

Äganderätt eller nyttjanderätt avseende IT-system?

TEXT: JOHANNA ALBIHN, ADLEGUS AB

En ständigt återkommande fråga i samband med avtalsförhandlingar är vem som skall erhålla äganderätten till det som utvecklats under ett IT-projekt (IP-rättigheterna) och vem som skall få en nyttjanderätt till detsamma, kunden eller leverantören?

Att äganderätten till en standardprogramvara kvarblir hos programvaruleverantören (upphovsrätten stannar hos upphovsmanen) och att kunden (såsom licenstagare) får en nyttjanderätt är inte så kontroversiellt och det motsatta förhållandet är inte vanligt förekommande. Diskussionerna rör istället vanligen den utveckling som görs av en IT-leverantör hos en kund såsom exempelvis en anpassning av standardprogramvaran efter kundens specifika behov.

En kund som anlitar en leverantör för att utveckla och anpassa ett IT-system efter kundens särskilda behov vill oftast ha äganderätten till resultatet och inte endast en nyttjanderätt. Ett vanligt argument härför är att kunden har betalat leverantören en avsevärd summa pengar för utvecklingen och att kunden vill säkerställa kontrollen över underhåll och fortsatt utveckling av sin kundanpassade version av programvaran.

För leverantörens räkning är det i sin tur viktigt att kunna behålla så stor del av de immateriella rättigheterna som möjligt för att tryggt kunna återanvända tidigare gjord



utveckling i senare projekt. För de flesta leverantörer skulle det inte fungera om de var tvungna att bygga systemet från noll inför varje nytt kundprojekt. Detta skulle i förlängningen inte heller gynna kunderna då en sådan utveckling skulle bli mycket kostsam och även förhindra en leverantör från att använda sin uppbyggda kompetens. Leverantörens argument är därför ofta att de är i behov av att kunna återanvända viss kod eller plattform för att inte riskera att begå upphovsrättsintrång vid framtida IT-projekt. I detta sammanhang är det också rimligt att ställa frågan om priset är skäligt om äganderätten övergår på kunden? Med största sannolikhet är ju lösningen delvis baserad på leverantörens tidigare uppbyggda kompetens.

I fall där kunden ges äganderätt till den utveckling som levereras av IT-leverantören i ett specifikt projekt är det lämpligt att det i avtalet tydliggörs att denna äganderätt inte omfattar standardprogramvara och tredjepartsprodukter. Vanligt förekommande är att också i denna klausul regleras att leverantörens sedan tidigare existerande IP-rättighet, som denne utvecklat eller använt vid leverans till tredjepart inte omfattas av kundens här erhållna äganderätt till resultatet.

En framgångsrik förhandling bör ta sikte på parternas olika intressen och behov istället för att strida för en klausul som i praktiken inte ens får det värde ”vinnande” part avsåg.

Är exempelvis kundens verkliga argument att man inte vill att direkta konkurrenter skall kunna använda sig av samma system som det nu levererade så är problemet ändå inte löst genom att kunden får äganderätten till källkoden. En konkurrent är nämligen därigenom inte förhindrad att skapa ett liknande system så länge konkurrenten inte kopierar källkoden. I ett sådant fall bör parterna istället avtala om en konkurrensklausul där leverantören förbinder sig (möjligen under en viss angiven tid) att inte använda den kundspecifika lösningen hos en direkt konkurrent.

Parterna bör därför fundera på om det kan finnas någon kompromisslösning genom ett förtydligande i avtalet om vad som ges äganderätt respektive nyttjanderätt till samt om det för respektive parts skyddsvärda intresset bör/kan regleras på annat sätt, exempelvis, som ovan beskrivet, via en konkurrensklausul.