

**UNIVERZITA KARLOVA**

**Právnická fakulta**

Adam Zemančík

**Softwarové pirátství**

(Software piracy)

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního

Datum vypracování: 28.8.2017

Prohlašuji, že předloženou diplomovou práci jsem vypracoval samostatně a že všechny použité zdroje byly řádně uvedeny. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Adam Zemančík

V Praze dne 28.8.2017

Děkuji vedoucí mé práce JUDr. Ireně Holcové za vstřícnost, rady a čas, který mé práci věnovala.

## Obsah

Úvod .....	1
1. Základní pojmy a nástin vývoje softwaru a jeho pirátství .....	3
1.1. Základní pojmy .....	4
1.2. Počátky vývoje softwarového pirátství a boje proti němu ve Spojených státech amerických.....	10
1.3. Softwarové pirátství v době nástupu komunikace na dálku .....	12
2. Mezinárodní právní úprava ochrany softwaru .....	13
2.1. Bernská úmluva a WIPO .....	13
2.2. Dohoda TRIPS .....	14
2.3. Evropská úprava ochrany softwaru.....	15
3. Česká právní úprava ochrany softwaru .....	18
3.1. Počítačový program jako autorské dílo.....	18
3.2. Autor, spoluautor, zaměstnanecké dílo a dílo kolektivní.....	21
3.3. Patentová ochrana softwaru .....	24
3.4. Softwarové licence.....	24
3.5. Sdělování díla veřejnosti, rozmnožování díla a jeho oprávněné užití .....	26
3.6. Prodej použitého softwaru a princip vyčerpání autorských práv .....	28
3.7. Právní odpovědnost subjektů porušujících autorská práva k softwaru.....	30
4. Softwarové pirátství.....	32
4.1. Definice softwarového pirátství.....	32
4.2. Rozsah softwarového pirátství.....	33
4.3. Softwarové pirátství a IT bezpečnost.....	35
4.4. Ekonomický pohled na softwarové pirátství .....	37
4.5. Způsoby šíření pirátského softwaru .....	45

4.6.	BitTorrent.....	48
4.7.	Odpovědnost za cizí obsah.....	49
5.	Výběr OpenSource licencí (MIT, Apache, GPL).....	56
5.1.	MIT .....	57
5.2.	GPL.....	57
5.3.	Apache .....	59
	Závěr.....	60
	Použité prameny .....	62
	Shrnutí .....	67
	Summary .....	68
	Abstrakt/Abstract, Klíčová slova/Keywords .....	69

# Úvod

Posledních 15 let se poměrně intenzivně zajímám o svět počítačů. Od operačních systémů, her a různého dalšího softwaru až po vývoj mých vlastních jednoduchých aplikací.

Postupně jsem se dostal od dvanáctiletého kluka, který stahuje nelegální software, ačkoliv pro něj vlastně nemá žádné využití, k zastánci užívání legálního softwaru. Za oněch posledních 15 let se dle mého změnil i svět nelegálního softwaru. S tím, jak dochází k zavírání služeb, které usnadňují sdílení (RapidShare, Megaupload, The PirateBay, Extratorrent...) a ke změnám souvisejícím s jiným přístupem k licencování softwaru, upadá dle mého i míra tohoto fenoménu.

V oblasti počítačových her přičítám tento efekt jinému způsobu distribuce her. Dříve bylo možné kupovat jen relativně drahé hry v papírových krabicích v kamenných prodejnách. S nástupem internetu se rozšířila možnost kupovat hry v digitálních distribucích, především přes platformu Steam. Pozadu ale nezůstávají ani velké vydavatelské domy, které mají své vlastní online platformy pro prodej a hraní her, např. Uplay od Ubisoftu či Origin od EA Games. Digitální distribuce vedla k určitému zlevnění her a hry v papírových krabicích jsou dnes jen v „luxusních“ edicích. Navíc, ačkoliv příjmy domácností od revoluce neustále rostou, ceny her tento vývoj ve stejné míře nekopírují a stávají se tak relativně levnějšími.

Počítačové programy prošly podobnou změnou. Od jednorázového nákupu papírového boxu se softwarem na CD přecházejí někteří vývojáři na systém měsíčních či ročních subskripcí. Ačkoliv je stále možné koupit si jednorázově třeba balík aplikací Office od Microsoftu, je vidět, že Microsoft se snaží prosadit svou platformu Office 365, kde se platí pravidelné poplatky bez jednorázového nákupu. Podobné je to i u softwarového gigantu Adobe, kdy jeho profesionální aplikace pro vývoj webu (Dreamweaver), práci s grafikou (Photoshop, Illustrator...) či práci s videem (Premiere, After Effects) se nabízejí ve formě pravidelných plateb. Uživatel za to dostává i různé bonusy, nejčastěji přístup ke cloudovému úložišti o velikosti několika gigabytů.

Důležité je zmínit i trend „Free 2 play“ her a potažmo i aplikací, které se dají zdarma užívat. U her dochází k monetizaci přes zobrazování reklam nebo nákup virtuálních věcí. Zde došla asi nejdále hra Star Citizen, kde si hráč koupí za několik desítek dolarů hru (která mimochodem ještě ani nevyšla) a pak si dokupuje za stovky dolarů virtuální

vesmírné lodě. Další populární hru World of Tanks lze hrát úplně zdarma, ale pokud chcete lepší „tank“, musíte použít svou platební kartu a zaplatit. U ostatního softwaru je to podobné. Základní užití je zdarma, nebo s reklamami, ale pokud chcete využít všechny funkcionality počítačového programu, musíte si připlatit. Tento způsob monetizace je rozšířený hlavně v segmentu mobilních aplikací.

Téma softwaru a jeho bezpečnosti, pirátství, her i vlastního vývoje aplikací je mi velice blízké, a to mě vedlo i k výběru tématu mé diplomové práce – Softwarové pirátství. Chtěl bych zde skloubit mou zálibu, vlastní zkušenosti a určitý přehled na softwarovém trhu s pohledem na právní stránku regulace ochrany softwaru.

Software, jeho vývoj a distribuce se změnilo stejně jako hodnota celého softwarového trhu z ekonomického hlediska. Z her i aplikací je několikamiliardový trh. Jak se ale změnilo právo, které toto odvětví reguluje? Reaguje na změny, které se staly? Poskytuje vývojářům dostatečnou ochranu? Nebo je naopak ochrana až přehnaná? Jak rozsáhlé je porušování autorských práv v oblasti softwaru? Co hrozí tvůrcům, distributorům a uživatelům pirátského softwaru jak z hlediska právní odpovědnosti, tak z pohledu počítačové bezpečnosti? Snažím se touto prací přiblížit problematiku softwarového pirátství a jeho rizik především vývojářům a snad i osobám, které užívání pirátského softwaru láká.

V této práci se snažím postupovat logicky tak, abych čtenáře uvedl do problematiky softwarového pirátství. Začínám nezbytným úvodem a terminologickým přehledem, poté určitým základním historickým exkurzem, kde popisuji nejzásadnější události a vývojové trendy, které se oblasti softwaru a jeho pirátství týkají. Dále pokračuji přehledem mezinárodní a národní právní úpravy a relevantní judikatury, která reguluje ochranu softwaru, abychom pochopili, co je vlastně nelegální software a pirátství a jaký je současný přístup k právní regulaci tohoto odvětví. Poté se věnuji samotnému tématu pirátství. Od toho, jak vlastně pirátský software vzniká, po způsoby distribuce a rizika, která přináší jeho užívání. Také se zde věnuji otázce velikosti tohoto fenoménu. Práci uzavírám srovnáním několika možností licencování opensource softwaru.

# 1. Základní pojmy a nástin vývoje softwaru a jeho pirátství

Počítače, software a internet jsou poměrně nedávno „objevenými“ fenomény. Někdy kolem roku 1996 jsem začínal pracovat s tenkrát populárním operačním systémem Windows 95. A to i za pomoci dnes už neuvěřitelně pomalého připojení k internetu, vytáčené linky ISDN, která dosahovala rychlosti 64 kbps. V té době se ještě nedalo mluvit o zásadním rozšíření počítačů mezi většinou populaci. Jako paměťové médium převládaly diskety a postupně se začala objevovat CD a DVD. A ještě v dřívějších dobách se zdrojové kódy počítačových programů šířily přes stránky hobby časopisů.

Přijímání právních norem je dlouhodobý proces, takže reakce na novinky, které se v lidských životech objevují, přichází se zpožděním. Proto tuto práci začínám alespoň základním přehledem toho, jak se zjednodušeně řečeno „počítačový svět“, software a přístup k němu vyvíjel a vyvíjí, abychom pak mohli pokračovat tím, jak právo na tento vývoj reagovalo.

Nyní jsme stále v raném období potýkání se práva se světem výpočetní techniky. Z dat Českého statistického úřadu<sup>1</sup> vyplývá, že teprve po roce 2009 měla nadpoloviční většina domácností v České republice počítač a přístup k internetu. Pokud se podíváme do Spojených států amerických, které jsou považovány za kolébku informačních technologií, tak zjistíme, že oproti nim je Česká republika „pozadu“ jen o 9 let. Z dat United States Census Bureau<sup>2</sup> je patrné, že k nadpoloviční penetraci populace osobními počítači došlo ve Spojených státech roku 2000 a v roce 2001 měla více jak polovina populace přístup k internetu.

Pirátství provázelo software od dob vzniku prvních komerčně šířených programů. Jedním z vážných kritiků pirátského softwaru byl v roce 1976 i zakladatel Microsoftu Bill Gates. Ve svém dopise<sup>3</sup>, který byl otištěn v tenkrát vlivném oběžníku vydávaném Homebrew

---

<sup>1</sup> Podíl domácností v České republice vybavených výpočetní technikou. ČSÚ [online]. [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: [https://www.czso.cz/csu/czso/cr\\_od\\_roku\\_1989\\_pc](https://www.czso.cz/csu/czso/cr_od_roku_1989_pc)

<sup>2</sup> Computer and Internet Use in the United States: 1984 to 2009. United States Census Bureau [online]. [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <https://www.census.gov/data/tables/time-series/demo/computer-internet/computer-use-1984-2009.html>

<sup>3</sup> Homebrew Computer Club Newsletter Volume 2, Issue 1 Extract of Bill Gates' Open Letter to Hobbyists. DigiBarn [online]. [cit. 2017-03-11]. Dostupné z: [http://www.digibarn.com/collections/newsletters/homebrew/V2\\_01/gatesletter.html](http://www.digibarn.com/collections/newsletters/homebrew/V2_01/gatesletter.html)



Computer klubem, nastoluje některé teze a otázky, které jsou užitečné pro diskusi o softwarovém pirátství i dnes.

Dopis začíná myšlenkou, že počítač je vlastně bez softwaru, který by ho dokázal využít, bezcenný. A že ačkoliv dostává na svůj software pozitivní ohlasy, tak jen část uživatelů od kterých je dostává, si daný software koupila. Poté následuje myšlenka, se kterou jsem se i já setkal u lidí, kteří si v začátcích počítačů počítač kupovali.

*„Hardware je něco, co se musí zaplatit, ale software je něco, co se sdílí. Koho zajímá, jestli lidé, kteří na něm pracovali, dostanou zapláceno?“*

Tato myšlenka je vlastně základem veškerého pirátství a porušování duševních práv, ať už k filmům, hudbě či softwaru. Člověk jinak vnímá krádež hmotného statku než nehmotného.

## **1.1. Základní pojmy**

Ačkoliv dnes již víceméně každý pracuje nějakým způsobem s počítači a používá značné množství počítačového či mobilního softwaru, je určitě vhodné na úvod této práce vysvětlit a definovat některé často používané pojmy. Těmi základními, které stojí za vymezení zejména z pohledu práva, jsou počítačový program a software. V IT oblasti se oba pojmy používají jako synonyma a není mezi nimi větší rozdíl. Nicméně z pohledu práva je nutné obě slova dostatečně vysvětlit a popsat.

### **1.1.1. Počítačový program**

Logickým prvním krokem, kde hledat definici pojmu „počítačový program“ je Autorský zákon (dále AutZ). Tento zákon s pojmem počítačového programu pracuje, nicméně jeho definici neobsahuje a je tedy nutné hledat jeho definici jinde.

Autorský zákon zpracovává předpisy Evropské unie, a tedy dává smysl hledat definici počítačového programu v nich. Konkrétně ve Směrnici Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů. Hned v jejím úvodu je možné se dočíst:

*„Pro účely této směrnice se „počítačovým programem“ rozumí programy v jakékoliv formě, včetně těch, které jsou součástí technického vybavení (hardware). Tento výraz zahrnuje rovněž přípravné koncepční práce vedoucí k vytvoření počítačového programu za podmínky, že povaha těchto prací v pozdější etapě umožní vytvoření počítačového programu.“*

Což je do českého právního řádu transponováno § 65 odst. 1 autorského zákona. Nicméně ani zde tedy definici toho, co je počítačový program nenajdeme, a to ze stejných důvodů, které uvádí důvodová zpráva ke směrnici – z obavy, že by takové definice mohla být díky rychlému vývoji v této dynamicky rozvíjející se oblasti brzy překonána. Výkladem docházíme k tomu, že stejnou ochranu jako počítačový program by měl i ten samý program ve zdrojovém či strojovém kódu v jakékoliv jiné podobě – například napsaný na papíru či namluvený v audio podobě.

Z komparativních důvodů jsem se pokusil najít legální definici tohoto pojmu i v legislativě Spojených států. Je na místě upozornit, že zde vzhledem k jinému jazykovému prostředí je našemu pojmu „počítačový program“ nejbližší pojem „computer software“. Jednu definici je možné nalézt v „Code of Federal Regulations“<sup>4</sup>, která by se dala přeložit jako:

*„Počítačový software je počítačový program, který se skládá ze série instrukcí, pravidel, rutin a příkazů bez ohledu na podobu v které je zaznamenaný a který zajišťuje, aby počítač provedl specifickou operaci.“*

Další definici lze nalézt v § 101 zákona „Copyright Law of the United States of America“:

*„Počítačový program je sada příkazů nebo pokynů k přímému či nepřímému použití v počítači, aby bylo dosaženo určitého výsledku.“*

Podobným směrem se vydává i nový slovenský Autorský zákon č. 185/2015 Z. z., který na rozdíl od českého definici počítačového programu obsahuje. Tato úprava je oproti předchozí úpravě zpřesněna, a to sice v § 87, odstavec 1, kde se uvádí:

*„Počítačový program, ktorým je súbor príkazov a inštrukcií vyjadrených v akejkoľvek forme použitých priamo alebo nepriamo v počítači alebo v podobnom technickom zariadení, je chránený podľa tohto zákona, ak je výsledkom tvorivej duševnej činnosti autora. Príkazy a inštrukcie môžu, byť napísané alebo vyjadrené v zdrojovom kóde alebo v strojovom kóde. Súčasťou počítačového programu je aj podkladový materiál použitý na jeho vytvorenie.“*

Zejména oproti Slovensku vidíme, že český zákonodárce se vydal jiným směrem a definici počítačového programu nikde výslovně neuvedl, a to ani v důvodové zprávě k autorskému zákonu.

---

<sup>4</sup> 48 CFR 2.101 - Definitions. *Cornell Law School* [online]. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/cfr/text/48/2.101>

Komentář k autorskému zákonu<sup>5</sup> od kolektivu Chaloupková/Holý uvádí k § 65 odst. 1 autorského zákona toto:

*„... lze počítačový program chápat jako soustavu příkazů, které jsou schopny řídit činnost počítače za účelem dosažení konkrétního výsledku.“*

Tedy i česká právní praxe dochází k podobnému výkladu, jako výše uvedené úpravy jiných států. Ačkoliv to není předmětem této práce, mám za to, že stojí poukázat na komplikaci, kterou způsobuje podrobná legální definice „počítačového programu“. Slovní spojení počítačový program nutně evokuje představu stolního počítače či notebooku. Ale není dnes výjimkou stahovat si aplikace pro hodinky či fotoaparáty. A ačkoliv je evidentní, že ochrana autorských práv k počítačovému softwaru by se měla vztahovat i na ně, může to působit problémy. Slovenský zákon to řeší nově uvedením „v počítači alebo v podobnom technickom zariadení“ – předchozí úprava pracovala pouze s pojmem počítač. To se jeví jako rozumný přístup i s ohledem do budoucna, kdy nevíme, kam se technologie vyvinou a na jakých dalších technologických prostředcích bude možné programy spouštět.

Počítačový program je vyjádřen v tzv. zdrojovém kódu a ve strojovém (binárním) kódu. Zdrojový kód programu píše vývojář v programovacím jazyce, např. C nebo C++. (viz výklad dále). Programovací jazyk umožňuje programátorovi napsat program v relativně uživatelsky přívětivém prostředí. Aby ale bylo možné program následně spustit na počítači, je nutné ho převést (zkompilovat) do binární podoby, které počítač rozumí. Binární podoba je ale pro člověka nečitelná a není pak ani možné (jednoduše) program upravovat.

V této práci budu až na výjimky užívat buď pojem „počítačový program“, „program“ a vzhledem k zažití praxi v oboru i pojem „software“ jako synonyma.

### **1.1.2. Software**

Pojem software je o něco širší než pojem počítačový program, který pod pojem software spadá. To se dá ukázat na příkladu počítačového programu, který ukládá data do databáze. Dohromady tvoří software, který je složený z počítačového programu a databáze. Za součást softwaru se považují i manuály, tedy jde o širší pojem, než je počítačový program. Komentář k autorskému zákonu od kolektivu Telec, Tůma z roku 2007<sup>6</sup> uvádí pod pojmem

---

<sup>5</sup> CHALOUPKOVÁ, Helena a Petr HOLÝ. *Autorský zákon: komentář*. 4. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2012. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-432-2.

<sup>6</sup> TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. V Praze: C.H. Beck, 2007, s. 39. Velké komentáře. ISBN 978-80-7179-608-4.

software „programové vybavení počítačů“, tedy něco jiného, než je počítačový program, kdy několik programů dohromady tvoří programové vybavení. Oproti programovému vybavení počítače staví technické vybavení počítače (hardware). Existují i další možnosti dělení počítačových programů jako například podle účelu.

### **1.1.3. Softwarové pirátství**

Zjednodušeně řečeno je softwarovým pirátstvím takové jednání, které představuje zásah do autorských práv k softwaru. Asi nejčastějším příkladem takového zásahu je stahování pirátských programů či her z torrentů nebo z webových úložišť a užívání softwaru v rozporu s licenčním ujednáním. Podrobněji k tomuto pojmu i k celé problematice v příslušné kapitole.

### **1.1.1. Programovací jazyk**

Srdcem zařízení jako jsou počítače či telefony je tzv. CPU – tedy procesor. Ten dostává příkazy ve formě strojového kódu a zpracovává je. Strojový kód má pro člověka velmi těžko čitelnou číselnou podobu „jedniček a nul“. Proto existují programovací jazyky, které nám umožňují psát programy v přívětivější podobě.

Pro účely této práce se dopustím zjednodušení, které je ale pro následující výklad dostatečné. Proces vývoje softwaru probíhá tak, že programátor ve svém oblíbeném programovacím jazyce (třeba C++, Python, Perl, HTML, PHP...) vytvoří textový soubor, který se skládá z příkazů, které jsou pro daný jazyk specifické. Ty mají podobu více či méně srozumitelných textových příkazů. Ale proto, aby daný program mohl „běžet“, musí být určitým způsobem převeden do strojového kódu, se kterým si procesor poradí. Stejný program tedy může mít dvě základní podoby v souvislosti s tím, v jaké fázi jeho tvorby a běhu se nachází. A to sice buď textovou podobu zdrojového kódu v programovacím jazyce, nebo podobu jedniček a nul ve strojovém kódu.

### **1.1.2. Firmware**

Je druh softwaru, který je spjat s nějakým produktem. Firmwarem se označuje například operační systém telefonů (jako Android a iOS), nebo třeba systémy užívané na domácích routerech, ve fotoaparátech či na obdobných zařízeních.

Ve své podstatě je to software, který je ale schopen běžet v zamýšlené podobě primárně na nějakém specifickém zařízení.

### **1.1.3. Hardware**

Pojem hardware označuje fyzické komponenty, které spolu tvoří zařízení jako jsou počítače, telefony, či jiná obdobná zařízení. Hardware vykonává na základě instrukcí softwaru konkrétní činnost, je tedy softwarem ovládán. Výpočetním centrem každého počítače a podobného zařízení je procesor. Ten je doplňován operační pamětí, kam se krátkodobě ukládají data, se kterými procesor pracuje, grafickou kartou, která se stará o vykreslování uživatelského rozhraní a další komponenty. Dalším důležitým příkladem hardwaru je pevný disk, na který se data ukládají.

### **1.1.4. OEM Software**

Jedná se o specifický způsob distribuce softwaru, kdy je program dodáván už nainstalovaný spolu s novým počítačem (neboli je předinstalovaný). Časté je to například u operačních systémů (OS), kdy spolu s koupí nového počítače máme možnost vybrat si počítač s OS nebo bez OS. Oproti klasické distribuci by OEM software měl být cenově výhodnější, jelikož ho výrobci nakupují ve velkém množství a pak jej instalují do svých produktů.

Nakládání s OEM softwarem, které není v souladu s licenčními podmínkami, je zásadně jednou z forem pirátství (viz však např. rozhodnutí ve věci UsedSoft související s vyčerpáním práva).

### **1.1.5. Freeware, OpenSource, Svobodný software**

Jednoduše řečeno pojem freeware označuje program, který se autor rozhodl zpřístupnit uživatelům zdarma k užívání. Toto užívání ale může být současně nějak omezeno, například licenční podmínkou, že daný software nelze používat pro komerční účely.

S tímto způsobem licencování programů souvisí ještě pojmy Opensource a Svobodný software. Opensource znamená, že autor programu zpřístupnil jeho zdrojový kód, tak aby do něj kdokoli mohl nahlížet. Zároveň ale autor může omezit jakékoliv jiné nakládání s tímto programem.

Oproti tomu Svobodný software stojí na principu volného přístupu ke zdrojovému kódu, učení se z něj, možnosti jeho úpravy a jeho dalšího šíření.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Proč je užívání pojmu „svobodný software“ lepší než „Open Source“ (otevřený zdrojový kód) [online]. GNU [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <https://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.cs.html>

### 1.1.6. Warez

Jsou autorská díla, která jsou šířena a používána v rozporu s autorským právem. Warez úzce souvisí s pirátstvím, kdy warez je vlastně jeho předmětem. Dnes už to sice není tak časté, ale dříve se používaly pojmy „appz, gamez, crackz a moviez“, které označovaly „zpirátěná“ autorská díla.<sup>8</sup>

### 1.1.7. P2P

P2P neboli peer-to-peer síť je pojem, který se používá pro označení typologie sítě, kde jednotliví klienti jsou připojeni přímo mezi sebou. Stále se jedná o používaný způsob šíření pirátského obsahu. Typickým zástupcem byly centralizované služby jako Napster a Kazaa, které ovšem byly postupně nuceny skončit. Dnes je v tomto ohledu jeden z nejvyužívanějších protokolů BitTorrent. Nedávno došlo k zásahům proti největším internetovým stránkám, které sloužily ke stahování .torrent souborů, díky kterým je pak možné si z této decentralizované P2P sítě stahovat soubory. Takto byly zavřeny například servery The PirateBay, Extratorrent, Torrentz.eu a Kickasstorrents.

### 1.1.8. Hra jako počítačový program nebo audiovizuální dílo?<sup>9</sup>

Počítačové hry jsou specifickým počítačovým programem. Kromě samotného programu, tedy setu příkazů, obsahují v dnešní době i velké množství grafiky či hudby. Vývoj her prošel během posledních let značnou změnou. Už není nutné, aby vývojáři programovali celou hru. Je možné zakoupit si, nebo využít zdarma dostupný engine (Unity, CryEngine a další) a do něj víceméně jen umístit grafiku, hudbu a další prvky hry. S trochou nadsázky se dá říct, že hru může vytvořit i někdo, kdo vůbec neumí programovat. Engine je soubor knihoven a nástrojů, které vývoj her značně usnadňují a zrychlují.

Nabízí se pak otázka, jak ke hrám přistupovat? Dnes nejsou výjimky hry s hudebním doprovodem, na němž se podílí celé symfonické orchestry. Každé studio má velké množství grafiků. Hra je tedy tvořena zdrojovým kódem, hudbou a grafikou. Mají být tyto části dohromady vnímány jako počítačový program (jako v Kanadě, Itálii a dalších státech), nebo má každá část hry být vnímána a chráněna odděleně (Německo, Francie, Japonsko), nebo mají být považovány za audiovizuální dílo jako v Koreji?

---

<sup>8</sup> CRAIG, Paul. *Softwarové pirátství bez záhad*. Praha: Grada, 2008, s. 15. ISBN 978-80-247-1765-4.

<sup>9</sup> Video Games: Computer Programs or Creative Works? *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html)

Dle mého je české právní úpravě nejbližší úprava kanadská, kdy hra je počítačový program, který má jen specifické „uživatelské rozhraní“ v podobě pokročilé grafiky.

Je zde také možné srovnat tento přístup s rozsudkem Soudního dvora EU, který se ve svém rozsudku ve věci C-355/12 vyslovil i k problematice videoher, kdy v rozsudku uvádí následující: „*videohry ... představují komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování. V rozsahu, v němž části videohry, v daném případě tyto grafické a zvukové prvky, přispívají k původnosti díla, jsou společně s dílem jako celkem chráněny autorským právem v rámci režimu zavedeného směrnicí 2001/29*“. Zde tedy SDEU uznává určitou specifickou počítačových her i vzhledem k jejich „uměleckému“ aspektu mimo samotný program.

## **1.2. Počátky vývoje softwarového pirátství a boje proti němu ve Spojených státech amerických**

V roce 1972 řešil Nejvyšší soud ve Spojených státech jeden z několika případů, které znamenaly právní základ ochrany práv k softwaru. Tento případ (Gottschalk v. Benson<sup>10</sup>) je považován za první, kde se Nejvyšší soud přiklonil k tomu, že samotný software není patentovatelný. A to s následujícím vysvětlením vzhledem k tehdy účinnému americkému patentovému zákonu:

*„Odpůrcova metoda pro převod numerických informací z binárně kódovaných decimálních čísel na čistě binární čísla, pro užití k programování konvenčních všeobecně užitných digitálních počítačů je toliko jen série matematických kalkulací nebo mentálních postupů a nezakládá patentovatelný proces dle zákona.“*

Tento přístup se ale během následujících let změnil. V roce 1980 byla novelizována zákonná úprava copyrightu (Title 17, United States Code), a to konkrétně odstavec 1, sekce 101. Byla do ní přidána definice počítačového programu: „*set tvrzení nebo instrukcí k přímému nebo nepřímému použití počítačem k tomu, aby bylo dosaženo určitého výsledku*“.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> *GOTTSCHALK v. BENSON* [online]. [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <http://caselaw.findlaw.com/us-supreme-court/409/63.html>

<sup>11</sup> *Copyright Law of the United States (Title 17)* [online]. [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#101>

Zároveň byl též položen základ právnímu vymezení problematiky kopírování softwaru v sekci 117, konkrétně sub sekce a a b, ostatní byly přidány později<sup>12</sup>. V prvních dvou sub sekcích se zjednodušeně řečeno upravuje možnost kopírování softwaru pro vlastní potřebu (pokud je to nutné k jeho využití, nebo pro archivaci) a přechod práv k vytvořeným kopiím. Ty mohou být prodány či pronajaty jen společně s originálem daného softwaru a s přechodem všech práv k danému softwaru, které převodce držel.

Roku 1980 tedy došlo k položení základů pro právní ochranu softwaru, a to definicí počítačového programu a úpravy pořizování kopií a převodu práv k softwaru. Od tohoto roku docházelo k zpřesňování přístupu, nicméně základní myšlenka ochrany zůstala zachována. Alespoň za zmínku v tomto ohledu stojí případ *Diamond v. Diehr*, který vykládal výše uvedenou sekci 101 v odstavci 1 a vyšel vstříc patentovatelnosti počítačového programu kontrolujícímu výrobu syntetické gumy.<sup>13</sup>

Zajímavým sporem, který nám může nastínit dřívější pohled na ochranu copyrightu u softwaru je „*Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*“. Jedná se o případ, který byl projednáván v roce 1983 (soudem „United States Court of Appeals for the Third Circuit“). Bylo to poprvé, kdy soud rozhodl o patentovatelnosti operačního systému a o tom, že je patentovatelný nejen zdrojový kód, ale i jeho binární podoba.

Tento případ vznikl v konkurenčním boji mezi Apple Computer, INC. a společností Franklin Computer Corp. Počítače od společnosti Apple se úspěšně prodávaly a vydělávaly a aby jim společnost Franklin mohla konkurovat, tak prodávala své počítače (hardware) spolu se zkopírovaným operačním systémem od Applu. A jako jeden z důvodů, proč by uživatelé měli využívat jejich počítače místo počítačů od Applu uváděli, že i na jejich počítačích jdou spustit programy napsané pro Apple. Tedy kompatibilita s Applem byla pro Franklin jednou z prodejních výhod. Jádrem sporu bylo, zda se dá chránit pomocí copyrightového práva i program v binární zkompilevané podobě a zda se dá tímto způsobem chránit i operační systém. Soud rozhodl, že tomu tak je, tedy že jak operační systém, tak podoba programu ve strojovém kódu spadá pod copyrightovou ochranu.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> *Copyright Law of the United States (Title 17)* [online]. [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#117>

<sup>13</sup> *DIAMOND v. DIEHR* [online]. [cit. 2017-03-16]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/450/175/case.html>

<sup>14</sup> *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 545 F. Supp. 812 (E.D. Pa. 1982). *Justia* [online]. [cit. 2017-07-04]. Dostupné z: <http://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/545/812/1432138/>



### 1.3. Softwarové pirátství v době nástupu komunikace na dálku

Pirátství se tedy vyvíjelo z předávání si vytištěných zdrojových kódů a předávání si programů na disketách až do podoby, kdy bylo možné získávat kopie programů „na dálku“.

Jakýmsi předchůdcem internetu byly BBS (Bulletin Board System). Byly to vlastně jednoduché servery, které vznikaly v 80. letech (u nás 90. léta). Připojovalo se k nim přes telefonní linku a modem. Byla to místa, kde se daly najít programy, šlo si přes ně posílat zprávy a provádět další činnost. BBSky ale stále byly jen pro nepříliš široký okruh osob. Nejmasivnější nárůst pirátství přišel v 90. letech s rozvojem internetu.<sup>15</sup>

Najednou bylo možné šířit nelegální obsah jednoduše po celém světě. Tento trend se ještě více umocnil s nástupem prvních P2P možností sdílení. V roce 1999 vznikl první masově rozšířený P2P program, a to Napster<sup>16</sup>. V roce 2001 už ho ke sdílení souborů používalo kolem 50 milionů uživatelů. Na úspěch Napsteru se snažili navázat i další vývojáři a vznikaly tak aplikace jako Kazaa, Gnutella, eDonkey a další. I přes to, že tyto služby byly postupně zavírány (a vznikaly nové), tvořil přenos souborů v roce 2008 přes P2P sítě 44 % internetového provozu<sup>17</sup>. Aktuálnější data se mi bohužel nepodařilo najít.

---

<sup>15</sup> CRAIG, Paul. *Softwarové pirátství bez záhad*. Praha: Grada, 2008, s. 27-33. ISBN 978-80-247-1765-4.

<sup>16</sup> Digital Piracy. *Rightscorp* [online]. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <http://www.rightscorp.com/copyrights/digital-piracy>

<sup>17</sup> Sandvine: 44% of Web Traffic is P2P. *Gigaom* [online]. 2008 [cit. 2017-08-23]. Dostupné z: <https://gigaom.com/2008/06/24/sandvine-44-of-web-traffic-is-p2p/>

## 2. Mezinárodní právní úprava ochrany softwaru

Jelikož jsem v předcházející části této práce vymezil softwarové pirátství jako porušování autorských práv k softwaru je na místě věnovat se i právní úpravě této problematiky.

Český právní řád je řízen podle a za podmínek článku 10 Ústavy zásadou aplikační přednosti mezinárodních smluv, potažmo unijních právních předpisů, před zákonem. Na úvod se tedy budu věnovat mezinárodní právní ochraně softwaru. Poté také právní úpravě předpisy Evropské unie. A v následující kapitole i ochraně softwaru v české právní úpravě.

### 2.1. Bernská úmluva a WIPO

Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl, která byla uzavřena roku 1886, stojí na počátku mezinárodní ochrany autorských práv. Od svého přijetí byla několikrát revidována. Jejím signatářem se stalo již roku 1921 Československo, a i Česká republika, jako nástupnický stát, jí je ve znění pařížské revize od roku 1980, resp. 1993 vázána.

Jedním z jejích základních principů je princip stejné právní ochrany děl zahraničních i domácích autorů. Tato ochrana by neměla být podmíněna žádnými formalitami, tedy není nutné své dílo registrovat, mělo by být chráněné automaticky.<sup>18</sup>

Bernská úmluva neobsahuje žádná ustanovení vztahující se k ochraně softwaru, nicméně i vzhledem k přístupu k ochraně softwaru jako k ochraně literárních děl<sup>19</sup> (viz dále), na která se Úmluva vztahuje, je jasné, že se tato bude aplikovat i na ochranu počítačových programů.

Správa Bernské úmluvy byla svěřena do působnosti Světové organizace duševního vlastnictví (WIPO). K Bernské úmluvě se též vztahuje Smlouva WIPO o autorském právu (WIPO Copyright Treaty – WCT), která výslovně v článku 4 upravuje ochranu počítačových programů.<sup>20</sup> Tato smlouva se zaměřuje na ochranu práv duševního vlastnictví v digitální době. Pro téma této práce je zajímavý též článek 11 této smlouvy, který volně přeloženo uvádí:

---

<sup>18</sup> Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file\\_id=283698](http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file_id=283698)

<sup>19</sup> *Právo v síti: průvodce právem na internetu*. V Praze: C.H. Beck, 2016, s. 124. ISBN 9788074006104.

<sup>20</sup> WIPO Copyright Treaty. *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

[http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file\\_id=295166](http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file_id=295166)

Summary of the WIPO Copyright Treaty (WCT) (1996). *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/summary\\_wct.html](http://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/summary_wct.html)

*„Strany smlouvy poskytnou adekvátní právní ochranu a prostředky obrany proti obcházení technologických prostředků, které autor užívá pro uplatňování práv podle této smlouvy a Bernské úmluvy a které vzhledem k jejich dílu zamezují činům, které nejsou autorem nebo zákonem povoleny.“*

## **2.2. Dohoda TRIPS**

Z podobných základních principů jako Bernská úmluva vychází také Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví (TRIPS). Některá pravidla jsou z Bernské úmluvy přímo přejata (viz článek 9, odstavec 1). Touto dohodou je vázán mimořádně vysoký počet stran díky tomu, že je navázána na členství ve Světové obchodní organizaci (WTO). Zájemci o členství a členové WTO musí (kromě několika výjimek pro méně vyspělé státy) být stranou dohody TRIPS<sup>21</sup>. Je to tedy nejrozšířenější dohoda na poli ochrany práv duševního vlastnictví. Česká republika jakožto člen WTO je stranou dohody TRIPS.

Dohoda TRIPS obsahuje pro mé téma zásadní článek 10, odstavec 1, který uvádí následující:

*„Počítačové programy, ať již ve zdrojovém nebo strojovém kódu, budou chráněny jako literární díla podle Bernské úmluvy (1971).“<sup>22</sup>*

Problematiky softwaru se dotýká i následující článek 11 ohledně práv k pronájmu, který zní:

*„Členové poskytnou, alespoň pokud jde o počítačové programy... autorům a jejich právním nástupcům práva povolit nebo zakázat komerční pronajímání pro veřejnost originálů nebo kopií jejich autorských děl. Pokud jde o počítačové programy, tato povinnost se nevztahuje na pronajímání, kde samotný program není podstatným předmětem pronajímání.“*

Kromě těchto specifických pravidel pro oblast počítačových programů obsahuje TRIPS i další obecná ustanovení. Některá navazují na dříve uvedenou Bernskou úmluvu. Například doba ochrany se musí vztahovat na dobu minimálně 50 let, pokud se nevychází z ochrany po dobu života fyzické osoby (viz článek 12) a stejně jako u Bernské úmluvy nesmí být ochrana podmíněna formalitami, jako je registrace díla.

---

<sup>21</sup> WTO AND THE TRIPS AGREEMENT. WHO [online]. [cit. 2017-07-04]. Dostupné z: [http://www.who.int/medicines/areas/policy/wto\\_trips/en/](http://www.who.int/medicines/areas/policy/wto_trips/en/)

<sup>22</sup> Dohoda TRIPS. ÚPV [online]. 2014 [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/pravni-predpisy/mezinarodni/dohoda-trips.html>

### 2.3. Evropská úprava ochrany softwaru

V druhé kapitole jsem u definice softwaru zmiňoval Směrnici Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů. Již ze samotného názvu směrnice je zřejmé, že se týká legislativy, která by měla být významná pro téma počítačového pirátství. Směrnice byla do českého právního řádu transponována autorským zákonem.

Tato směrnice zrušila dříve používanou Směrnici Rady ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů (91/250/EHS)<sup>23</sup>.

Právní úprava ochrany softwaru na evropské úrovni je ovlivňována i rozhodnutími Soudního dvora Evropské unie. A to zatím především v oblasti vyjádření počítačového programu a vyčerpání práva k rozmnoženinám počítačových programů. V této oblasti byly rozhodnuty například níže uvedené případy.

Soudní dvůr rozhodl v říjnu 2016 o předběžných otázkách položených lotyšským soudem ve věci C- 166/15 Ranks. V Lotyšsku se vedlo trestní řízení proti dvěma obviněným, kteří měli prodávat na online tržišti eBay software od firmy Microsoft. V předběžné otázce šlo především o vyčerpání práva na rozšiřování k záložním rozmnoženinám, souvislost mezi nabytím licence, původním nosičem softwaru a neoriginálním nosičem. Soud vzhledem k době, kdy se obvinění trestné činnosti měli dopouštět, rozhodoval podle dříve uvedené, nyní již zrušené, směrnice 91/250/EHS. Nicméně i přesto je pro výklad nakládání se softwarem na neoriginálním nosiči důležitá závěrečná věta soudního rozsudku:

*„ ... původní nabyvatel rozmnoženiny počítačového programu a s ním související licence k neomezenému užívání je sice oprávněn dále tuto rozmnoženinu spolu s licenci prodat dalšímu nabyvateli, avšak naproti tomu v případě, že původní fyzický nosič rozmnoženiny, jež mu byla původně dodána, byl poškozen, zničen nebo ztracen, nemůže tomuto dalšímu nabyvateli dodat svoji záložní rozmnoženinu tohoto programu bez svolení nositele práv“.*<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Směrnice Rady ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů [online]. [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX%3A31991L0250>

<sup>24</sup> ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (třetího senátu) 12. října 2016(\*) [online]. 2016 [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=9ea7d0f130d568e9c85733f84cc0ab55924c0c1b2f1b.e34KaxiLc3eQc40LaxqMbN4PaxqPe0?text=&docid=184446&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=207170>

Tento případ navazoval svým výkladem na jiný, již dříve posuzovaný, ve věci UsedSoft vs. Oracle (C-128/11). Společnost Oracle prodávala licence ke svým programům pro určitý počet počítačů – 25 a pokud chtěl uživatel provést 26 instalací, musel si zakoupit 50 licencí. Společnost UsedSoft od uživatelů tyto licence vykupovala a přeprodávala je dál. Tato praxe odporovala dle společnosti Oracle ustanovením licenční smlouvy, kde bylo uvedeno: „*Platbou za služby získáváte výhradně pro vnitřní obchodní účely nevýlučné, nepřevoditelné a bezplatné užívací právo na dobu neurčitou...*“<sup>25</sup>. Tedy nabyvatel licence neměl dle tohoto ujednání právo převést své užívací právo na jinou osobu.

S tímto omezením se ovšem Soudní dvůr neztotožnil a v rozhodnutí uvedl, že podle článku 4 odst. 2 směrnice 2009/24/ES se právo na rozšiřování rozmnoženiny vyčerpá, pokud autor udělí užívací právo k softwaru bez časového omezení. V rozhodnutí soud dále pokračoval:

*„Článek 4 odst. 2 a čl. 5 odst. 1 směrnice 2009/24 musí být vykládány v tom smyslu, že v případě dalšího prodeje užívatelské licence, který znamená současně další prodej rozmnoženiny počítačového programu stažené z internetové stránky nositele autorského práva, se druhý nabyvatel uvedené licence, jež byla původně udělena prvnímu nabyvateli uvedeným nositelem práva bez časového omezení a výměnou za zaplacení ceny, ..., jakož i každý její následný nabyvatel mohou dovolávat vyčerpání práva na rozšiřování stanoveného v čl. 4 odst. 2 této směrnice, a lze tudíž mít za to, že jsou oprávněnými nabyvateli rozmnoženiny počítačového programu ve smyslu čl. 5 odst. 1 uvedené směrnice a že mají právo na pořízení rozmnoženiny stanovené v posledně uvedeném ustanovení.“*<sup>26</sup>

V rozhodnutí je ale také uvedeno omezení, vztahující se ke skutkovému stavu tohoto konkrétního příkladu – přeprodej jen části licence – tedy např. situace, kdy uživatel nakoupil licenci pro 25 počítačů, ale používá jen 10 a tedy zbytek prodá. Zde platí omezení, že hromadné licence nelze dělit.<sup>27</sup>

Důležitým předpokladem pro další prodej rozmnoženiny je, aby původní nabyvatel učinil svou rozmnoženinu k okamžiku prodeje nepoužitelnou a nezasahoval tak do práv autora na rozmnožování svého díla. V rozhodnutí je zároveň uvedeno, že: „*druhý nabyvatel této*

---

<sup>25</sup> ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (velkého senátu) [online]. 2012 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/HTML/?uri=CELEX:62011CJ0128&from=EN>

<sup>26</sup> *tamtéž*

<sup>27</sup> Prodej použitého softwaru třetí osobě bez souhlasu jeho autora - dovolené nebo zakázané právní jednání? *Právní prostor* [online]. 2016 [cit. 2017-06-24]. Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/prodej-pouziteho-softwaru-treti-osobe-bez-souhlasu-jeho-autora-dovolene-nebo-zakazane-pravni-jednani>

*rozmnoženiny, jakož i každý následný nabyvatel představuje jejího oprávněného nabyvatele“.*

Další případ, který řešil Soudní dvůr, se již netýkal šíření rozmnoženin, ale vymezil některé základní přístupy k počítačovým programům. Ve věci C- 406/10 šlo o předběžné otázky, které vznikly ze sporu mezi SAS Institute Inc. a World Programming Ltd. Společnost SAS se zabývá vývojem analytických programů a vyvinula vlastní jazyk, ve kterém se dají psát skripty, které pak lze v programu SAS spustit. Společnost SAS vytýkala konkurentovi, že pomocí verze softwaru pro výuku (tedy v rozporu s licenci), kterou SAS nabízí, zkopírovala společnost World Programming funkci jejich softwaru a tím umožnila uživatelům spouštět skripty v jazyce SAS i mimo SAS software.

Soud v tomto případě rozhodl tak, že *„ani funkce počítačového programu, ani programovací jazyk či formát datových souborů užívaných počítačovým programem za účelem využití některých z jeho funkcí nepředstavují formu vyjádření tohoto programu, a v důsledku toho nepoživají autorskoprávní ochrany počítačových programů“.* A dále: *„osoba, ..., může ... program zkoumat, studovat nebo zkoušet jeho fungování za účelem zjištění myšlenek a zásad, které jsou základem kteréhokoliv z prvků uvedeného programu“.*<sup>28</sup>

Soudní dvůr se tedy drží následujících zásad – v zásadě není možné smluvním ustanovením omezit právo nabyvatele licence k počítačovému programu na dobu neurčitou (nabyté *„výměnou za zaplacení ceny, která mu má zajistit odměnu odpovídající hospodářské hodnotě rozmnoženiny díla“*) převést toto právo na jinou osobu. Není ovšem možné tomuto nabyvateli dodat vlastní záložní rozmnoženinu nosiče počítačového programu bez svolení autora, pokud původní nosič je poškozen. Zároveň je možné zkoumat<sup>29</sup> a učit se z programů jiných autorů a třeba i kopírovat jejich funkce bez následků v oblasti autorskoprávní ochrany softwaru, jelikož nejsou formou vyjádření počítačového programu. Teoreticky je tedy možné vytvořit naprosto identický počítačový program, pokud k němu dojdeme vlastní cestou, a tedy nedojde k porušení autorskoprávní ochrany.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (velkého senátu) [online]. 2012 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=122362&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=527764>

<sup>29</sup> DONÁT, Josef. *Právo v síti: průvodce právem na internetu*. V Praze: C.H. Beck, 2016, s. 124-126. ISBN 9788074006104.

<sup>30</sup> Autorská práva k programům: jsou chráněny i dílčí. *Velíšek & Podpěra* [online]. [cit. 2017-06-24]. Dostupné z: <http://www.akpv.cz/ru/publikujeme-11/autorska-prava-k-programum-29>

### 3. Česká právní úprava ochrany softwaru

V předešlé kapitole jsem rozebíral mezinárodní základ pro úpravu ochrany autorských práv k počítačovým programům. V této kapitole přecházím k úpravě národní, která by měla být ve výše uvedených věcech v souladu s úpravou mezinárodní. A to buď vzhledem k vázanosti České republiky vyhlášenými mezinárodními smlouvami nebo vzhledem k našemu členství v Evropské unii.

Stejně jako ve všech odvětvích práva i v právu autorském hraje důležitou roli právní úprava na úrovni ústavních zákonů. Ovšem vzhledem k zaměření mé práce, k jisté specifčnosti probírané problematiky, je vhodnější zaměřit se blíže na zákonnou úpravu. Zásadní je zákon č. 121/2000 Sb. neboli autorský zákon (dále AZ). Hned v úvodu tohoto zákona (§ 2 odst. 2) jsou počítačové programy zařazeny mezi díla, a tedy předmět autorského práva.

S ohledem na to, že tématem mé práce je softwarové pirátství, jímž se zabývám zejména ve 4. kapitole a jelikož pirátství se dá definovat jako „zásah do autorských práv“, je nutné věnovat tuto kapitolu autorským právům coby východisku pro další výklad.

#### 3.1. Počítačový program jako autorské dílo

Autorské právo vzniká dle autorského zákona ve chvíli, kdy je vyjádřeno ve vnímatelné podobě. Obecné ustanovení § 2 odst.1 obsahuje generální klauzuli autorského díla podle kterého „*Předmětem práva autorského je dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě...*“, platí pro počítačové programy s odchylkou uvedenou v následujícím odstavci 2. Ten uvádí, že „*Za dílo se považuje též počítačový program, ... které jsou původní v tom smyslu, že jsou autorovým vlastním duševním výtvořem.*“. Komentář<sup>31</sup> k tomu uvádí, že v důsledku přibližování českého práva k evropskému dochází k rozšiřování autorskoprávní ochrany i na tzv. díla fiktivní. Jejich úprava se odlišuje od obecné tím, že na ně není kladen požadavek jedinečnosti, ale pouze původnosti. Pojem původnost označuje skutečnost, že dané dílo je vytvořeno vlastní duševní činností autora. Je tedy možné, aby nezávisle na sobě vznikla dvě (i více) naprosto shodná díla (v našem případě programy), ale jelikož obě budou vlastním duševním výtvořem autora, budou obě

---

<sup>31</sup> CHALOUPOKOVÁ, Helena a Petr HOLÝ. *Autorský zákon: komentář*. 4. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2012, s. 7. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-432-2.

díla stejně chráněna. Je samozřejmě možné, aby vznikaly i jedinečné počítačové programy, ale tyto jsou spíše výjimkou.

Jak komentář také poukazuje, tak s ohledem na pojetí práva Evropské unie nebude ochrana poskytnuta tzv. běžným rutinním programům. Pod tím je možné představit si programy typu Hello world, kterými začíná snad každá učebnice programování, nebo takové, které jsou jen výsledkem běžného programování.

Pokud tedy dané dílo splňuje výše uvedené předpoklady, vznikají autorovi subjektivní výlučná autorská práva k jeho dílu. Právo autora lze dělit do dvou různých skupin, a to sice podle jejich povahy na práva osobnostní a práva majetková<sup>32</sup>, jak přímo uvádí autorský zákon v § 10.

S osobností autora jsou spjata práva osobnostní (§ 11 AZ) – tedy taková práva, která trvají po dobu života autora, nelze se jich vzdát a jsou nepřevoditelná. Mezi tato práva patří: možnost rozhodnout o zveřejnění díla, právo osobovat si autorství a právo na nedotknutelnost díla.

Oproti tomu majetková práva jsou spojena s právem na rozhodování o užití autorova díla. V případě softwaru je to tedy právo na rozhodování o majetkových dispozicích s ním. Tato práva jsou nepřevoditelná, a trvají 70 let po smrti autora, v případě spoluautorství se tato lhůta počítá od smrti posledního přeživšího spoluautora<sup>33</sup>. Rozsah právní úpravy je u těchto práv širší než u práv osobnostních, najdeme je v § 12 - § 25a AZ. Dělí se do dvou hlavních kategorií, a to sice na právo dílo užít a jiná majetková práva. Tato práva jsou obecná pro všechna autorská díla. V následujících odstavcích je ale budu vztahovat čistě k problematice, které je věnována této práci, tedy k softwaru.

V § 12 odst. 4 AZ se nachází výčet práv spadajících pod právo dílo užít, jelikož je tento výčet uveden od novely č. 102/2017 Sb. slovy „Právem dílo užít je zejména:“ je zjevné, že tento výčet je pouze demonstrativní a je tedy možné dílo užít i jiným způsobem než zde uvedeným.

V paragrafech 13 a 14 je upraveno rozmnožování a rozšiřování. Rozmnožování může být buď vytváření elektronických kopií nebo kopií spojených s nosičem dat (CD, DVD, Flash disk...). Rozmnožování je specifičtěji upraveno v § 66 odst. 2 AZ, kde se uvádí: „Za

---

<sup>32</sup> ŠTĚDRŮN, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, s. 34-35. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 9788073575557.

<sup>33</sup> JANSÁ, Lukáš. *Softwarové právo*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2014, s. 41-42. ISBN 9788025142011.



*rozmnožování počítačového programu podle tohoto zákona se považuje i zhotovení rozmnoženiny, je-li nezbytná k zavedení a uložení počítačového programu do paměti počítače...“.* Při spouštění počítačových programů z místa, kde je tento program uložen (CD, DVD, Harddisk), dochází k jeho zavedení do tzv. RAM paměti. Tato paměť je schopná pracovat rychleji než ostatní úložiště a zajišťuje tak běh programů. K tomuto procesu dochází vlastně bez vědomí průměrného uživatele. Nicméně i přesto dochází spuštěním programu zároveň i k jeho dočasnému rozmnožení. Rozšiřování rozmnoženiny podle § 14 AZ může probíhat v hmotné formě, tedy na nosiči dat a za podmínek § 14 odst. 2 AZ dochází k vyčerpání tohoto práva na rozšiřování pro území EU/EHP.

V § 15 a § 16 AZ je upraven pronájem a půjčování rozmnoženiny softwaru. Oba paragrafy upravují poskytnutí licence druhé osobě s tím rozdílem, že pronájem je časově omezený a za poplatek, kdežto půjčení je bezplatné poskytnutí licence. Dle zákona se oba paragrafy týkají „*díla ve hmotné podobě*“. Dle publikace *Softwarové právo (Jansa a kol.)* se práva v § 15 a § 16 AZ vztahují i k softwaru. Nicméně software je dle mého názoru jako ostatní díla nehmotným statkem, které může být nejvýše zachyceno na hmotném nosiči. Počítačové programy, jak jsem již uvedl výše, jsou chráněny jako literární díla. Tedy dle tohoto názoru by bylo možné na ně ustanovení paragrafů 15-17 užít. Přesto se domnívám, že zákon zcela jasně specifikuje „*hmotnou podobu*“ a ustanovení paragrafů 15-17 tedy pro software na hmotných nosičích přímo použít lze.

V případě užití podle § 18 AZ je jasně upraveno sdělování nehmotných děl veřejnosti. V případě softwaru by to bylo například stahování programů z internetu v nehmotné formě, přenos dat prostřednictvím sítě internet apod.

Stejně jako na další díla podle autorského zákona se i na počítačové programy vztahuje možnost mimosmluvního užití díla podle § 30 AZ a násl. Ovšem pro počítačové programy (a elektronické databáze) nelze užít režim § 30 AZ volného užití autorského díla, neboť jak uvádí odstavec 3 tamtéž, v případě počítačových programů se vždy, pokud autorský zákon nestanoví jinak, jedná o užití díla. Autorský zákon dále ve svém § 66 odst. 7 uvádí zákonné licence, které nelze na počítačové programy použít. Použít tedy lze např. režim úřední licence podle paragrafu § 34 písm. a) AZ a licenci pro dočasné rozmnoženiny podle § 38a odst. 1 písm. b) AZ.

Chtěl bych ještě alespoň zmínit souborná díla, která jsou upravena v § 2 odst. 5 AZ. Příklady takovýchto děl zmíněných v tomto ustanovení není příliš použitelný pro oblast

počítačových programů. Jako souborné dílo jsou chráněny také databáze podle odstavce 2 tamtéž. Pokud je databáze „způsobem výběru nebo uspořádáním obsahu autorovým vlastním duševním výtvorem a její součásti jsou systematicky nebo metodicky uspořádány a jednotlivě zpřístupněny elektronicky či jiným způsobem“ jedná se o dílo souborné.

### 3.2. Autor, spoluautor, zaměstnanecké dílo a dílo kolektivní<sup>34</sup>

Vývoj softwaru může být velice náročná činnost, na které se často podílí i více než jen jedna osoba. Je tedy nutné zabývat se tím, v čí prospěch vznikají autorská práva. Také je samozřejmě rozdíl mezi užíváním softwaru na základě poskytnuté licence a užíváním v rámci dispozice s majetkovými právy k softwaru. Je tedy nutné znát, kdo majetkovými právy disponuje.

Autorský zákon ve svém § 5 odst. 1 uvádí, kdo je autorem, a to sice „fyzická osoba, která dílo vytvořila“. Jak k tomuto ustanovení uvádí komentář<sup>35</sup>, vychází se z opačné koncepce než v angloamerickém pojetí, a to že jen fyzická osoba má tvůrčí a duševní schopnost, která jí umožňuje originálně nabýt autorské právo. Právnícká osoba může toliko nabýt odvozená oprávnění. Autorem může také být fyzická osoba, která nemá svéprávnost či ji má omezenou. Autorovi náleží autorská práva uvedená v předešlé podkapitole, a to od okamžiku vzniku díla (§ 9 AZ).

Proces, který vede k výsledku, k vytvoření počítačového programu, může mít několik podob v závislosti na tom, které osoby se tohoto procesu účastní a v jakém jsou poměru.

Nejjednodušším případem je situace, kdy zadavatel uzavře s programátorem (případně s více programátory) smlouvu o dílo podle § 2586 a násl. OZ, jejímž předmětem bude vytvoření konkrétního počítačového programu. Zde by se jednalo o jednoduchý právní poměr, kde by hrálo významnější roli jen dostatečné ošetření předání zdrojových kódů nebo případně ošetření situace, kdy by autor použil dílo způsobem, který by odporoval vůli objednatel. Na tento právní poměr by se vztahoval § 58 odst. 7 AZ, který uvádí: „Počítačové programy ..., která nejsou kolektivními díly, se považují za zaměstnanecká díla i tehdy, byla-li autorem vytvořena na objednávku; objednatel se v takovém případě

---

<sup>34</sup> Komu "patří" software vytvořený na objednávku? Lupa [online]. 2004 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/komu-patri-software-vytvoreny-na-objednavku/>  
Tvorba počítačových programů na objednávku [online]. 2007 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku>  
Software jako zaměstnanecké dílo [online]. 2009 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/software-jako-zamestnanecke-dilo-56254.html>

<sup>35</sup> CHALOUPOKOVÁ, Helena. *Autorský zákon: komentář*. 4. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2012, s. 13-14. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-432-2.

*považuje za zaměstnavatele...“*. V tomto případě by tedy objednatel byl vykonavatelem majetkových práv k vytvořenému softwaru za podmínek § 58 AZ.

Další možností je, že objednatel uzavře smlouvu o dílo s osobou, která danou zakázku zhotoví prostřednictvím svých zaměstnanců<sup>36</sup>. Zde bude hrát roli několik právních poměrů – mezi zadavatelem a dodavatelem a mezi dodavatelem a zaměstnancem (či zaměstnanci). Jelikož, jak uvádím výše, autorem může být pouze fyzická osoba, bylo nutné zákonem ošetřit reálné situace, kdy společnosti investují značné zdroje do vývoje softwaru a autorská práva by svědčila pouze jejím zaměstnancům – fyzickým osobám. Autorský zákon tedy ve svém § 58 odst. 1 uvádí, jak se tyto právní poměry mají řešit.

*„Není-li sjednáno jinak, zaměstnavatel vykonává svým jménem a na svůj účet autorova majetková práva k dílu, které autor vytvořil ke splnění svých povinností vyplývajících z pracovněprávního nebo služebního vztahu. Takové dílo je zaměstnaneckým dílem. Zaměstnavatel může právo výkonu podle věty první postoupit třetí osobě pouze se svolením autora, ...“*

Za autora se tedy dle zákona stále považuje fyzická osoba, která dílo stvořila, ovšem majetková práva vykonává zaměstnavatel. Komentář<sup>37</sup> k tomu uvádí logické důvody, které k této úpravě zřejmě vedly. Pokud bychom tyto vztáhli na problematiku vývoje softwaru, tak samotný vývojář, který není zaměstnancem, nemůže čerpat takové výhody, které má vývojář zaměstnanec. Těmi mohou být např. kancelář, vybavení, licence k použitému softwaru, know-how a další.

Tato úprava vede k tomu, že zaměstnavatel vykonává na svůj účet a svým jménem autorova majetková práva k zaměstnaneckému softwaru. Autorovi i nadále svědčí osobnostní práva autora, ale zákon upravuje speciální úpravu v § 58 odst. 4. Důležité je také, aby daný program byl vyvinut v rámci zaměstnancovi činnosti, resp. ke splnění jeho povinností vyplývajících z pracovněprávního vztahu k zaměstnavateli. Tedy pokud se zaměstnanec podílí na vývoji operačních systémů a ve svém volném čase programuje hru, která je simulací vláčeků, tak k té samozřejmě nabývá veškerá autorská práva jen on samostatně. Odměnou autorovi, jehož majetková autorská práva vykonává zaměstnavatel, je jeho obvyklý plat. V případě počítačových programů se totiž neuplatňuje princip

---

<sup>36</sup> DONÁT, Josef. *Právo v síti: průvodce právem na internetu*. V Praze: C.H. Beck, 2016, s. 120-121. ISBN 9788074006104.

<sup>37</sup> CHALOUPOKOVÁ, Helena. *Autorský zákon: komentář*. 4. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2012, s. 104-106. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-432-2.

dodatečné odměny, pokud je mzda nebo jiná odměna autorovi v nepoměru vůči ekonomickému zisku zaměstnavatele podle § 58 odst. 6.

Nabízí se otázka, zda má česká právní úprava nabývání autorství pouze fyzickými osobami své odůvodnění i dnes, kdy se na vývoji softwaru podílí spolu s rostoucí náročností vývoje větší počet lidí. Pokud by například Microsoft sídlil v Čechách a vyvíjel zde své operační systémy, tak by ke každé verzi jeho softwaru nabyly autorské právo tisíce spoluautorů – programátorů. Zároveň nikdo z nich by nebyl schopen něco takového vyvinout sám. Je zde tedy evidentní přínos a nutnost právnické osoby, která tuto činnost zastřešuje a koordinuje, a proto je zde institut zaměstnaneckého díla, který upravuje i Směrnice 2009/24/ES, která ve svém článku 2, odstavec 1 uvádí též možnost vzniku autorských práv právnickým osobám: „*Autorem ... je ... pokud to právní předpisy příslušného členského státu připouští, právnická osoba označovaná těmito právními předpisy za nositele tohoto práva.*“.

V předchozím odstavci uvedený příklad by se logicky nabízelo vztáhnout pod pojem kolektivního díla podle § 59 AZ. Kdy pojmovými znaky jsou více se podílejících autorů na vývoji a zároveň tento vývoj vychází z „*podnětu a pod vedením fyzické nebo právnické osoby*“. Tento paragraf ovšem ve svém druhém odstavci odkazuje na paragraf předešlý, tedy na § 58, viz: „*Kolektivní díla se považují za zaměstnanecká díla podle § 58 i tehdy...*“. Z čehož vyplývá, že pro kolektivní díla se použije úprava děl zaměstnaneckých.

V § 8 AZ nalezneme zákonnou úpravu spoluautorství: „*Právo autorské k dílu, které vzniklo společnou tvůrčí činností dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné (dílo spoluautorů), přísluší všem spoluautorům společně a nerozdílně...*“. Podstatnými znaky spoluautorství je tedy činnost minimálně dvou autorů (fyzických osob) a vznikne dílo jediné a nedílné. Krajský soud v Hradci Králové rozhodoval v případě 19 Co 354/2007, kde v rozhodnutí stojí, že stejně jak uvádí AZ, majetkových práv se autor nemůže vzdát, takže jich nemůže ani být zbaven výrokem soudu, to by bylo možné jen pokud by mezi spoluautory panovaly neshody ohledně nakládání s dílem. V § 8 odst. 2 AZ je specifikováno, co se za spoluautorství nepovažuje – spoluautorstvím není jen dání podnětu k vývoji softwaru, poskytnutí rady nebo pomoci, nebo poskytnutí technického nebo dokumentačního materiálu.

Autorská zákon ve svém textu pracuje s pojmem „*spojení děl*“. Spojením děl nevzniká nové dílo. Může se jednat o takové případy jako je tvorba webových stránek, kdy kód webu bude jedním dílem a grafická podoba druhým. Nebo se může jednat o několik

počítačových programů, které jsou spolu propojeny, například Linux, který bývá šířen spolu s dalšími předinstalovanými programy.

### 3.3. Patentová ochrana softwaru

Na poli patentové ochrany počítačových programů narážíme na značně rozdílnou úpravu v kontinentálním a angloamerickém právu. Už v úvodu této práce jsem zmiňoval případ *Diehr vs. Diamond*, kde soud dospěl k patentovatelnosti počítačových programů. Přibližně do roku 2000 byly počítačové programy v USA patentovány relativně benevolentně. Poté soudy řešily několik případů, kdy zvýšily požadavky na software, aby byl patentovatelný.<sup>38</sup> I přesto se ale nic nezměnilo na základní myšlence, že počítačové programy je možné patentovat.

Oproti tomu máme evropský přístup, konkrétně Evropskou patentovou úmluvu<sup>39</sup>, která jednoznačně ve svém článku 52, odstavci 2 uvádí následující: „Za vynálezy ve smyslu odstavce 1 se nepovažují zejména: ... (c) plány, pravidla a způsoby vykonávání duševní činnosti, hraní her nebo vykonávání obchodní činnosti, jakož i programy počítačů; ...“. Smluvními státy této úmluvy je 38 evropských států a stejně tak i Turecko<sup>40</sup>. Jedná se tedy o na evropském poli relativně široce účinnou úmluvu.

U nás je patentovatelnost softwaru upravena víceméně shodně, kdy § 3 odst. 2 zákona č. 527/1990 Sb. o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích uvádí, že za vynálezy se nepovažují mimo jiné programy počítačů. I tak ovšem je možné v některých spíše omezených případech patentovatelnost softwaru přiznat. Pokud software je součástí technického řešení a řeší konkrétní problém, tak v takovém případě je možné chránit ho patentem<sup>41</sup>, v každém případě se ovšem nejedná v Evropě o nijak masově rozšířený jev.

### 3.4. Softwarové licence

Způsob, jakým lze s nabytým softwarem zacházet, je upraven v licenci, která je se softwarem spjata. Je to smluvní ujednání, v němž jsou upraveny práva a povinnosti stran.

---

<sup>38</sup> ABOUTCONTACTPR CONTACTSSPONSORSARTICLE SUBMISSION Topics Inventors Events Politics & People Jobs SearchIPWatchdog Odeslat How to Patent Software in a Post Alice Era. *IPWatchdog* [online]. 2016 [cit. 2017-07-12]. Dostupné z: <http://www.ipwatchdog.com/2016/11/17/patent-software-post-alice/id=74750/>

<sup>39</sup> Evropská patentová úmluva (EPC). *Úřad průmyslového vlastnictví* [online]. [cit. 2017-07-12]. Dostupné z: [https://www.upv.cz/cs/pravni-predpisy/mezinarodni/evropska-patentova-umluva-\(epc\).html](https://www.upv.cz/cs/pravni-predpisy/mezinarodni/evropska-patentova-umluva-(epc).html)

<sup>40</sup> *Member states of the European Patent Organisation* [online]. [cit. 2017-07-12]. Dostupné z: <http://www.epo.org/about-us/foundation/member-states.html>

<sup>41</sup> *Softwarové patenty v EU* [online]. 2015 [cit. 2017-07-13]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/softwarove-patenty-v-eu>

ŠTEDROŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, s. 57. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 9788073575557.

Většinou se bude v prostředí internetu jednat o dokument, který vypracuje autor softwaru, a nabyvatel licence jen toto ujednání přijme bez reálné možnosti ho ovlivnit. Hezkým příkladem takových ujednání jsou licenční podmínky, které většina z nás bezmyšlenkovitě odklikává tlačítkem „Další“ při instalaci softwaru. Ani já jsem dříve během instalace jakéhokoliv softwaru licenční podmínky nečetl a nevěděl jsem tak, k čemu jsem se zavázal. Podle toho, co licenční podmínky nabyvateli umožňují, je možné software, ke kterému se vztahují, dělit do základních kategorií jako freeware, shareware, opensource a další.<sup>42</sup>

Zákonná definice licence se nachází v § 2358 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., kde je uvedena jako „*oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci)*“, které poskytuje poskytovatel nabyvateli licenční smlouvou „*v ujednaném omezeném nebo neomezeném rozsahu a nabyvatel se zavazuje, není-li ujednáno jinak, poskytnout poskytovateli odměnu.*“. Občanský zákoník dále dělí licence na výhradní a nevýhradní, přičemž v oblasti licencování softwaru se setkáváme většinou s nevýhradními licencemi. Příkladem, kdy by se dalo uvažovat o využití výhradní licenci by byl například vývoj aplikace na zakázku, kdy by objednatel neměl zájem na tom, aby vývojář jeho software dále zpřístupňoval například konkurentům objednatele.

Zajímavostí je určitý neopodstatněný předpoklad autorů softwaru, především volně šiřitelného, kteří jsou díly jednotlivců či menších týmů, že jejich licenční ujednání, které ke svému softwaru uvádějí, mají univerzální globální účinnost. Tomu tak ovšem není. Soukromoprávní vztahy se musí řídit konkrétním právním řádem či přímo aplikovatelnou normou.<sup>43</sup> Příslušné autorské právo by se tak posuzovalo dle principu teritoriality a pro užití děl na území České republiky by tak byl příslušný náš Autorský zákon. Není těžké představit si ani situaci, kdy uživatel stahuje software z webu, který běží na serveru nacházejícím se v Americe, stahuje si software autora, který pochází z Izraele, přes VPN server, který je uložen v Německu na notebook, který je ve Francii, uživatelem z České republiky, který se zrovna nacházel na Slovensku. V tomto případě by se na vzniknuvší právní poměr vzniklý stažením hledělo dle práva státu, ve kterém se uživatel nacházel v době stažení – tedy dle slovenského právního řádu.<sup>44</sup> Lze si tak představit i situaci, kdy si

---

<sup>42</sup> ŠTEDROŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, s. 9-10. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 9788073575557.

<sup>43</sup> ŠTEDROŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, s. 70. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 9788073575557.

<sup>44</sup> *Vztah principu teritoriality a polohy serveru při určení rozhodného autorského práva na Internetu* [online]. [cit. 2017-07-13]. Dostupné z: <http://www.itpravo.cz/index.shtml?x=47573>

uživatel stáhne stejný software několikrát z několika zemí a pokaždé pro vzniklý právní poměr bude platit jiné právo.

Obvykle se koncoví uživatelé setkávají s „nákupem“ jednotlivých licencí k softwaru. Pokud jde o rozsah licence, může se vztahovat buď na instalaci na jednom zařízení, nebo na více, také může být omezena k jedné instalaci na jednom operačním systému a jedné na jiném operačním systému. Lze se setkat i s licencemi k instalaci na několika zařízeních, ale k užití je pak nutné se přihlásit uživatelským účtem, který může být aktivní v jednu chvíli právě jen na jednom zařízení. Možností úpravy rozsahu licencí pro koncového uživatele je víceméně neomezené množství, ale v principu jde právě o to umožnit jednotlivému uživateli užívání licencovaného softwaru. Oproti tomu varianta licencování pro větší množství uživatelů či zařízení je by měla být cenově výhodnější než nákup jednotlivých licencí. Základním principem je v tomto případě tedy nákup multilicence zákazníkem s tím, že následné distribuce na uživatelské stanice může být ošetřena různými způsoby. Od jednoduchého zadání obdržných sériových čísel po aktivaci instalací pomocí centrálního serveru. Tato varianta licencování pro větší množství uživatelů či zařízení je jedním ze způsobů, kterou často využívají piráti, k užívání softwaru bez poctivě a řádně nabyté licence. Například aktuálně v případě instalace pirátského balíku Office od Microsoftu, který si může uživatel stáhnout přes síť BitTorrent, se lze setkat se způsobem aktivace pomocí centrálního serveru. Uživatel provede klasickou instalaci a pak pomocí jednoduchého programu nastaví aktivaci přes KMS server, který balík aktivuje. Zkratka KMS označuje „Key Management Server“, což je služba, kterou Microsoft nabízí svým firemním klientům pro aktivaci jejich produktů přes lokální síť. Dříve se často používaly nezabezpečené KMS servery různých společností, dnes se instaluje lokální KMS aktivátor. V každém případě obě metody představují jasné porušení licenčních podmínek, resp. autorského práva.

### **3.5. Sdělování díla veřejnosti, rozmnožování díla a jeho oprávněné užití**

Autorský zákon ve svém § 18 upravuje sdělování děl veřejnosti, když stanoví, že „*sdělováním díla veřejnosti se rozumí zpřístupňování díla v nehmotné podobě*“ a toto dále specifikuje pro případ, který se týká i zpřístupňování softwaru takto: „*zpřístupňování díla veřejnosti způsobem, že kdokoli může mít k němu přístup na místě a v čase podle své vlastní volby zejména počítačovou nebo obdobnou síť*“. Pod touto legální definicí je možné si představit klasický případ, kdy uživatel si z webu stahuje software. Jsou naplněny znaky jak nehmotného díla, tak zpřístupnění veřejnosti, a i znak počítačové sítě.

Kliknutím na odkaz ke stažení softwaru dochází stažením zároveň ke vzniku rozmnoženiny původního souboru. Rozmnožování díla je upraveno v § 13 AZ jako „*zhotovování dočasných nebo trvalých, přímých nebo nepřímých rozmnoženin díla nebo jeho části*“. Stažením tedy nepochybně ke vzniku rozmnoženiny dojde. V publikaci Internetové právo od kolektivu autorů Jansa, Otevřel a další<sup>45</sup> se lze dočíst, že stažením díla, které bylo zpřístupněno veřejnosti, dochází ke vzniku rozmnoženiny<sup>46</sup>, ale jelikož si lze jen těžko představit takové sdělování softwaru na veřejnosti, které by nevedlo ke vzniku rozmnoženiny, dá se předpokládat, že v případě softwaru licence ke sdělování díla veřejnosti v sobě již obsahuje i licenci k jeho rozmnožení.

Dalším problémem, na který tato publikace upozorňuje a který vychází z jazykového výkladu ustanovení o sdělování díla veřejnosti je, jak vykládat pojem veřejnost. Správná definice tohoto pojmu je důležitá i pro případný postih porušování autorských práv. Tento pojem by dle uvedené publikace měl být vykládán především s ohledem na povahu, účel a rozsah takového užití díla. S tím je možné se naprosto ztotožnit, jelikož právní definici pojmu „veřejnost“ bychom hledali těžko i s ohledem na to, že podle Soudního dvora EU jde o autonomní pojem, jehož výklad přísluší tomuto soudu. Dá se tedy logickým postupem dojít k tomu, že pokud někomu v rodině zpřístupním software, nebude se jednat o zpřístupňování veřejnosti. Pokud bych ale podobnou činnost vykonával ve vztahu k neohrazenému množství lidí v práci, ve facebookové skupině či jinde, tak by takové jednání znak veřejnosti naplňovalo.

Na tomto místě bych chtěl uvést jednu komplikaci, která se v tomto ohledu nabízí a kterou budu podrobněji rozebírat i v kapitole o softwarovém pirátství. Pokud uživatel využívá ke stahování a sdílení pirátského softwaru síť BitTorrent, tak může dojít k situaci, že stahuje a sdílí od velkého množství lidí jen malou část tohoto softwaru. Tedy nejdříve od jednoho až tisíců lidí software stáhne a později ho může i sdílet. Komplikace nastává v tom, že v síti BitTorrent je možné, že se daný software nestáhne jen od jednoho „sdíleče“, ale od několika. Pokud by jeden člověk v dané síti nabízel ke stažení software a uživatelé si ho od něj stahovali, pak by se zřejmě jednalo o zpřístupňování díla veřejnosti. Jak ale posoudit situaci, kdy dojde ke stažení například softwaru o velikosti 10 Mb a to od 10 000 uživatelů, kdy od každého si uživatel stáhne jen 1 Kb. Ve své podstatě sice každý ze sdílečů může sdílet celý software, ale ve finále od každého bude stažen jen 1 Kb. Také je možné, aby

---

<sup>45</sup> JANSÁ, Lukáš. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 329. ISBN 9788025146644.

<sup>46</sup> Zpřístupnění díla prostřednictvím Internetu. *Pravoit.cz* [online]. 2009 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/zpristupneni-dila-prostrednictvim-internetu>



sdíleč sdílel ještě před stažením celého softwaru. Je tedy možné, že si stáhne jen 1 % velikosti sdíleného softwaru a toto 1 % sdílí dál. Dalo by se toto považovat za sdělování díla veřejnosti? A je chráněna i jen část počítačového programu?

V tomto případě bychom mohli vycházet z § 2 odst. 3 AZ, podle kterého se autorské právo vztahuje i na jednotlivé části dokončeného díla. Na to navazuje § 13 odst. 1 AZ, kde se uvádí, že rozmnožením díla je i rozmnožení části díla v jakékoliv formě a jakýmkoli prostředky. Ke stejnému přístupu se přihlásil i SDEU ve věci C-5/08 Infopaq. Je tedy možné dojít k závěru, že sdílením, byť i jen malé části počítačového programu přes BitTorrent dochází k zásahu do autorova práva na rozmnožování díla.

### **3.6. Prodej použitého softwaru a princip vyčerpání autorských práv**

Prodej použité knihy není nic neobvyklého. Stačí ji vzít a odnést do knihkupectví, či prodat na internetu a nikdo nám nemůže v takové činnosti zabránit. A ačkoliv software je chráněn jako dílo literární a měl by tak mít teoreticky podobné zacházení, tak tomu tak není vzhledem k jeho specifické povaze.

Způsobů distribuce softwaru je velké množství a jednotlivé způsoby se mohou značně lišit v tom, jak může proběhnout jejich následný prodej původním nabyvatelem. Klasický způsob distribuce byl (a stále je, i když v menším množství), že zákazník si v obchodě pořídil software v krabici, kde bylo médium (rozmnoženina – CD, DVD) s předmětným programem. Součástí tohoto balení bylo také sériové číslo, které sloužilo k aktivaci daného programu. Zde si lze snadno představit následný prodej či jiný převod vlastnického práva takového programu – předám krabici tomu, kdo si chce program poříditi spolu s médiem a sériovým číslem. Problém vzniká, pokud jsem si program již z této krabice nainstaloval. Krabicový prodej nahrazuje a časem může úplně nahradit digitální distribuce. Mohu si najít aplikaci na webu vývojáře, poslat platbu a poté si ze zaslaného odkazu stáhnout žádaný program. Nebo si mohu stáhnout zkušební verzi a po zaplacení mi přijde na email sériové číslo. Případně mohu posílat měsíční platby a za to je mi umožněno software používat. Tímto úvodním odstavcem jsem jen chtěl nastínit několik možností a komplikací, které při prodeji použitého softwaru mohou hrát roli. Také bych měl zmínit případ programů, které si uživatelé nakupují v obchodech s aplikacemi, které mají na svých telefonech (Android, iOS). Jak v Google Play Store, tak v App store od Applu se nachází

přes 2 milióny aplikací<sup>47</sup>. A když si v nich koupíte nějakou aplikaci, její další pře prodej je fakticky nemožný. To samé platí u platformy Steam, která zprostředkovává nákup a hraní počítačových her.

Primární roli u prodeje použitého softwaru hraje tzv. princip vyčerpání práv. Tohoto principu se týkal i v předchozí kapitole uvedený rozsudek ve sporu UsedSoft vs. Oracle. V článku 4, odstavci 2 směrnice 2009/24/ES je k principu vyčerpání práv uvedeno následující:

*„První prodej rozmnoženiny počítačového programu ... je vyčerpáním práva na šíření této rozmnoženiny ... s výjimkou práva na kontrolu dalšího pronájmu počítačového programu nebo jeho rozmnoženin.“*

Životní cyklus rozmnoženiny počítačového programu by se dal popsat s ohledem na princip vyčerpání práv následujícím způsobem<sup>48</sup>. Držitel autorských práv vytvoří rozmnoženinu programu a tu dále šíří pomocí vybraných distributorů. Prodejem softwaru distributorovi dojde k vyčerpání práva na rozšiřování rozmnoženiny, a tedy ani další prodej tímto distributorem koncovému zákazníkovi nemůže už držitel autorských práv nijak ovlivňovat. A pokud zákazník rozmnoženinu dále někomu daruje či ji někomu prodá, je to plně v jeho dispozici a držitel autorských práv ho opět nemůže nijak omezovat.

Po krátkém hledání na českém internetu jsem objevil dva prodejce nepoužívaných licencí a to sice vyhodny-software.cz a toplicence.cz. Například operační systém Windows 10 Professional se dá na obou webech pořídit za cenu do 2 400 Kč. OEM verzi téhož lze koupit na klasickém eshopu Alza.cz za cenu kolem 4 000 Kč a „krabicovou“, tedy Full Package Product (FPP) za cenu kolem 6 500 Kč. A na populárním zahraničním tržišti g2play.net se to samé dá pořídit za cenu okolo 700 Kč. Jak může tento web dosahovat tak nízké ceny je otázkou. Jedním ze způsobů může být, že nakupují hry a aplikace v zemích, kde se prodávají za nižší ceny a posléze je přeprořádávají. Oba české weby popisují, jak jejich pře prodej funguje a oba se odvolávají na již zde popisovanou směrnici 2009/24/ES a i rozsudek ve věci UsedSoft vs. Oracle. Ačkoliv na první pohled jde v uvedených případech pře prodeje OEM verzí o porušení licenčních podmínek, ve světle tohoto rozsudku Soudního dvora EU nemůže být takový prvotní jednoduchý závěr bez dalších

---

<sup>47</sup> Number of apps available in leading app stores as of March 2017. *The Statistics Portal* [online]. [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/>

<sup>48</sup> JANSÁ, Lukáš. *Softwarové právo*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2014, s. 348. ISBN 9788025142011.

otázek. Vzhledem k tomu, jaké množství způsobů distribuce existuje, jsem se zabýval pouze prodejem OEM softwaru a toho, zda se v případě jeho přeprodeje jedná o pirátství. Vzhledem k judikatuře Soudního dvora EU, zejména německé judikatuře, a i vzhledem ke komentáři, který na toto téma uvádí publikace *Softwarové právo* (Jansa, Otevřel), se přikláním k názoru, že přeprodej OEM licencí je v souladu s právem<sup>49</sup>. Pokud tedy distributor nakoupí od Microsoftu OEM licence určené k instalaci na nové počítače, je v gesci distributora a stejně tak prvního nabyvatele rozmnoženiny počítačového programu, jak s takovými licencemi naloží vzhledem k vyčerpání práva na rozšiřování.

### **3.7. Právní odpovědnost subjektů porušujících autorská práva k softwaru**

Při typickém šíření pirátského softwaru můžeme rozlišit tři stádia tohoto procesu – nahrání či sdílení softwaru – hostování takového obsahu, nebo napomáhání jeho šíření (torrent trackery, warez fóra) – stahování a užívání pirátského softwaru.

V dnešní době má už největší význam šíření softwaru jakožto díla bez hmotného nosiče prostřednictvím internetu. V tomto případě tedy ten, kdo pirátský soubor nahrává na veřejně přístupná webová úložiště, či je sdílí přes P2P síť, se dopouští zásahu do autorova majtkového práva, které mu přiznává § 18 AZ.

Právní odpovědnosti osob za cizí obsah rozvádím v kapitole 5.7. Rozumím tím pro můj příklad poskytovatele webových úložišť či warez fór nebo torrent trackerů. Tyto osoby se sice na šíření pirátského softwaru aktivně nepodílí, ale bez nich by možné nebylo.

Osoba, která si pirátský software stahuje, zasahuje do autorova práva podle § 13 AZ, neboť v případě softwaru není možné tzv. volné užití díla pro osobní potřebu podle § 30 AZ. Stažením totiž vždy musí dojít k vytvoření nové lokální rozmnoženiny u uživatele, který si software stahuje. Otázkou může být, kdy dojde k tomuto zásahu třeba v případě stahování softwaru, který je zarchivován v nějakém formátu jako například rar nebo zip. Zřejmě až v momentě, kdy dojde k extrakci dat z tohoto souboru.

Odpovědnost soukromoprávní je objektivní a nositel práv může uplatnit nároky upravené v § 40 a násl. AZ.

---

<sup>49</sup> Prodej použitého softwaru třetí osobě bez souhlasu jeho autora - dovolené nebo zakázané právní jednání? *Pravniprostor.cz* [online]. 2016 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/prodej-pouziteho-softwaru-treti-osobe-bez-souhlasu-jeho-autora-dovolene-nebo-zakazane-pravni-jednani>  
Evropský soudní dvůr k vyčerpání práva u počítačových programů. *Idnes.cz* [online]. 2012 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: [http://finance.idnes.cz/evropsky-soudni-dvur-k-vycerpani-prava-u-pocitacovych-programu-p8q-pravo.aspx?c=A121129\\_155727\\_pravo\\_dag](http://finance.idnes.cz/evropsky-soudni-dvur-k-vycerpani-prava-u-pocitacovych-programu-p8q-pravo.aspx?c=A121129_155727_pravo_dag)

Trestní odpovědnost za porušení autorského práva upravuje § 270 zákona č. 40/2009 Sb. (TZ). Skutkovými znaky tohoto trestného činu jsou neoprávněný zásah do práv k autorskému dílu a vznik nikoli nepatrné škody, přestupky pak Autorský zákon v § 105a a násl.

## 4. Softwarové pirátství

Nástup internetu přinesl něco, co se nikdy v historii předtím neobjevilo. Skoro neomezený obsah různého druhu přístupný zdarma kdykoliv a odkudkoliv. Jen česká verze serveru Wikipedia.org má dle údajů na jejich webu k březnu 2017 přes 375 000 článků. Anglická verze jich má přes 5 300 000. Dalším příkladem je Youtube, kde se na webu uvádí, že má přes miliardu uživatelů a každý den lidé shlédnou stovky milionů hodin videí. Na webu iVysílání.cz je k dispozici skoro 4 000 dní video obsahu. To všechno zdarma, případně tedy se zobrazením reklamy.

Uživatelé internetu si už zvykli, že na internetu se v zásadě neplatí. Problém s monetizací svých služeb mají i zpravodajské servery, kdy některé už přistoupily k poskytování přístupu ke svým zprávám jen platícím klientům (např. The Washington Post a The New York Times).

To samé jako u multimediálního obsahu platí i pro oblast softwaru. Uživatelé služeb od Googlu mohou využít jejich zjednodušenou webovou variantu kancelářských aplikací ve stylu balíku Office od Microsoftu. Dropbox, který poskytuje cloudové úložiště běžnému uživateli se synchronizací mezi více zařízeními, je také s omezeným úložným prostorem zdarma.

Snad ke každému placenému programu existuje jeho freewarová alternativa. Běžný uživatel internetu však vychází z filozofie: proč používat třeba horší alternativu programu, který potřebuji, když mi stačí si ho na pár kliků stáhnout. Nikomu se vlastně nic nestane, nepotřebuji ten program nutně, ale zase když je tak snadné ho mít, tak co se stane, když si ho odněkud prostě stáhnu?

### 4.1. Definice softwarového pirátství

Asi každý má nějakou představu o tom, co je softwarové pirátství. I laik tuší, že je to něco jako „kradený“ software (používám tento pojem i při vědomí, že se nevztahuje ne nehmotné statky). Nebo software, který používá i když ví, že za něj nezaplatil, ačkoliv to udělat měl. Nebo něco, co si stáhl někde na torrentech, nainstaloval, ocrackoval a ušetřil peníze. Také by to mohl být software, který používá jinak, než jak mu dovoluje licenční smlouva. Víceméně všechny tyto představy jsou správně, podstatou je užívání softwaru, které je v rozporu s licenčními podmínkami, resp. zákonem.

Již dříve uvedená definice z knihy *Softwarové pirátství bez záhad* definuje pirátství jako nakládání s autorskými díly v rozporu s autorským právem. Podrobnější definice je uvedena v publikaci *Softwarové právo*<sup>50</sup>. V té je softwarové pirátství rozděleno na dvě oblasti – nelegální software a nelegální užití softwaru. Ale stejně jako ve výše uvedené definici i zde jsou oba pojmy definovány jako „*zásah do autorských práv*“.

#### 4.2. Rozsah softwarového pirátství

V diskusi o softwarovém pirátství nesmí chybět čísla, která by tuto problematiku kvantifikovala. Zde ovšem narážíme na problém, jak data ohledně pirátství získat. Víceméně jediným zdrojem statistik je organizace The Software Alliance (BSA), která sdružuje výrobce softwaru za účelem ochrany jejich zájmů. Členy jsou společnosti jako Adobe, Apple, Autodesk, IBM, Microsoft, Oracle, Siemens a další... Tedy jedni z největších hráčů na trhu počítačových programů.

BSA pravidelně publikuje zprávy, ve kterých mapuje stav pirátství ve světě. Výsledkem jejich výzkumu bývá číslo, které udává, kolik se užívá jak globálně, tak v konkrétních zemích nelegálního softwaru. Poslední v současnosti dostupná čísla ze studie z roku 2016 nám říkají, že podíl nelicencovaného softwaru na celkovém množství nainstalovaného softwaru na počítačích v České republice je 33 %. Tedy každý třetí program je údajně užíván nelegálně. BSA také vyčísluje hodnotu tohoto nelegálního softwaru ve výši 3,6 miliardy korun.<sup>51</sup>

Bohužel tato statistika je jediná, která je k dispozici. O to důkladněji bychom se měli zaměřit na to, jak vzniká, a jakým způsobem dochází k číslům, která uvádí.

BSA věnuje ve své zprávě 4 stránky metodologii a mělo by tedy být možné přezkoumat, zda je založena na logických základech.<sup>52</sup> Nyní tedy několik bodů této metodologie:

- 20 000 lidí osloveno online nebo telefonicky ve 32 zemích, 2 200 IT manažerů ve 22 zemích
- ti jsou tázáni, jaké programy byly na jejich počítače v minulém roce nainstalovány, co byly nové instalace a co upgrady starších, jestli jim byly aplikace dodány spolu

---

<sup>50</sup> JANSÁ, Lukáš. *Softwarové právo*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2014, 53 - 54. ISBN 978-80-251-4201-1.

<sup>51</sup> BSA [online]. 2016 [cit. 2017-06-12]. Dostupné z:

<http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/05252016-GlobalSoftwareSurvey.aspx>

<sup>52</sup> *Seizing Opportunity Through License Compliance: BSA* [online]. 2016 [cit. 2017-06-12]. Dostupné z: [http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA\\_GSS\\_US.pdf](http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf)

s počítačem a na jak starém počítači byly tyto instalace provedeny, toto je označováno jako „software load“

- zjišťuje se i postoj a chování respondentů s ohledem na právo duševního vlastnictví a na nelegální software
- v 11 zemích je dotazování prováděno každý cyklus, v 52 zemích probíhá toto šetření jednou za 2-3 cykly (tedy jednou za 4-6 let) a BSA se snaží, aby každá země opravdu alespoň jednou za 3 roky byla podrobena průzkumu
- počet softwaru užívaného bez licence se zjistí pomocí kalkulace, kdy se vezme zjištěný počet nainstalovaného softwaru během roku a odečte se od něj počet legálně nabytých licencí, tedy koupených, nebo software, který je použitelný zdarma
- BSA na přípravě této statistiky spolupracuje se společností International Data Corporation (IDC), ta jí dodává i statistiky o počtu počítačů v zemi a na kolika z nich byl nainstalovaný nějaký software a spojením se zjištěným „software loadem“ se zjistí finální počet legálně licencovaného softwaru i toho pirátského
- v zemích, kde zrovna v daném roce neproběhlo dotazování, se „software load“ určuje s ohledem na nejpodobnější sociální a tržní prostředí k zemím, kde dotazování proběhlo
- IDC dále zjišťuje velikost softwarového trhu a průměrnou cenu softwaru pomocí svých analýz a výzkumu
- ve finále se zjišťuje počet legálních programů jako podíl velikosti softwarového trhu/průměrná cena softwaru a počet nelicencovaného softwaru se počítá jako celkové množství nainstalovaného softwaru, od kterého se odečítá v předchozím kroku spočítaný počet legálních programů
- hodnota trhu s nelegálním softwarem se počítá jako násobek průměrné ceny softwaru a počet nelicencovaných instalací softwaru.

Uvedená metodika neposkytuje informace k tomu, jak získává svá data společnost IDC, na nich je přitom zpráva BSA založena. Do těchto původních dat také není možné nahlížet, nemohu je tedy nijak komentovat.

Trend klesajícího podílu softwarového pirátství, který ovšem není založen na žádných datech, mohu potvrdit, jen na zkušenostech z mého okolí.

V metodice BSA vidím několik slabých stránek, a to sice:

- nedostupnost statistických dat IDC, není možné ověřit metodiku jejich získávání
- pravidelné dotazování jen v 11 zemích
- není známá metoda dotazování během průzkumu, pokud by mi někdo telefonicky zavolał, nedokázal bych vyjmenovat co mám nainstalováno a jaký druh softwaru to je
- statistiky pro mnoho zemí jsou jen druhotně odvozené ze statistik jiných zemí
- spíš než jedno číslo – procento či hodnota pirátského softwaru by se mělo uvádět rozpětí, nebo alespoň statistická chyba, obzvláště vzhledem k odvozenosti mnoha metrik

I přes určité nedostatky použité metodiky se však domnívám, že neexistuje momentálně lepší způsob určování míry softwarového pirátství. Ideální by byl statistický průzkum prováděný primárně v ČR dotazníkovým způsobem s primární otázkou na respondenty ohledně jejich používání pirátského softwaru. Byla by to jednodušší a domnívám se, že přesnější metoda než dopočítávání této veličiny z nějakých jiných.

Uvedenou míru pirátství 33 % v České republice považuji za pravděpodobně reálný odhad. Vzhledem k nedostatku dat mohu ale svůj dojem z rozšíření pirátství založit jen na pozorování mého okolí. Co se dá na pirátské scéně vypořádat, je o něco menší aktivita v posledních letech. Z čehož usuzuji, že i pokles míry pirátství, který vychází i z historických dat BSA je pravděpodobný.

### **4.3. Softwarové pirátství a IT bezpečnost**

Z hlediska IT bezpečnosti a rizika, které pro ni představuje pirátský software, bych rozdělil instalaci pirátského softwaru na domácích počítačích či počítačích sloužících k zábavě a na firemních počítačích, či jakýchkoliv jiných, kde se pracuje s daty, která mají nějakou hodnotu. V další části se budu primárně věnovat popisu rizik na domácích počítačích, ale samozřejmě to samé platí, a ještě ve větší míře pro rizika na počítačích sloužících k obživě. Používání pirátského softwaru na domácích počítačích je velké riziko, jejich instalace na „pracovních“ počítačích je však o mnoho větší s ohledem na možné důsledky.

Je třeba si uvědomit, že pirátský software představuje několika stupňové riziko. V první řadě musí osoba, která chce pirátský software užívat, jej najít. To bude nejčastěji na internetových stránkách, ať už na nějakém datovém úložišti, či na stránce s torrenty. Všudypřítomné reklamy se sexuálním obsahem jsou tím nejmenším, co návštěvníka takového webu čeká. Někdy se ani odkaz pro stažení programu nepodaří návštěvníkovi



najít, protože tam jednoduše není a webu jde jen o to přilákat návštěvníka a zobrazit mu reklamu nebo získat alespoň jeho IP adresu. Odkaz ke stažení také může být naaranžován tak, aby návštěvníka zmátl ke stažení něčeho jiného, často to bývají soubory s podobnými názvy jako „Getfreesoftware.exe“ nebo „Freesoftwaredownloader.exe“. Bohužel nelze vůbec odhadnout, co by jejich instalace takové osobě v konkrétním případě způsobila, ale v každém případě lze předpokládat, že to nebude nic dobrého.

Když už se zájemci podaří pirátský software najít a úspěšně stáhnout, přichází riziko snad největší. Instalace jiného než autentického softwaru získaného z důvěryhodného zdroje, je totiž rizikem často nedozírného rozsahu. Spolu s instalací chtěného softwaru může dojít k instalaci adwaru<sup>53</sup>, který sice není tak kriticky ohrožující, ale především obtěžující. Zobrazuje totiž reklamy nejčastěji ve formě vyskakovacích oken, ale také třeba ve webovém prohlížeči. Také ale může dojít k instalaci spywaru<sup>54</sup>, či jiného malwaru<sup>55</sup>. V případě spywaru jde především o riziko krádeže osobních údajů, čísel platebních karet, přihlašovacích údajů do různých služeb a dalších dat. Nedávno proběhla například médii zpráva o krádeži osobních údajů šéfovi jedné z největších světových bezpečnostních firem<sup>56</sup> spolu se zajímavým číslem – 12 800 – počet případů krádeží elektronických osobních údajů za první pololetí roku 2017 ve Švédsku. Na riziko malwaru spojené s pirátským softwarem upozorňuje ve výše uvedené zprávě i BSA.

Je důležité si uvědomit, že uživatel do svého počítače při instalaci softwaru staženého z pochybného webu zavádí program, o jehož činnosti nemá nejmenší tušení. Při koupi autentického softwaru, či jeho stažení z oficiálního webu, případně instalaci programu s otevřeným zdrojovým kódem je možné se alespoň částečně spolehnout na to, že činnost instalovaného programu bude taková, kterou uživatel očekává. Pokud ale dojde k instalaci například upraveného („zpirátěného“) operačního systému Windows, který si zájemce stáhne už upravený tak, aby nebylo nutné tento systém aktivovat, je otázkou, jaké další

---

<sup>53</sup> Adware. *Avast* [online]. [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <https://www.avast.com/cs-cz/c-adware>

<sup>54</sup> Spyware. *Avast* [online]. [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <https://www.avast.com/cs-cz/c-spyware>

<sup>55</sup> Malware. *Avast* [online]. [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <https://www.avast.com/cs-cz/c-malware>  
File Sharing, Piracy, and Malware. *UC San Diego* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: [http://acms.ucsd.edu/students/resnet/malware\\_filesharing.html](http://acms.ucsd.edu/students/resnet/malware_filesharing.html)

PIRATE SITES EXPOSE USERS TO MALWARE. *MPAA* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <http://www.mpaa.org/malware/>

<sup>56</sup> Šéfovi jedné z největších bezpečnostních firem ukradli identitu, následně se ocitl v bankrotu. *ČT* [online]. 2017 [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/2181589-sefovi-jedne-z-nejvetsich-bezpecnostnich-firem-ukradli-identitu-nasledne-se-ocitl-v>

úpravy na něm, kdo prováděl<sup>57</sup>. Co když do něj autor této upravené verze přidal nástroj na sledování všech zmačknutých tlačítek na klávesnici, které periodicky odesílá na svůj server? Nebo si také mohl nechat zadní vrátka v systému, díky nimž má do něj kdykoliv zajištěn přístup a může na něj instalovat a provádět z něj cokoliv, co se mu zlíbí?

Vývojáři softwaru ve většině případů průběžně aktualizují svůj software, aby opravili jeho nedostatky ať už po stránce funkční či bezpečnostní. Nainstalovanému pirátskému softwaru se často těchto aktualizací nedostává, ať už proto, že byly upraveny takovým způsobem, že instalace aktualizace není možná, nebo by po aktualizaci mohla přestat fungovat jeho úprava, která umožňuje nelegální užívání. Může tedy nastat situace, že nainstalovaný software nedopatřením umožňuje útočníkovi snadno ovládnout počítač. Krátce po objevení tohoto problému ho vývojář opraví a nabídne uživatelům aktualizaci, ale uživatelé pirátského softwaru se jí nedostane a podstupuje tedy zvýšené riziko napadení svého systému.

#### **4.4. Ekonomický pohled na softwarové pirátství**

Softwarové pirátství jakožto fenomén nacházející se v ilegalitě je obtížné ekonomicky zkoumat. A to především díky absenci dat, na kterých by bylo možné provádět statistické analýzy. Jsme tak odkázáni spíše jen na socioekonomický pohled na tento fenomén.

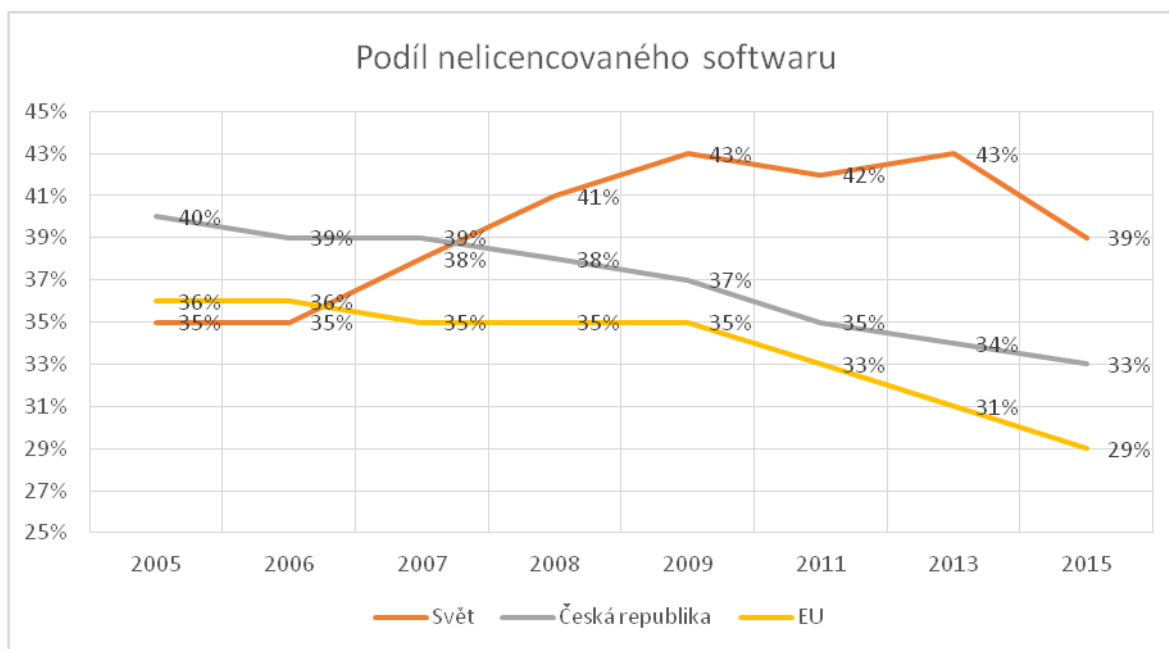
S absencí dat je nutné pro popis ekonomických dopadů pirátství zkoumat druhotné ukazatele. Volba a váha přikládání jednotlivým ukazatelům může hrát rozhodující roli ve finálním vyznění popisu dopadů pirátství. Mnou uvedené ukazatelé tedy nemohou být brány jako jediné a rozhodující. Jsou pouze částí skutečnosti a pro podrobnější analýzu by bylo potřeba provést mnohem rozsáhlejší šetření. Uvedu několik ukazatelů, které si, myslím, hrají roli v popisu ekonomického dopadu softwarového pirátství a z nich se pokusím dojít k nějakému závěru.

Zřejmě nejvyužívanějším zdrojem dat pro popis softwarového pirátství jsou již dříve uváděné průzkumy organizace BSA. Ze zpráv, které BSA publikuje, jsem vybral data týkající se světové míry pirátství, míry pirátství v České republice a průměr EU jakožto nejbližší možný ukazatel k porovnání s Českou republikou. Pro ty samé útvary jsem vybral i data ohledně odhadované hodnoty nelicencovaných instalací softwaru.

---

<sup>57</sup> Piracy Release Group Has Been Spying on Downloaders For 9 Months. *Torrentfreak* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/piracy-release-group-has-been-spying-on-downloaders-for-9-months-131111/>

Graf 1- Podíl nelicencovaného softwaru



Zdroj dat: Zprávy BSA<sup>58</sup>, zpracování autor

V části této práce, kde jsem se zaměřoval na metodologii, kterou BSA dochází ke svým datům jsem sice vyjádřil určité pochybnosti o jejich přesnosti (kritika viz také<sup>59</sup>), ale i tak jsou tyto studie jediným dostupným zdrojem kvantifikovatelných informací ohledně softwarového pirátství, a tak je tedy použiji.

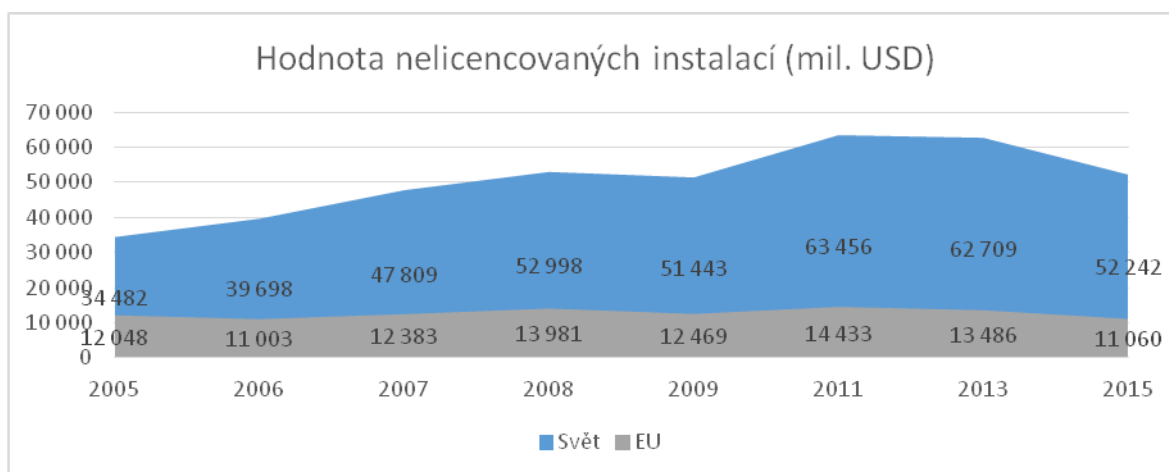
Z porovnávaných hodnot je nejnižší průměr států EU a nejvyšší světový průměr s rozdílem deseti procentních bodů. Jedna z mých výtek ohledně těchto průzkumů byla neuvedení možné statistické odchylky ze strany BSA. Vzhledem k metodologii se domnívám, že uvedený podíl pirátského softwaru v Čechách se dá při zvažování určité odchylky průzkumu považovat na stejné úrovni, jako je průměr EU. Během posledních 10 let tento ukazatel klesl v obou případech o sedm procentních bodů, mělo by tedy docházet k využívání pirátských instalací v menší míře. Světový trend se nedá označit ani jako klesající ani jako rostoucí, ačkoliv míra je v tomto případě o čtyři procentní body výše než před 10 lety.

<sup>58</sup> 2011 BSA Global software piracy study. BSA [online]. [cit. 2017-08-23]. Dostupné z: [http://globalstudy.bsa.org/2011/downloads/study\\_pdf/2011\\_BSA\\_Piracy\\_Study-Standard.pdf](http://globalstudy.bsa.org/2011/downloads/study_pdf/2011_BSA_Piracy_Study-Standard.pdf)  
 08 Piracy study. BSA [online]. [cit. 2017-08-23]. Dostupné z: <http://globalstudy.bsa.org/2008/studies/globalpiracy2008.pdf>  
 BSA Global software survey. BSA [online]. [cit. 2017-08-23]. Dostupné z: [http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA\\_GSS\\_US.pdf](http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf)

<sup>59</sup> BSA or just BS? *The Economist* [online]. 2005 [cit. 2017-08-04]. Dostupné z: <http://www.economist.com/node/3993427>

Jen pro doplnění těchto statistik ještě uvedu odhadovanou hodnotu instalovaného pirátského softwaru. V případě procentuálního údaje míry pirátství považuji udávané hodnoty za celkem reálné. Ovšem vzhledem k metodologii výpočtu hodnoty pirátských instalací a vzhledem k tomu, že ne každý, kdo si pirátský software nainstaluje, by za něj i zaplatil, či si jej instaluje čistě ze zvědavosti, či jen na zkoušku a později si koupí legální licenci, nepovažuji udávané hodnoty pirátských instalací za příliš vypovídající. Ale pro doplnění reality, kterou BSA ve svých zprávách prezentuje, přesto tyto statistiky uvádím.

Graf 2 - Hodnota nelicencovaných instalací, svět a EU

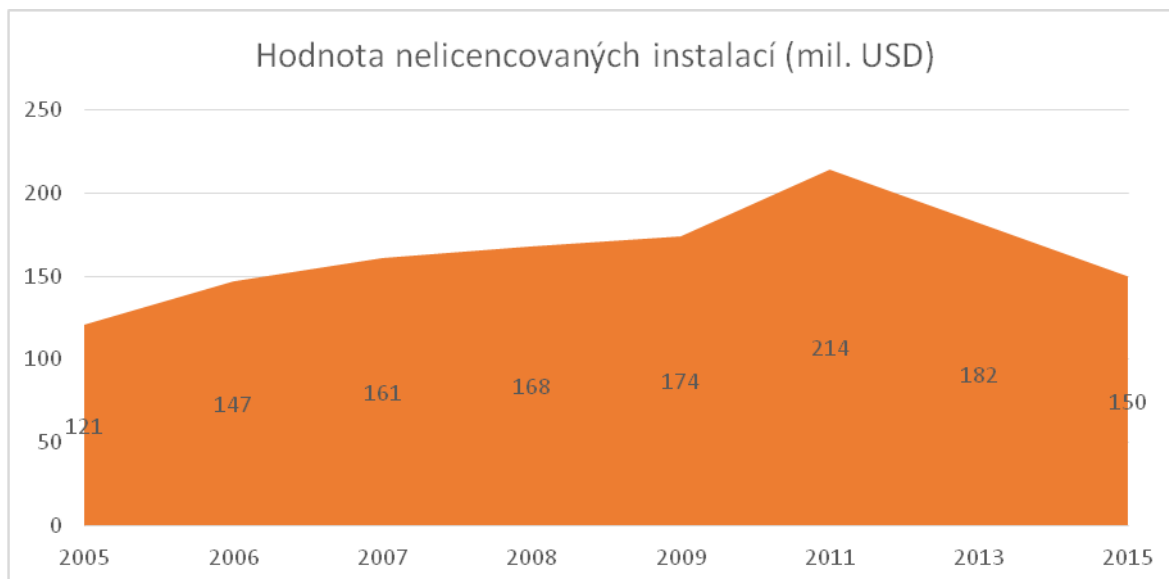


Zdroj dat: Zprávy BSA<sup>60</sup>, zpracování autor

<sup>60</sup> viz 59

Pro Českou republiku jsou uváděna následující čísla.

Graf 3 - Hodnota nelicencovaných instalací v ČR



Zdroj dat: Zprávy BSA<sup>61</sup>, zpracování autor

Během posledního průzkumu se tedy BSA dopočítalo hodnoty instalovaného pirátského softwaru v ČR na úrovni kolem 3,3 miliardy korun.

Za nejvýznamnější oběti softwarového pirátství považují vývojáře, jejichž software je užíván bez licencí či v rozporu s nimi. Proto jsem se pokusil najít nejpoblárnější software, který je pirátsky šířen a poté jsem zjišťoval, jak se daří vývojáři daného softwaru. Získat data o tom, jak a jak často je který software stahován, je víceméně nemožné. Odhad nejpoblárnějších pirátských programů tak nejjednodušeji získáme, pokud se podíváme na webové stránky torrent trackerů. Zde bývají u každého souboru uváděna dvě čísla a to sice tzv. seeders, tedy uživatelé, kteří mají kompletní soubor stažen a dále ho sdílí a leechers, kteří si soubor teprve stahují (po stažení z nich mohou být také seeders). Důležité je uvést, že tato čísla udávají pouze současný aktuální počet sdílejících či stahujících uživatelů, nikoliv celkový počet stažení.

Na kdysi velmi poblárním, a i nyní užívaném webu Thepiratebay.org se nejvíce šíří software od společností Microsoft, Adobe, Corel, Autodesk a Image Line.

<sup>61</sup> viz 59

Obrázek 1 - Nejsdílenější software - The Pirate Bay

Type	Name (Order by: Uploaded, Size, ULed by, SE, LE)	View: Single / Double	SE	LE
Applications (Windows)	MICROSOFT Office PRO Plus 2016 v16.0.4266.1003 RTM + Activator 🏠🔒🌱 Uploaded 09-27 2015, Size 2.21 GiB, ULed by ThumperTM		6847	333
Applications (Windows)	Adobe Photoshop CC 2015 (20150529.r.88) (32+64Bit) + Crack 🏠🔒🌱 Uploaded 06-15 2015, Size 1.57 GiB, ULed by FirstUploads		6351	669
Applications (Windows)	Microsoft OFFICE 2010 Pro Plus PRECRACKED 🏠🔒🌱 Uploaded 06-13 2010, Size 732.06 MiB, ULed by DeGun		3764	71
Applications (Windows)	Windows 10 Pro v.1511 En-us x64 July2016 Pre-Activated-=TEAM OS= 🏠🔒🌱 Uploaded 07-16 2016, Size 3.15 GiB, ULed by OnlyByTheRain		3423	291
Applications (Windows)	Adobe Photoshop CS6 13.0.1 Final Multilanguage (cracked dll) [C] 🏠🔒🌱 Uploaded 08-31 2012, Size 1.83 GiB, ULed by Ching_Liu		2742	141
Applications (Windows)	FL STUDIO Producer Edition 12.2.3 + Crack 🏠🔒🌱 Uploaded 05-23 2016, Size 603.69 MiB, ULed by Anonymous		2311	62
Applications (Windows)	Adobe Illustrator CC 2015 19.0.0 (64-Bit) + Crack 🏠🔒🌱 Uploaded 06-16 2015, Size 1.75 GiB, ULed by FirstUploads		2052	106
Applications (Windows)	Windows 7 SP1 Ultimate (64 Bit) 🏠🔒🌱 Uploaded 11-11 2013, Size 3.1 GiB, ULed by Computer-User		1876	180
Applications (Windows)	MICROSOFT OFFICE 2010 WORD X64 [thethingy] 🏠🔒🌱 Uploaded 01-05 2011, Size 344.54 MiB, ULed by thethingy		1798	13
Applications (Windows)	Internet Download Manager IDM 6.27 Build 2 + 32bit + 64bit Patch 🏠🔒🌱 Uploaded 12-16 2016, Size 10.37 MiB, ULed by ITRG		1683	21
Applications (Windows)	Autodesk AutoCAD 2017 (x64) + Keygen [SadeemPC].zip 🏠🔒🌱 Uploaded 03-22 2016, Size 2.24 GiB, ULed by SadeemPC		1647	84
Applications (Mac)	Microsoft Office for Mac 2016 v15.13.3 Multi [TechTools] 🏠🔒🌱 Uploaded 09-02 2015, Size 1.11 GiB, ULed by ThumperTM		1632	54
Applications (Windows)	Adobe Premiere Pro CC 2015 v9.0 + Crack 🏠🔒🌱 Uploaded 06-16 2015, Size 909.02 MiB, ULed by FirstUploads		1597	62
Applications (Windows)	WinRAR 5.40 [EN] 32bit + 64bit + Patch - Crackingpatching 🏠🔒🌱 Uploaded 08-25 2016, Size 4.86 MiB, ULed by ITRG		1558	42
Applications (Windows)	CorelDRAW Graphics Suite X8 18.0.0.448 + Keygen [SadeemPC] 🏠🔒🌱 Uploaded 03-21 2016, Size 1.84 GiB, ULed by SadeemPC		1546	34
Applications (Windows)	KMSpico 10.1.8 FINAL + Portable (Office and Windows 10 Activator) 🏠🔒🌱 Uploaded 11-01 2015, Size 8.6 MiB, ULed by ThumperTM		1439	51
Applications (Windows)	Adobe Photoshop Lightroom CC 6.5.1 + Crack [SadeemPC] 🏠🔒🌱 Uploaded 04-29 2016, Size 995.19 MiB, ULed by SadeemPC		1436	48
Applications (Windows)	Microsoft Office Pro. Plus 2013 VL Edition x86 x64 FRENCH-DeGun 🏠🔒🌱 Uploaded 11-06 2015, Size 1.51 GiB, ULed by DeGun		1362	196
Applications (Windows)	Corel Draw Graphics Suite X8 🏠🔒🌱 Uploaded 04-20 2016, Size 2.16 GiB, ULed by Anonymous		1334	52
Applications (Windows)	FL Studio 12.3 Producer Edition + Crack 🏠🔒🌱 Uploaded 08-13 2016, Size 616.58 MiB, ULed by djgspee		1323	22
Applications (Windows)	Adobe Premiere Pro CC 2017 v11.0.1 Incl Crack [SadeemPC] 🏠🔒🌱 Uploaded 11-18 2016, Size 1.57 GiB, ULed by SadeemPC		1192	81
Applications (Windows)	Windows Loader v2 2 2 by Daz 🏠🔒🌱 Uploaded 09-19 2014, Size 3.88 MiB, ULed by mindcrasher		1174	6

Zdroj: autor, screenshot

Skrze další dva populárnější weby - rarbg.to a 1337x.to je sdílen vesměs stejný software spolu s některými dalšími, jako je Internet Download Manager od společnosti Tonec, antivirus od společnosti Avast a software od společnosti Nero.

Obrázek 2 - Nejsdílenější software - 1337x.to

name	se	le	time	size	uploader	
Microsoft Office Pro Plus 2016 v16.0.4549.1000 (x86/x64) July 2017 + Activator [...]	3	147	115	Jul. 12th '17	3.6 GB	cracksnow
IDM 6.28 Build 16 incl Patch [32bit + 64bit] + Crack Fake Serial Fixed [Cracking...	3	708	319	Jul. 15th '17	10.1 MB	ITRG
KMSpico 10.2.0 (Microsoft Windows + Office Auto Activator)		49	2	Jul. 5th '17	3.6 MB	kingding
Internet Download Manager (IDM) 6.28 Build 16 + Patch [CracksNow]	4	101	6	Jul. 15th '17	6.9 MB	cracksnow
WIFI PASSWORD MASTER v4.0.2 Unlocked		33	1	Jul. 7th '17	2.9 MB	2K3D
MX Player Pro v1.9.3 Mod Apk [CracksNow]	2	27	3	Jul. 24th '17	31.5 MB	cracksnow
CyberGhost VPN 6.0.6.2540 + Crack [CracksNow]	2	119	0	Jul. 21st '17	14.9 MB	cracksnow
Hotspot Shield VPN Elite 7.20.1 + Patch [CracksNow]	4	82	4	Jul. 14th '17	29.4 MB	cracksnow
Kaspersky Anti-Virus / Internet Security / Total Security 2018 v18.0.0.405 Build...	3	52	12	Jul. 18th '17	465.8 MB	cracksnow
MX Player Pro v1.9.2 [AC3-DTS] NovaHax	4	26	3	Jul. 14th '17	30.3 MB	Loopx01
Terrarium TV v1.7.1 Premium Apk - Free HD Movies and TV Shows [CracksNow]		58	4	Jul. 12th '17	13.9 MB	cracksnow
Android - Only Paid - Week 26 2017 - APPS [AndroGalaxy]		24	12	Jul. 8th '17	3.2 GB	Mafiasss
Truecaller Premium Caller ID & Dialer 8.21 - ANDROID	1	24	0	Jul. 7th '17	17.3 MB	Loopx01
Adobe Acrobat Pro DC v2017.009.20058 Multiilingual Incl Patch [AndroGalaxy]	3	34	1	Jul. 12th '17	758.4 MB	Mafiasss
Windows 10 Pro X64 RS2 Build 15063.448 en-US July 2017 {Gen2}	6	73	52	Jul. 8th '17	3.4 GB	Gen2
CCleaner Professional / Business / Technician 5.32.6129 + Keygen [CracksNow]	1	54	1	Jul. 11th '17	21.3 MB	cracksnow
CorelDRAW Graphics Suite 2017 19.1.0.419 + Keygen [CracksNow]	1	78	25	Jul. 4th '17	2.2 GB	cracksnow
Android - only Paid - Week 25 2017 - APPS		36	25	Jul. 7th '17	2.4 GB	margelaturau

Zdroj: autor, screenshot

Obrázek 3 - Nejsdílenější software - rarbg.to

Cat.	File	Added	Size	↓ S:	L:	RR	Uploader
	Avast! 2017 Premier 17.1.3394.0 + Keys [TechTools]	2017-02-08 13:09:58	279.37 MB	258	17	63	ThumperTM
	Adobe Acrobat XI Pro 11.0.20 FINAL + Crack [TechTools]	2017-04-10 15:44:52	744.20 MB	223	14	41	ThumperTM
	Microsoft Windows 10 1607 Oct 2016 (x64) FULL [TechTools]	2016-10-29 13:14:38	3.48 GB	174	14	67	ThumperTM
	AUTODATA 3.45 + Crack FULL [TechTools]	2016-11-12 12:50:22	2.13 GB	157	8	36	ThumperTM
	Hero Burning ROM 2017_18.0.00880 FINAL [TechTools]	2016-10-10 13:08:29	136.44 MB	125	5	16	ThumperTM
	CCleaner Pro - Business - Tech 5.30.6065 + Serials [TechTools]	2017-05-23 17:38:21	22.29 MB	119	7	15	ThumperTM
	Mahwarebytes Premium 3.0 FINAL + Crack [TechTools]	2016-12-09 11:23:31	73.64 MB	116	1	65	ThumperTM
	PowerISO 6.9 FULL + Serials [TechTools]	2017-06-12 16:42:59	8.03 MB	112	5	10	ThumperTM
	Driver Genius Pro 16.0.0.249 FINAL + Crack [TechTools]	2016-12-14 15:05:33	12.25 MB	109	5	26	ThumperTM
	Internet Download Manager 6.28 Build 7 Portable [TechTools]	2017-04-27 14:45:16	14.26 MB	109	4	13	ThumperTM
	Adobe Premiere Pro CC 2017 v11.1.0.222 (x64) Portable [TechTools]	2017-04-25 15:26:34	563.50 MB	99	3	22	ThumperTM

Zdroj: autor, screenshot

Domnívám se, že vzhledem k popularitě programů od firem jako Microsoft, Adobe, Corel a Autodesk se dá uvažovat, že značná část škody způsobená vývojářům pirátským softwarem je způsobena právě těmito společnostmi. Jejich software často patří k těm dražším (v řádů tisíců a desetitisíců korun) a jak je vidět, patří k populárním i na torrentech a dá se předpokládat, že stejně populární bude i na dalších kanálech, kterými se pirátský software šíří.

Můžeme se tedy ptát, jaký efekt má pirátství softwaru právě na tyto 4 společnosti. Příkladem jejich pozice může být citace zástupce Adobe, kde uvádí, že pirátství samozřejmě pro Adobe představuje závažný problém<sup>62</sup>. Určitým ukazatelem o stavu těchto společností může být cena jejich akcií. Ta se v případě Microsoftu, Adobe a Autodesku vyvíjí během posledních 10 let pozitivně, kdy ceny jejich akcií rostou. To samozřejmě nevyvrací argument, že těmto společnostem se sice i přes pirátství daří dobře, ale nebýt pirátství, dařilo by se jim ještě lépe.

Graf 4 - Adobe, INC. - vývoj akcií během posledních 10let



Zdroj: Nasdaq.com

<sup>62</sup> Stolen Software: Piracy Hits More than Movies and Music. *PC mag* [online]. 2012 [cit. 2017-08-05]. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/article2/0,2817,2399318,00.asp>



Graf 5 - Autodesk, INC. - vývoj akcií během posledních 10let



Zdroj: Nasdaq.com

Graf 6 - Microsoft – vývoj akcií během posledních 10let



Zdroj: Nasdaq.com

Tvorba pirátských programů je řízena poptávkou a nabídkou, stejně jako legální trh. Pokud není mezi uživateli zájem o nějaký software, nemá ani cracker motivaci se jím zabývat.

Tento princip by měl způsobovat, že software menších vývojářských týmů by neměl být tak velkou obětí pirátství jako ty největší společnosti.

Naopak může fungovat princip – když už uživatelé používají nelegální software, tak ať je to alespoň ten náš. Podobnou myšlenku pronesl v roce 1998 i Bill Gates.

*„I když se v Číně prodají 3 milióny počítačů, lidé za software neplatí, ale jednoho dne budou. Ale dokud kradou, chceme, aby kradli naše a navykli si tak na náš software.“<sup>63</sup>*

I z vlastní zkušenosti z mého okolí potvrzují, že tato teorie funguje. Některé společnosti jako například Autodesk už začínají vycházet uživatelům vstříc a nabízejí plné verze profesionálních programů pro domácí využití zdarma (Autodesk Fusion 360 pro 3D modelování). Tím umožní zákazníkům, kteří by jinak byli nuceni stáhnout si pirátskou verzi, využívat verzi legální a mohou doufat, že díky tomu si na dané prostředí navyknou. A pokud jednou budou v situaci, kdy si budou moci dovolit za software zaplatit, tak zaplatí právě jim.

Domnívám se, že je v podstatě nemožné popsat ekonomické dopady softwarového pirátství. Neexistuje dostatek dat pro kvantitativní analýzu tohoto jevu. Zároveň stejně jako i v jiných oblastech lidského života ani zde není možné vymýtit všechna protiprávní jednání. Není pochyb o tom, že vývojáři přicházejí kvůli pirátství o část zisku a někteří lidé za software neplatí jen proto, že se dá jednoduše stáhnout. Zároveň ale může vývojářům přinášet i výhody. I pirát je uživatel, který může dobrou pověst používaného softwaru šířit dále a tím přinášet vývojáři zisky. U softwaru také funguje určitá hranice počtu uživatelů, kdy, pokud software určitý počet lidí používá, vede to k jeho ještě větší penetraci mezi ostatní uživatele. Ale ekonomické dopady tohoto jevu je také velice obtížné bez dat popisovat. Příkladem z audiovizuálního světa je seriál Game of Thrones, nebýt pirátských kopií nedosahoval by takové světové popularity a tím ani sekundárních příjmů z merchandisingu.

#### **4.5. Způsoby šíření pirátského softwaru**

V době přibližně před 15 lety jsem se pohyboval na internetu a na warez fórech (jako pasivní pozorovatel) a pamatuji si tak sice ne úplně první způsoby šíření pirátského softwaru, ale minimálně období, kdy se stal pirátský software dostupnější.

---

<sup>63</sup> Gates, Buffett a bit bearish. *Cnet* [online]. 1998 [cit. 2017-08-05]. Dostupné z: <http://archive.is/20130102062335/http://news.com.com/2100-1023-212942.html>

Crackerské skupiny či jednotlivci, kteří byli v podstatě autory pirátského softwaru, měli své vlastní způsoby sdílení svých nových výtvorů. Dostat se na privátní FTP servery (sloužící k přenosu, sdílení a ukládání dat) crackerských skupin byl cíl, kterého málokdo dosáhl. Ten, kdo měl přístup na tyto servery, mohl pak pirátský software sdílet dál. Být členem tohoto uzavřeného kruhu mělo své výhody, jako okamžitý přístup k nejnovějším „releasům“, tedy nejnovějším cracklým (s odstraněnou ochranou před nelicencovaným použitím) programům. Pomalejší internet než dnes znamenal, že ačkoliv lidé tyto programy šířili dále, nebylo všechno dostupné okamžitě.

Z těchto privátních serverů pak členové software šířili dále přes další FTP servery či přes různé webové stránky, na nichž byl tento software také umístěn. V roce 2002 byla založena služba, která znamenala v pirátské komunitě zlom, a to sice RapidShare<sup>64</sup>. Umožňovala něco, co zní dnes naprosto obyčejně. A to nahrávat jednoduše soubory přes webové rozhraní a pak prostřednictvím vygenerovaného odkazu bylo možné tyto soubory dál sdílet. Na pirátských fórech se RapidShare začal používat jako primární způsob šíření pirátského softwaru a stejně tak pirátských filmů, hudby a všeho dalšího možného obsahu. S rostoucí popularitou služby začal její provozovatel pracovat na její monetizaci. Nejdříve bylo možné stahovat soubory jednoduše nebo jen po krátké chvíli čekání, která se ale postupem času čím dál tím více zvětšovala a také byla omezována rychlost stahování. Kdo nechtěl být takto omezován, měl možnost zaplatit a získat tak prémiový účet, pro který tato omezení neplatila. V době své největší slávy byl RapidShare jedním z nejnavštěvovanějších webů na světě<sup>65</sup>. A jeho servery jistě hostily největší množství pirátského obsahu na světě, protože opravdu všechno se nahrávalo na RapidShare. Tato služba neumožňovala vyhledávání obsahu na ní uloženého a pro stahování bylo nutné znát unikátní adresu souboru, který si chtěl uživatel stáhnout.

Popularity RapidSharu si samozřejmě všimly i další subjekty a vznikalo velké množství podobných služeb. A s postupně se zhoršujícími se podmínkami neplaticích uživatelů RapidSharu začala i pirátská komunita postupně nahrávat své soubory i na jiné servery. K dokonalosti, a především k závratnému zisku dotáhl původní byznys model RapidSharu Kim Dotcom se svým Megauploadem. Megaupload fungoval na naprosto stejném principu. Uživatel nahrál přes webové rozhraní soubor, dostal unikátní odkaz ke stažení a ten mohl s ostatními uživateli sdílet. Zisky Megauploadu během jeho největší popularity jsou

---

<sup>64</sup> RapidShare. Wikipedia [online]. [cit. 2017-07-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/RapidShare>

<sup>65</sup> RapidShare Ditches CEO Bobby Chang. Torrentfreak [online]. 2010 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/rapidshare-ditches-ceo-bobby-chang-100421/>

odhadovány na 30 miliónů dolarů ročně, část z plateb za prémiové účty a část jako reklamní příjmy<sup>66</sup>. V roce 2012 utřil Megaupload těžkou ránu, když mu byly vypnuty servery<sup>67</sup> a jeho zakladatel Kim Dotcom byl na Novém Zélandě zatčen během policejní akce s nasazením dvou vrtulníků a mnoha vyzbrojených policistů<sup>68</sup>.

RapidShare spolu s Megauploadem byly zřejmě dvě nejznámější služby webového úložiště, ale existovaly a existují i další. Mezi zahraničními například FileFactory, Hotfile a další. V Čechách jsou to služby jako Czshare, Hellshare, Share-rapid a zřejmě nejpopulárnější uložit.to, které je podle služby sledující popularitu webů Alexa stejně populární jako web deníku Blesk nebo mapový portál Mapy.cz<sup>69</sup>.

Přibližně v době, kdy RapidShare začal omezovat neplaticí uživatele, přišel Google s navýšením kapacity svých zdarma dostupných emailových schránek na několik gigabajtů. A v pirátské komunitě se začalo experimentovat se sdílením souborů pomocí tohoto freemailu. Vytvořil se koncept mailové zprávy, ke které se nahrál pirátský obsah jako příloha. Problém byl v omezení příloh na několik megabajtů, každý soubor se tak musel rozdělovat na několik menších. Ve výsledku tak třeba jedna pirátská kopie hry mohla být rozdělena do několika desítek konceptů mailové zprávy. Byl to způsob sdílení velice nepraktický, muselo se sdílet přihlašovací jméno k mailové schránce a heslo a každý mohl koncepty mailů mazat, takže to nebylo příliš trvanlivé řešení. Nikdy nenabýlo příliš velké popularity a postupně se od tohoto způsobu sdílení upustilo.

Nejtrvanlivějším způsobem sdílení se ještě i dnes ukazují být P2P (peer-to-peer) sítě, které datují své masivnější rozšíření kolem roku 1999<sup>70</sup>, kdy vznikl program na sdílení písniček Napster. Ten fungoval na principu toho, že uživatel, který měl písničky, které chtěl sdílet, nahrál jejich seznam na centrální server Napsteru a jiný uživatel, který naopak písničky hledal, je mohl na centrálním serveru najít a zjistit, kdo je sdílí a pak si je od sdílejícího uživatele přímo stáhnout. Vzhledem ke struktuře této centralizované infrastruktury

---

<sup>66</sup> Do Pirate Sites Really Make That Much Money? Um.. No. Techdirt [online]. 2012 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://www.techdirt.com/articles/20120124/04532617525/do-pirate-sites-really-make-that-much-money-um-no.shtml>

<sup>67</sup> Megaupload file-sharing site shut down. BBC [online]. 2012 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-16642369>

<sup>68</sup> Kim Dotcom Raid Video Shows Helicopters, Police Vans Used In Arrest Of Megaupload Founder (VIDEO). *Huffington Post* [online]. [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: [http://www.huffingtonpost.com/2012/08/09/kim-dotcom-raid-video-megaupload\\_n\\_1758317.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/08/09/kim-dotcom-raid-video-megaupload_n_1758317.html)

<sup>69</sup> Top Sites in Czech Republic. *Alexa* [online]. [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <http://www.alexa.com/topsites/countries/CZ>

<sup>70</sup> The History of Napster. *Lifewire* [online]. 2017 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/history-of-napster-2438592>

fungoval Napster v této podobě jen 2 roky a v roce 2001 byl zavřen. Později byl sice opět spuštěn, ale už nesloužil sdílení pirátské hudby. V roce 2001 se objevil protokol pro P2P sdílení souborů BitTorrent a ten je i dnes hojně využíván<sup>71</sup>. O fenoménu jménem BitTorrent více v následující kapitole. P2P sdílení funguje zjednodušeně řečeno tak, že jeden uživatel sdílí soubor, o kterém se buď prostřednictvím centralizované nebo decentralizované sítě dozví jiný uživatel a ten si tento soubor poté může přímo od sdílejícího uživatele stáhnout.

Za dva dominantní způsoby šíření pirátského softwaru bych v současné době označil webová uložště a sdílení pomocí BitTorrentu.

#### **4.6. BitTorrent**

V prvé řadě je nutné uvést, že protokol BitTorrent neslouží jen ke sdílení pirátského obsahu. Jeho síla tkví v distribuci obsahu mezi více uživateli s nižším zatížením původce daného souboru. Tohoto způsobu distribuce softwaru mohou využít i autoři různého legálního obsahu. Například se tak sdílí linuxová distribuce pro jednoduchý počítač Raspberry Pi. Pokusím se vysvětlit jeho výhodu na jednoduchém modelovém případu.

Jako vývojář naprogramuji software o velikosti několika gigabajtů, který chci dále sdílet mezi mých 1 000 fanoušků. Mohu tedy tento software nahrát na svůj server a umístit na web odkaz ke stažení. To povede k tomu, že 1 000 lidí bude postupně stahovat tento soubor z mých stránek a já jim tedy tento několika gigabajtový soubor každému jednotlivě „pošlu“. To představuje značnou zátěž na mou infrastrukturu. Pokud nebudu mít dostatečně výkonný server, bude stahování probíhat pomalu, a to samé platí pro přenosovou kapacitu. Pokud by každý z mých fanoušku chtěl stahovat najednou a plnou kapacitou své linky, znamenalo by to, že pokud bych neměl dostatečně nadimenzovanou linku z mého serveru, tak by toto stahování probíhalo pomalu. Nehledě na to, že server musí být neustále dostupný, aby z něj bylo možné stahovat.

Druhou možností je vytvořit .torrent soubor. Ten pak sdílím s těmi, komu chci stažení mého obsahu umožnit. Mohu ho buď poslat mailem nebo umístit na svůj web či sdílet jakýmkoliv jiným způsobem. Ten, kdo má o můj sdílený obsah zájem, si tento .torrent soubor stáhne a nahraje do svého klientského softwaru. Ten z obsahu tohoto souboru zjistí, co má stahovat a kde má hledat IP adresy lidí, kteří daný obsah mají a odkud tedy může

---

<sup>71</sup> The History of File-Sharing. *Torrentfreak* [online]. 2012 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/the-history-of-filessharing-120422/>

stahovat samotný chtěný soubor. Od chvíle, kdy si první uživatel stáhne alespoň část daného souboru, se zároveň i on stává sdílečem a sdílí s dalšími lidmi tu část souboru, kterou zatím má staženou. Dochází tak k rozložení zátěže datovými přenosy mezi více subjektů a tím i k snadnějšímu šíření obsahu.

Na přenosech souborů se tedy podílí původce souboru, ten, kdo soubor stahuje, tracker – server, který má přehled o tom, kdo má který soubor k dispozici a web, ze kterého si lze stáhnout .torrent soubor. V případě sdílení nelegálního obsahu může být slabým článkem právě web, odkud dochází ke stahování .torrent souborů (PirateBay, torrentz.eu a další servery, které byly zavřeny). Tuto slabinu se snaží odstranit nové funkce, které protokol BitTorrent dostal, a to sice magnetické odkazy a tzv. DHT (viz dále). Díky magnetickým odkazům není nutné, aby web přímo hostoval .torrent soubor. Na webu je uveden pouze hash (unikátní identifikátor specifický pro daný obsah), díky kterému si klientský software dokáže v síti najít ten správný soubor. Pomocí DHT se dá odstranit další slabé místo, a to sice nutnost používat pro sdílení tracker. Díky DHT odpadá nutnost dotazovat se trackeru na uživatele, kteří mají soubor k dispozici, ale klientský software si je zvládne najít sám.

Proč vlastně takto dopodrobna rozvádím popis technického procesu při využívání sítě BitTorrent? Je nutné rozumět tomu, co se během stahování a sdílení děje, jaká data a kam proudí a kdo se přenosu účastní, abychom mohli správně určovat odpovědnost jednotlivých subjektů a případný další postup proti nim.

Ačkoliv by se mohlo zdát, že pozice trackerů a vyhledávačů torrent souborů je poměrně bezpečná, praxe ukazuje, že jelikož jsou vesměs jedinými zranitelnými články celého systému, ocitají se pod tlakem oficiálních autorit a majitelů autorských práv (The Pirate Bay, Suprnova, Extratorrent a další). Například při stahování audiovizuálního obsahu přes síť BitTorrent posílají správci autorských práv výzvy stahujícím uživatelům, kterým vyhrožují i pokutami. U softwaru jsem se s ničím takovým zatím nesetkal.

#### **4.7. Odpovědnost za cizí obsah**

Zajímavým tématem dotýkajícím se sdílení je odpovědnost za cizí obsah. Typickým příkladem je situace, kdy dochází ke sdílení odkazů pro stahování pirátského softwaru na pirátských fórech, či sdílení softwaru prostřednictvím služeb typu ulož.to, Hellshare a další. Lze také uvažovat odpovědnost poskytovatele internetového připojení za sdílení autorskoprávně chráněného obsahu jeho uživateli. Zde je nejlepším příkladem nyní již

neúčinný francouzský zákon HADOPI, kdy finálním trestem pro porušovatele bylo odpojení od internetu a pokuta. Za celou dobu jeho účinnosti byl tento trest udělen jen jednomu člověku<sup>72</sup>, z čehož je patrné, že cesta monitoringu uživatelů jejich poskytovatelem a následná upozornění na prohřešky se neosvědčily.

Za cizí obsah se považuje takový obsah, který subjekt na internetu sám nezpřístupnil, ale nebýt jeho přičinění tento obsah by nebyl dostupný.

Níže jsem vybral několik příkladů, které se týkají odpovědnosti za cizí obsah. Během krátkého hledání jsem v zájmu aktuálnosti a autentičnosti mé práce snadno našel několik možností, odkud si pořídit pirátskou verzi operačního systému Windows 10. Například na serveru ulož.to stačí zadat název systému a hned první dva odkazy zřejmě odkazují na instalační soubory a po zadání „Windows 10“ se dá najít množství souborů umožňujících aktivaci takto stažených „Windowsů“ (pokud už tato aktivační utilita není v prvním souboru).

Obrázek 4 - Ulož.to - Windows 10



Zdroj: autor, screenshot

<sup>72</sup> France drops controversial 'Hadopi law' after spending millions. *The Guardian* [online]. 2013 [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2013/jul/09/france-hadopi-law-anti-piracy>

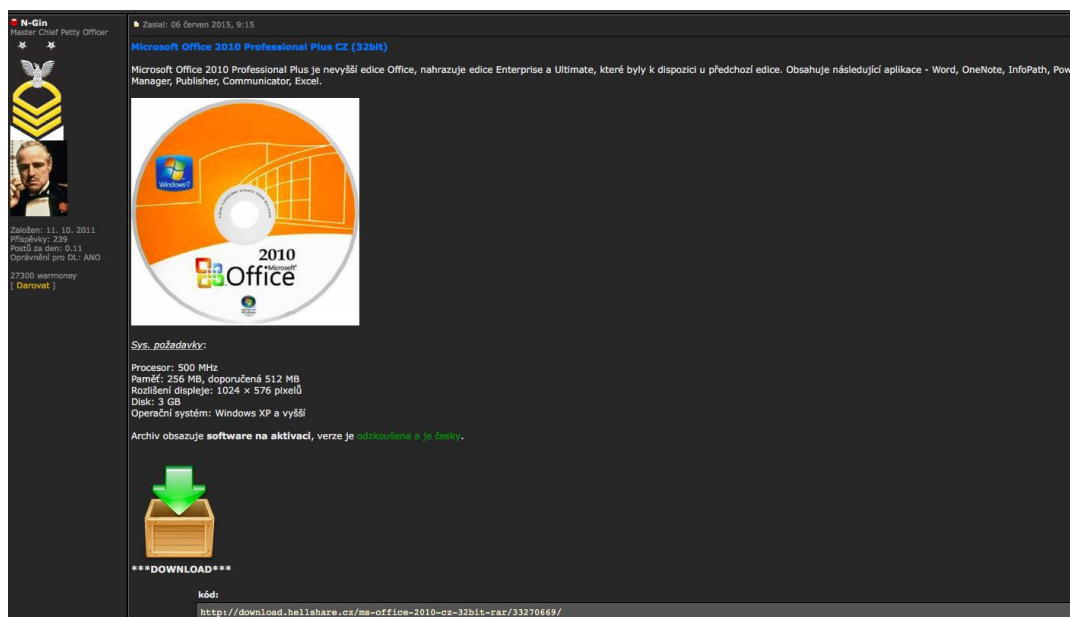
Obrázek 5 - Ulož.to - Windows 10 aktivace



Zdroj: autor, screenshot

Na pirátském fóru warforum.cz jsem se pokusil pro účely této práce nalézt ke stažení kancelářský balík Office a našel jsem jej. Lépe řečeno na tomto fóru lze najít odkaz, ze kterého jdou „Officy“ stáhnout.

Obrázek 6 - Warforum - Microsoft Office

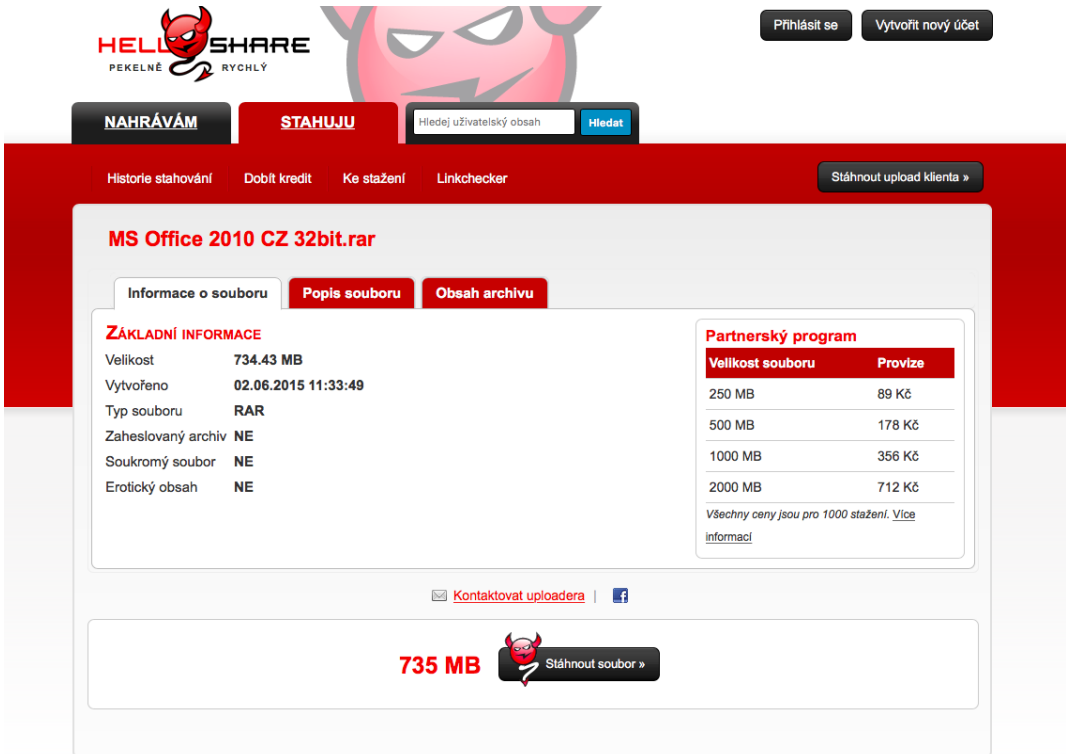


Zdroj: autor, screenshot



Tento odkaz vede na webové úložiště hellshare.cz a z něj již lze „Office“ stáhnout.

Obrázek 7 - Microsoft office - Hellshare



The screenshot shows the Hellshare website interface. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Nahrávám', 'Stahuju', and a search bar. The main content area displays details for a file named 'MS Office 2010 CZ 32bit.rar'. The file size is 734.43 MB, created on 02.06.2015 at 11:33:49. The file type is RAR. There is a 'Partnerský program' table showing commission rates for different file sizes. At the bottom, there is a large red button labeled 'Stáhnout soubor' with a download icon and the text '735 MB'.

Velikost souboru	Provize
250 MB	89 Kč
500 MB	178 Kč
1000 MB	356 Kč
2000 MB	712 Kč

Všechny ceny jsou pro 1000 stažení. [Více informací](#)

Zdroj: autor, screenshot

Co se týče softwaru, tak toto jsou ukázky zřejmě nejčastějšího jednání, které by mohlo spadat do pole odpovědnosti za cizí obsah. Jak tedy tento koloběh vypadá a kdo se ho účastní? Fyzická osoba někde stáhne pirátskou verzi programu, protože naprostá většina lidí nedisponuje schopnostmi software crackovat (obcházet jeho protipirátskou ochranu). Tento pirátský software pak z různých pohnutek dále sdílí. Buď proto, že věří ve volně šířitelný software, nebo je motivována finanční odměnou, kterou mu datová úložiště dají podle počtu stáhnutí jeho nahraného souboru. Dojde tedy k nahrání pirátského programu buď na veřejné úložiště jako ulož.to a Hellshare nebo na vlastní FTP či webové servery. Zde nám tedy už může vstoupit do řetězce poskytovatel internetových služeb. Nejčastěji provozovatel veřejného úložiště či poskytovatel hostingových služeb. U některých veřejných úložišť je možné využít vyhledávání, a tak tyto soubory najít. Jejich šíření je pak možné zajistit i uvedením odkazu na ně na webových stránkách, jako třeba na pirátských fórech. Zde se tedy objevuje provozovatel fóra jako osoba, na jejímž webu dochází ke sdílení odkazů, které vedou ke stažení pirátského softwaru.

Právní základ regulace odpovědnosti za cizí obsah nalezneme ve Směrnici Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES a v zákoně č. 480/2004 Sb. o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (ZSIS). Nebudu se dále zabývat odpovědností poskytovatele internetového připojení, jelikož je to, jak ukázal případ Francie, prozatím slepá ulička vývoje odpovědnosti za cizí obsah. Rozvedu dále odpovědnost podle § 5 zákona č. 480/2004 Sb., čili odpovědnost poskytovatele služby za ukládání obsahu informací poskytovaných uživatelem – což je případ webových fór a webových úložišť či internetových stránek, kam mohou uživatelé vkládat svůj obsah. Jedná se tedy o služby, které poskytují svým uživatelům prostor pro ukládání jejich dat.

Tito poskyvatelé mohou využít tzv. Safe harbour (bezpečný přístav)<sup>73</sup>, který jim poskytuje ochranu v podobě omezené odpovědnosti za závadný obsah nahraný uživateli. V některých zákonných případech se tohoto omezení odpovědnosti nelze dovolat, tyto jsou specifikovány v § 5 odst. 1 písm. a), b) a v odst. 2 zákona č. 480/2004 Sb. Omezení odpovědnosti se neuplatní, pokud poskytovatel:

*„mohl-li ... vědět, že obsah ukládaných informací nebo jednání uživatele jsou protiprávní...“*,

*„dozvěděl-li se prokazatelně o protiprávní povaze obsahu ukládaných informací nebo o protiprávním jednání uživatele a neprodleně neučinil veškeré kroky, které lze po něm požadovat, k odstranění nebo znepřístupnění takovýchto informací“*,

*„vykonává přímo nebo nepřímo rozhodující vliv na činnost uživatele, odpovídá vždy za obsah uložených informací“*.

Důležité je také, že zákon nepožaduje po poskytovatelích dohlížet na jimi ukládaný obsah a ani nepožaduje, aby aktivně vyhledávali skutečnosti a okolnosti poukazující na protiprávní obsah ukládaných dat, jak je uvedeno v § 6 ZSIS. Není tedy nutné, aby poskyvatelé podnikaly aktivní kroky zabraňování šíření pirátského softwaru, pokud si ho nejsou vědomi.

Z první výše uvedené citace vyplývá podmínka nevědomosti – ta by se dle mého názoru měla opírat i o § 6, kdy pokud poskytovatel není povinen se aktivně zajímat o obsah jim ukládaných dat, pak tedy není možné, aby z jeho vlastní činnosti došlo k porušení jeho

---

<sup>73</sup> Odpovědnost za cizí obsah na internetu [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://pravopropodnikatele.cz/odpovednost-za-cizi-obsah/>

nevědomosti. Bylo by zde nutné nahlášení závadného obsahu, nebo jiný způsob, kterým by poskytovatel nabyl vědomí o protiprávnosti ukládaných dat. Nestačí také, pokud tato vědomost se týká jen existence obsahu, musí se také týkat i jeho protiprávní povahy<sup>74</sup>.

Povinností předběžného filtrování ukládaných dat u poskytovatelů hostingových služeb a dat přenášovaných poskytovatelem připojení se zabýval i Soudní dvůr EU. Ten ve dvou věcech – C-70/10 a C-360/10 – rozhodl tak, že nemůže být takovému poskytovateli vydán příkaz vnitrostátním soudem k zavedení systému filtrování ukládaných (přenášovaných) dat za následujících podmínek. Pokud by se jednalo o filtrování dat ukládaných na jeho serverech, či jen přenášovaných přes něj jeho uživateli, který by se dotýkal všech uživatelů bez rozdílu, preventivně, výlučně na vlastní náklady a bez časového omezení.

Z druhé citace vyplývá podmínka znepřístupnění obsahu. Ta spočívá v povinnosti poskytovatele neprodleně jednat, pokud se dozví o protiprávnosti jím ukládaného obsahu. Například pokud by byl někým upozorněn na protiprávnost nějakého konkrétního obsahu, měl by toto prověřit a následně jednat. Zde bych zvlášť uvedl webová úložiště, kde je situace poměrně jasná. Na jejich serverech se nachází protiprávní obsah a oni jsou v takovém případě povinni zamezit jeho šíření. Otázkou je, zda v případě fór či jiných webů, kde je možné šířit pouhé odkazy směřující na servery, odkud lze získat protiprávní obsah, se jedná o protiprávní obsah. Domnívám se, že sdílení pouhých odkazů na protiprávní obsah není protiprávním jednáním. Tedy viz výše uvedený příklad s odkazem nalezeným na fóru Warforum, který vede na web Hellshare, kde se už samotný soubor nachází. Pokud bychom tento případ dovedli ad absurdum, tak by zpravodajský článek pojednávající o pirátství a odkazující na warez fórum byl také odpovědný za odkaz na protiprávní obsah. Podle mých zjištění týkajících se dění okolo Warfora, jedním ze způsobů, jak se Warforum vyhýbalo právním problémům, byla politika zákazu aktivních odkazů, tedy těch klikatelných. I dnes se smí uvádět jen odkazy na které kliknout nelze a které je nutné zkopírovat od adresního řádku prohlížeče. Osobně se přikláním k tomu, že vzhledem k povaze odkazu jakožto adrese webové stránky je vedlejší, zda je tato adresa jednoduše klikatelná (hypertextová), či ne. V obou případech dochází ke sdělení této adresy. Na druhou stranu i rozhodnutí Soudního dvora EU uvádějí odkazy jako „hypertextové odkazy“, což je nutné vykládat v souladu s ustáleným názvoslovím používaném v internetovém prostředí, kdy hypertextový odkaz znamená aktivní odkaz

---

<sup>74</sup> JANSÁ, Lukáš. Internetové právo. Brno: Computer Press, 2016, s. 164. ISBN 978-80-251-4664-4.

(klikatelný). Pokud by se tedy postupovalo takto, pak ne-hypertextové odkazy tvoří odlišnou kategorii než jen uvedení adresy stránky.

K tématu odkazu jako protiprávního obsahu se vyjadřoval Soudní dvůr Evropské unie, kdy rozhodoval o předběžné otázce ve věci C-160/15 GS Media z 8. září 2016. Nejednalo se zde přímo o odpovědnost za cizí obsah, jelikož podstatou tohoto případu bylo uvedení odkazu v článku na zpravodajském serveru, který vedl na fotografii, která nebyla šířena v souladu s nizozemským autorským právem. Soud zde došel k závěru, že:

*„... za účelem posouzení, zda umístění hypertextových odkazů na internetové stránce na chráněná díla, která jsou volně dostupná na jiné internetové stránce bez souhlasu nositele autorského práva, představuje „sdělování veřejnosti“ ve smyslu tohoto ustanovení, je třeba určit, zda byly tyto odkazy poskytnuty nikoli za účelem dosažení zisku osobou, která nevěděla nebo nemohla rozumně vědět o protiprávní povaze zveřejnění těchto děl na této jiné internetové stránce, nebo zda naopak byly poskytnuty za účelem dosažení zisku, v kterémžto případě musí být taková znalost presumována.“*

Můžeme tedy dojít k výkladu, že při publikování vlastní činnosti, při které dojde k uvedení odkazu na protiprávní obsah je směrodatné, zda je tato činnost provozována za účelem dosažení zisku nebo není. O to spíše je pravděpodobné, že při uvedení cizího obsahu na svém webu/fóru v podobě hypertextového odkazu na protiprávní obsah nenese provozovatel odpovědnost za toto jednání, pokud ho nekoná třetí osoba ve prospěch zisku provozovatele. A samozřejmě za splnění podmínek uvedených dříve.

Poslední podmínkou, která byla uvedena na začátku této kapitoly, je podmínka nevykonávání vlivu. Pokud provozovatel služby vliv vykonává, odpovídá za obsah uložený uživatelem. Za ovlivňování by se dalo považovat například, pokud by provozovatel služby motivoval nějakými odměnami své uživatele, aby nahrávali na jeho web autorským právem chráněný software.

## 5. Výběr OpenSource licencí (MIT, Apache, GPL)

V této kapitole představím některé rozšířenější licence používané ve sféře open source softwaru, čímž bych chtěl usnadnit vývojářům orientaci mezi nimi a výběr správné licence pro danou situaci. Publikování počítačového programu ve zdrojovém kódu (dále též jen „kódu k softwaru“ či „kódu“ v různém spojení v tomto smyslu) či jen jednoduchému skriptu tak, aby k němu měla širší veřejnost přístup, je dnes poměrně jednoduché. Ideálním příkladem je web Github.com, kam kdokoliv, kdo vytvoří jakýkoliv skript či program, může nahrát jeho zdrojový kód a umožnit tak ostatním přístup k němu.

Hned na úvod je nutné uvést, že autor softwaru nemusí při publikování svého zdrojového kódu využít žádné z existujících a často používaných licenčních ujednání. Pokud by autor publikoval zdrojový kód ke svému programu na webu bez ničeho, byl by tento zdrojový kód chráněn podle autorského zákona. Pokud je ovšem autorovým zájmem, aby jeho dílo bylo nejen takto chráněno, ale aby se jeho dílo dále šířilo a aby se mohli další vývojáři spolupodílet na vývoji jeho programu za jednoznačných pravidel, je na místě upravit tomu odpovídající licenční podmínky. Ve světě opensource softwaru se poměrně často používají některá licenční ujednání, která publikují různé organizace, či i jednotlivci, k širšímu užití i jinými subjekty. Licence, kterým se budu dále věnovat, patří k těm nejpoužívanějším<sup>75</sup>.

S uzavíráním tohoto druhu licenčních smluv s odkazem na licenční podmínky počítá i občanský zákoník, který v § 2373 v prvním odstavci tento druh uzavírání smluv umožňuje následovně:

*„O podání návrhu na uzavření smlouvy jde i tehdy, směřuje-li projev vůle i vůči neurčitému počtu osob. Obsah smlouvy nebo jeho část lze určit také odkazem na licenční podmínky, jež jsou stranám známé nebo veřejně dostupné.“*

a pro stahování softwaru z internetu se dá použít odstavec druhý, který stanoví:

*„může osoba, která má v úmyslu návrh přijmout, vyjádřit souhlas s návrhem na uzavření smlouvy provedením určitého úkonu bez vyrozumění navrhovatele“.*

Fakt, že tyto podmínky jsou používány v angličtině, by neměl hrát roli, jelikož mezi vývojáři je alespoň základní úroveň angličtiny předpokládána, stejně jako znalost prostředí.

---

<sup>75</sup> Top Open Source Licenses. *Blackduck* [online]. [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://www.blackducksoftware.com/top-open-source-licenses>  
Open source license usage on GitHub.com. *GitHub* [online]. 2015 [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://github.com/blog/1964-open-source-license-usage-on-github-com>

České právo tedy i při použití těchto licenčních podmínek poskytuje autorovi právní ochranu. S ohledem na téma práce se dále omezují pouze na krátký úvod, aniž bych se zabýval posuzováním jednotlivých licencí z hlediska českého práva.

### 5.1. MIT<sup>76</sup>

Jedná se o velice krátké licenční ujednání, které ve zkratce umožňuje nabyvateli činit se zdrojovým kódem, v němž je počítačový program vyjádřen, neomezenou množinu činností s tím, že autor kódu za nic neručí a jedinou povinností nabývajícího je při dalším šíření zachovat v copyrightové výhradě jméno původního autora.

Tento druh licence se hodí jako univerzální, pokud autor nemá nejmenší zájem na tom, jak kdo bude dál s jeho kódem, resp. softwarem nakládat. Je tedy tím nejvíce otevřeným způsobem licencování, kdy jedinou povinností je uvést původního autora.

### 5.2. GPL<sup>77</sup>

GPL je druh copyleftové licence, což znamená, že dílo vzniklé na základě kódu z díla chráněného copyleftovou licencí, musí také použít copyleftovou licenci. Pokud ve svém programu použijí kód šířený přes GPL licenci, musím i pro svůj program použít GPL licenci. Jedná se tedy evidentně o druh licence, která je o něco restriktivnější než výše uvedená MIT licence.

V současnosti jsou využívány dvě verze GPL, a to sice GPLv2 a novější GPLv3. Verze číslo 2 je například stále používána jako licence pro Linuxový kernel (jádro operačního systému Linux). Původní autor Linuxu Linus Torvalds kritizuje verzi 3 s tím, že se odchyluje od základních myšlenek verze druhé<sup>78</sup>. Jaký je tedy mezi těmito verzemi rozdíl? Začnu popisem licence GPLv2 a posléze uvedu hlavní rozdíly, které přinesla GPLv3.

Pro vztažení GPL licence na autorův program je nutné se této licence dovolat, nejčastěji zřejmě uvedením textové zprávy tak, aby ji uživatel programu viděl ještě předtím, než si program stáhne. Stačí tedy uvést například: „*Uživatel smí tento program používat, distribuovat a kopírovat za licenčních podmínek uvedených v GNU GPL licenci ve verzi*

---

<sup>76</sup> MIT License. *Choosealicense* [online]. [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://choosealicense.com/licenses/mit/>

<sup>77</sup> GNU General Public License v3.0. *Choosealicense* [online]. [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://choosealicense.com/licenses/gpl-3.0/>

GNU General Public License v2.0. *Choosealicense* [online]. [cit. 2017-08-07]. Dostupné z: <https://choosealicense.com/licenses/gpl-2.0/>

<sup>78</sup> Linus Torvalds says GPL v3 violates everything that GPLv2 stood for. Youtube [online]. 2014 [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=PaKIZ7gJIRU>

2. “. Bylo by zároveň vhodné pod toto ustanovení text podmínek zkopírovat, tak aby k němu měl přístup každý, včetně méně zkušených uživatelů, pro které by toto ustanovení nemuselo mít žádný význam, jelikož o něm nikdy neslyšeli.

Zdrojový kód je pod touto licencí možné i za poplatek šířit s tou podmínkou, že vždy musí být uveden původní autor, tato licence a upozornění na to, že daný program je poskytován bez jakékoliv záruky. Program je také možné měnit a takto změněný dále šířit, ale je nutné tuto úpravu v licenci zmínit a uvést datum změny. Také je nutné takto změněný program šířit bez poplatků a program by měl při spuštění uživatele na použitý copyright upozornit.

Podstatné je ustanovení, které uvádí, že pokud bude dílo chráněné GPL licencí použito jako součást jiného programu, musí být tento program šířen také s GPL licencí. Pokud by nabyvatel práva k softwaru na základě této licence jednal v rozporu s ustanovením této licence, zanikají veškerá práva tohoto nabyvatele plynoucí z licence.

Tedy program šířený s licencí GNU GPL v2 je možné šířit komerčně, distribuovat i modifikovat. Je ale nutné uvést původního autora, licenci a použít pro další šíření stejnou licenci a uvést veškeré změny. Důležité také je, že program je poskytován bez záruky.

GPLv3 staví na základech GLPv2 a dále tuto starší licenci rozvíjí. Jak jsem uváděl už dříve, verze číslo 3 se nesečkala s jednomyslným přijetím vývojáři. Oproti předchozí verzi je nová verze delší a pro laika i poněkud složitější, jelikož upravuje širší materii. Byla použita nová terminologie s úmyslem usnadnit použití této licence i v jiných zemích než v USA (úvod licence je věnován definici pojmů). Nová verze také zlepšuje kompatibilitu této licence s jinými licencemi, zejména s níže uvedenou Apache licencí. Upravuje také správu digitálních práv, kdy vymezuje, ke kterým omezením nemá být při aplikaci licence brán zřetel. Řeší také problém tzv. tivoizace, kdy na hardwaru běží software licencovaný pod GPL, ale hardwarová omezení vedou k tomu, že na tomto hardwaru nejdou spustit jinak upravené verze tohoto softwaru. A zabývá se také problematikou patentů, především kvůli dohodě společnosti Microsoft se společností Novell. V jedenácté části dokonce upravuje tuto problematiku natolik konkrétně, kde uvádí datum 28. března 2007 jako rozhodující datum (datum uzavření dohody Microsoftu s Novellem) pro to, kdy je patentová licence diskriminační. Čistě z teoretického hlediska je dle mého toto příkladem toho, jak by neměla být psána licenční dohoda, která si nárokuje univerzální použití, kdy uvádění konkrétních dat konkrétních dohod nesvědčí obecnosti, kterou by takovýto dokument měl mít.

Spor ohledně použitelnosti ustanovení těchto licenčních podmínek byl řešen v roce 2007 v Německu a soud se přiklonil k platnosti jeho ustanovení<sup>79</sup>. Z praxe je evidentní, že dovolávat se těchto licenčních podmínek je možné. Jejich použití záleží na potřebách vývojáře. Oproti dříve uvedené MIT licenci je GPL licence o poznání složitější a restriktivnější.

### 5.3. Apache<sup>80</sup>

Licence Apache 2.0 je podobnější spíše licenci MIT nežli GNU GPL. Je ale podrobnější než MIT licence a je určena spíše pro větší projekty s více přispěvateli.

Příkladem využití této licence je například operační systém pro mobilní telefon a tablety od Googlu – Android<sup>81</sup>. Google pro Android využívá právě licenci Apache 2.0. Ekosystém kolem tohoto operačního systému funguje následovně – Google vyvíjí Android na linuxovém jádře (to je šířeno pod GPLv2 licenci, viz výše), a k tomu vyvíjí nastavbu, která je licencována Apache licenci. Google tedy musí publikovat změny, které provádí na linuxovém jádře. Ale zbytek, který vyvíjí sám, může publikovat pouze, pokud o to má zájem. Výrobci mobilních telefonů a tabletů pak instalují do svých zařízení tento operační systém a také na něm provádějí změny. Nicméně jelikož Apache 2.0 licence je poměrně permissivní, nemusí publikovat zdrojové kódy svých úprav, a dokonce mohou praktikovat i výše zmíněnou tivoizaci, kdy „uzamknou“ část (bootloader, česky zavaděč) softwaru na svém telefonu (kde běží opensource Android) tak, aby nikdo jiný nemohl tento software měnit.

Podstata této licence tkví tedy v tom, že nijak neomezuje použití programu, který je s touto licenci šířen, je možné ho měnit, užívat, prodávat... Zároveň na rozdíl od licence GPL nevyžaduje, aby odvozené dílo bylo šířeno pod toutéž licenci. Také není nutné uveřejňovat změněný zdrojový kód. Je jen nutné uvést původního autora a tuto licenci, případně zda byly provedeny nějaké změny. Stejně jako u ostatních zde uvedených licencí i zde není poskytováno žádné ručení a autor kódu se vzdává vší odpovědnosti.

---

<sup>79</sup> Rozsudek ohledně GNU/GPL - přitahuje? *Pravoit.cz* [online]. 2007 [cit. 2017-08-07]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/rozsudek-ohledne-gnugpl-pritahuje>

<sup>80</sup> Apache License 2.0. *Choosealicense* [online]. [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://choosealicense.com/licenses/apache-2.0/>

<sup>81</sup> Content License. *Android.com* [online]. [cit. 2017-08-07]. Dostupné z: <https://source.android.com/source/licenses>



## Závěr

V této práci jsem se zabýval různými aspekty softwarového pirátství. První kapitola byla věnována především terminologii a základnímu přehledu vývoje počítačů a softwaru.

V druhé kapitole jsem přešel k mezinárodním pramenům právní úpravy ochrany softwaru. Zde hraje významnou roli Bernská úmluva i přesto, že již uplynulo více než 130 let od jejího vzniku a na ni navazující, resp. ji obsahující WCT. A to díky tomu, že software se chrání jako autorské dílo literární. Další důležitou dohodou, která působí na oblast právní ochrany softwaru, je dohoda TRIPS, která je úzce provázána s členstvím ve WTO, což jí poskytuje nebývale široké pole vázaných stran. Na poli evropského práva hrají dle mého nejdůležitější roli především rozhodnutí Soudního dvora EU, která nám poskytují výkladové vodítko pro mnohé otázky. Jednou z těch spornějších může být i otázka OEM distribucí softwaru, kteroužto Soudní dvůr svým rozhodnutím silně ovlivnil.

Česká právní úprava ochrany softwaru je samozřejmě v základních principech shodná s úpravou mezinárodní i evropskou, může si ovšem dovolit upravovat materii specifitěji. Myslím, že jednou z otázek, kterou by se právní teorie a legislativa mohla zabývat, je přiznání autorství softwaru právnickým osobám. V současné době to sice možné není, mohlo by to ovšem být žádoucí v dnešních poměrech obrovských vývojářských týmů rozestých po celém světě.

Ve čtvrté kapitole se dostávám k samotnému jádru mé práce, tedy ke kapitole věnující se primárně otázkám softwarového pirátství. Od zdánlivě jednoduchého problému, jako určení toho, kolik pirátského softwaru se vlastně užívá, až po efekty užívání pirátského softwaru. Jedním z opomíjených prvků softwarového pirátství je IT bezpečnost. Zranitelná zařízení představují zdaleka nejvyšší nebezpečí, které se pirátství týkají. Je důležité si uvědomit, že při užívání pirátského softwaru dochází k zavádění programů, které jsou někým nějak upraveny, prakticky nikdo nedokáže určit jak a na pozadí mohou dělat víceméně cokoliv.

Krást se nemá a stejně tak to platí i pro softwarové pirátství (ve smyslu výše uvedeném). Na uživatele by mělo působit minimálně morální hledisko s ohledem na vývojáře, který tráví svůj čas vývojem softwaru, za který mu pak nikdo neplatí. Pokud máme zájem na tom, aby vznikal kvalitní software, je samozřejmostí za něj platit. Zároveň ovšem nezastávám názor, že softwarové pirátství by byl jedním z majoritních problémů dneška.

Softwarové odvětví roste a prosperuje, softwarové firmy jsou jedny z nejhodnotnějších na světě, a i u nás máme celosvětově úspěšné vývojáře. Pirátství je součástí tohoto světa a má i pozitivní účinky a je jen na softwarových společnostech, aby se přizpůsobili faktu toho, že pirátství existuje a vydali se minimálně nějakým způsobem vstříc uživatelům a umožnili jim alespoň nějak software používat legálně i zdarma. Skvělým příkladem je Autodesk se svým softwarem pro 3D modelování, který nabízí pro domácí užití zdarma. Pokud by to nedělal, lze předpokládat, že by lidé používali jejich software „zpirátěný“. Takto alespoň získal uživatele, kteří by si jeho software sice nikdy nekoupili, ale jednou si ho možná koupí. Zároveň pro něj tito uživatelé nepředstavují klienty, kterými budou primárně inženýrské společnosti.

V poslední kapitole vysvětluji, že pokud chce vývojář, aby se jeho software šířil, nestačí ho bez ničeho publikovat na webu. V každém případě je nutné uvést alespoň nějaké základní licenční podmínky, aby uživatelé mohli tento kód použít. Představuji několik nejrozšířenějších licencí, abych ulehčil vývojáři orientaci a výběr té správné. Pro většinu opensource projektů bude ideální MIT licence, která dovoluje třetím osobám cokoliv, výměnou za žádné ručení a za vzdání se vší odpovědnosti původním vývojářem (*nezabývám se, zda to je či není v souladu s českým právem*). Tato licence je zároveň extrémně krátká, a proto i jednoduchá pro všechny.

Softwarové pirátství nezmizí a je nutné naučit se s ním nějakým způsobem žít. Současná úprava poskytuje vývojářům dle mého dostatečnou ochranu jejich práv. Jejich vymáhání ovšem může být vzhledem k jisté neomezenosti internetu náročné.

# Použité prameny

## Právní předpisy

- Zákon č. 121/2000 Sb.
- Zákon č. 480/2004 Sb.
- Zákon č. 89/2012 Sb.
- Zákon č. 40/2009 Sb.
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009

## Knižní publikace

- DONÁT, Josef. *Právo v síti: průvodce právem na internetu*. V Praze: C.H. Beck, 2016, s. 124. ISBN 9788074006104.
- PRCHAL, Petr. *Limity autorskoprávní ochrany*. Praha: Leges, 2016. Teoretik. ISBN 9788075021410.
- JANSA, Lukáš. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016. ISBN 978-80-251-4664-4.
- JANSA, Lukáš. *Softwarové právo*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2014. ISBN 9788025142011.
- ŠTEDROŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 9788073575557.
- CRAIG, Paul. *Softwarové pirátství bez záhad*. Praha: Grada, 2008, s. 15. ISBN 978-80-247-1765-4.

## Komentáře

- CHALOUPKOVÁ, Helena a Petr HOLÝ. *Autorský zákon: komentář*. 4. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2012. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-432-2.
- TELEČ, Ivo. *Autorský zákon: komentář*. V Praze: C.H. Beck, 2007. Velké komentáře. ISBN 978-80-7179-608-4.

## Články

- Rozsudek ohledně GNU/GPL - přitahuje? *Pravoit.cz* [online]. 2007 [cit. 2017-08-07]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/rozsudek-ohledne-gnugpl-pritahuje>

- Open source license usage on GitHub.com. *Github* [online]. 2015 [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://github.com/blog/1964-open-source-license-usage-on-github-com>
- Top Open Source Licenses. *Blackduck* [online]. [cit. 2017-08-06]. Dostupné z: <https://www.blackducksoftware.com/top-open-source-licenses>
- Gates, Buffett a bit bearish. *Cnet* [online]. 1998 [cit. 2017-08-05]. Dostupné z: <http://archive.is/20130102062335/http://news.com.com/2100-1023-212942.html>
- Stolen Software: Piracy Hits More than Movies and Music. *PC mag* [online]. 2012 [cit. 2017-08-05]. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/article2/0,2817,2399318,00.asp>
- BSA or just BS? *The Economist* [online]. 2005 [cit. 2017-08-04]. Dostupné z: <http://www.economist.com/node/3993427>
- BitTorrent's Future? DHT, PEX and Magnet Links Explained. *Torrentfreak* [online]. [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/bittorrents-future-dht-pex-and-magnet-links-explained-091120/>
- The History of File-Sharing. *Torrentfreak* [online]. 2012 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/the-history-of-filesharing-120422/>
- The History of Napster. *Lifewire* [online]. 2017 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/history-of-napster-2438592>
- Do Pirate Sites Really Make That Much Money? Um.. No. *Techdirt* [online]. 2012 [cit. 2017-07-19]. Dostupné z: <https://www.techdirt.com/articles/20120124/04532617525/do-pirate-sites-really-make-that-much-money-um-no.shtml>
- *Odpovědnost za cizí obsah na internetu* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://pravopropodnikatele.cz/odpovednost-za-cizi-obsah/>
- France drops controversial 'Hadopi law' after spending millions. *The Guardian* [online]. 2013 [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2013/jul/09/france-hadopi-law-anti-piracy>
- Piracy Release Group Has Been Spying on Downloaders For 9 Months. *Torrentfreak* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/piracy-release-group-has-been-spying-on-downloaders-for-9-months-131111/>

- PIRATE SITES EXPOSE USERS TO MALWARE. *MPAA* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: <http://www.mpa.org/malware/>
- File Sharing, Piracy, and Malware. *UC San Diego* [online]. [cit. 2017-07-17]. Dostupné z: [http://acms.ucsd.edu/students/resnet/malware\\_filesharing.html](http://acms.ucsd.edu/students/resnet/malware_filesharing.html)
- Šéfovi jedné z největších bezpečnostních firem ukradli identitu, následně se ocitl v bankrotu. *ČT* [online]. 2017 [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/2181589-sefovi-jedne-z-nejvetsich-bezpecnostnich-firem-ukradli-identitu-nasledne-se-ocitl-v>
- Evropský soudní dvůr k vyčerpání práva u počítačových programů. *Idnes.cz* [online]. 2012 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: [http://finance.idnes.cz/evropsky-soudni-dvur-k-vycerpani-prava-u-pocitacovych-programu-p8q-/pravo.aspx?c=A121129\\_155727\\_pravo\\_dag](http://finance.idnes.cz/evropsky-soudni-dvur-k-vycerpani-prava-u-pocitacovych-programu-p8q-/pravo.aspx?c=A121129_155727_pravo_dag)
- Prodej použitého softwaru třetí osobě bez souhlasu jeho autora - dovolené nebo zakázané právní jednání? *Pravniprostor.cz* [online]. 2016 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/prodej-pouziteho-softwaru-treti-osobe-bez-souhlasu-jeho-autora-dovolene-nebo-zakazane-pravni-jednani>
- *Vztah principu teritoriality a polohy serveru při určení rozhodného autorského práva na Internetu* [online]. [cit. 2017-07-13]. Dostupné z: <http://www.itpravo.cz/index.shtml?x=47573>
- Zpřístupnění díla prostřednictvím Internetu. *Pravoit.cz* [online]. 2009 [cit. 2017-07-15]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/zpristupneni-dila-prostrednictvim-internetu>
- *Softwarové patenty v EU* [online]. 2015 [cit. 2017-07-13]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/softwarove-patenty-v-eu>
- *Software jako zaměstnanecké dílo* [online]. 2009 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/software-jako-zamestnanecke-dilo-56254.html>
- *Tvorba počítačových programů na objednávku* [online]. 2007 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <http://www.pravoit.cz/novinka/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku>
- Komu "patří" software vytvořený na objednávku? *Lupa* [online]. 2004 [cit. 2017-07-07]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/komu-patri-software-vytvoreny-na-objednavku/>

- Prodej použitého softwaru třetí osobě bez souhlasu jeho autora - dovolené nebo zakázané právní jednání? *Právní prostor* [online]. 2016 [cit. 2017-06-24]. Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/prodej-pouziteho-softwaru-treti-osobe-bez-souhlasu-jeho-autora-dovolene-nebo-zakazane-pravni-jednani>
- Autorská práva k programům: jsou chráněny i dílčí. *Velíšek & Podpěra* [online]. [cit. 2017-06-24]. Dostupné z: <http://www.akpv.cz/ru/publikujeme-11/autorska-prava-k-programum-29>
- *Směrnice Rady ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů* [online]. [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX%3A31991L0250>
- Digital Piracy. *Rightscorp* [online]. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <http://www.rightscorp.com/copyrights/digital-piracy>
- Video Games: Computer Programs or Creative Works? *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html)
- *Proč je užívání pojmu „svobodný software“ lepší než „Open Source“ (otevřený zdrojový kód)* [online]. GNU [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <https://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.cs.html>
- *Seizing Opportunity Through License Compliance: BSA* [online]. 2016 [cit. 2017-06-12]. Dostupné z: [http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA\\_GSS\\_US.pdf](http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf)
- *BSA* [online]. 2016 [cit. 2017-06-12]. Dostupné z: <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/05252016-GlobalSoftwareSurvey.aspx>
- WIPO Copyright Treaty. *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file\\_id=295166](http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file_id=295166)
- Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. *WIPO* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: [http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file\\_id=283698](http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file_id=283698)
- *ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (velkého senátu)* [online]. 2012 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=122362&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=527764>

- *ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (velkého senátu)* [online]. 2012 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/HTML/?uri=CELEX:62011CJ0128&from=EN>
- *ROZSUDEK SOUDNÍHO DVORA (třetího senátu) 12. října 2016(\*)* [online]. 2016 [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=9ea7d0f130d568e9c85733f84cc0ab55924c0c1b2f1b.e34KaxiLc3eQc40LaxqMbN4PaxqPe0?text=&docid=184446&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=207170>
- *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 545 F. Supp. 812 (E.D. Pa. 1982). *Justia* [online]. [cit. 2017-07-04]. Dostupné z: <http://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/545/812/1432138/>

## **Judikatura**

### **SDEU**

- C-166/15
- *UsedSoft vs. Oracle* (C-128/11)
- C-406/10
- C-355/12
- C-5/08
- C-70/10
- C-360/10

### **USA**

- *Gottschalk v. Benson*
- *Diamond v. Diehr*
- *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*

## Shrnutí

Název závěrečné práce: **Softwarové pirátství**

Softwarové pirátství je jednou z forem pirátství, která nabyla na síle spolu s rozvojem internetu a usnadněním sdílení většímu počtu uživatelů počítačů a internetu. Díky tomu, že na ochranu autorských práv autorů softwaru se pohlíží stejně jako na ochranu autorských práv u literárních děl, získalo i toto právní odvětví už v rané fázi svého vývoje určitý vyvinutý právní regulační rámec. Pro české právo mají význam jak mezinárodní smlouvy zabývající se ochranou duševního vlastnictví, tak především evropské právní předpisy spolu s judikaturou Soudního dvora EU a samozřejmě i české právo.

Zjistit rozsah softwarového pirátství představuje relativně složitý úkol. Jediným pravidelně vydávaným zdrojem jsou statistiky od BSA, které udávají míru pirátství v ČR na úrovni 44 % instalovaných aplikací na počítačích. Kromě evidentní protiprávnosti užívání a šíření pirátského softwaru a s tím spojené odpovědnosti hrozí uživatelům značná rizika spojená s pochybným původem takového softwaru.

Vzhledem ke specifičnosti internetového prostředí se mění i způsoby šíření pirátského softwaru a mohou vyvstávat otázky, jak vykládat právní předpisy s ohledem na dříve neexistující situace. Autorské právo k softwaru mi přijde jako dostatečně chránící zájmy autorů. Je samozřejmé, že nikdy se nepodaří vymýtit všechno nežádoucí chování a je tedy i na autorech, aby se způsobem své distribuce snažily pirátství omezit.



# Summary

Title of the diploma thesis: **Software piracy**

In this thesis I begin with a brief history of software and its piracy. I also explained some of the most used words, which have to be clearly understood in order to talk about software piracy.

Czech republic is a country which takes part in many international treaties and it is only natural that I begin my work with explaining the most important treaties, which are currently in effect. The most important one is the Bern Convention, which is more than a 130 years old. And that is mainly because we grant computer software the same protection we grant to the literary works. TRIPS Agreement is an another important treaty, which many countries are a part of as it is mandatory for the members of the WTO.

The treatment of software protection in the Czech republic is quite the same as in many other European countries, but it differs from the US laws. For example in Europe it is quite uncommon to grant patents for software protection. Also every piece of software has to have a natural person as its author and it is impossible for a company to be the sole author of software (or any other intellectual property).

Software piracy is quite hard to describe when we want to talk about its magnitude. We do have only one major source of piracy statistics and that is the BSA. Around one third of software in the Czech republic is supposed to be installed without legal license. I argue that piracy may be in part beneficial to the software developers as it brings them users which may not be able to buy their software today. But hopefully one day they might be and by that time they will be used to the software they use, so they will opt for what they know. But naturally, using pirated software is stealing and it is something we should not accept lightly. I argue that the current protection which developers are granted is fair.

At the end I try to guide a developer into picking the right opensource license for his software. I do quite like the MIT license, which is really short and easy to understand. But for bigger projects the Apache 2.0 license might be more useful.

Software piracy will always be with us, as are all kinds of other piracy and crimes. Developers should try to use it for their own benefit – I give an example of Autodesk with their Fusion 360 3D modeling app, which is free for hobby users. One day they might become paying ones!

## **Abstrakt/Abstract, Klíčová slova/Keywords**

### **Software piracy**

In this thesis I explore the current state of software piracy in the Czech Republic, which proves to be quite demanding due to its illegal nature and the lack of statistical data. I also take a look at the current legal protection which is awarded to the authors of computer software. Even with new trends in software piracy I conclude, that the current protection is satisfactory. I also explain how international treaties and european legislation influence czech laws.

*software piracy, warez, p2p*

### **Softwarové pirátství**

V této práci se zabývám tematikou softwarového pirátství v České republice, což se ukazuje být náročným tématem ke zpracování vzhledem k nedostatku statistických dat k popsání tohoto jevu. Také se zabývám tím, jakou ochranu poskytuje český právní řád autorům softwaru a docházím k tomu, že ačkoliv pirátství a způsoby šíření nelegálního softwaru se vyvíjí, dosavadní právní úprava se jeví jako dostatečná. Také popisuji vliv mezinárodních smluv a evropské legislativy a judikatury na českou právní úpravu ochrany autorských práv k softwaru. A na závěr porovnávám několik nejrozšířenějších opensource licencí.

*softwarové pirátství, warez, p2p*