, finansiera köpet med hyra eller leasing finns standardavtalet **Leasing 93**. I sammanhanget bör även **LKD 91** omnämnas. LKD 91 är framtagen för enklare leveranser av datorer och kontorsutrustningar och är sålunda inte lika omfattande som

¹² Smitt, R. Ossmer, P. m.fl. *Databranschens Standardavtal* s. 108. Andra vanliga IT-avtal som inte förknippas med IT-leveranser är exempelvis ABDAKA 93 –Allmänna bestämmelser för konsultavtal. EDEL 98 A Licensvillkor programvara. IT-företagen Projekt. EDI-avtal 96.

¹³ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 391. Se även Smitt, R. Ossmer, P. m.fl. *Databranschens Standardavtal* s. 35.

¹⁴ Kommentarer till Avtal 90. Se även Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 391.

Avtal 90. Anledningen till att LKD 91 tillkom är, att många leverantörer inte kan bära det utvidgade systemansvar som Avtal 90 innebär. Både Avtal 90 Underhåll, LKD 91 och Leasing 93 är framtagna liksom Avtal 90 av IT-företagen.¹⁵

3 PROMISE 98 och 2001

3.1 Inledning

Promiseavtalen består av allmänna villkor samt två bilagor, PROMISE uppdragsavtal och mall för kravspecifikation. Bilagorna kommer att behandlas före de allmänna villkoren i uppsatsen, beroende på att arbetsordningen i PROMISE är uppbyggd på så vis att parterna först och främst fyller i dessa bilagor som i sin tur hänvisar till de allmänna villkoren.

3.2 Bilagan Uppdragsavtal

Uppdragsavtalet anger förutsättningarna som skall gälla mellan producent och beställare. Uppdragsavtalet är den första generella beskrivningen av hur produktionen skall gå till väga.

Innehållsmässigt består uppdragsavtalet av 9 punkter:

1. Anger att parterna skall utse projektansvariga som med bindande verkan kan fatta beslut om produktionen i enlighet med upprättad kravspecifikation.
2. Påpekar att avtalet inte innefattar tilläggstjänster såsom underhåll, uppdatering, nya versioner eller utbildning. För dessa tjänster skall separata avtal upprättas.
3. Behandlar tidsåtgång för igångsättande och färdigställande av produktionen.
4. Anger inom vilka territorier som produkten skall levereras.
5. Anger vilka medier dvs. hur produkten skall levereras till beställaren för önskat resultat (cd-rom, webbaserat eller nätverksanpassad).
6. Anger vilken betalning som skall utgå.
7. Anger hur betalningen skall utgå.
8. Påpekar att tvist kan hänskjutas till PROMISE egna tekniska nämnd.
9. Anger att om övriga bilagor behövs skall dessa uttryckligen refereras till.

¹⁵ Wahlgren, P. *Materialsamling IT-rätt* innehåller nämnda standardavtalstexter.

Sammantaget skapar uppdragsavtalet själva ramen för produktionen såsom vilka personer som skall ingå och dess tidsåtgång. Det är viktigt att i ett tidigt skede veta vilka personer som kan ta bindande beslut. På så sätt undviks många misstag. I multimediaproduktioner är det inte ovanligt, att många har olika synpunkter på ”allt och inget”. I och med uppdragsavtalet vet parterna vad som gäller.

Andra punkten snävar in uppdragsavtalets tillämplighetsområden angående tjänster utöver produktionen. Framst är denna punkt av betydelse för beställaren (som ofta är ovan att beställa multimediaprodukter). Här förstår beställaren att utanförliggande tjänster oftast måste behandlas och även betalas för separat. Tidigare har nämnts olika avtal för olika IT-leveranser och här är ett tydligt exempel på, när andra typer av avtal, istället för PROMISE skall användas.

Tidsplanen i punkt 3 är enligt min mening en fiktion. Att i ett inledande skede sätta ut när produktionen skall vara påbörjad och avklarad samt när beställaren skall ha inlämnat sitt material till produktionen är mycket vanskligt. Det är dock inte fel att uppskatta tidsåtgången i stora drag, det krävs en tidsplan men inte en datumbestämd. Givetvis kan parterna fylla i tidsplanen genom att ange månad eller till och med år beroende på produktionens storlek.

Rent praktiskt brukar producenten vid en förfrågan ta fram ett så kallat demonstrationsexemplar av avsedd produkt. Demonstrationsexemplaret kan ses som en ”miniprodukt”, som betalas av beställaren efter komplexitet. På så sätt kan beställaren, utan att ingå avtal, skaffa sig en uppfattning om producentens kapacitet och talang. Fördelen för beställaren blir att denne till en låg kostnad får möjlighet att gå ut med en ”offertrunda”, där olika producenter kan uppvisa sina produkter. Har denna demo producerats och godkänts eller uppvisats för beställaren, skall givetvis uppdragsavtalets tidsplan fastställas på ett mer preciserat sätt. Har inget förslag uppvisats mellan producent - beställare bör båda vara försiktiga med att ange tidsplan och att binda upp varandra med avtal. Ovanstående resonemang bygger på att det finns otaliga typer av produktioner, en del som tar mycket lång tid och andra som är mindre till storlek. Det konkreta fallet får avgöra hur snabbt och när avtal bör träffas mellan parterna.

Fjärde punkten behandlar frågan inom vilka territorier produkten skall levereras. Med territorium avses enligt punkten geografiskt territorium, språkområde eller annan territorialdefinition. I och med frågan får beställaren klart för sig att produkten kanske inte kan användas hur som helst utan endast inom vissa territorier. Producenten får härvid indikation, om produktionen skall anpassas till exempelvis andra språkversioner eller fungera på annat sätt i andra länder. Producenten kan, om produkten skall anpassas till andra språk, i ett tidigt skede förbereda multimediaprodukten för den tilltänkta språkändringen på minsta kostsamma sätt för beställaren. Beroende på om så är fallet kan ekonomiska kostnader reduceras för bägge parter. Det kan också vara så att beställaren inte får använda sig av

produkten obegränsat utan får förhandla sig till eller köpa loss olika rättigheter.

Fjärde punkten hänvisar till PROMISE allmänna villkor som berör produktionsrättigheter. Denna punkt kommer att behandlas mer ingående vid genomgången av PROMISE allmänna villkor.

Femte punkten berör vilka medier som produktionen i slutändan skall levereras på. Produktionen kan levereras på fixerade format såsom cd-rom/DVD eller vara "körbara" över Internet, Intranät eller Extranät. Vanligen brukar produktioner levereras på ett fixerat medium såsom cd-rom med möjlighet att användas för nätverk, om beställaren så önskar. En valmöjlighet är även att parterna kommer överens om annat önskbart medium.

Valet att produktionen skall anpassas till samtliga nu kända och även kommande medier är en punkt som kan diskuteras. Att en producent accepterar en leverans på ett medium som inte finns i nuläget, anser jag vara vanskligt. Lika väl som en leverans på ett nytt medium inte innebär extra kostnader för producenten kan det innebära betydande kostnader att anpassa en produkt till ett nytt medium. Att som producent villkorslöst acceptera denna punkt, utan att eventuellt avtala om tillkommande kostnader, är enligt min mening inget att rekommendera om man befinner sig på producentsidan.

Punkterna sex och sju tar upp ersättning och betalningsvillkor för produktionen. Betalning kan utges per timme eller med fast arvode. Återigen är det produktionens omfattning och storlek som avgör vilken typ av ersättning som lämpar sig bäst, den ena eller den andra eller en variant av båda.

Punkt åtta omnämner PROMISE tekniska nämnd. Nämnden kan avgöra tvister hänförliga till produktionen. Punkten refererar till PROMISE allmänna villkor för beskrivning av nämnden.

Uppdragsavtalet sätter således upp ramarna inom vilka parterna kan röra sig. Dessa ramar består av produktionens tidsplan, omfång, målgrupp, mediatyper och betalningsvillkor.

Beskrivningen av uppdragsavtalet skiljer sig inte nämnvärt vid en jämförelse mellan PROMISE 2001 och 98. De är identiska, med undantag av att PROMISE 2001 i inledningen mer markerat påpekar att det kan finnas andra bilagor, som utgör avtalsvillkor till produktionen. Juridiskt intressant är att PROMISE 2001 Uppdragsavtal till skillnad mot 98 stadgar ett tolkningsföreträde för uppdragsavtalet, om det finns motstridiga eller andra uppgifter i en annan bilaga till produktionen. Att på det här viset ge uppdragsavtalet ett tolkningsföreträde gentemot andra motstridiga avtalsvillkor har den fördelen att ingen tvist uppstår om vilket villkor som skall gälla. Nackdelen är att villkoren med största sannolikhet kommer att

modifieras under produktens utveckling. Dessa modifieringar kan mycket väl ha godkänts av bägge parter. Men när tvist uppstår, faller man ändå tillbaka på uppdragsavtalet som kanske har ingåtts i ett tidigare skede.

En lösning är att vid varje modifiering som rör sig inom uppdragsavtalets ramar skriva ett nytt uppdragsavtal eller om modifieringarna för produktionen nedtecknas på en separat handling tydligt markera att det är dessa som gäller istället för uppdragsavtalets villkor. I sistnämnda situation avtalas således tolkningsföreträdet bort. Vi ser nu ett utmärkande drag som är specifikt för IT-leveranser. Till skillnad mot ”vanliga produktleveranser” förändras ofta produkten ”under resans gång” när det gäller multimedieprodukter. Att produkten grafiskt och funktionellt ser exakt likadan ut vid ingående av avtalet som när den de facto levereras hör inte till vanligheterna.

Ett exempel när det gäller uppdragsavtalet kan vara att tidsplanen omarbetas beroende på att beställaren anser att en viss ny typ av funktion vore önskvärd eller vill att produktionen även skall fungera på en annan typ av media eller plattform. I samråd med producenten kommer parterna överens om ändringen. Troligtvis med den förutsättningen att producenten behöver extra tid för att utföra ändringen. En ”slipad” jurist kommer självfallet att nedteckna dylika ändringar, varav avtalet kommer att uppdateras. Mer vanligt är att ändringen kommer att ske enbart muntligt mellan parterna. Muntliga avtal är lika hållbara som skriftliga, förutom att själva bevisfrågan är svårare vid förstnämnda avtal. Vid uppkommen tvist kommer uppdragsavtalet i sin skriftform att väga tungt om parterna är oense om vad som sagts dem emellan.

3.3 Bilagan Kravspecifikation

Som vid alla upphandlingar eller beställningar är en ordentligt utarbetad kravspecifikation ett måste för ett friktionsfritt arbete mellan producent och beställare. Vid problem ger kravspecifikationen en trygghet, där man kan gå tillbaka och undersöka vad som är avtalat mellan parterna. När en affärsrelation inleds, är det av största vikt att parterna så uttömmande som möjligt reglerar frågor, som kan uppkomma under ”resans gång”. Givetvis är det på ett inledande stadium svårt att diskutera känsliga frågor t.ex. vad som skall ske om affärsrelationen havererar (samarbetssvårigheter m.m.), om ett av företagen skulle gå i konkurs etc.

Om bägge parter är professionella inom sina respektive branscher och inser betydelsen av att så långt som möjligt reglera alla tänkbara problem, för att senare undvika haverier, bör regleringen av känsliga frågor ske i ett inledande skede. Det är bra att veta vad den andra parten är förpliktad till, såväl när arbetet går bra som när det går dåligt.

Utarbetandet av en detaljerad kravspecifikation i IT-leveranser är därför av yttersta vikt. Promiseavtalen innehåller en bilaga, som är en förtryckt kravspecifikation. I bilagan finns förtryckta punkter, som beställaren och

leverantören gemensamt går igenom. I korthet skall här vissa punkter i kravspecifikationen behandlas.

Första sidan handlar om själva projektet och projektets målsättning. Här beskrivs vad produktionen skall handla om och vilka aktörer på producent- och beställarsida som skall vara involverade i produktionen. I och med tillsättandet av en s.k. projektgrupp bestämmer man vilka personer som sitter i en beslutande ställning. Det underlättar för bägge parter att veta vem som har beslutanderätt i olika frågor. Projektets målsättning bör fastställas så att parterna har en uppfattning om vad de kan förvänta sig för fördelar eller vinster med produkten (projekt mål, affärsmål och strategiska mål).

Andra sidan i kravspecifikationen, metod och strategi, tar initialt upp vilka typer av media och grafik som produkten skall innehålla samt vilken målgrupp produkten riktar sig till. Att på ett sådant här tidigt stadium kunna uttala sig om vad för typ av gränssnitt¹⁶ som skall användas kan vara svårt. Antingen har kunden kanske en utarbetad grafisk profil eller kanske finns det ingen alls. Punkterna får tjäna mer som ett incitament för parterna att ta upp frågeställningarna hur produkten visuellt bör se ut och om det behövs tas fram en grafisk profil eller dylikt för beställaren. Viktigare är det i ett inledande skede att klargöra för varandra, vilken typ av användare som skall nyttja produkten. Nivån i produkten bör anpassas på ett korrekt sätt t.ex. vänder sig produkten till barn, vuxna eller personer med inlärningssvårigheter osv.

Tredje sidan i kravspecifikationen är teknisk specifikation. Om både beställaren och producenten kan ha olika funderingar om produkten innan så är det, enligt min mening, i 90 % av fallen producenten som råder och talar om för beställaren vad den här delen av kravspecifikationen innebär. För beställaren är det ofta en mängd okända begrepp som står i den tekniska specifikationen. Den här delen är oerhört viktig och att beställaren fullt ut vet vad, hur och när och på vilka system eller datorer som produkten kan installeras på är väsentligt. Här råder det ingen tvekan om att det är producenten som sitter med kunskapen. I denna situation bör beställaren kontakta en ”datakunnig” person, som kan se över de teknikaliteter som produkten kräver innan kravspecifikationen godkänns. Givetvis kan producenten sakligt och detaljerat förklara för beställaren vad som krävs av denne, för att produkten ska fungera tillfredsställande. Som i alla avtalsförhållanden kanske parterna i detta läge lärt känna varandra, varav en tillit dem emellan kanske har uppstått. Vidare har kanske beställaren haft tillfälle att prova tidigare produkter från producenten för att försäkra sig om att de fungerar. Att beställaren förlitar sig på producentens expertkunskaper

¹⁶ Gränssnitt är en benämning på hur programmet visuellt ser ut på skärmen för användaren. I begreppet gränssnitt kan också själva navigeringen i produkten ingå dvs. hur man stegar sig framåt eller bakåt, söker eller pausar olika mediatyper (”de knappar man trycker på”). Windows har-är ett gränssnitt, likaså Microsoft Word och Adobe Photoshop. Under själva gränssnittet finns själva koden som gör att programmet fungerar. Ofta eller alltid skulle programmen se väldigt tråkiga ut (vem kommer ihåg när inte Windows fanns?) om man inte sedan de programmerats hade givit dem ett grafiskt gränssnitt. Idag finns exempelvis nästan inga s.k. dos (Disk Operating System) baserade system överhuvudtaget kvar i sin grundform.

är inget ovanligt, precis som man förlitar sig på andras expertkunskaper inom andra områden som exempelvis juristernas. I vilket fall som helst bör beställaren ha en god uppfattning om hur produkten kan nyttjas av honom och av de tilltänkta användarna samt vilken hårdvara¹⁷ som krävs.

Kravspecifikationen fortsätter sedan med hur uppdateringar skall utföras angående produkten, om sådana är aktuella. Innehållsspecifikationen behandlar även vem av parterna som skall bidra med vilket material. Inledningsvis kan det vara svårt eftersom det är troligt att visst material får produceras av antingen beställaren eller leverantören eller båda tillsammans. Däremot får man en uppfattning om vem som skall leverera vad i produktionen samt att den parten även har rättigheter till det levererade materialet.

Slutligen tas leveransfrågan upp dvs. hur och var produkten skall levereras och i antal exemplar samt vem som eventuellt skall stå för service och support. Det mest intressanta i den här avdelningen är leveransvillkoren, där producenten får markera om han är medlem i PROMISE eller inte. Frågan har betydelse vid tvist, då en medlem i PROMISE kan hänskjuta tvisten till PROMISE tekniska nämnd.

Här har nu behandlats de bilagor som utgör Promiseavtalet. I det följande kommer Promiseavtalets allmänna villkor att behandlas och det är här som den mer renodlade juridiken spelar en stor roll. Givetvis måste en jurist, som har till uppgift att bedöma dessa standardavtalsklausuler, ha en god begreppsförmåga om IT-terminologi¹⁸ för att kunna tillämpa en korrekt juridisk bedömning. Det kan vara viktigt för såväl beställaren som producentens jurister, om oenigheter har uppstått. Likväl kan juristens klient vilja ha med honom vid förhandlingsbordet, för att han i Promiseavtalet skall utföra ändringar eller påpeka förslag för sin klients bästa. Att en part vill ha så bra villkor som möjligt hör till ”avtalsspelet”. Det är inte ovanligt att även om ett standardavtal finns dess innehåll ofta omförhandlas. Standardavtalen är uppbyggda kring en struktur, där det ena är förknippat med det andra. Det krävs därför juridiska kunskaper för att se till att det vid en ändring fortfarande finns en fungerande avtalsstruktur parterna emellan.

3.4 PROMISE Allmänna villkor

3.4.1 Allmänt

Strukturen i PROMISE allmänna villkor består av 12 huvudrubriker med tillhörande underkategorier. Påpekas bör att de allmänna villkoren **endast**

¹⁷ Se fotnot 1 för förklaring av hårdvara i den här uppsatsen.

¹⁸ Siepen, P. Juridik och IT *Introduktion till rättsinformatiken* s. 21 tar upp frågan om juristernas IT-kompetens och menar att det krävs inom yrkesgruppen en grundläggande kunskap och allmänbildning om IT.

rör producent samt beställare och sålunda inte omfattar underleverantörer. På grund av uppsatsens längd kommer jag att behandla endast en av avtalets punkter ingående nämligen punkt 5 Upphovsrätt m.m. till produktionen. Förvisso är ansvars- och leveransförseningsfrågor i punkt 7 alltid av stort juridiskt intresse, men IT-leveransernas ”kärna” är enligt min mening ”rättighetsbitarna”. Vad menas med dessa rättighetsbitar?

I en multimediaprodukt ingår en hel del olika material. En del material kommer från beställaren och en del material kanske produceras eller skapas av producenten. Det här materialet sammanställs och man får en produkt. Det stora problemet blir om konflikt uppstår mellan producent och beställare om vem som äger de olika rättigheterna i produkten.

Den här frågan är av central betydelse, eftersom det kan röra sig om stora ekonomiska intressen både för producent och beställare. Att ingående veta vilken förfoganderätt parterna har över materialet i produktionen är ett måste för de inblandade. Konkretisering av ”rättighetsbitarna” är upphovsrätten till exempelvis bilder, ljud, musik, film, text, källkod och layouter (grafisk design) som kommer att finnas i den färdiga produkten.

För att få en så bred uppfattning som möjligt om vad Promiseavtalet stadgar bör en jämförelse göras gentemot URL.¹⁹ Givetvis kan en jämförelse göras mot en mängd olika specialförfattningar eller andra områdets standardavtal, vad det gäller struktur, leveransförseningar, upphovsrätter m.m. Anledningen till att valet faller på URL är att nämnda lag behandlar de områden som jag kommer att granska i uppsatsen, samt att det är URL som kommer att tillämpas i första hand när avtalsvillkor inte har avtalats mellan parterna eller inte upptagits i Promiseavtalet. Allmänt känt är att det råder avtalsfrihet mellan näringsidkare till skillnad från näringsidkare-konsument där det finns viss tvingande lagstiftning.²⁰ Promiseavtalet tillämpas inte mellan näringsidkare-konsument. Med andra ord blir URL, med största sannolikhet, den lag som tillämpas vid multimediaprodukter angående upphovsrätter om inte annat är avtalat.

Vidare är jämförelsen med URL ett sätt att härleda principer och tankemönster vid en granskning av Promiseavtalet. Rättsfallsfloran är även stor när det gäller avgöranden där URL använts, till skillnad mot Promiseavtalet där mig veterligen inget avgörande någonsin prövats. Givetvis beroende på att den här typen av avtal är helt ny på den juridiska scenen.²¹

3.4.2 Definitioner enligt PROMISE 5.1

¹⁹ Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk.

²⁰ Exempelvis Konsumentköplagen, Konsumenttjänstlagen.

²¹ Promiseavtalet stadgar även i 12.2 att meningsskiljaktigheter av teknisk eller funktionell karaktär kan hänskjutas till PROMISE tekniska nämnd. Det här förfarandet är till för att undvika tvister och bidrar indirekt inte till att berika floran av tolkningsmöjligheter.

Promiseavtalets punkt 5.1 handlar om definitioner. Dessa definitioner hänför sig till den tekniska terminologin, som använts för att förklara vad en multimedieprodukt består av för olika delar. Att förstå dessa byggstenar, och vem som skall ha rätt till vilken av dem, är ett måste för beställare och producent. Det får inte råda några tvivel om vilka rättigheter beställare och producent äger i slutprodukten.

3.4.3 Definition av programprodukter

PROMISE 5.1 2 st beskriver vad en programprodukt är och vad den innehåller. Punkt 2 stadgar följande:

”Med ”Programprodukter” avses de datorprogram innefattande programmoduler i objektformsform samt förberedande designmaterial, vilka ingår i produktionen och till vilka Producenten gör gällande upphovsrätt eller annan rättighet” (min kursivering)

Redan här uppstår en del svårigheter för den oinvidige i dataterminologin. Programprodukten består således av datorprogram innefattande programmoduler i objektformsform. Det första att förstå är vad ett datorprogram är och hur det definieras.

1 kap 1§ 1 st. p. 2 URL innehåller ett skydd för datorprogram i upphovsrättslig mening.²²

²²Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 61 ff sedan 1989 innehåller URL skydd för datorprogram, som numera sorteras in under de litterära verken. Senare för att harmonisera EU-rätten kom direktiv 91/250 EEG. Direktivet trädde ikraft 1.1.1993. Se även Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 226.

Direktiv 91/250 EEG syfte var vid dess tillkomst, att ett rättsligt skydd för datorprogram skulle införas i medlemsländerna. Vid tidpunkten då direktivet lades fram (April 1989), var skyddet för datorprogram olika i medlemsstaterna. Kommissionen framhöll att olikheter inte längre kunde tolereras med tanke på återverkningar på den gemensamma marknadens funktion. Det kunde uppstå handelshinder inom gemenskapen, samt att programvaruföretag i olika medlemsstater hade olika förutsättningar, som i sin tur kunde leda till snedvriden konkurrens. Effekterna av direktivet är exempelvis att pirattillverkningen har minskat från 78% 1990 till 36% 1998 samt att sysselsättningen ökat inom programvaruindustrin från 19 miljarder ecu 1992 till 31 miljarder 1997. Införandet av direktivet har i medlemsstaterna varit fördelaktigt se RAPPORT FRÅN KOMMISSIONEN TILL RÅDET, EUROPAPARLAMENTET OCH EKONOMISKA OCH SOCIALA KOMMITTÉN om genomförandet och effekterna av direktiv 91/250/EEG om rättsligt skydd för datorprogram För Sveriges vidkommande angående direktivets införande har en fråga uppstått angående verkshöjdsbegreppet, på så sätt att EG-direktiv 91/250/EEG uppställer ett rent subjektivt originalitetskrav till skillnad från den svenska rätten, där ett objektivt originalitetskrav föreligger (91/250/EEG Artikel 1.3).

Prop. 1988/89:85 s. 27 uttalar att kravet på verkshöjd beträffande datorprogram bör ställas förhållandevis högt Enligt direktivet 91/250 EEG artikel 1.3 gäller att "Ett datorprogram skall skyddas om det är originellt i den meningen att det är upphovsmannens egen intellektuella skapelse. Inga andra bedömningsgrunder skall tillämpas...". Sammantaget skall ett originalitetskrav föreligga och inte en verkshöjdsbedömning. I samband med implementeringen av EG direktivet i svensk rätt, sades i Prop. 1992/93:48, att den svenska verkshöjdsbedömningen inte harmoniserade med direktivet. Hur ett datorprogram skall bedömas för att få upphovsrättsligt skydd när det gäller originalitet, får avgöras av rättspraxis inom EG, då denna gäller före förarbetsuttalanden. Enligt min mening skall man inte glömma bort att verkshöjdskravet är satt lågt, och att en bedömning enligt originalitet eller verkshöjd inte behöver ge stora diskrepanser.

Däremot finns ingen definition i lagen om vad ett datorprogram är.²³ URL ger således ingen vägledning i att förstå vad ett datorprogram är utan bara att det skyddas. För att förstå vad ett datorprogram är får man ”börja i rätt ända”.

Antag att en programmerare sätter sig framför sin dator. Han har till uppgift att skapa ett datorprogram, som skall fungera som en adressbok för den tilltänkta användaren. Vad han börjar att göra är att skriva den s.k. källkoden²⁴ för datorprogrammet i ett programmeringsspråk som han behärskar.

Vanligt förekommande programmeringsspråk är de s.k. högnivåspråken²⁵ såsom Borland, Pascal, C++ eller Java²⁶. Beroende på programmets komplexitet och programmerarens förkunskaper behöver inte programmeraren skriva koden själv utan kan använda exempelvis Visual Basic eller Delphi som är programmeringsprogram med grafiska gränssnitt.²⁷

Vi antar att programmeraren skriver adressboksprogrammet i programmeringsspråket C++. Den här koden är läsbar (består av ord och meningar), även om den verkar kryptisk för den som inte ”talar” C++. Detta är den s.k. **källkoden** (läsbar kod). Alla som använder en dator vet att inget händer om man inte dubbelklickar på det programmet som skall startas. För att skriva den här texten fick jag för att starta Microsoft Word dubbelklicka på ikonen som symboliserar Microsoft Word, varav ordbehandlingsprogrammet startade. Programmeringsmässigt benämns det här startandet av programmet Word att man s.k. ”kör” eller exekverar²⁸ programmet.

Om vi återgår till programmeraren, så kan den här källkoden inte ”köras” så som den ser ut (inget skulle hända). Den läsbara koden måste för att kunna ”köras” kompileras. När koden har kompilerats blir den en s.k. objektkod (m.a.o. det färdiga dataprogrammet). Objektkoden förstår datorn, vilket medför att programmet kan starta, när man dubbelklickar på den kompilerade filen. Det som ytterligare händer vid en kompilering är att koden inte längre blir läsbar.

²³Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 81. Inte heller i främmande rätt finns någon definition om datorprogram. Definitionsfrågan har överlämnats till rättspraxis. Se även upphovsrättsutredningen betänkande (SOU 1985:51 s. 87).

²⁴ Källkod skrivs ofta i ett högnivåspråk vilket innebär att koden är läsbar för en person (bokstäver och meningar). Källkod kan även skrivas i ett lågnivåspråk. Lågnivåspråk är inte lika läsbara då meningarna utgörs av ettor och nollor (binära tal). Se även not 25 och 26.

²⁵ Högnivåspråk såsom exempelvis Borland, Pascal är mer läsbart än lågnivåspråk se även not 26.

²⁶ Det finns även lågnivåspråk s.k. assemblerspråk. Lågnivåspråket är komplext, då instruktioner kan ges till processorn direkt i binärform (ettor och nollor). Se även skillnaden mellan Java som är ett avancerat programmeringsspråk samt enklare Javascript som används på webben i HTML-koden. Se även Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 226. Siepen, P. *Juridik och IT Introduktion till rättsinformatiken* s. 37 skriver att ett programmeringsspråk är ”ett konstgjort engelskliknande språk”.

²⁷ För beskrivning se not 17.

²⁸ Filer som är ”körbara” har ofta numera ändelsen .exe när det gäller PC miljö (eng; executable=exekverbar).

Sammantaget så skrivs källkoden i ett programmeringsspråk (källkoden-läsbar), sedan kompileras all kod (blir objektкод-icke läsbar²⁹) så att datorn förstår och kan starta programmet. Det är av yttersta vikt att förstå skillnaden mellan käll- respektive objektкод, då källkoden representerar ett betydligt större värde än objektkod.

Om vi återgår till exemplet kanske programmeraren, som fått till uppgift att skapa ett adressboksprogram, senare får till uppgift att programmet även skall klara av att ringa upp den person som användaren vill prata med. Programmeraren öppnar sin tidigare källkod och gör de ändringar (editerar koden) som behövs, för att programmet skall fungera på ett annat sätt. Beställaren av adressboksprogrammet har ju bara fått objektkod, som han själv inte kan ändra. Hade han även fått upphovsrätten till källkoden, kunde han själv ändra koden (om han besitter kunskapen) eller, om han tyckte programmeraren tog för mycket betalt, fråga en annan programmerare om denne kunde ändra koden till ett lägre pris.

Källkod är något som programmerare eller IT-företag mycket ovilligt lämnar ut eller säljer. Säljs även källkoden bör adressboksprogrammet betinga ett väsentligt högre pris. Vidare har den som skapat programmet möjlighet att anpassa det för en annan kund med liknande önskemål om en liknande produkt. Det kan te sig osympatiskt att programskaparen kan ta lika mycket betalt för ett program, som han redan sålt till någon annan. En jämförelse kan dock vara på sin plats. När exempelvis Volvo tar fram en ny bilmodell är kostnaderna stora (oväntade fel kan uppstå, utvecklingskostnader m.m.). Men när väl bilen är fullt felfri och alla utvecklingskostnader intjänade, är försäljningskostnaden till kund inte mindre på den sista bilen jämfört med den första, även om den sista bilen är betydligt billigare att producera. Bilköparen betalar i stort samma pris hela tiden bilmodellen finns på marknaden oavsett biltillverkarens kostnader. På det här viset skapas vinster på produkter och det är ingen skillnad när det gäller datorprogram.

Nu när vi fått lite mer insikt om vad ett datorprogram är samt hur det är uppbyggt, återstår endast formuleringen, se även citat ovan:

("...datorprogram innefattande programmoduler i objektkodform...")

Objektкод är behandlad, men vad är en programmodul? Frågar man en programmerare, är det inte säkert att han håller med mig, när jag beskriver en programmodul.

Enligt Promiseavtalet anser jag, att definitionen programmodul skall förstås på följande sätt. Ovannämnda adressboksprogram är skrivet i C++, men säg exempelvis att alla adresser, som skall läggas till i adressboksprogrammet,

²⁹ Termen maskinläsbar kod är även vanligt förekommande i litteraturen.

bör sparas i en databas³⁰ kopplad till programmet. Databasen behöver eller kan skapas i ett annat program än C++. Ett lämpligt val kan vara att skapa databasen i exempelvis Microsoft Access³¹, som är ett program, där man antingen skapar färdiga databaser (innehåller information) eller tomma databaser (strukturerade för att mottaga information). Dessa databaser har sedan möjlighet att spara information, som användaren matar in i adressboksprogrammet. Databasen införlivas sedan med adressboksprogrammet.

Slutsatsen är att databasen blir eller är en programmodul som är en del av huvudprogrammet. Programmoduler har ofta sin egen käll- och objektкод. Ett dataprogram kan och är oftast uppbyggt av flera olika programmoduler och dessa kan ha skapats i många olika typer av andra dataprogram.

Angående käll- och objektкод finns i Promiseavtalet 5.1 4 och 5 st en definition som säger att den första är läsbar vilket den andra inte är. Definitionen ger m.a.o. ingen som helst vägledning att faktiskt kunna bedöma om en kod är av den ena eller andra sorten.

Om en jämförelse görs med Promiseavtalet 98 är dessa stycken 4 och 5 nya tillägg. Tilläggen har enligt min mening ingen större betydelse, mer än att man här uppmärksammar avtalsparterna på att det finns två typer av kod, vilket i och för sig är bra. Beställaren är den som behöver sätta sig in i vad han vill äga. Producenten vet oftast mycket väl vilken skillnad de olika typerna av kod betingar i värde.

Om vi fortsätter i PROMISE 5.1 2 st

”Med ”Programprodukter” avses de datorprogram innefattande programmoduler i objektödsform samt förberedande designmaterial, vilka ingår i produktionen och till vilka Producenten gör gällande upphovsrätt eller annan rättighet” (min kursivering)

finns lydelsen om förberedande designmaterial, vilka ingår i produktionen till vilka producenten gör gällande upphovsrätt eller annan rättighet.

³⁰ En databas är i sig själv inte exekverbar utan anropas av ett annat program. Databaser kan innehålla all typ av information exempelvis adresser, telefonnummer, namn, priser och produkter m.m. Databaser kan även levereras tomma dvs. de innehåller ingen information utan informationen matas in av användaren eller tillänkta användare. Att databasen är tom vid leverans innebär inte, att databasen inte behöver skapas med utgångspunkten av vilken information som skall lagras i den. Skall databasen lagra adresser, måste den upprättas för det ändamålet. När huvudprogrammet behöver uppgifterna anropar den databasen, som sedan skickar uppgifterna, så att användaren kan ta del av den information som han begärt.

³¹ Andra vanliga dataprogram för att skapa databaser kan vara SQL eller Filemaker pro.

Vi har här enligt min förståelse en presumtion, att producenten **gör** gällande upphovsrätt eller annan rättighet till programprodukterna om inget annat avtalats.³²

Till stöd för det här synsättet kan det noteras, att i PROMISE 5.5 finns regler innehållande **friköp** av produktionen. Där omnämns att om beställaren så önskar, kan han förvärva producentens rättigheter såsom upphovsrätt, övriga rättigheter samt obegränsad rätt att använda produkten på eget initiativ. Om beställaren vill friköpa dessa möjligheter eller delar av dem, skall särskild överenskommelse om marknadsmässig ersättning upprättas.

PROMISE 5.4 handlar om rätten att förändra eller vidareutveckla produkten. Om beställaren vill ha rätt att göra ändringar i produktionen vad det gäller objekt-koden, skall villkor för detta anges i uppdragsavtalet. Vill beställaren vidare förändra och vidareutveckla produkten baserat på att han får tillgång till källkoden, går detta också bra såtillvida att han erlägger marknadsmässig ersättning.

Det som skiljer dessa två punkter (5.4 jfr 5.5) är att i 5.4 skaffar sig beställaren möjlighet att själv exempelvis uppdatera programmet eller vidareutveckla det som producenten skapat. I det här fallet kan givetvis restriktioner fortfarande kvarstå för beställaren, såsom att han exempelvis inte får sälja källkoden eller produkten till tredje part.

Den senare punkten 5.5 handlar om en total överlåtelse från producenten till beställaren. I det läget kan inte producenten längre hävda några som helst rättigheter till produkten eller dess källkod. Den marknadsmässiga ersättningen skall givetvis regleras, efter hur mycket beställaren i slutändan kommer att äga produkten

En friköpning av produktionen bör betinga ett större värde, men så behöver inte vara fallet. Det kan tänkas att producenten efter ett utlämnande av sin källkod löper större risk att bli plagierad eller bestulen, än om han själv endast hade haft tillgång till källkoden.

³² Parterna bör avtala om vem som äger rättigheterna till källkoden redan i avtalet om utvecklandet av programvaran. Har man inte gjort det så äger enligt 40a § URL arbetsgivaren rätt till datorprogram som skapats av hans anställda. Det här förhållandet rör arbetsgivare-arbetstagare. Producentbeställare faller inte inom 40a § URL, om inte ett anställningsförhållande föreligger dem emellan. En viss fingervisning ges ändock om vem som kan tänkas äga ett datorprogram, om inget avtalats enligt URL lydelse. Se även Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 107 ff. I direktiv 91/250 EEG Artikel 2 stadgas även:

Upphovsmannaskap till datorprogram

1. Upphovsmannen till ett datorprogram skall vara den fysiska person eller grupp av fysiska personer som har skapat programmet eller, när en medlemsstats lagstiftning medger det, den juridiska person som av den berörda lagstiftningen anses vara rättsinnehavare. När en medlemsstats lagstiftning erkänner gemensamma verk, skall den person som av medlemsstatens lagstiftning bedöms ha skapat verket anses vara dess upphovsman.

Vid en bedömningen kanske producenten beslutar sig för ett lika högt pris för själva källkoden, som om han skulle överlåta hela den slutliga produkten på beställaren.

3.4.4 Definition av förberedande designmaterial

Förberedande designmaterial omnämns i PROMISE 5.1 2 st, även i 1 kap 1 § 3 st URL behandlar förberedande designmaterial. Vid skapandet av en multimedieprodukt tas ett koncept fram. I den här processen är det inte ovanligt, att beställaren får förslag på hur hans produkt kan komma att se ut. Det framtas härmed förberedande designmaterial.

Frågan är hur gränsdragningen går mellan icke förberedande designmaterial samt designmaterial. I Prop. 1992/93:48 s. 112 omnämns förberedande designmaterial:

"som leder till utvecklingen av datorprogram, under förutsättning att det förberedande arbetet är av sådan art att det kan resultera i ett datorprogram i ett senare skede". (min kurs)

Enligt nämnda citat kan således förberedande designmaterial vara nästan vad som helst, om det kan utmynna i ett datorprogram. Exempel som uppräknas i Prop. 1992/93:48 är grafiska ritningar, matematiska formler och beräkningar, ritningar i allmänhet och tekniska beskrivningar av hur t.ex. en maskin fungerar. Vad som omfattas beror helt på ifrågavarande programs utformning, omfattning och uppgift. Sådant material åtnjuter redan idag skydd enligt upphovsrättslagen, under förutsättning att det uppfyller kravet på verkshöjd.³³ Vid en bedömning är det viktigt att komma ihåg att det inte finns något idéskydd i upphovsrätten, utan förberedande designmaterial bör kunna uppvisas i någon typ av form exempelvis grafiska ritningar och arbetskopior som kan förevisas på digitala medier eller på papper.³⁴ Eftersom det inte finns fristående tolkningsmaterial till PROMISE, anser jag att Promiseavtalets lydelse, *förberedande designmaterial*, bör tolkas på samma sätt som i URL.³⁵

En fråga som bör ställas är varför förberedande designmaterial skall skyddas? Svaret är att när exempelvis en producent tar fram material till en beställare, kanske mycket möda läggs på att ta fram en grafisk profil samt tillhörande programmeringsarbete dvs. ett attraktivt koncept. Skulle sedan beställaren inte vara intresserad av att producenten skall fortsätta ta fram produkten (exempelvis finner en billigare producent), har redan den första

³³ Direktiv 91/250 EEG innehåller även samma förklaring men ingen konkretisering. Se även problematiken med verkshöjdskravet gentemot direktivet som innefattar förberedande designmaterial i not 24.

³⁴ Prop 1992/93:48 s. 112. Vad som inte är förberedande design material är däremot s.k. "supporting material". Det här materialet utgörs av programbeskrivningar och handledningar (manualer). Se även Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 228.

³⁵ Efter kontakt med utgivarna av PROMISE framgick att tolkningsmaterial eller "förarbeten" inte fanns att tillgå.

producenten tagit fram ett koncept. Det här konceptet kan sedan beställaren, om han fått tillgång till materialet, oavkortat ge den andra producenten, som givetvis kan leverera en billigare produkt.

Om den första producenten har kvar upphovsrätten, kan han kanske applicera konceptet på en annan kund, vilket kortar ner hans ansträngningar och håller nere kostnaderna.³⁶ Med andra ord finns det vanligtvis ett ekonomiskt intresse i förberedande designmaterial.

4 Upphovsrätt till innehållet i en multimedieprodukt

4.1 Allmänt om innehåll enligt PROMISE

PROMISE 5.1 3 st behandlar det övriga innehållet i en multimedieprodukt. Vi har behandlat de olika typer av koder som kan förekomma i en produkt, men givetvis finns även annat innehåll såsom i 5.1.3 st där det uppräknas bilder, text, ljud, musik och illustrationer.³⁷ Det finns m.a.o. en mängd olika typer av komponenter, som kan ingå i en multimedieprodukt. En jurist ser givetvis att de olika typerna av ovannämnda komponenter skall behandlas och bedömas upphovsrättsligt på olika sätt. För att åskådliggöra problematiken som kan uppstå med olika typer av innehåll, kommer jag att använda mig av ett exempel, där komponenterna kommer att behandlas var för sig.

Exempel:

Ett IT-företag får till uppgift att ta fram en arbetsutbildning för en större organisation. Utbildningen skall innehålla olika arbetsmoment, som kan studeras av organisationens medlemmar. Beställaren (organisationen) vill att utbildningen skall fungera på följande sätt:

Med hjälp av text, bilder, illustrationer, animationer, ljud och film skall organisationens medlemmar på ett interaktivt sätt tillgodogöra sig ny kunskap.

³⁶ Det är inte ovanligt att en potentiell multimediekund redan har en grafisk profil (företags logga, vissa typer av färger, typsnitt m.m.) varav producenten "bygger" konceptet efter dessa. Dessa grafiska detaljer som frambringas av beställaren ägs av honom, och i ett sådant skede kanske inte producenten är lika intresserad av att behålla konceptet på de delar han har upphovsrätt, om det mer eller mindre bara passar just till beställaren. Har producenten även fått ersättning för nedlagt arbete kan intresset var litet. Givetvis bör beställaren fråga producenten, om han på eget bevåg kan använda erhållit material.

³⁷ Illustrationer kan vara skapade bilder men de kan också vara rörliga. Rörliga illustrationer kommer av mig att benämnas som **animationer**, vilket enligt min mening är en mer passande definition. En komponent som inte uppräknas men som ofta ingår i en multimedieprodukt är filmsekvenser.

IT-företaget kommer att få texter, bilder och filmer m.m. av organisationen. Organisationen ber även IT-företaget skapa material såsom animationer och illustrationer för att beskriva vissa arbetsmoment.

Vidare kan det vara så att visst kompletterande material måste tas fram såsom filmsekvenser samt olika typer av fotograferingar. Dessa skall filmas och fotograferas av IT-företaget.

För att underlätta inläringen skall även all text läsas in av en s.k. berättarröst. Produktionen skall sammanställas och levereras till organisationen på en cd-rom skiva, som medlemmarna skall kunna installera på sina datorer.

4.2 Texter

Vanlig text såsom facklitteratur, bruksanvisningar, undervisningsmaterial och skönlitteratur m.m. har upphovsrättsligt skydd enligt 1 kap 1 § p. 1 URL såsom litterära verk. En förutsättning är att texten uppnår s.k. verkshöjd. En spridning av texten kan sålunda inte ske utan författarens medgivande. Som tidigare påpekats är skyddet inte ett idé- eller konceptskydd. Skyddet omfattar bara textens språkliga utformning dvs. det sätt på vilket sakförhållanden har valts att presenteras av författaren, inte sakförhållanden i sig själva.³⁸

Enligt 2 kap 22 § URL finns en citaträtt, där det är tillåtet att citera ur offentligtgjorda verk. Citatregeln i 22 § gäller för alla verkstyper utom bildkonst. Även om det föreligger en citaträtt måste viss hänsyn tas till hur och varför man citerar. Citat bör användas i sammanhang där själva citatet ger skribenten tyngd åt sin egen uppfattning i exempelvis en vetenskaplig fråga. Citat skall anges med den citerades exakta ord och med en källhänvisning 2 kap 11 § 2 st URL.

”Var och en får citera ur offentliggjorda verk i överensstämmelse med god sed och i den omfattning som motiveras av ändamålet”.³⁹

Vad som menas med god sed är att citatet skall komplettera den egna framställningen, inte att författaren skall ta åt sig äran för vad någon annan formulerat.⁴⁰ Det anses inte vara god sed att använda citat enbart som blickfång för en produkt. Hur långt citatet får vara är svårt att bedöma men är beroende av god sed och syftet med citatet. Ibland kanske citatet endast bör vara någon mening medan i andra fall längre stycken bör återges. God sed får bedömas av domstol och den bedömningen får göras enligt gällande sedvänjor, varav en rättspraxis uppstår på området.

³⁸ Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 100 ff.

³⁹ URL 22 §.

⁴⁰ Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 112. Kockvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt*. Även Edmar Forsman, M. *Internetpublicering En juridisk vägledning* s. 17.

I NJA 1996 s. 115 bedöms god sed inom pressen vara att där syftet är att informera och skapa finns det finns en långtgående citaträtt exempelvis tidningar emellan.

Att referera⁴¹ är någonting annat än citera. Att referera exempelvis en bok eller en annan typ av verk står var och en fritt, men referatet får inte vara så konkret att det blir en efterbildning.

I vårt fiktiva exempel skall organisationen leverera textmaterial till IT-företaget. Upphovsrätten till texten innehas således av organisationen. Att beakta för organisationen är vem som skriver texten. Är exempelvis en person anställd eller utsedd till att sammanställa eller skriva ner texterna för organisationens räkning gäller som huvudregel att den som skapat alstret också innehar upphovsrätten. Dock kan det ofta tolkas som att det i ett sådant förhållande föreligger ett underförstått avtal mellan arbetsgivaren och den anställde, att det som den senare producerar skall tillfalla arbetsgivaren. Givetvis kan även arbetsgivaren ha ett skriftligt avtal med den anställde om dylika frågor. Presumtionen i praktiken är att den anställdes verk tillfaller arbetsgivaren.⁴² Vad det gäller datorprogram finns en uttrycklig regel i 40§ URL där det stadgas, att i dessa fall övergår upphovsrätten till arbetsgivaren om inte annat avtalats.

Tas textmaterial exempelvis från annan facklitteratur blir givetvis citatreglerna tillämpliga. Referat är någonting skribenten själv får avgöra, om han vill använda.

4.3 Bildmaterial

Fotografier skyddas alltid upphovsrättsligt (oavsett hur skicklig fotografen är) antingen som fotografiska verk 1 kap 1§ p. 5 URL eller som fotobilder 5 kap 49a§ URL.

Skillnaden om det är ett fotografiskt verk eller fotobild grundar sig på, om det förra uppnår verkshöjd. Vid bedömningen om fotografiet uppnår verkshöjd, får man ta i beaktande faktorer såsom ljussättning, kameravinklar, belysning och arrangemang. Enligt min mening får man se hur stor möda som lagts ner på bilden när den togs samt hur mycket bilden har arrangerats. Oavsett nedlagd möda behöver fotografiet ändå inte klassas

⁴¹ NJA 1996 s. 712 handlade om JAS kraschen som inträffade i Stockholm. Ett av offren hade intervjuats av DN som publicerade en artikel. Artikeln hade sedan legat till grund för Aftonbladets publicerade artikel. HD fann att Aftonbladet ”utnyttjat vissa väsentliga och representativa delar av denna artikel på ett sätt som inte står i överensstämmelse med god sed”.

⁴² Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 103.

som fotografiskt verk, men det är dock en bra utgångspunkt att använda sig av vid en bedömning.⁴³

Är fotografiet inte ett fotografiskt verk, åtnjuter det ändå skydd som fotobild. Skillnaden för upphovsmannen är bedöms fotografiet som fotografiskt verk, skyddas verket i 70 år efter hans eller hennes död jämfört med fotobild, som skyddas i 50 år. Att notera är att fotografen kanske inte är ensam om att inneha upphovsrätt, då andra kan vara inblandade i bildens tillkomst.⁴⁴ Det är bilden i sig själv som skyddas inte det som finns i bilden, URL innehåller således inte något motivskydd. Undantagsvis kan det fotograferade faktiskt vara upphovsrättsligt skyddat såsom i NJA 1981 s. 313, där scenografien i fotografiets bakgrund erhöll upphovsrättsligt skydd som tillerkändes scenografen. Liknade problem kan även uppstå vid fotografering av upphovsrättskyddade verk såsom tavlor.

Viktigt är också att komma ihåg att det är endast stillbilder, som kan åtnjuta skydd och inte de av rörlig karaktär.⁴⁵ Tas exempelvis bilder ur en filmsekvens skall dessa behandlas som fotografier.

Ser vi till exemplet så skall bilder användas av IT-företaget i produktionen. Kommer bilderna från organisationen har organisationen upphovsrätt till dessa eller den som för organisationens räkning har tagit bilderna. Vidare skall IT-företaget komplettera bildmaterialet genom att ta egna bilder, som skall ingå i produktionen. Dessa bilder kommer att innehas med upphovsrätt som tillfaller IT-företaget eller den person som tagit dem för IT-företagets räkning.

Det är viktigt att bägge parter är införstådda med vem som har rättigheterna till bildmaterialet, eller annars vid behov avtala om vilka rättigheter som skall gälla dem emellan.

Praktiskt kommer antagligen organisationen att vilja ha alla rättigheter till bildmaterialet, även de som IT-företaget innehar med upphovsrätt. Innehar organisationen all upphovsrätt till bildmaterialet kan de senare fritt använda bilderna i andra sammanhang än i multimedieproduktionen.

En annan fråga som säkerligen blir aktuell är den, att IT-företaget på eget bevåg eller efter förfrågan från organisationen kommer att bildbehandla befintligt eller nytaget material. Med bildbehandling menas att bilderna eventuellt kommer att beskäras, retuscheras, anbringas med text och effekter eller på andra sätt manipuleras. Att manipulera bilder är en vanlig företeelse, för att de skall passa in i sitt sammanhang. Att fotografier ändras eller manipuleras digitalt innebär ett upphovsrättsintrång⁴⁶ i den

⁴³ NJA 1981 s. 313 behandlar inte frågan om fotografiet var ett fotografiskt verk eller inte. Däremot konstateras att personer som var uppställda för fotografering på en scen med kostymer utgjorde ett fotografiskt verk.

⁴⁴ Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 116.

⁴⁵ Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 85 ff.

⁴⁶ Notera att även medhjälpare kan dömas för upphovsrättsintrång enligt Brb 23 kap 4§.

ursprungliga upphovsmannens rättigheter. I Prop. 1993/94:109 s. 23 uttalas att skyddet har blivit viktigare med tanke på datorernas intåg, vilket möjliggör manipulering på en annan nivå än tidigare. Att skyddet inte var tillfredsställande angående manipulering av bilder visar rättsfallet NJA 1989 s. 315. Rättsfallet bedömdes enligt den då gällande fotografilagen. I rättsfallet hade två teckningar av Evert Taube publicerats i ett bokverk. Frågan var om tecknaren, som vid avbildandet hade använt sig av två pressfotografier, gjort sig skyldig till exemplarframställning av dessa fotografier enligt lagen (1960:730) om rätt till fotografisk bild.⁴⁷ HD konstaterade att de fotografiska egenskaper som fanns i bilden inte hade "kopierats" av tecknaren. HD ansåg att det var fråga om återgivande av motivet i bearbetad form, varav det inte var fråga om exemplarframställning. Talan mot tecknaren bifölls sålunda inte.

Ser vi till dagens verklighet där numera digital manipulation kan anbringas på ett fotografi med en knapptryckning i ett bildbehandlingsprogram, får vi anta att ovannämnda rättsfall har spelat ut sin roll i tolkningssammanhang. Att manipuleringar idag skulle "släcka" upphovsmannens rätt är inte troligt. Däremot är problemet idag att en digitalisering⁴⁸ av ett fotografi eller dylikt som förlaga kan vara oerhört svårt att härleda till originalet. Identiteten med ursprungsbilden går lätt förlorad.⁴⁹ Det kan vara på det viset att digitaliseringen ger upphov till ett nytt självständigt verk enligt 1 kap 4§ 2 st URL och upphovsrätten tillfaller då personen som digitaliserat bilden. Var gränsen går mellan upphovsrättsintrång eller nytt självständigt verk vet vi inte idag.

Praktiskt sett kommer ingen talan att väckas av en upphovsman om digitaliseringen har förvanskat upphovsmannens bild så till den grad att han själv inte upptäcker intrånget, om han inte på annat sätt har vetskap om att det är hans verk, som ligger till grund för digitaliseringen. Om så ändå skulle vara fallet, kan det vara svårt bevismässigt att påtala intrånget, eftersom en visuell bedömning av de båda verken beträffande deras samstämmiga identitet kan vara omöjlig. Idag finns mig veterligen inga rättsfall som har behandlat den här frågan, men jag tror med största sannolikhet att det framdeles kan komma ett avgörande i just den här frågan.

4.4 Filmsekvenser och animationer

Även om paragrafen tar sikte på brott i brottsbalken skall den analogt tillämpas inom specialstraffrätten se Edmar Forsman, M. *Internetpublicering En juridisk vägledning* s. 84, även Prop. 1981/82:152 s. 13.

⁴⁷ Numera upphävd. Idag behandlas fotografier enligt URL.

⁴⁸ Att digitalisera innebär att man exempelvis scannar in ett foto för att sedan eventuellt behandla det digitalt. Termen digitalisering, att digitalisera, är idag inte helt korrekt i vissa fall. Numera finns digitala kameror såväl för stillbild som film (DV Digital Video), som spelar in material digitalt omedelbart (det behövs således inte finnas ett negativ eller en papperskopia). Inspelningen eller fotografiet kommer aldrig att digitaliseras med exempelvis scanning. Om det här har någon relevant betydelse juridiskt är kanske inte troligt, men man bör vara medveten om definitionen.

⁴⁹ Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 149.

Animationer⁵⁰ och film⁵¹ är rörliga sekvenser, som kan spelas upp i exempelvis en dator eller en teveapparat. En animation eller film består i sig själv av s.k. rutor (*eng; frames*). Varje ruta i sig själv är en bild, men när de spelas upp bildar de en rörlig sekvens. Tas en ruta ut ur filmen på digitalt sätt behandlas den upphovsrättsligt som en bild (fotografi). Samma resonemang kan tillämpas på en animation.⁵²

Film eller filmverk erhåller upphovsrättsligt skydd enligt 1 kap 1 § 1 st URL som konstnärligt verk om de uppfyller verkshöjd (vilket nästan alltid är fallet).⁵³ Skyddet är vidare oberoende av mediets beskaffenhet.

5 kap URL innehåller regler om närstående rättigheter. Dessa närstående rättigheter ger ett upphovsrättsligt skydd för s.k. utövande konstnärer. Skyddet ställer inga krav på upptagningens kvalité eller beskaffenhet. Exempel på utövande konstnärer kan vara sångare, dansare, skådespelare och musiker m.fl. När någon av de uppräknade medverkar vid en inspelning, som upptas på en cd-skiva eller på annan anordning genom vilken den kan återges (sändas i radio eller television 45§ URL), får den utövande konstnären en egen rätt till inspelningen jämte exempelvis producent och manusförfattare.⁵⁴ Även producenter får skydd under de närstående rättigheterna i 5 kap URL. Produktionsbolag kan också åberopa skydd enligt reglerna som finns i 5 kap URL.

”filmer eller andra anordningar på vilken ljud eller rörliga bilder tagits upp får inte utan framställarens samtycke eftergöras eller göras tillgänglig för allmänheten förrän femtio år har förflutit efter det år då upptagningen gjordes...” (46§ URL).

Radio/Tv-producenter har en signalrätt till allt de sänder ut 5 kap 48§ URL. Om vi återvänder till filmverk⁵⁵ eller sceniska verk finns det en stor grupp som kan omfattas av skyddet i 5 kap URL. Hit hör exempelvis regissör, författare, skådespelare, fotograf, kompositör (musik), scenograf, koreograf, tecknare, animatör, klippare, produktionsledare och ljudtekniker. Att utpeka vem som innehar rättigheterna i en filmproduktion får avgöras från fall till fall. URL innehåller inga särbestämmelser i den här frågan. Det enda som framgår är att den som skapat verket innehar rättigheterna 1 kap 1§ URL. Att många personer kan ha skapat verket framgår av tidigare resonemang. Skådespelare, regissör, manusförfattare och fotograf är ofta personer som innehar upphovsrätt. Den personliga insatsen eller skapandet är det som

⁵⁰ Se not 37 för definition.

⁵¹ SOU 1956:25 s. 65 påtalar att film är rörlig bild eller bild i rörelse. Filmverk är ett resultat av inspelningsverksamhet.

⁵² Kockvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 166.

⁵³ Undantag kan vara övervakningskameror eller rent oredigerade upptagningar.

⁵⁴ Skyddet omfattar endast framförandet av litterära- eller konstnärliga prestationer.

Idrottsprestationer och cirkusnummer faller utanför skyddet.

⁵⁵ Dokumentärfilm, undervisningsfilm, spelfilm, reklamfilm, reportagefilm m.m.

berättigar skydd. Ett gemensamt upphovsrättsligt skydd kan alltså förekomma för flera personer, som är inblandade i produktionen.

Att använda sig av film kan således innebära att samtycke måste inhämtas från många olika personer.⁵⁶

Animationer har hittills inrangerats under ovanstående resonemang, men en del funderingar kring den här typen av rörliga sekvenser bör göras. En animation är en skapad rörlig sekvens.⁵⁷ Beroende på sekvensens komplexitet kan flera personer vara inblandade i dess tillkomst. Idag finns även helt animerade spelfilmer. Att dessa inte skulle falla in under filmverk är otänkbart. I dessa filmer, precis som i ”vanlig” spelfilm, är manusförfattare och producenter inblandade som kan tillskrivas rättigheter.

Ett intressant rättsfall är NJA 2000 s. 580. I rättsfallet behandlas bl.a. frågan om datorspel kan anses som filmverk, eftersom datorspel idag på många sätt kan påminna om film. Att frågan har en upphovsrättslig viktig betydelse har att göra med de s.k. konsumtionsreglerna.⁵⁸ Man kan påstå att konsumtionsreglerna ger filmverk ett starkare upphovsrättsligt skydd. I målet konstaterades att datorspel inte kunde anses som filmverk. De incitament som anfördes mot klassificeringen som filmverk var, att de rörliga sekvenserna (bilderna) genererades av ett underliggande datorprogram. Bildsekvenserna har ingen egen självständig betydelse, utan det är spelaren som ”formar handlingen”. Att bara titta på ett datorspel framstår som meningslöst. Kontentan var att spel är till för att spelas, inte

⁵⁶ Ofta inhämtas ett samtycke eller utges ersättning för användandet. Vanligtvis överläts rättigheterna till organisationer som företräder rättighetsinnehavarna. En filmproducent innehar ofta rättigheterna till en spelfilm genom filmavtal (Filmkontrakt är ofta mycket avancerade och komplicerade beroende på de många rättighetsinnehavarna se Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 395 ff). Andra exempel är inom musik STIM (Svenska Tonsättarens Internationella Musikbyrå), SAMI (Svenska Artister och Musikers Intresseorganisation). Fotografier kan ofta köpas av diverse bildbyråer eller Svenska fotografers förbund. Utövande konstnärer företräds av IFPI (International Federation of the Phonographic Industry). Observera att det här endast är exempel på några organisationer, det finns många fler.

⁵⁷ En animation skapas i 2D- eller 3D-program. 2D-animationer skapas i exempelvis Macromedia Flash. 3D-animationer är mer komplexa än 2D-animationer. Ett objekt i en 3D-animation ”byggs” (modelleras) upp av animatören. Sedan själva objektet är modellerat kan animatören exempelvis anbringa rörelser, texturer och ljussättningar för att skapa ett naturtroget objekt. När animatören känner sig klar med sin sekvens måste själva objektet eller den s.k. scenen renderas. Att rendera innebär förenklat att det skapas en självständig fil, som är körbar på vilken dator som helst (samma princip som käll- och objektkod men i 3D-skapande används termen renderas istället för kompileras). Vanligt förekommande 3D-program idag är exempelvis 3D Studio Max, Carrara och Maya.

⁵⁸ Konsumtionsreglerna berör endast exemplar, inte verk. Harmoniseringen inom gemenskapen har skett genom olika direktiv exempelvis 92/100 EEG, som ligger till grund för 5 kap 46§ 3 st URL. Konsumtion innebär att upphovsmannens ensamrätt ”försvinner” vid en lovlig exemplarförsäljning. Upphovsmannen kan således inte längre bestämma över det sålda exemplaret. Köparen av exemplaret kan sedan på eget bevåg exempelvis sälja eller låna ut exemplaret dock inte framställa nya exemplar. Konsumtionsreglerna berör således spridningsrätten 2 kap 19§ URL samt 20§ URL om visningsrätten. Den springande punkten är att 19§ URL inte omfattar filmverk, vilket leder till att filmverk inte konsumeras (notera dock 5 kap 45§ 4-5st samt 46§ 3-4 st URL). Om konsumtion se NJA 2000 s. 580 s. 30, Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 117 ff, Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 257 ff.

åses. Med tanke på att även datorspel i sin form åtnjuter upphovsrättsligt skydd fanns det inte belägg för att utvidga skyddet för datorspel, till att de även kunde vara filmverk.

Jag är benägen att hålla med HD om att datorspel inte skall klassas som filmverk. Dock var det frågan om något äldre datorspel. Idag och säkerligen framdeles kommer det att finns filmatiska datorspel. Det är inte ovanligt att dagens datorspel innehåller filmsekvenser i varierande utsträckning exempelvis introsekvenser och s.k. mellansekvenser. Enligt min mening är dessa sekvenser filmverk, om de skulle ”lyftas ur datorspelet”. I och med att de är integrerade i själva spelet, blir ändock frågan: Kan ett sådant spel bedömas som ett filmverk? Att datorspel blir helt filmatiska i en nära framtid är inte uteslutet och frågan om deras skydd som filmverk får då kanske omvärderas.

För vi över resonemanget i rättsfallet NJA 2000 s. 580 på animationer framträder en del likheter. Både animationer och datorspel är genererade digitalt dvs. de är inte inspelade med konventionell inspelningsapparat (filmkamera). De består av rörlig bild eller bild i rörelse. De styrs ofta av ett datorprogram (filmsekvenser i multimedia styrs av underliggande datorprogrammet). De uppnår mer eller mindre alltid verkshöjd. Skillnaden är att animationer är till för att åses jämfört med datorspel som är till för att spelas.

Enligt min mening bör en fristående animation klassas som ett filmverk. Är animationer integrerade i en multimedieproduktion är det däremot högst tveksamt, om hela produktionen kan klassas som filmverk. Syftet med en multimedieprodukt är ofta att ta till sig kunskap inom ett område. Primärt har filmerna en mindre framträdande roll i multimedieproduktioner, om vi ser till deras helhet. Innehåller däremot en övervägande del av multimedieprodukten film, kan en argumentation föras om produkten skall klassas som filmverk. Frågan är svår att besvara generellt utan får avgöras från fall till fall.

IT-företaget har fått i uppgift att filma det material som skall ingå i multimedieprodukten. Som vi konstaterat tidigare skall ett filmverk uppnå verkshöjdskravet för att erhålla skydd. Det är den personliga insatsen eller skapandet, som utgör grunden vid bedömandet om verkshöjd föreligger.

Exempelvis kan det vara så att utbildningsfilmer i en multimedieprodukt endast statistiskt beskriver ett arbetsmoment eller att en film visar hur en maskin fungerar genom att bara maskinen filmas. En sådan film uppnår enligt min mening inte verkshöjdskravet. Det kan också vara att ett arbetsmoment ”riggas” för filmning. I sådana fall planeras det hur arbetsmomentet skall visas på bäst sätt och i vilken ordning momenten skall filmas. Vidare kan speciell lokal ställas iordning för ändamålet. I filmen förekommer det vanligtvis en eller flera personer, som utför själva arbetsmomentet. I det här fallet uppfyller en sådan film verkshöjdskravet, varav den erhåller upphovsrättsligt skydd. Vem som i vårt exempel kommer

att inneha rättigheterna får avgöras från fall till fall. Som vi konstaterat tidigare kan en rad olika rättighetsinnehavare förekomma. Är filmningen av arbetsmomenten noga planerad, kanske det finns en ”typ” av regissör inblandad. De personer som medverkar i filmen kan kanske knappast likställas med skådespelare, men i vissa fall kanske det är troligt. På så sätt kan vi här få flera personer med rättigheter till själva filmen såväl på IT-bolagets sida som på beställarens (organisationen).

Animationerna skall skapas av IT-bolaget. Animationer når (alltid) verkshöjd, när det förekommer en individuell och personlig skaparinsats vid deras tillkomst. Animationen i sig själv utgör filmverk och IT-bolaget är den part som utför prestationen. Skyddet tillfaller således IT-bolaget.

4.5 Ljud och berättarröster

I multimedieproduktioner är det vanligt förekommande med ljudspår. Det kan vara frågan om musik, ljudanimationer och berättarröster. Ett av de mest genomreglerade områden i upphovsrätten är musik.⁵⁹ Jag kommer inte i det här avsnittet att behandla musik i någon större utsträckning pga. utrymmesskäl. Jag kommer att behandla de ljud som kan förekomma i en multimedieproduktion. Givetvis följer musik och ljud varandra i stort vad det gäller upphovsrättslig reglering. Uppsatsen handlar om multimedieprodukter och behandlar de ljudalster som är mer förekommande än musik. Två vanligt förekommande ljudalster är berättarröster samt ljudanimationer.

En ljudanimation kan vara allt från det enklaste ljud t.ex. när du trycker på en ”knapp” i multimedieprodukten till en inspelad ljudkuliss från en stadsmiljö. Vidare kan det vara ljudkulisser som skapas digitalt för just den produktens ändamål. Ljud kan erhålla skydd som konstnärligt verk. Precis som andra verkstyper ställs ett krav på verkshöjd för att skydd skall erhållas. Det kan vara svårt att hävda att ett ”blipp- eller bloppljud” vid en knapptryckning kan uppnå verkshöjd. Enligt min mening kan det ändå ligga en skaparinsats i ett ljud som kanske inte varar längre än någon millisekund. Det är inte ovanligt att flera timmars arbete ligger bakom skapandet av ett ljud, hur trivialt det än kan verka för en oinvigd. En multimedieprodukt är ofta en större produktion och det faktum att olika ljud skall harmonisera med varandra (tonläge och klang) och med produktionen är ofta något som inte lämnas åt slumpen.⁶⁰ Ett annat sätt att skapa ljud är helt enkelt att spela in ljudet (t.ex. att riva itu ett papper kan ge ett lämpligt

⁵⁹ Kopiering av musik i dagens moderna samhälle ställs inför nya frågor. I samband med Internet har de s.k. mp3-filerna (komprimerade filer med hög ljudkvalitet som är snabba att ladda ner från Internet) vållat stor skada för musikindustrin och varit föremål för domstolsavgöranden. Se det s.k. mp3 målet Göta Hovrätt 1009/99, 1999-12-27.

⁶⁰ Idag kan de personer som innehar ett operativsystem av exempelvis Windows 2000 eller Xp köpa till ett s.k. pluspaket. Dessa paket gör det möjligt att få olika typer av gränssnittsmiljöer med tillhörande ljudscheman. Dessa ljudscheman består av en mängd olika ljud som är framtagna för att harmonisera med varandra.

ljud för att markera borttagning av en datafil). Sådana ljud uppnår knappast verkshöjd. Återigen får man från fall till fall avgöra om skydd föreligger.

En bra utgångspunkt är att ta reda på hur ljudet har skapats, digitalt eller inspelat. Inte ovanligt är att sampling används vid ett ljudskapande. Sampling innebär att ljud som är lämpligt att använda förvrängs eller manipuleras för att få exakt den effekt som eftersträvas. Med andra ord finns från början redan ett ”nästan” lämpligt användbart ljud. Ser vi till musik så är det inte tillåtet att sampla eller manipulera annans musik, om det inte är för enskilt bruk.⁶¹ Sak samma bör således gälla för ljud som från början innehar skydd. Ser vi till ljudkulisser kan samma resonemang föras som för ljud. Kulissen kan vara inspelad, skapad digitalt eller bestå av samplade ljud.

Berättarröst är en företeelse som är vanlig inom multimedieproduktioner. En röst läser den text som finns framför användaren. Det här kan underlätta inlärningen för eleven, om det är svårigheter för honom att läsa texten. Vidare kan vissa fackuttryck, som eleven har svårt att uttala, inläsas av en ”speaker” varav eleven får höra ett korrekt uttal. En speaker är ofta tränad att läsa in texter. En professionell speaker kan läsa olika typer av texter på olika sätt efter önskemål (kanske även med olika röstlägen). Det ljudspår som utgör berättarrösten har ett upphovsrättsligt skydd, varvid verkshöjdskravet får anses uppfyllt.

Gemensamt för den ovanstående genomgången av ljud i en multimedieproduktion är just verkshöjdskravet. Att notera i dessa sammanhang är 5 kap 46 § URL. Här finns ett producentskydd när det gäller videogram, fonogram och film oberoende av upptagningens art eller kvalitet. Skyddet avser **enbart kopiering** av upptagningen oberoende av producentens skapande insats. En ljudupptagning skyddas oavsett upphovsrätt. Det kan vara en upptagning av ett verk för vilket upphovsrätten sedan länge löpt ut, eller en upptagning av ett ljud som aldrig erkänts någon upphovsrätt såsom en inspelad ljudkuliss (stadsbuller, naturljud).⁶² Praktiskt sett blir 46 § URL tillämplig när det gäller producentskydd. Har exempelvis ett inte verkshöjdskyddat ljud fixerats på ett media, får det för den sakens skull ändå inte kopieras från det media som det upptagits på.

I exemplet är det IT-bolaget som skall framta en produkt. Produkten kommer antagligen att innehålla olika typer av ljudspår eller ljud, dessutom skall det finnas en berättarröst. Vad det gäller knapptrycksljud m.m. får en verkshöjdsbedömning göras för att konstatera om dessa ”utfyllnadsljud”

⁶¹ Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 114. Att notera är att 22§ URL om citaträtt är tillämplig på alla verkstyper utom bildkonst. Det här innebär att delar ur musikverk får citeras i enlighet med ”god sed”. Se Koktvedgaard, M. Levin M. *Lärobok i Immaterialrätt* s. 165. NJA 1986 s. 702 som inte på något som helst vis berörde citaträtten, men däremot konstaterades att även mycket korta uppspelningar av musikverk utgjorde intrång i upphovsrätten (offentligt framförande). I en radioaffär spelades korta musikstycken (på 30 sekunder upp till 1 minut) för att visa stereoapparaternas beskaffenhet (demonstrationsändamål).

⁶² Rör upptagningen skyddade verk krävs givetvis tillstånd för upptagningen från rättighetsinnehavarna.

kan ha skydd. Oavsett om skydd eller inte föreligger på dessa ljud är frågan antagligen av mindre intresse för beställaren. Beställaren är ofta intresserad av att få alla upphovsrätter i en produktion vad det gäller bilder, texter och animationer m.m. På det sättet kan beställaren helt fritt förfoga över "materialet" även utanför produktionen. Att knapptrycksljud m.m. skulle vara av intresse för beställaren är däremot mindre troligt, eftersom de i sig själva inte är till någon nytta för beställaren och inte heller betingar ett ekonomiskt värde.

Innehåller produktionen musik måste tillstånd inhämtas eller ekonomisk ersättning utges till upphovsmännen eller deras organisation. Det kan vara på sin plats att beställaren förhör sig om huruvida det finns musik i produktionen, om den faktiskt får användas däri eller om det är musik av en annan upphovsman än producenten.

Vad det angår berättarrösten är det inte ovanligt att den här läses in av tredje part dvs. producenten anlitar ett företag som är specialiserat på att läsa in texter. Eftersom ljudspår av berättarröst kan var upphovsrättsligt skyddade, kan avtal mellan inläsningsföretaget och producenten förekomma. Om beställaren har ett intresse av att använda sig av rösten utanför produktionen, kan det vara på sin plats att han klargör vem som kommer att inneha rättigheter till rösten, eller i vilka sammanhang den får användas.

Oavsett om verkshöjd kan konstateras eller inte vad det gäller ljudspåren finns ändå ett producentskydd, som innebär att inga ljudspår får kopieras från cd-romprodukten till någon typ av annat medium.

5 Upphovsrätt till multimediaprodukten som helhet

5.1 Allmänt om multimediaproduktens olika element

En multimediaprodukt innehåller en mängd olika typer av material. Det här materialet bedöms upphovsrättsligt på olika sätt beroende på vad för typ av material som finns med (text, bilder, film, ljud, musik). Det kan tyckas väldigt krångligt och komplicerat att i detalj reglera varje enskilt element. Vad man inte får glömma är att faktiskt hela produktionen i sig själv erhåller ett upphovsrättsligt skydd i den form den kommer att anta i slutändan.

En jämförelse med en kaka kan vara på sin plats. Vad vi tidigare pratat om är hur varje element separat skall bedömas (plockat russen ur kakan), men hela kakan har också ett skydd. Med andra ord "kommer inga russin att plockas ur kakan finns inget behov att reglera eller avtala om dessa russin". Beställarens intresse är i sådana fall endast hur han får förfara med den av producenten levererade "kakan", inte "russen" vilka ändå ingår däri.

Att en multimediaprodukt erhåller skydd i sin helhet torde vara uppenbart. Frågan är vad man skall sortera in själva typen multimedia i 1 kap 1 § URL. Uttrycket konstnärliga och litterära verk har en vid innebörd⁶³, varav multimediaprodukter skulle kunna insorteras under paragrafens punkt 7 ”verk som kommit till uttryck på något annat sätt”. Som tidigare påpekats kan även en multimediaprodukt eventuellt klassas som datorprogram eller filmverk.

5.2 Multimediaprodukten som databas

Ett annat tillvägagångssätt är att se om produkten kan ses som en databas eller sammanställning, varav databasen som sådan erhåller ett upphovsrättsligt skydd. Termen databas definieras i databasdirektivet som punkt 17 stadgar:

”(17) Uttrycket databas bör förstås som tillämplig på alla samlingar av litterära, konstnärliga, musikaliska och andra verk eller sådant material som texter, ljud, bilder, siffror, fakta och data. Det måste handla om ett samling verk, data eller andra självständiga element som arrangerats på ett systematiskt eller metodiskt sätt och är tillgängliga självständigt från varandra. En upptagning av ett audiovisuellt, filmiskt, litterärt eller musikaliskt verk hör inte automatiskt till detta direktivs tillämpningsområde.”⁶⁴ (min kurs)

Eftersom vi behandlar multimediaproduktioner ser vi att vissa kriterier måste vara uppfyllda för att multimediaprodukten skall erhålla ett skydd som databas.

Databasen skall innehålla:

1. Samling av litterära eller konstnärliga verk eller annat material (text, bild, ljud). En multimediaproduktion uppfyller oftast det här kravet.
2. Datan skall vara systematiskt eller metodiskt ordnad. En multimediaproduktion uppfyller oftast det här kravet.
3. Elementen som ingår skall vara självständiga och tillgängliga från varandra. Det är ovanligt att en multimediaproduktion uppfyller det här kriteriet.

Punkt tre innebär således att en multimediaprodukt inte alltid kan få skydd som databas. Produkten kan vara (är ofta) skapad på det sättet att elementen inte är tillgängliga från varandra. Exempelvis kan inte bilder, texter eller animationer lyftas ur produktionen utan endast uppvisas däri. Ett sätt att lagra dessa är i spärrade bibliotek. De här biblioteken kan endast läsas av

⁶³ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 245.

⁶⁴ Se även Artikel 1 punkt 2 96/9/EG.

själva datorprogrammet som ingår i multimedieprodukten. Varför man väljer att använda sig av spärrade bibliotek beror givetvis på att "stöldrisken" av exempelvis bildmaterial som ingår i produktionen minskar, när dessa så att säga inte är "löst tillgängliga".

Slutsatsen blir att element inte är självständiga och tillgängliga från varandra utan integrerade i själva produkten.⁶⁵

Som tidigare påpekats får man, för att konstatera om databasskyddet kan vara tillämpligt på produkten, avgöra det från fall till fall.

I korthet skyddar databasskyddet själva databasens struktur. Strukturen är hur databasen är sammanställd dvs. dess systematik. Är databasens systematik ett resultat av eget intellektuellt kreativt skapande skyddas sammanställningen såsom eget verk (1 kap 5 § URL).⁶⁶ Ett flertal sammanställningar skyddas ändå inte exempelvis telefonkataloger, prislistor och tidtabeller.⁶⁷ Dessa uppfyller inte kravet på ett eget intellektuellt kreativt skapande (enbart bokstavsordning m.m.).⁶⁸

Upphovsrätten tillfaller den eller de som skapat databasen. Upphovsrätten kan även tillkomma en juridisk person, som har fått rättigheten till databasen överlåten på sig. Ensamhetsrätten till databasen innebär en rättighet att mångfaldiga databasen, ändra databasen, sprida exemplar av basen och en rätt att visa eller framföra databasens innehåll för allmänheten.

Som vi ser är en multimedieprodukt mycket komplex till sitt innehåll och det kan vara svårt att identifiera dess innehåll och hur den kan skyddas. Faktum är emellertid att skydd finns på ena eller andra sättet.

Sammantaget kan en multimedieprodukt klassas som:

⁶⁵ Givetvis kan multimedieprodukter skapas på en mängd olika sätt, varav de kan komma att falla under databasskyddet. Det är oerhört vanskligt att uttala sig generellt om multimedieprodukter vad det gäller tillämpandet av databasskydd. Inte nog med att klassificeringen av produkten är svår, dessutom är ordet databas definitionsmässigt delvis olika i datasammanhang jämfört med direktivet. Skulle frågan om vad en databas är ställas till en programmerare, skulle hans eller hennes definition vara annorlunda, än det som direktivet stadgar. Notera även att databaser inte bara handlar om elektroniska sammanställningar utan alla slags sammanställningar.

⁶⁶ Notera att vi pratar om databasers skydd enligt 5 § URL. 5 § URL kan (bör) användas på multimedieprodukter om produkten innehåller delar av verk och producenten skapat ett litterärt eller konstnärligt **samlingsverk**. Det synes som om oavsett multimedieprodukten klassas som en databas eller inte, så kan skydd erhållas enligt 5 § URL.

⁶⁷ Dessa sammanställningar erhåller skydd enligt det s.k. katalogskyddet (*sui generis-skyddet* 49 § URL), oavsett om de är ett resultat av eget intellektuellt kreativt skapande dvs. inte uppnår verkshöjd. Skyddet innebär att det är förbjudet att kopiera katalogen. Skyddet varar i 15 år efter framställningsåret. Eftersom sammanställningar ofta bearbetas med tiden, uppstår en ny 15 års period efter bearbetningen. I och med det här kan ett nästan evigt skydd uppstå.

⁶⁸ Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* s. 117.

1. Ett eget självständigt verk och skyddas enligt 1 kap 1§ URL. Litterära och konstnärliga verk har en vid innebörd enligt paragrafens lydelse och kan sålunda inbegripa multimedieprodukter. Tidigare har visst resonemang förts om att eventuellt skydd som filmverk även kan komma ifråga (1§ p 4 URL).

2. Databas. Definitionen utläses ur databasdirektivet. Därmed menas sammanställningar av verk eller delar av verk. Om sammanställningen är ett resultat av eget intellektuellt kreativt skapande finns ett **strukturskydd**. När sammanställningen inte verkshöjd kan ändå 49§ URL användas (katalogskydd).

Vidare skall elementen som ingår vara självständiga och tillgängliga från varandra. Här erhålls även skydd enligt 5§ URL som samlingsverk.

3. En sammanställning som inte uppfyller databaskriterierna och faller utanför databasdefinitionen. Även här är det fråga om sammanställning av verk eller delar av verk. Vi får i det här fallet inte ett strukturskydd (eftersom multimedieprodukten inte klassas som en databas kan inte ett strukturskydd finnas, eftersom just det skyddet tar sikte på databasens systematik m.a.o. här finns ingen databas). 5§ URL är tillämplig, eftersom det är ett samlingsverk. 49§ URL är även tillämplig i den här situationen.

Enligt punkt 2 blir slutsatsen att **själva sammanställandet**, om det uppnår verkshöjd, skyddas såsom ett eget verk ”vid sidan av upphovsrätten till de ingående elementen” (5§ URL).⁶⁹

Uppfattas inte multimedieprodukten som ett verk eller databas men utgör en sammanställning, erhåller den endast ett katalogskydd enligt 49§ URL.

6 Tredjepartsprogramprodukter

Den sista definitionen i Promiseavtalets allmänna villkor i 5.1 handlar om tredjepartsprogramprodukter. Lydelsen är följande:

”...avses programprodukter till vilka upphovsrätt eller andra rättigheter tillkommer annan än producenter”

Av lydelsen framgår att tredjepartsprogramprodukter kan finnas i produkten, och att rättigheterna till dessa tillfaller annan än producenten. Vad är då en tredjepartsprogramprodukt? Svaret på frågan är att producenten oftast använder sig av tredjepartsprogramprodukter i multimedieproduktioner för att uppvisa visst material. Exempelvis kan det vara så att multimedieprodukten innehåller filmsekvenser. I datorsammanhang krävs att en s.k. spelare måste användas för att filmen skall kunna förevisas på datorn. Många som är bekanta med en Pc eller Windowsmiljö vet att mediaspelaren startar när en film skall ”köras igång”.

⁶⁹ Ibid s. 117.

Mediaspelaren kan användas för att förevisa film i en multimedieprodukt, men mer vanligt förekommande är att QuickTime⁷⁰ används.

QuickTime är också en spelare som kan uppvisa film i olika format. Att notera är att man inte redigerar eller lägger på effekter i QuickTime, utan själva redigeringen eller klippningen sker i andra program exempelvis Adobe Premier. När filmen är färdigbehandlad i ett videoredigeringsprogram sparas filmen och en filmfil genereras. Den här färdiga filmfilen kan sedan spelas upp i QuickTime. QuickTimes enda betydelse för multimedieanvändaren är enbart att spela upp filmen. I och med att det förekommer filmsekvenser i multimedieprodukten används QuickTime till att spela upp dessa. QuickTime är m.a.o. en tredjepartsprogramprodukt.⁷¹

En annan mycket vanlig tredjepartsprogramprodukt är Adobe Acrobat Reader som ger användaren möjlighet att läsa s.k. pdf-filer, som är ett vanligt förekommande format för att spara texter. Liksom QuickTime skapas pdf-filerna i andra programvaror men kan sedan läsas i Adobe Acrobat Reader. De här tredjepartsprogramprodukterna som bara ger slutanvändaren möjlighet att läsa en viss typ av fil är gratis, men för att skapa filerna krävs ofta inköpt licensierad programvara.⁷²

Eftersom spelarna kan hämtas hem från Internet gratis av vem som helst innebär inte det här att en multimedieproducent fritt kan distribuera spelarna på exempelvis en cd-rom skiva. Det är inga problem för producenten att använda sig av tredjepartsprogramprodukter, men det krävs en registrering hos tillverkaren för att distribuera spelaren (QuickTime eller Adobe Acrobat Reader) tillsammans med multimedieprodukten. Registreringen sker på Internet där producenten fyller i vissa typer av uppgifter om sig själv och i vilken typ av produkt tredjepartsprogramvaran skall användas. Utan att i detalj gå in på vad som krävs av producenten för att få använda sig av tredjepartsprogramprodukten är slutsatsen att producenten förbinder sig att ”tagga” sin produkt. Att ”tagga” produkten innebär att producentens produkt

⁷⁰ QuickTime är en filmspelare som kommer från Apple. Ursprungligen är QuickTime att hänföra till Mac datorer. Med QuickTime kan idag Windows-användare ta del av filmer (och bilder) som annars bara kunde förevisas på en Mac dator. Att QuickTime används flitigt i multimedieprodukter beror på att formatet (.mov) är överlägset Windows-formatet (.avi) eftersom QuickTime formatet genererar mycket mindre filer än Windows-formatet. Mpeg är ett annat format som konkurrerar med QuickTime storleksmässigt vad det gäller den genererade filen. Vilket format producenten väljer (.mov eller .mpeg) att använda sig av, beror även på vad som skall komprimeras, då programmen komprimerar olika typer av media olika bra och med olika kvalitet. Alltså spelar QuickTimeplayer alla typer av olika format, vilket inte mediaspelaren gör, varav QuickTime ofta blir valet i en multimedieprodukt, eftersom det ger producenten större frihet att välja filmformat.

⁷¹ Att skilja på när det gäller tredjepartsprogramprodukter är distinktionen gentemot s.k. pluggins. Tredjepartsprogramprodukter kan användas som pluggins (vilket inte är ovanligt) men fungerar även som självständiga program, då de kan ”startas och köras” självständigt, till skillnad mot ett pluggin som integreras i ett befintligt program. Exempel på pluggins är Macromedias Flash- eller Shockwavestöd i webbläsaren Windows-Explorer.

⁷² Pdf-filer generas exempelvis i Acrobat Distiller eller Jaws Pdfcreator.

skall märkas med tredjepartsprogramproduktens logotype (som producenten får ladda ner i samband med registreringen) samt tillhörande text. En multimedieprodukt ute i handeln är ofta märkt med exempelvis texten ”QuickTime is a trademark of Apple Computers Inc”.

Efter registreringen som ger producenten möjlighet att distribuera tredjepartsprogramprodukten får han ”ladda ner” programmet och sprida det på sin cd-rom tillsammans med multimedieprodukten. Observera att fastän tredjepartsprogramprodukten fortfarande är gratis krävs ändå en registrering av producenten hos tredjepartsprogramtillverkaren. Att vissa tredjepartsprogramprodukter på det här viset är gratis kan synas märkligt. Som jag tidigare påpekat är det själva ”uppspelningsprogrammet” som kan vara gratis. Att skapa det dokument eller den mediatyp som kan läsas av tredjepartsprogramprodukter kräver licensprogram. Eftersom varje tillverkare vill att just deras ”uppspelningsprogram” skall var det dominerande på marknaden erbjuds det ofta till slutandvändare kostnadsfritt

Juridiskt uppkommer härmed en situation där producenten, om han använder sig av tredjepartsprogramprodukter i sin multimedieproduktion, kommer att ha en avtalsituation med tredjepartsprogramtillverkaren. I och med nyttjandet av tredjepartsprogramprodukten förbinder sig producenten att respektera och tillämpa de villkor som tredjepartsprogramtillverkaren uppställer.

De problem som kan uppstå är att producenten, som är bunden av tredjepartsprogramtillverkarens villkor, inte kan ge beställaren en större rätt än vad han själv har. Exempelvis kan inte beställaren få en större rätt att distribuera kopior av tredjepartsprogramprodukten än vad producenten har befogenhet till. Vidare får ofta inte heller producenten ändra i koden till ett tredjepartsprogram, varav således inte heller producenten kan överföra den rätten till beställaren.⁷³ Det är därför viktigt att både producenten och beställaren är insatta i avtalsvillkoren vad det gäller tredjepartsprogramprodukten. När avtal ingås mellan producent och beställare bör dessa avtalsvillkor bringas till deras kännedom och införlivas i deras avtal sinsemellan (exempelvis kopiera in avtalstexten från tredjepartsprogramtillverkaren), eller att en hänvisning till villkoren framgår i avtalet.

En annan intressant fråga är vad som händer om ett fel uppstår i multimedieprodukten och detta fel kan hänföras till tredjepartsprogramprodukten. Tredjepartsprogramtillverkaren friskriver sig ofta (alltid) från felansvar. Producenten har inget intresse att ta på sig ett ansvar för andras programvaror, varav han också kan eller bör friskriva sig från ansvar. Beställaren kan här råka ut för en situation, där ingen har ett ansvar vid dessa typer av fel. Detta är givetvis en oacceptabel situation för beställaren.

⁷³ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 388 ff.

Ser vi till det gamla Promiseavtalet 98 stadgar 7.1 *Ansvarsfrågor - Producentens ansvar för fel* att:

”Producentens ansvarsåtagande enligt denna punkt 7 avser inte Tredjepartsprogramprodukter som dessa definieras i punkt 5.1. Producenten friskriver sig allt ansvar för Tredjepartsprogramprodukter.”

Här finns en total friskrivning för producenten vad det gäller tredjepartsprogramprodukter. Som jag påpekade tidigare, är inte den här friskrivningen försvarbar gentemot en beställare som måste kunna kräva någon typ av ansvar från någon part.

I Promiseavtalet 2001 har också mycket riktigt en ändring gjorts angående tredjepartsprogramprodukter. I punkten 5.7 stadgas först och främst att:

”om det i produktionen ingår tredjepartsprogramprodukter upplåts nyttjanderätt till dessa enligt de licensavtal som vid varje tidpunkt tillämpas av rättighetsinnehavaren för respektive Tredjepartsprogramprodukt”

Här finns ett förtydligande eller påpekande att producent eller beställare aldrig kan få eller ge varandra rättigheter som överskrider de licensavtal som parten ingått med tredjepartsprogramtillverkaren.

Beträffande felansvar som är att hänföra till tredjepartsprogramprodukten, har den nya punkten Ansvarsfrågor 7.2 Tredjepartsprogramprodukter i Promiseavtalet 2001 pålagt producenten ett felansvar, om inte tredjepartsprogramprodukten kan användas på ett sådant sätt som har beskrivits i kravspecifikationen. Vidare kan fortfarande producenten, om han så vill, inte ta på sig ett felansvar men han måste då uttryckligen friskriva sig från ansvaret. Sista meningen i 7.2 har följande lydelse:

”I övrigt skall Producenten ha samma ansvar mot Beställaren som leverantören/producenten av sådan Tredjepartsprogramprodukt åtar sig mot slutanvändare.”

Sålunda kan inte beställaren hävda att producenten har ett större ansvar än vad tredjepartsprogramtillverkaren har gentemot sina slutanvändare. Med andra ord träder producenten in i tredjepartsprogramtillverkarens ”skor” och ger samma rätt för beställaren att utverka ett felansvar mot honom som mot den ursprungliga producenten av tredjepartsprogramtillverkaren. Det kan synas som om producenten av multimedieprodukten ofrivilligt måste ansvara för tredjepartsprogramtillverkarens avtalsvillkor gentemot sin beställare.

I verkligheten blir dock ansvaret mycket begränsat, eftersom tredjepartsprogramtillverkaren ofta i sina avtalsvillkor redan har friskrivit sig från allt och inget. Det positiva är däremot att beställaren nu har en motpart till skillnad mot tidigare. Att producent och beställare ofta befinner sig i samma land underlättar även för beställaren, då han annars har att göra

med tredjepartsprogramtillverkare från andra länder (företrädesvis USA), vilket ger upphov till jurisdiktionsfrågor och en hel del praktiska problem.

Den verkliga tyngden från beställarens sida är att han kan ålägga producenten ansvar för att multimedieprodukten skall fungera som det angetts i kravspecifikationen. Således får producenten ett långtgående ansvar för tredjepartsprogramprodukter, som enligt min mening kan vara orimligt. I och med ansvaret måste producenten vara absolut säker på att tredjepartsprogramprodukten kommer att fungera i multimedieprodukten. Det här är ofta ingen svårighet för en producent, men det kan vara mycket vanskligt att garantera i kravspecifikationen att multimedieprodukten även kommer att fungera med framtida versioner⁷⁴ av tredjepartsprogramprodukten. Därför bör producenten endast ta ansvar för den version av tredjepartsprogramprodukten som leveras tillsammans med multimedieprodukten (och ange det i kravspecifikationen). Inte de framtida versionerna. På det här sättet läggs ett rimligt krav på producenten. Han kan borga för en leverans av en funktionell multimedieprodukt. Beställaren kan kräva ansvar på att den produkt som levereras till honom kommer att fungera som han tänkt sig.

7 Upphovsrätt till programprodukter och innehåll enligt PROMISE

7.1 Upphovsrätt till programprodukter enligt PROMISE

Punkterna 5.2 och 5.3 i Promiseavtalet reglerar vem som skall inneha rättigheterna i multimedieproduktionen mellan producent och beställare. Dessa två punkter i Promiseavtalet är av central betydelse och skall läsas ihop med punkten 5.1 definitioner.

Punkt 5.2 behandlar upphovsrätt till programprodukterna. Programprodukterna definieras i 5.1. Programprodukter är programmoduler i objekt-kodsform (maskinexekverbara resultatet av källkoden) samt förberedande designmaterial.

⁷⁴ Ett datorprogram är under ständig utveckling. I och med att datorprogrammet finns tillgängligt på marknaden slutar producenten inte att förfina programmet. Antingen kommer en ny version (exempelvis Windows 95 följdes av Windows 98 som i sin tur följdes av Windows 2000 o.s.v.) ut i handeln efter ett tag, eller så kan slutanvändaren ofta från Internet ladda ner s.k. uppdateringar till programmet (patchar). I och med att nya operativsystem släpps på marknaden kommer även ofta nya programversioner. Dessa brukar vara bakåtkompatibla med äldre operativsystem, men det behöver inte vara på det sättet. Även om det numera är ovanligt kan det i och med lanserandet av ett nytt operativsystem innebära att vissa program inte längre kommer att fungera för slutanvändaren, om han väljer att installera ett nytt operativsystem.

Enligt 5.2 förbehåller sig producenten upphovsrätt och övriga rättigheter till dessa programprodukter. Med andra ord tillfaller upphovsrätten till den **färdiga** produkten producenten.

Beställaren erhåller en **icke-exklusiv** nyttjanderätt, som innebär att han kan kopiera programprodukterna i objektodsform inom de territorier och på de medier som anges i uppdragsavtalet. I praktiken innebär det för beställaren att när han får den slutliga multimedieprodukten den kan kopieras och distribueras inom ramen för vad som sagts i uppdragsavtalet.

En del funderingar kan vara på sin plats vad det gäller skyddandet av den s.k. objektoden. Den här uppsatsen behandlar multimedieprodukter och vad det angår objektoden är den tämligen ointressant ur det perspektivet som den skyddas i punkt 5.2. Förstå mig rätt, objektoden som den färdiga produkten består av måste givetvis skyddas mot exempelvis piratkopiering. Både producenten och beställaren har ett intresse därav. Sker en otillåten kopiering, utgör det enligt 5.2 intrång i producentens rätt och beställarens licensrätt.

En förklaring till varför objektoden har en framträdande roll i punkt 5.2 kan vara att Promiseavtalet även tar sikte på webbrelaterade produktioner. I dessa produktioner finns ingen källkod på samma vis som i en multimedieproduktion. Det kan finnas stora värden i exempelvis en välorganiserad och välbesökt "webbsite", vad det gäller dess underliggande kod (HTML-, Asp-, Javascriptkod m.m.).⁷⁵ Skillnaden i dessa fall är ofta att koden inte behöver kompileras för att fungera. Okompilerad kod kan användas av vem som helst varav stöldrisken är stor. Om den här typen av kod klassas som objektod, förstår jag behovet av ett starkt producentskydd, eftersom koden kan läsas och bearbetas av icke önskvärda personer.

7.2 Upphovsrätt till innehåll enligt PROMISE

Promiseavtalets punkt 5.3 behandlar upphovsrätten till produktens innehåll. Punkt 5.3 skall läsas ihop med definitionen av innehåll i punkt 5.1 3 st. Nämda punkt stadgar att innehåll är "allt material utöver programprodukter exempelvis bilder, text, ljud, musik och illustrationer".

Beställaren har här en **exklusiv nyttjanderätt** att använda och kopiera innehållet inom angivet territorium och på medier som har angivits i

⁷⁵ Promiseavtalet 5.4 1 st som handlar om rätt att förändra eller vidareutveckla produktion stadgar, att om beställaren vill göra ändringar i produktionen baserat på objektodsformen, detta skall anges i uppdragsavtalet.

Efter samtal med en programmerare om vad för typ av objektod som kan ändras (vilket i sig är omöjligt om inte objektoden "knäcks" och kan presenteras i sin ursprungsform dvs. källkoden eller s.k. reverse engineering används), uppstod frågan om det finns en editerbar (ändringsbar) objektod. Vi kom eventuellt fram till att viss webbaserad kod kanske kan klassas som objektod. Att även notera är att i PROMISE 5.1 5 st objektod definieras som ett resultat av den exekverbara källkoden. Definitionen i sig själv utesluter att objektod kan editeras.

uppdragsavtalet. Dock finns en begränsning, som stadgar att den exklusiva nyttjanderätten endast för beställaren omfattar de rättigheter som producenten har till innehållet. Genom begränsningen kan således inte beställaren få en rättighet till multimedieproduktens innehållsmaterial, om inte ens producenten tillerkänns rättigheten. Det kan med andra ord finnas innehåll i multimedieprodukten som har en annan rättighetsinnehavare än producenten och beställaren. Exempel kan vara tredjepartsprogramprodukter samt material som kanske använts och inköpts från tredje part enbart för att ingå i produktionen. Att sådant material "lyfts ur produktionen" för att användas på annat sätt är då inte tillåtet. Beställaren kan inte till innehållet få en bättre rätt än producenten. I praktiken frambringar beställaren mycket material som skall ingå i produktionen och givetvis har han då en full förfoganderätt till det här materialet såväl inom som utom multimedieproduktionen.

Det är viktigt att en beställare förstår skillnaden mellan den icke exklusiva samt exklusiva rätt han får till sin multimedieprodukt. Avtalet i dessa frågor är väl balanserat, då själva slutprodukten kommer att innehas med rättigheter av beställaren, varav han får förfoga över multimedieprodukten efter eget bevåg. Vidare bevaras producentens intresse då han får behålla rättigheterna till programprodukterna. En nackdel kan vara att beställaren inte kan utföra några ändringar i produktionen efter att själva slutprodukten har leverats (om vi bortser från att slutprodukten och dess kod kan friköpas).⁷⁶ På det här sättet tvingas beställaren att använda sig av samma producent om han vill utföra ändringar efter slutprodukten har leverats. Å andra sidan slipper producenten lägga ner arbete på en multimedieprodukt för att sedan se att beställaren tar arbetet till en konkurrent, som bara fortsätter producentens arbete när denne har tillgång till den förstas programprodukter och källkod.

Den här uppsatsen tar inte sikte på frågor om ansvar och ersättningsskyldighet. Noteras bör ändå att PROMISE 6.1 behandlar ersättningsskyldighet angående de immateriella rättigheterna i produktionen. Ansvar kan troligen utkrävas enligt URL 7 kap Ansvar och ersättningsskyldighet (53-59§§).

En annan problematik kan vara distinktionen mellan programprodukter och innehåll. Lika lätt som det är att urskilja det ena från det andra lika svårt kan det vara i vissa typer av produktioner.⁷⁷ Exempelvis kan en databas ingå i en multimedieprodukt. Integrerat i databasen kan det finnas exempelvis textmaterial. Databasen är en programprodukt eller modul, men den integrerade texten kan i det fallet vara innehåll i databasen dvs. innehåll i en programmodul. Programmodulen innehas med rättigheter av producenten, varav även innehållet i det här fallet eventuellt skall tillfalla producenten. Således är det viktigt vid mer komplicerade multimedieproduktioner att

⁷⁶ PROMISE 2001 punkt 5.4 och 5.5.

⁷⁷ Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* s. 456.

parterna sinsemellan reglerar vad som skall utgöra innehåll respektive programprodukter.

7.3 Demonstrationsexemplar

Sista meningen i PROMISE 2001 punkt 5.3 innehåller en begränsning i den exklusiva nyttjandeätten för beställaren. Här anges att producenten får rätt att uppvisa och nyttja innehållet för referens och demonstrationsändamål. Att kunna uppvisa och demonstrera sina produkter är mycket avgörande för producenten. Som synes kan det vara svårt att sälja större multimedieprodukter för producenten. I och med att en potentiell beställare av en multimedieprodukt kan få sig förevisad en sådan produkt som han önskar är mycket vunnet för producenten. I den här situationen kan beställaren skapa sig en uppfattning om producentens kapacitet och förmåga.

Vidare kan en beställare även få nya idéer och kunskap om hur en multimedieprodukt kan utformas. Kan inte producenten uppvisa ett demonstrationsexemplar blir i praktiken en multimedieprodukt någonting abstrakt och svårförståeligt för en potentiell beställare. Själva demonstrationsexemplaret utgör ofta en väldigt liten del av en multimedieprodukt. Ser vi till multimedieutbildningar kanske endast en lektion utgör demonstrationsexemplaret. Hur stor del av en multimedieprodukt som kan användas som demonstrationsexemplar är svårt att säga. Ett enkelt sätt att lösa frågan är att beställaren får godkänna det material som producenten kommer att använda som demonstrationsexemplar.

Eftersom beställarens skriftliga godkännande krävs innan producenten får använda material som demonstrationsexemplar är det viktigt att detta inhämtas. Beställaren kan ha olika anledningar att motsätta sig producentens användning av hans material som demonstrationsexemplar. Det kan röra sig om känsligt material (säkerhetsföreskrifter, skildringar av arbetsmoment m.m.) som kanske inte bör komma till beställarens konkurrenters kännedom.

8 Avslutning

Komplexiteten hos multimedieprodukter ställer höga krav på såväl producent som beställare. Att på ett tidigt stadium inte beröra (avtala) upphovsrätten till produkten eller delarna som ingår däri är ofta ett ödesdigert misstag. Eftersom framtagandet av en multimedieprodukt ofta kan sträcka sig över en lång tid är det väsentligt att försöka förutsäga och minimera konfliktsituationer redan inledningsvis. En producent vet ofta genom sin erfarenhet vad som ger upphov till problem vid framtagandet av en multimedieprodukt. Producenten bör mycket tydligt markera vilka delar av produktionen som beställaren inte kommer att ha full förfogande- eller

äganderätt över. Producenten har enligt min mening en stor upplysningsplikt gentemot beställaren. Efter att beställaren fått klart för sig vad en multimedieprodukt består av är det upp till honom att försöka skaffa sig de mest fördelaktiga avtalsvillkoren.

En stor nackdel med Promiseavtalet är att det bara reglerar samarbetet mellan producent och beställare. I dagens IT-samhälle är det få som är specialister på alla områden. Att producenten köper in vissa ”delar” är inte ovanligt. Sålunda kan en mängd olika företag vara inblandade vid leverans av en multimedieprodukt. Det är viktigt för beställaren att han i alla situationer kan utkräva ett ansvar. Beställaren bör se till att ansvar alltid kan krävas av producenten, även om det inte är denne som utfört arbetet på den delen av multimedieprodukten.

I och med teknikens framväxt kommer det antagligen finnas ännu mera multimedieprodukter eller andra typer av produkter i framtiden. Problemet idag är att IT-branschens korta existens har givit upphov till många problem vad det gäller förhållandet mellan producent och beställare. Vi har inom IT-sektorn inte den trygghet för beställaren vid produktleveranser som finns på andra områden. Det här beror på att det ännu inte finns någon tydlig branschpraxis inom IT-området, som det exempelvis finns inom annan entreprenad. Det här skapar en otrygghet för beställaren när han skall inhandla IT-tjänster och produkter. Producentensida har vanligtvis stort tekniskt kunnande men saknar ofta andra avgörande ”företagsbitar” såsom erfarenhet av att driva företag och skriva avtal.

I och med att IT-tjänster och produkter idag kan skapas av alla som har tillgång till dator innebär detta att det finns ”en miljon experter” på området. Idag (år 2002) tenderar IT-produkter att bli mer komplicerade varav marknaden börjar saneras. Det här är en positiv och naturlig utveckling, då de IT-företag som har kompetensen kommer att fortsätta existera. I framtiden kommer säkerligen en väl utarbetad branschpraxis och reglering att finnas inom IT-sektorn, men vägen dit är lång eftersom IT-eran endast har påbörjats.

PROMISE98 UPPDRAGSAVTAL

Detta avtal anger de förutsättningar och villkor som skall gälla mellan undertecknade "Beställare" och "Producent" av den i avtalet beskrivna interaktiva produktionen.

Avtalet omfattar detta uppdragsavtal jämte Kravspecifikationen, som denna definieras nedan, PROMISE98 Allmänna Villkor, Produktion för Interaktiva Medier ("Allmänna Villkor") samt eventuella bilagor, i det följande gemensamt benämnda "Avtalet".

1. Produktionsuppdragets omfattning och genomförande, projektansvariga

Producenten skall producera den interaktiva produktion ("Produktionen") som beskrivs i Kravspecifikationen, Bilaga 1 till detta avtal ("Kravspecifikationen").

Parterna utser nedanstående personer till Projektansvariga i enlighet med Allmänna Villkorens punkt 2, vilka efter samråd äger rätt att fatta för parterna bindande beslut inom ramen för avtalet under förutsättning att enighet om beslutet föreligger.

2. Underhåll, utbildning, nya versioner

Detta Avtal omfattar inte underhåll, uppdatering, nya versioner och/eller utbildning. Önskar Beställaren dessa tjänster skall separat avtal upprättas.

3. Tidsplan

Produktionen skall utföras, färdigställas och levereras i enlighet med de Allmänna Villkorens punkt 4 och följande tidsplan ("Tidsplanen"):

- | | |
|---|---|
| 3.1 Uppdraget påbörjas senast _____ | 3.5 Beta-version skall vara färdigställd _____ |
| 3.2 Samtligt material från Beställaren skall vara avlämnat senast _____ | 3.6 Testperiod 2 skall vara avslutad _____ |
| 3.3 Alfa-version skall vara färdigställd _____ | 3.7 Masterversion/Slutprodukt skall vara färdigställd _____ |

6. Ersättning

För Produktionen utgår arvode i enlighet med vad som nedan anges. Arvode anges exklusive mervärdesskatt.

- För Produktionen utgår ett fast arvode om _____ SEK
- För Produktionen utgår löpande arvode enligt Producentens timtaxa _____ SEK
- Rapportering skall ske till Beställaren efter _____ tim.
- Det totala löpande arvodet skall ej överstiga _____ SEK
- För Produktionen utgår arvode i enlighet med offert, Bilaga 1.
- För Produktionen utgår arvode enligt följande:
(ange alternativt arvodesberäkning)

7. Betalningsvillkor

Betalningsvillkor för arvode anges nedan.

- Betalning av fast arvode erläggs enligt följande:
- 1/4 vid undertecknande av detta Avtal
 - 1/2 färdigställande av Betaversionen
 - 1/4 vid leverans av Produktionen
- Betalning av fast arvode erläggs månadsvis i efterskott med belopp som motsvarar arvodet delat med antal månader under vilka Produktionen enligt Tidsplanen produceras.
- Betalning av löpande arvode erläggs månadsvis i efterskott mot faktura.
- Betalning av arvode erläggs enligt följande: (ange alternativa betalningsvillkor)

8. PROMISE tekniska nämnd

För hänskjutning av fråga till PROMISE tekniska nämnd enligt Allmänna Villkor punkt 3 och 12.2 gäller att Producenten är medlem i PROMISE

- Producenten är medlem i PROMISE Producenten är icke medlem i PROMISE

9. Övriga villkor

För Produktionen gäller tilläggsvillkor till detta avtal enligt bilaga _____

PROMISE2001 UPPDRAGSAVTAL

Detta avtal anger de förutsättningar och villkor som ska gälla mellan undertecknade "Beställare" och "Producent" av den i avtalet beskrivna interaktiva produktionen.

Avtalet omfattar detta uppdragsavtal jämte Kravspecifikationen, som denna definieras nedan, PROMISE 2001 Allmänna Villkor, Produktion för Interaktiva Medier ("Allmänna Villkor") samt eventuella bilagor, i det följande gemensamt benämnda "Avtalet".

Till detta Uppdragsavtal hör följande bilagor:

<u>Innehåll</u>	<u>Bilagenummer</u>
Offerten	1
Promise 2001 Allmänna Villkor	2
Kravspecifikation	3
Tidsplan	4

För det fall avtalet innehåller sinsemellan motstridande bestämmelser ska avtalsdokumenten ha tolkningsföreträde i följande ordning:

1. Uppdragsavtal
2. Ovan angivna bilagor i inbördes nummerordning

1. Produktionsuppdragets omfattning och genomförande, projektansvariga

Producenten ska producera den interaktiva produktion ("Produktionen") som beskrivs i Kravspecifikationen, bilaga 3 till detta avtal ("Kravspecifikationen").

Parterna utser nedanstående personer till Projektansvariga i enlighet med Allmänna Villkorens punkt 2, vilka efter samråd äger rätt att fatta för parterna bindande beslut inom ramen för avtalet under förutsättning att enighet om beslutet föreligger.

2. Underhåll, utbildning, nya versioner

Detta Avtal omfattar inte underhåll, uppdatering, nya versioner och/eller utbildning. Önskar Beställaren dessa tjänster ska separat avtal upprättas.

3. Tidsplan

Produktionen ska utföras, färdigställas och levereras i enlighet med de Allmänna Villkorens punkt 4 och följande tidsplan ("Tidsplanen").

5. Medier

Beställarens rätt enligt Allmänna Villkor punkt 5 omfattar följande medier:

- CD-ROM/DVD Intranet/Extranet Samtliga nu kända och kommande medier
- Informationskiosk Internet
- Annat nämligen _____

6. Ersättning

För Produktionen utgår arvode i enlighet med vad som nedan anges. Arvode anges exklusive mervärdesskatt.

- För Produktionen utgår ett fast arvode om _____ SEK
- För Produktionen utgår löpande arvode enligt Producentens timtaxa _____ SEK
- Rapportering ska ske till Beställaren efter _____ tim.
 - Det totala löpande arvodet ska inte överstiga _____ SEK
- För Produktionen utgår arvode i enlighet med offert, bilaga 1.
- För Produktionen utgår arvode enligt följande: (ange alternativ arvodesberäkning)

7. Betalningsvillkor

Betalningsvillkor för arvode anges nedan.

- Betalning av fast arvode erläggs enligt följande:
- 1/4 vid undertecknande av detta Avtal
 - 1/2 färdigställande vid Betaversionen
 - 1/4 vid leverans av Produktionen
- Betalning av fast arvode erläggs månadsvis i efterskott med belopp som motsvarar arvodet delat med antal månader under vilka Produktionen enligt Tidsplanen produceras.
- Betalning av löpande arvode erläggs månadsvis i efterskott mot faktura.
- Betalning av arvode erläggs enligt följande: (ange alternativ arvodesberäkning)

8. Övriga villkor

För Produktionen gäller tilläggsvillkor till detta avtal enligt bilaga

MALL FÖR KRAVSPECIFIKATION

Kravspecifikationen är ett verktyg i upprättandet av Uppdragsavtal mellan producenter och beställare.

Uppdraget

Produktionens namn

Kort beskrivning av produktionen

Projektgrupp - kort beskrivning av organisation och bemanning

Projektledare producent

Projektledare beställare

Ansvarig rättigheter producent

Ansvarig rättigheter beställare

Ansvarig informationsinnehåll

Metod och strategi

Metod och strategi för att nå de uppsatta målsättningarna

Kort beskrivning av vad man önskar och inte önskar i produktionen

Teknik och innehåll - video, animeringar, övningar, frågesport

Argumentation - känslomässig, humoristisk, pedagogisk

Design & Form - typsnitt, färgsystem, logotyper, stil

Målgrupp - yrkesroll, datorvana, förkunskaper, ålder, kön

Teknisk specifikation

Utvecklar miljö

Produktionen förutsätter att producenten innehar följande hårdvara/mjukvara/utvecklarlicenser.

Användardator

Dator typ	_____	CD-spelar hastighet	_____
Processortyp, -hastighet	_____	DVD	_____
Ledigt arbetsminne	_____	Ljudkort	_____
Härdiskutrymme	_____	Externa högtalare	_____
Operativsystem	_____	Styrmedel	_____
Upplösning bildskärm	_____	Nätverkstyp	_____
Bildskärmskort	_____	Bandbredd	_____
Antal bildskärmar	_____	Modemhastighet	_____
Antal färger	_____	Övrigt	_____

Användardatorer förutsätts ha följande programvaror installerade

Browser

Layout skall vara optimerad för:

Browser _____

Editor _____

Bildskärmsupplösning _____

Java _____

Antal färger, bildskärm _____

Frames _____

HTML-version _____

Svarstider _____

Server

Servertyp _____

Arbetsminne _____

Processorshastighet _____

Hårddiskutrymme _____

Språk

Produktionen skall fungera helt fristående _____

Produktionen skall förberedas för framtida språkversioner _____

Produktionen skall fungera på följande språk: _____

Övrigt _____

Uppdatering

Mallar

Produktionen skall resultera i följande mallar. Beskrivning av rutiner, format och ansvar för innehåll.

Uppdatering

Innehållsspecifikation

Indata

Förklarande text om hur indata skall levereras samt av vem och när. Ange format, upplösning, storlek och media.

Ange leverantör

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Korrekturläst text _____ | <input type="radio"/> Video _____ |
| <input type="radio"/> Databas _____ | <input type="radio"/> Musik _____ |
| <input type="radio"/> Bilder _____ | <input type="radio"/> Ljudeffekter _____ |
| <input type="radio"/> Illustrationer _____ | <input type="radio"/> Speaker _____ |
| <input type="radio"/> Animationer _____ | <input type="radio"/> Övrigt _____ |

Utdata

Statistik _____ Utskrifter _____

Komplettera gärna med bilaga om vilken utdata som kan levereras.

Test/-er

Utförs och godkänns gemensamt _____ Genomförs av extern part _____

Testerna skall utföras på följande sätt

Ansvar för test av innehåll _____

Leverans

Leverans kommer att ske på följande sätt

Produktionen levereras genom installation på av beställarens angiven server.

Produktionen levereras färdigförpackad i x antal exemplar till följande leveransadress.

Omslag

Label

Trycksaker

Antal

Service och support

Leveransvillkor.

För leveransen gäller PROMISE98 Allmänna Villkor. För hänskjutning av fråga till PROMISE tekniska nämnd enligt Allmänna Villkor punkt 3 och 12.2 gäller att Producenten är medlem i PROMISE.

- Producenten är medlem i PROMISE
- Producenten är icke medlem i PROMISE

Garantitid



PROMISE2001 ALLMÄNNA VILLKOR

Promise Allmänna Villkor är avsedda att tillämpas i avtalsförhållanden mellan producent och beställare, där beställaren är slutanvändare av produktionen. Villkoren är inte anpassade att användas i avtalsförhållanden mellan producent och underkonsult. Dessa villkor utgör bilaga till det av parterna träffade Uppdragsavtalet.

1. Genomförande, underkonsulter

Producenten ansvarar för att Produktionen produceras på ett kompetent och professionellt sätt enligt god sed i branschen. Producenten är en självständig uppdragstagare och uppdraget konstituerar inte något anställnings- eller agentförhållande mellan parterna. Producenten förbehåller sig rätten att anlita underkonsult som rådgivare eller för att genomföra delar av Produktionen. Även då underkonsult anlitas ansvarar Producenten för Produktionen i dess helhet.

2. Projektansvarig

För Produktionen ska tillsättas en projektansvarig från vardera part vilka äger rätt att fatta bindande beslut. "Projektansvarig". De Projektansvariga har till uppgift att följa arbetet med Produktionen, diskutera, utvärdera och besluta om eventuella justeringar av Kravspecifikation, Tidsplan och ersättning.

De Projektansvariga äger rätt att fatta för båda parter bindande beslut under förutsättning att enighet om beslutet föreligger.

3. Justering av Kravspecifikation och Tidsplan, förskjutning av Tidsplan hänförlig till Beställaren

Parterna är överens om att Produktionen ska utföras i enlighet med upprättad kravspecifikation, "Kravspecifikation". Kravspecifikationen kan komma att justeras under utförandet och ska godkännas skriftligen av parternas Projektansvariga.

4. Färdigställande av Produktion, test och leverans

4.1 Definitioner.

Med "Alfaversion" avses i detta Avtal exemplar av Produktionen i vilket ingående enskilda moment, såsom programmoduler, illustrationer, ljud och bild är definierade.

Med "Betaversion" avses i detta Avtal exemplar av Produktionen i vilket de ingående enskilda momenten sammanställts till en sammanhängande enhet.

Med "Slutprodukt / Masterversion" avses i detta Avtal exemplar av Produktionen där faktainnehåll och sammanhängande funktioner prövats och befunnits korrekta och felfria i sådan bemärkelse som avses i punkt 7.

Med "Fel" avses i detta Avtal endast sådana fel eller brister som Producenten enligt punkt 7 ansvarar för.

Med "Överlämnande" avses i detta Avtal överlämnande på sätt som avtalats i Kravspecifikationen. Om parterna inte reglerat frågan ska överlämnande ske på i branschen sedvanligt sätt för ifrågavarande typ av Produktion.

4.2 Test, färdigställande och leverans

Produktionen ska uppfylla samtliga funktions-, innehålls-, kvalitets- och systemkrav som anges i Kravspecifikationen och eventuella justeringar av Kravspecifikationen.

Beställaren ska beredas möjlighet och är skyldig att testa Produktionen i dess Alfa- och Betaversioner när versionerna är färdigställda. Produktionen ska testas i sådan miljö att samtliga

5. Upphovsrätt m.m till Produktionen

5.1 Definitioner

Följande definierade termer ska i detta Avtal ha nedanstående betydelse:

Med "Programprodukter" avses de datorprogram innefattande programmoduler i objektodsform samt förberedande designmaterial, vilka ingår i Produktionen och till vilka Producenten gör gällande upphovsrätt eller annan rättighet.

Med "Innehåll" avses allt material utöver Programprodukter ingående i Produktionen såsom exempelvis bilder, text, ljud, musik och illustrationer.

Med "Källkod" avses den textrepresentation som beskriver programmets funktion och är vanligen utförd i programmeringsspråk såsom C + +, Java eller Lingo.

Med "Objektod" avses den programkodsform som blir det maskinexekverbara resultatet av källkoden.

Med "Tredjepartsprogramprodukter" avses programprodukter till vilka upphovsrätt eller andra rättigheter tillkommer annan än Producenten.

5.2 Upphovsrätt till Programprodukter, upplåtelse av icke-exklusiv nyttjanderätt

Producenten förbehåller sig upphovsrätt och samtliga övriga rättigheter till Programprodukterna.

Beställaren erhåller enligt detta Avtal en icke-exklusiv nyttjanderätt som innefattar rätt att utan begränsning i tiden använda och kopiera Programprodukterna i Objektodsform inom de territorier och på de medier som anges i Uppdragsavtalet.

5.3 Upphovsrätt till Innehåll, upplåtelse av exklusiv nyttjanderätt

Beställaren erhåller enligt detta Avtal en exklusiv nyttjanderätt att använda och kopiera Innehållet inom de territorier och på de medier som anges i Uppdragsavtalet och med den begränsning att nyttjanderätten endast omfattar de rättigheter som Producenten har till innehållet. Nyttjanderättens exklusivitet ska inte hindra Producenten att nyttja Innehållet för referens- och demonstrationsändamål, såvida inte annat skriftligen överenskommes.

kommelse om marknadsmässig ersättning träffas.

5.6 Meddelande om upphovsrätt

Det åligger Beställaren i samarbete med Producenten att på samtliga exemplar av Produktionen och tillhörig dokumentation återge alla upplysningar om upphovs-, ägande- och nyttjanderätt till material ingående i Produktionen, som finns på Slutprodukt/Masterversion.

Om Produktionen förändras eller bearbetas av annan än Producenten äger denne rätt att kräva att samtliga referenser till Producentens kännetecken eller varumärken, avlägsnas från Produktionen och från samtliga exemplar av Produktionen.

5.7 Tredjepartsprogramprodukter

Om det i Produktionen ingår Tredjepartsprogramprodukter upplåtes nyttjanderätt till dessa i enlighet med de licensavtal som vid varje tidpunkt tillämpas av rättighetsinnehavaren för respektive Tredjepartsprogramprodukt.

5.8 Tvingande lagstiftning

Bestämmelserna i denna punkt 5 ska inte anses inskränka den rätt Beställaren kan ha enligt tvingande lagstiftning.

6. Immateriella rättigheter till material ingående i Produktionen

6.1 Parternas ansvar

Part ansvarar för att samtliga rättigheter till allt material som part tillhandahåller för Produktionen har inhämtats från rättighetsinnehavaren. Part ansvarar vidare för att tillstånden även innefattar rätt att förändra och distribuera materialet på det sätt som anges i Kravspecifikationen och i eventuella justeringar till Kravspecifikationen och som erfordras för att Produktionen ska kunna användas på avtalat sätt.

För det fall att tillstånden är förenade med licens- eller royaltybetalningar, eller för det fall att samtliga ovan angivna rättigheter inte kan förvärfvas, ska andre parten omedelbart underrättas om detta förhållande.

Samtliga kostnader för tillstånd från rättighetsinnehavare eller licens- eller royaltybetalningar för i Produktionen ingående delar

Kravspecifikationen och i eventuella justeringar av Kravspecifikationen. Producentens ansvar omfattar programmeringsfel som uppstått efter det att sista Betaversionen testats och därvid påtalade fel åtgärdats, under förutsättning att programmeringsfelen i ej oväsentlig mån påverkar avtalad funktion enligt Kravspecifikationen och att felet upptäckts och reklameras inom sextio (60) dagar efter leverans av Produktionen i enlighet med punkt 4 ovan. Producenten ansvarar ej för fel orsakade av Beställarens förändring av Programprodukter eller Innehåll.

7.2 Tredjepartsprogramprodukter

Vid användning av Tredjepartsprogramprodukter ansvarar Producenten för att Tredjepartsprogramprodukterna kan användas på sätt som anges i Kravspecifikationen, om inte Producenten uttryckligen friskrivit sig från sådant ansvar. I övrigt skall Producenten ha samma ansvar mot Beställaren som leverantören/producenten av sådan Tredjepartsprogramprodukt åtar sig mot slutanvändare.

7.3 Ansvarsbegränsning

Producentens ansvar omfattar inte:

(a) fel eller brist som är utan betydelse för Produktionens avsedda användning och vilka inte kan anses utgöra olägenhet för Beställaren.

(b) fel eller brist orsakade genom Beställarens användning av Produktionen tillsammans med annan utrustning eller i annan miljö eller på annat sätt än som anges i Kravspecifikationen eller i eventuella justeringar av Kravspecifikationen eller.

(c) fel som hade kunnat upptäckas vid testning i enlighet med punkt 4.2 och inte upptäckts och reklameras innan leverans av Produktionen, med undantag av programmeringsfel beskrivna i punkt 7.1.

7.4 Åtgärdande av fel

Producenten äger rätt och är skyldig att avhjälpa fel eller brist så skyndsamt som omständigheterna kräver. Producenten äger rätt att helt eller delvis fullgöra felavhjälpan genom utbyte av delar som ingår i Produktionen.

Om avhjälpan enligt ovan inte kan ske får Beställaren ge Producenten en skälig frist för avhjälpan. Beställaren äger rätt till

Producentens sammanlagda skadeståndsansvar till följd av produktionsuppdraget är begränsat till det lägre beloppet av tjugofem (25) procent av Producentens ersättning enligt punkt 8 för Produktionen eller tjugofem (25) prisbasbelopp. Med prisbasbelopp menas det basbelopp som gällde enligt lagen om allmän försäkring vid tiden för Avtalets ingående. Beställarens rätt till skadestånd är förlorad om anspråk avseende ersättning inte framställts inom ett (1) år från leverans av Produktionen.

7.6 Leveransförsening

Vid leveransförsening som inte är att hänföra till Beställarens åtgärder eller bristande åtgärder, äger Beställaren rätt till vite med ett belopp motsvarande en halv (0,5 %) procent av ersättningen för Produktionen per påbörjad vecka då Tidsplanen inte kunnat hållas, dock maximerat till sju och en halv (7,5 %) procent av Producentens ersättning enligt punkt 8 för Produktionen. Med "Leveransförsening" avses i detta sammanhang leverans av Produktionen efter i Tidsplanen angiven leveranstidpunkt.

Vite skall dock endast utgå om förseningen kan anses förorsaka betydande olägenheter för Beställaren. Beställaren är utöver avtalat vite inte berättigad till annat skadestånd på grund av försening. Beställarens rätt till vite är förlorad om anspråk avseende vite inte framställts inom ett (1) år från leverans av Produktionen.

8. Ersättning, betalningsvillkor

I Avtalet angivna arvoden och kostnader utgör Producentens totala ersättning för Produktionen. Ersättning för resor, utlägg, traktamenten och dylikt utgår endast i den mån särskild överenskommelse träffas mellan parterna. Betalningsvillkor är trettio (30) dagar efter fakturadatum. Vid dröjsmål med betalning äger Producenten rätt att debitera dröjsmålsränta enligt lag.

9. Force majeure

9.1 Generell Force Majeure

Om fullgörande av något av parts åtaganden enligt Avtalet förhindras eller försvåras av omständigheter som parterna inte kunnat råda över såsom lagbud, arbetskonflikt, mobilisering eller militärinkallelser av större omfattning, myndighetsbestämmelser, inskränkningar i fråga om drivkraft, varor och energi

Producenten kan dock endast åberopa denna befrielsegrund om han inte ägt, eller bort äga, kännedom om utvecklingsverktygets fel eller brist.

Om Avtalets fullgörelse förhindras mer än två (2) månader äger part säga upp Avtalet varvid bestämmelserna i punkt 11.3 ska tillämpas avseende ersättning oavsett vilken part som säger upp Avtalet.

10. Sekretess

Part är medveten om och accepterar att all information som erhålles från den andre parten och dess anställda eller uppdragstagare i anledning av produktionsuppdraget är respektive parts företagshemligheter och tillhör denne. Sådan information utgör "Konfidentiell Information" och får inte användas av part utan den andre partens uttryckliga skriftliga tillstånd. Utöver vad som uttryckligen anges i punkt 5 avseende rättighetsöverlåtelse, erhåller part inte några rättigheter till Konfidentiell Information tillhörande den andre parten.

Part förbinder sig att inte yppa eller på annat sätt obehörigen sprida Konfidentiell Information och förbinder sig även att vidta rimliga försiktighetsåtgärder i syfte att förhindra obehörig spridning av Konfidentiell Information. Part ansvarar i detta hänseende även för sina anställda, konsulter och underleverantörer.

Med Konfidentiell Information avses bl a information som part får tillgång till genom offertförfrågan, idéförslag, tekniska specifikationer, synopsis, presentationer i text eller annan form, eller genom att beredas tillträde till den andre partens lokaler och vilken har samband med Produktionen och/eller den andre partens produkter, tjänster, know-how m.m. Konfidentiell Information omfattar även den information som part erhåller genom de affärsdiskussioner som äger rum mellan parterna. Konfidentiell Information innefattar inte information som part visar (a) är allmänt känd eller allmänt tillgänglig oberoende av parts åtgärder; (b) part haft kännedom om innan informationen erhöles från den andre parten; eller (c) part rättmätigt erhållit från tredje part som haft rätt att överlåta eller sprida informationen.

11.3 Beställarens rätt till uppsägning

Beställaren äger rätt att säga upp Avtalet till omedelbart upphörande om Producenten bryter mot Avtalet och inte vidtagit rättelse inom trettio (30) dagar efter skriftlig anmodan därom, eller försätts i konkurs, inleder ackordsförhandlingar eller kommer på obestånd. Producenten ska i sådant fall äga rätt till ersättning för utfört arbete och kostnader, under förutsättning att arbetet resulterat i värde för Beställaren.

12. Övriga bestämmelser

12.1 Tvist

Tvister avseende tillkomst, tolkning eller tillämpning av detta avtal och därur härflytande avtal och rättsförhållanden ska avgöras genom skiljedom enligt Stockholms Handelskammarens Skiljedomsinstituts regler för förenklat skiljeförfarande. I de fall i målet yrkat belopp överstiger två (2) miljoner ska dock tvisten avgöras genom skiljedom enligt Stockholms Handelskammarens Skiljedomsinstituts regler för skiljeförfarande.

Oberoende av vad som ovan stadgas får part vid allmän domstol väcka talan som uppenbarligen inte vid tidpunkt för talans anhängiggörande avser högre belopp än 20 prisbasbelopp enligt lagen (1962:381) om allmän försäkring. Talan i första instans ska alltid väckas vid Stockholms tingsrätt.

12.2 Medling

Uppstår meningsskiljaktighet mellan parterna angående fråga av teknisk eller funktionell karaktär rörande Produktionen kan parterna, om enighet föreligger, hänskjuta frågan till avgörande av PROMISE särskilt utsedd teknisk nämnd. Om fråga har hänskjutits till nämnden är part förhindrad att under en tid av två månader (2) från hänskjutandet, i annan ordning, pröva frågan. Kostnaderna för medling ska delas lika mellan parterna och parterna förbinder sig att respektera nämndens avgörande.

12.3 Meddelanden, ändringar och tillägg

Meddelanden enligt detta Avtal ska ske skriftligen. För att meddelande som utväxlats via elektronisk post mellan parterna ska anses jämställd med skriftligt, krävs att meddelandet från ena parten bekräftas av den andra parten och att dokumentet inklusive bekräftelsen är utskrivet och foat till övrig skriftlig doku-

Litteratur och källor

EG-rättsakter

Direktiv (92/100 EEG) om uthyrnings- och utlåningsrättigheter
Direktiv (91/250 EEG) om rättsligt skydd för datorprogram
Direktiv (96/9/EG) om rättsligt skydd för databaser

Svenskt offentligt tryck

Prop. 1981/82:152 om skärpta åtgärder mot upphovsrättsintrång
Prop. 1988/89:85 om upphovsrätt och datorer
Prop. 1992/93:48 om ändringar i de immaterialrättsliga lagarna med
anledning av EES-avtalet m.m.
Prop. 1993/94:109 om fotografiets integration i upphovsrättslagen

SOU 1956:25 Upphovsmannarätt till Litterära och Konstnärliga verk,
Lagförslag av Auktorrättskommittén
SOU 1985:51 Upphovsrätt och dator teknik, Delbetänkande 3

Övrig litteratur

Adlercreutz, A. *Avtalsrätt I* 10:e upplagan 1995

Adlercreutz, A. *Avtalsrätt II* 4:e upplagan 1996

Bernitz, U. *Standardavtalsrätt* 6:e upplagan Stockholm 2000

Carlén-Wendels, T. *Nätjuridik Lag och rätt på Internet* Tredje upplagan
Stockholm 2000 ISBN: 91-39-20252-6

Edmar Forsman, M. *Internetpublicering En juridisk vägledning* Tredje
upplagan Göteborg 2001 ISBN: 91-39-00761-8

Koktvedgaard, M. Levin, M. *Lärobok i Immaterialrätt* 6:2 upplagan
Göteborg 2001 ISBN:91-39-20210-0

Lindberg, A. Westman, D. *Praktisk IT-rätt* Upplaga 3:1 Stockholm 2001

Siepen, P. *Juridik och IT Introduktion till rättsinformatiken* 6 upplagan
Stockholm 1997

Smitt, R. Ossmer, P. Lindberg, A. Brinnen, M. *Databranschens
Standardavtal (Computer Standard Contracts in Sweden)* Upplaga 1:1 1992

Wahlgren, P. *Materialsamling IT-rätt* 2 upplagan Stockholm 2000

Kommentarer till Avtal 90 Utgivna av Svenska IT-företagens Organisation
(IT-företagen), Dataföreningen och SILF (Sveriges Inköps- och Logistik
Förbund).

Rättsfallsförteckning

NJA 1981 s. 313

NJA 1986 s. 702

NJA 1989 s. 315

NJA 1996 s. 11

NJA 1996 s. 712

NJA 2000 s. 292 (Göta Hovrätt 1009/99, 1999-12-27 (Mp3-målet))

NJA 2000 s. 580

EG-rapporter

EUROPEISKA GEMENSKAPERNAS KOMMISSION

Bryssel den 10.04.2000 KOM (2000) 1999 slutlig

RAPPORT FRÅN KOMMISSIONEN TILL RÅDET,

EUROPAPARLAMENTET OCH EKONOMISKA OCH SOCIALA

KOMMITTÉN om genomförandet och effekterna av direktiv 91/250/EEG

om rättsligt skydd för datorprogram