

UNIVERZITA KARLOVA

Právnická fakulta

Jaroslav Hostin

Softwarové Pirátství

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Katedra: Centrum práva duševního vlastnictví

Datum vypracování práce (uzavření rukopisu): 25. 4. 2023

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

Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 174.179 znaků včetně mezer.

Jaroslav Hostin, diplomant

V Praze dne 25. 4. 2023

Děkuji JUDr. Ireně Holcové za cenné připomínky k mé práci, dále děkuji svojí rodině, své přítelkyni Lucii, její rodině, svému nejbližšímu příteli Evženu Leonenkovi, Anně Klimešové, za neochvějnou podporu v mých nejhorších dnech.

Obsah

Úvod.....	1
1 Úvod do počítačových programů.....	2
1.1 Historie počítačových programů	2
1.2 Počítačový program a software	3
1.2.1 Vymezení počítačového programu.....	3
1.2.2 Software jako pojem.....	5
1.2.3 Fungování počítačového programu	6
2 Ochrana software	7
2.1 Právní ochrana software	7
2.1.1 Ochrana software v mezinárodním právu	7
2.1.2 Ochrana software v právu Evropské unie	8
2.1.3 Ochrana software v českém právu	9
2.1.3.1 Autorské dílo, software jako autorské dílo	9
2.1.3.2 Autorství, spoluautorství	11
2.1.3.3 Subjektivní právo autora k software a jeho obsah	13
2.1.3.3.1 Výlučná osobnostní práva	13
2.1.3.3.2 Výlučná majetková práva.....	14
2.1.3.3.3 Zákonná omezení autorského práva k počítačovému programu.....	18
2.1.3.4 Chráněné a nechráněné prvky software.....	23
2.2 Technická ochrana software	24
2.2.1 DRM technologie ve vztahu k software	25
2.2.1.1 Ověření	25
2.2.1.2 Ochrana obsahu pro zapisovatelná média	26
2.2.1.3 Regionální omezení	26
2.2.1.4 Další způsoby ochrany.....	27
2.2.2 Obcházení technických prostředků ochrany	28
3 Právní dispozice se software - licence a druhy software	31
3.1 Obecná úprava licence.....	31
3.2 Licenční smlouva k software, druhy software dle licence.....	32
4 Softwarové pirátství.....	35
4.1 Vymezení pojmu a historie pirátství.....	35
4.2 Etický rozměr pirátství	37
4.3 Softwarové pirátství v datech	39
4.3.1 Frekvence softwarového pirátství v celosvětovém měřítku.....	39
4.3.2 Ekonomické dopady pirátství.....	40
4.3.3 Rizika a následky užívání pirátského software	40
4.4 Druhy softwarového pirátství	41
4.4.1 Softlifting	41
4.4.2 Hard disk loading	42
4.4.3 Client – server overuse	42
4.4.4 Counterfeiting.....	42
4.4.5 Online pirátství.....	43
4.4.5.1 File hosting	43
4.4.5.2 P2P sdílení	47
4.4.5.3 Odpovědnost za cizí obsah	48
4.5 Warez.....	50

4.5.1	Fungování warezové scény	52
4.5.2	Sociální aspekty warezové scény	54
4.6	Následky softwarového pirátství	56
4.6.1	Správněprávní odpovědnost	56
4.6.2	Trestněprávní následky softwarového pirátství.....	57
4.6.3	Občanskoprávní odpovědnost	60
5	Moderní způsoby boje proti pirátství	62
5.1	Cloud computing	62
5.2	Streamovací služby.....	64
	Závěr.....	65
	Seznam použitých zkratk.....	1
	Seznam použitých zdrojů	2

Úvod

Mohutný technologický pokrok, kterým v posledních desetiletích prošel segment informačních technologií, zejména pak vynález internetu, umožnil široké veřejnosti snadný a rychlý přístup k masivnímu množství chráněných autorských děl a zároveň umožnil vyvinout cesty k jejich bezplatnému pořízení. Ačkoli technologický progres bezesporu přinesl širokou škálu nástrojů a stimulů k rozvoji pirátství do jeho moderní podoby a rozsahu, není jedinou příčinou jeho existence. Půjďte-li se projít po rušných ulicích Prahy a zeptáte-li se stovky náhodných kolemjdoucích, zda si již někdy v životě stáhli prostřednictvím internetu zdarma hudbu, seriál, film, hru či počítačový software, s největší pravděpodobností, nebudete-li mít na sobě policejní uniformu, dostanete převážně kladné odpovědi. Pokud však těmito stejným lidem následně položíte otázku, zda zařízení, na kterém tato díla spouštějí, získali taktéž bezplatně, s největší pravděpodobností dostanete, neuvažujeme-li dary, velmi vysoké, možná až maximální procento záporných odpovědí. Problematika stahování autorských děl z internetu je záležitostí komplikovanou a zdaleka ne vždy se bude jednat o nelegální činnost, nicméně účelem tohoto zjednodušeného teoretického příkladu bylo nastínit jistou ambivalenci ve společenském vnímání různých statků. Skutečnost, že jeden statek (hmotný) je vnímán jako něco, za co musí být poskytnuta určitá ekvivalentní protihodnota, a druhý statek (nehmotný) takto vnímán z různých příčin, o kterých se v této práci taktéž zmíním, není, představuje zásadní prvek soudobého pirátství. S jistou nadsázkou by se dalo říci, snahou získat cizí statek bez patřičného protiplnění, se moderní piráti neliší od těch námořních. Sluší se také podotknout, že pirátství samozřejmě není omezeno čistě na prostředí internetu a existuje celá řada jednání, která můžeme kvalifikovat jako pirátství.

Fenomén pirátství představuje v současné době neustále se vyvíjející komplexní problém dotýkající se mnoha oborů, jako je právo, sociologie či informační technologie, což jej činí obtížně řešitelným, ale taktéž velmi zajímavým z hlediska zkoumání, a mimo jiné proto jsem se rozhodl jej zpracovat formou diplomové práce se zaměřením na konkrétní druh pirátství, a to na pirátství softwarové. Ve své práci používám zejm. metodu popisnou a analytickou, přičemž se snažím docílit komplexního přiblížení problematiky softwarového pirátství.

1 Úvod do počítačových programů

1.1 Historie počítačových programů

Než se přesunu k výkladu o historii počítačových programů považuji za vhodné zmínit, že jsem se rozhodl používat pojmy počítačový program a software v rámci celé práce jako synonyma. Důvody pro toto rozhodnutí jsou podrobněji rozebrány v kapitole 1.2.

Prvopočátky počítačových programů můžeme datovat již do 19. století, kdy v roce 1834 „otec počítačů“ anglický matematik a filosof Charles Babbage přišel s nápadem na sestrojení analytického stroje, který by však byl schopen samostatně plnit zadané instrukce, resp. by byl programovatelný. Koncept programovatelného analytického stroje zaujal italského inženýra, matematika a vojenského generála Luigiho Federico Menabreu, vytvořil náčrt Babbageova stroje a popsal jeho fungování. Publikace se dostala k matematické a hraběnce Adě Lovelace, která se jala ji přeložit z původního znění do anglického jazyka a doplnila ji o své poznámky. Součástí těchto poznámek byl také soubor instrukcí, dle kterých měl analytický stroj počítat Bernoulliho čísla, což je v dnešní době považováno za úplně první software.¹

Průkopníkem v oblasti software, resp. informačních technologií obecně byl Alan M. Turing, který ve 30. letech 20. století přišel s teoretickou koncepcí obecného výpočetního stroje. Tato koncepce vznikla jako výsledek snahy nalézt odpověď na otázku, zda lze ověřit pravdivost libovolného matematického výroku mechanickým posloupným postupem, který by simuloval postup matematika. Turingova koncepce spočívala v ideji stroje s nekonečně dlouhou páskou, na které byly zapsány symboly, které dávají pokyny stroji, jak zacházet s ostatními symboly, což bychom v dnešní době označili jako algoritmus. Turingův stroj je tak v dnešní době považován za matematický model počítačů, které používáme v dnešní době.²

Osobní počítače tak, jak je známe dnes, však začaly být cenově přijatelné a využitelné také v rámci široké veřejnosti až v 70. a 80. letech 20. století, do této doby byly počítače poměrně prostorově náročné a byly využívány spíše pro vědeckotechnické účely v rámci univerzit nebo průmyslových podniků.³ S širší dostupností osobních počítačů začaly na komerčním významu nabývat také počítačové programy, které byly k funkčnosti počítače klíčové. Ty doposud nepožívaly žádné výslovné právní ochrany, a jelikož začali výrobci software spatřovat potenciál

¹ *Od hraběnky po Turinga aneb jak ty softwary vlastně vznikly* [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://casopis.fit.cvut.cz/tema/1-2016-historie-it/od-hrabenky-po-turinga-aneb-jak-ty-softwary-vlastne-vznikly/>

² *Alan Turing* [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://www.newscientist.com/people/alan-turing/>

³ *Generace počítačů* [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://historiepocitacu.cz/obecny-prehled-generaci-pocitacu.html>

zisku právě také v software, začaly sílit hlasy po jejím zavedení. Jelikož v oblasti výpočetních technologií byly v této době nejpokročilejší Spojené státy americké, lze prvopočátky úvah o právní ochraně software spojit právě s touto zemí. Roku 1974 byla Kongresem Spojených států amerických ustavena komise pro nové technologické využití děl chráněných autorským právem⁴, která měla za úkol navrhnout vhodný způsob ochrany software. Výsledky činnosti této komise byly publikovány roku 1978 a jako nejvhodnější způsob právní ochrany byla doporučena ochrana prostředky autorského práva. Doporučení komise byla v drtivé většině ztělesněna v roce 1980 v zákoně o autorských právech k počítačovému software⁵, zakotvila definici počítačového programu v § 101 hlavy 17. kodexu Spojených států amerických a dále v § 117 téže hlavy také právo vlastníka kopie počítačového programu na hmotném nosiči zřídit si také kopii záložní.⁶

1.2 Počítačový program a software

1.2.1 Vymezení počítačového programu

Jak již bylo shora uvedeno, jedna z prvních definic počítačového programu pochází ze Spojených států amerických. Dle definice uvedené v § 101 hlavy 17. kodexu Spojených států amerických je počítačový program soubor příkazů nebo instrukcí, které mají být použity přímo nebo nepřímo v počítači za účelem dosažení určitého výsledku.⁷ Stejně tak vymezení počítačového programu obsahuje slovenský autorský zákon, kde je v ustanovení § 87 odst. 1 zákona č. 185/2015 Z. z. (autorský zákon) definován jako „*súbor príkazov a inštrukcií vyjadrených v akejkoľvek forme použitých priamo alebo nepriamo v počítači alebo v podobnom technickom zariadení (...). 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.*“⁸

V rámci práva Evropské unie s termínem počítačového programu operuje Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů (dále jen „**Směrnice o právní ochraně počítačových programů**“), což je, jak již název napovídá, stěžejní pramen práva pro ochranu počítačových programů na starém kontinentě. Na rozdíl od výše uvedených příkladů neobsahuje přímé (nebo spíše technické) vymezení počítačového

⁴ Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works nebo zkráceně také CONTU

⁵ Computer Software Copyright Act of 1980

⁶ CONTU. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/CONTU>

⁷ A “computer program” is a set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result

⁸ § 87 odst. 1 zákona č. 185/2015 Z. z., Autorský zákon

programu a v 7. recitálu odůvodnění stanoví pouze, že počítačovými programy jsou „*programy v jakékoliv formě, včetně těch, které jsou součástí technického vybavení (hardware)*“. Tento výraz zahrnuje rovněž přípravné koncepční práce vedoucí k vytvoření počítačového programu“⁹ Ačkoli v původním návrhu směrnice vymezení bylo, upustilo se od něj. Příčinou byla obava z budoucí obsoletnosti daného vymezení v důsledku technického vývoje.

Kromě definice obsažené ve Směrnici o ochraně počítačových programů se pojem počítačový program objevuje také na půdě Soudního dvora Evropské unie, konkrétně jej zmiňuje generální advokát Yves Bot ve svém stanovisku k věci C-393/09 BSA-SSO, který uvádí, že „*WIPO*¹⁰ nevymezuje pojem „*počítačový program*“. V rámci přípravných prací se však podepisující členové dohodli na následující definici. Počítačovým programem se rozumí soubor příkazů, které když jsou zadány do strojem čitelného nosiče, jsou způsobilé přimět stroj schopný zpracovávat informace k tomu, aby plnil určitou funkci, provedl určitý úkol nebo dospěl k určitému výsledku.“¹¹

V českém právním prostředí je počítačový program legálním termínem, který užívá zákon č. 121/2000 Sb., zákon o právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen „**Autorský zákon**“). Český zákonodárce však zvolil, oproti výše uvedeným příkladům, stejně jako evropský normotvůrce, cestu nejskromnější, když obsah tohoto termínu nevymezil vůbec.

Určité vymezení však v českém právním prostředí přinesl Nejvyšší soud ve svém usnesení ve věci sp. zn. 5 Tdo 1271/2016, dle kterého „*se za počítačový program považuje nehmotný výsledek autorovy tvůrčí činnosti, tedy určitá struktura daná organizací dat, posloupností instrukcí, volbou algoritmů a způsobem komunikace s uživatelem, který je většinou zapsán ve zdrojovém textu nebo strojovém (binárním) kódu. Tento zápis má již určitou hmotnou povahu a podobu a schopnost zobrazení.*“¹²

Konečně doktrína pojem počítačový program chápe jako „*soubor (soustava, množina) příkazů a instrukcí vyjádřených v objektivně vnímatelné podobě určených k přímému či nepřímému užití počítačem či jiným zařízením s cílem dosažení určitého výsledku.*“¹³

⁹ recitál 7 odůvodnění Směrnice o právní ochraně počítačových programů

¹⁰ World Intellectual Property Organization – Světová organizace duševního vlastnictví

¹¹ bod 12 stanoviska generálního advokáta ve věci C-393/09 BSA-SSO

¹² bod 21 usnesení Nejvyššího soudu ze dne 19. 10. 2016 ve věci sp. zn. 5 Tdo 1271/2016

¹³ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 504 s.

Otázkou zůstává, zda je absence legální definice počítačového programu jak v české právní úpravě, tak na úrovni Evropské unie spíše na škodu nebo ku prospěchu věci. Na jednu stranu tento fakt může v některých případech vyvolávat určitou míru právní nejistoty a způsobovat interpretační a aplikační potíže, na stranu druhou však zůstává otevřena cesta k subsumpci nových, v budoucnu teprve vzniknuvších technických řešení pod termín počítačový program, čímž bude docíleno poskytnutí právní ochrany bez toho, aniž by bylo nutné novelizovat příslušné právní předpisy. Dle mého názoru je zájem na flexibilní právní ochraně nových technických řešení nadřazen zájmu na exaktním vymezení tohoto pojmu.

1.2.2 Software jako pojem

Vedle pojmu počítačový program stojí termín software. Byť se může na první pohled zdát, že se jedná o synonyma, a v praxi opravdu ke směšování těchto dvou pojmů dochází, nejsou tyto pojmy významově totožné. Definici pojmu software v českém právním řádu (nikterak nepřekvapivě) taktéž nenalezneme, nicméně dle doktrinálního pojetí se jedná o pojem významově širší nežli počítačový program. Myslí se jím obecně vzato programové vybavení počítačů, které zahrnuje jak počítačový program, tak také databáze, uživatelské příručky, manuály a další prvky odlišné od počítačového programu.¹⁴

V souvislosti s touto terminologickou rozpolceností se nabízí otázka, co vlastně rozumět pod pojmem softwarové pirátství, zda pouze zásahy do práv k počítačovým programům nebo také zásahy do práv k výše uvedeným prvkům, které pojem software zahrnuje. Vzhledem k tomu, že shora uvedené komponenty odlišné od počítačových programů nejsou chráněny jako počítačový program, resp. právní ochrany se jím dostává pouze při splnění podmínek dle Autorského zákona¹⁵, nelze než dospět k závěru, že softwarové pirátství zahrnuje pouze zásahy do práv k počítačovému programu a jedná se tak pouze o další terminologickou, ač všeobecně přijímanou, nepřesnost. Právě vzhledem k zaměňování termínů počítačový program a software a z toho plynoucího ustáleného označování fenoménu porušování práv k počítačovým programům jako softwarové pirátství nelze postupovat jinak nežli pro účely této práce používat oba tyto termíny jako synonyma.

¹⁴ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 509 s.

¹⁵ tamtéž

1.2.3 Fungování počítačového programu

Vyjdeme-li ze skutečnosti, že počítačovým programem je série instrukcí, která zapříčiňuje určitou reakci počítače či jiného zařízení, nabízí se otázka, jak tyto instrukce počítači předat v takové formě, aby jim porozuměl a mohl je provést. Prvotním vyjádřením počítačového programu v některém z programovacích jazyků jako jsou např. C++, Python a další¹⁶ je zdrojový kód. Takový zápis je pro člověka, resp. programátora srozumitelný a dokáže z něj vyčíst, jak daný program funguje. Zdrojový kód může být přeložen tzv. kompilátorem do podoby strojového kódu, který představuje soubor strojových instrukcí prováděných procesorem počítače a pro člověka v této podobě srozumitelný není na rozdíl od počítače. Druhou možností, jak docílit fungování programu, je pomocí jiného, zvláštního počítačového programu zvaného tzv. interpret. Ten je sám o sobě složen ze strojových instrukcí (tedy je ve spustitelné podobě) a jako vstupní data je mu předložen zdrojový kód programu, který chceme provést.¹⁷

¹⁶ ŠTĚDRŮ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer, 2010, 9 s.

¹⁷ *Compiler vs. Interpreter* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.earchiv.cz/a95/a506c120.php3>

2 Ochrana software

2.1 Právní ochrana software

2.1.1 Ochrana software v mezinárodním právu

Jak již bylo uvedeno v kapitole 1, snahy o právní ochranu počítačových programů lze datovat již od 70. let 20. století, kdy pionýrskou zemí v tomto ohledu byly Spojené státy americké. Jelikož autorská díla jsou šířena po celém světě a z důvodu rozdílnosti přístupu k pojetí autorského práva v anglosaském a kontinentálním právním systému bylo nutné k jejich patřičné ochraně přijmout závazné dokumenty na mezinárodní úrovni, které by byly přijatelné z pohledu obou právních systémů.

Pro ochranu počítačových programů na mezinárodní úrovni je klíčovým pramenem několikrát revidovaná Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. září 1889, přičemž k poslední revizi došlo v Paříži dne 24. července 1971 (dále jen „**Bernská úmluva**“), která se stala součástí českého právního řádu na základě vyhlášky Ministerstva zahraničních věcí č. 133/1980 Sb. Ačkoli Bernská úmluva neobsahuje definici počítačového programu, ani jej nikterak nezmiňuje, její aplikovatelnost právě ve vztahu k ochraně počítačových programů byla zakotvena v článku 4. Smlouvy Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském ze dne 20. 12. 1996, dle kterého jsou počítačové programy chráněny stejně jako díla literární a požívají ochrany bez ohledu na způsob nebo formu jejich vyjádření. Toto pojetí ochrany souvisí se skutečností, že počítačový program může být vyjádřen ve zdrojovém nebo strojovém kódu, což navozuje podobnost s literárním dílem.¹⁸

Dalším klíčovým pramenem ochrany počítačových programů na mezinárodní úrovni je poté Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví neboli TRIPS, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. 4. 1994. Dohoda TRIPS je prvním mezinárodním právním pramenem v oblasti autorského práva, který výslovně pracuje s termínem počítačový program, a to ve svém čl. 10 odst. 1, dle kterého budou počítačové programy chráněny jako díla literární dle Bernské úmluvy, a to ať už jsou vyjádřeny ve zdrojovém či strojovém kódu.

¹⁸ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 504 s.

2.1.2 Ochrana software v právu Evropské unie

Stěžejním pramenem právní úpravy týkající se počítačových programů na úrovni Evropské unie je, jak již bylo uvedeno v kapitole 1.2.1, Směrnice o právní ochraně počítačových programů. Směrnice je druhým výsledkem unijních legislativců v oblasti ochrany počítačových programů a komplexně nahrazuje směrnici Rady 91/250/EHS ze dne 14. 5. 1991, která byla první autorskoprávní vlaštkou ve vztahu k software ztělesňující snahy unijních zákonodárců harmonizovat právní řády členských států v této oblasti za účelem lepšího fungování vnitřního trhu Evropské unie.¹⁹ V odůvodnění Směrnice nalezneme základní vymezení počítačového programu, přičemž se jím myslí počítačový program v jakékoli formě vyjádření bez ohledu na skutečnost, zda je součástí hardware a současně jsou pod tento pojem subsumovány tzv. přípravné koncepční materiály, nicméně za podmínky, že v budoucnu povedou k vytvoření programu.²⁰ Směrnice dále vymezuje předmět ochrany, kterým je již vymezený počítačový program, výslovně jsou z autorskoprávní ochrany vyloučeny myšlenky a zásady, na kterých počítačový program nebo jeho část stojí. Současně je explicitně vyjádřeno přijetí koncepce ochrany počítačových programů jako děl literárních dle Bernské úmluvy. Jediným kritériem, který musí počítačový program splňovat, aby mu byla přiznána ochrana dle Směrnice, je kritérium původnosti neboli musí být vlastním duševním výtvorem autora, žádné další podmínky splňovat nemusí.²¹

Jak již bylo uvedeno, směrnice poskytuje ochranu počítačovým programům v jakékoli formě vyjádření. Jedinými známými formami vyjádření počítačového programu je zdrojový nebo strojový kód, ustanovení Směrnice však připouští *jakoukoli* formu vyjádření. Vznikla tedy interpretační otázka, jaká další forma vyjádření může být relevantní pro poskytnutí právní ochrany. Touto problematikou se zabýval Soudní dvůr Evropské unie ve věci zn. C-393/09 BSA-SSO, přičemž stanovil, že musí jít o formu, která umožňuje program rozmnožit v různých počítačových kódech jako je zdrojový a strojový kód²²

¹⁹HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 1242 s.

²⁰ recitál 7 odůvodnění Směrnice o právní ochraně počítačových programů

²¹ recitál 11 odůvodnění Směrnice o právní ochraně počítačových programů, článek 1 Směrnice o právní ochraně počítačových programů

²² HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 1244 s.

Směrnice se zaměřuje také na úpravu autorství k počítačovému programu a stanoví, že autorem může být fyzická osoba, skupina fyzických osob, přičemž je-li program vytvořen skupinou osob, jsou nositeli výlučných práv z autorství plynoucích společně. Směrnice však také poměrně překvapivě připouští autorství právnických osob, pokud tak příslušný právní předpis členského státu stanoví, což bude blíže popsáno v kapitole 2.1.3.2. Upraveny jsou také vztahy zaměstnance a zaměstnavatele, je-li program vytvořen při plnění zaměstnancových povinností a podle jeho pokynů. V takovém případě vykováná výlučná majetková práva zaměstnavatel, není-li mezi nimi sjednáno jinak.²³

2.1.3 Ochrana software v českém právu

Východiskem pro autorskopravní ochranu počítačových programů, resp. všech autorských děl obecně, je odstavec 1 článku 34 Usnesení předsednictva České národní rady o vyhlášení Listiny základních práv a svobod jako součástí ústavního pořádku České republiky, který stanoví: „*Práva k výsledkům tvůrčí duševní činnosti jsou chráněna zákonem.*“²⁴

Právní předpis, který slouží k ochraně výsledků tvůrčí duševní činnosti je v České republice Autorský zákon. Jedná se o právní předpis, jehož předmětem úpravy jsou práva autora k jeho autorskému dílu, práva související s právem autorským, právo pořizovatele k jím pořízené databázi, ochrana práv podle tohoto zákona a konečně kolektivní správa autorských práv a práv souvisejících s právem autorským.²⁵ Autorský zákon je *lex specialis* k zákonu č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (dále jen „**Občanský zákoník**“) a jejich vztah je definován ustanovením § 9 odst. 2 Občanského zákoníku, který stanoví: „*Soukromá práva a povinnosti osobní a majetkové povahy se řídí občanským zákoníkem v tom rozsahu, v jakém je neupravují jiné právní předpisy.*“²⁶ Uplatnění Občanského zákoníku jako *lex generalis* je relevantní i v oblasti autorskopravní.

2.1.3.1 Autorské dílo, software jako autorské dílo

Autorský zákon vymezuje dílo jako „*dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo*

²³ článek 2 Směrnice o právní ochraně počítačových programů

²⁴ článek 34 odst. 1 Usnesení předsednictva České národní rady č. 2/1993 Sb., o vyhlášení Listiny základních práv a svobod jako součástí ústavního pořádku České republiky

²⁵ § 1 Autorského zákona

²⁶ § 9 odst. 2 Občanského zákoníku

význam. ²⁷ Dále uvádí demonstrativní výčet druhů děl, podle způsobu jejich vyjádření a podle kterého je dílem zejména dílo slovesné, hudební, dramatické, audiovizuální, výtvarné a další.²⁸ Chráněno je jak dílo dokončené, tak jeho jednotlivé vývojové fáze a části.²⁹ Aby však dílo požívalo autorskoprávní ochrany, musí splňovat určité zákonem stanovené požadavky, kterými jsou jednak jedinečnost, v tom smyslu že dílo musí být jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora jakožto fyzické osoby a dále musí být vyjádřeno v objektivně vnímatelné podobě. Pouze dílo, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v objektivně vnímatelné podobě je dílem ve smyslu Autorského zákona. Explicitně je stanoveno, že dílem ve smyslu Autorského zákona není „*zejména námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, myšlenka, postup, princip, metoda, objev, vědecká teorie, matematický a obdobný vzorec, statistický graf a podobný předmět sám o sobě.*“³⁰

Ve shora uvedeném výčtu druhů děl však absentuje počítačový program, o tom totiž hovoří až druhý odstavec § 2 Autorského zákona, dle kterého se počítačový program, který nesplňuje kritérium jedinečnosti, za dílo pouze považuje neboli jde pouze o právní fikci. Pro přiznání autorskoprávní ochrany stačí, aby program splňoval kritérium původnosti, nemusí již však nezbytně splňovat požadavek jedinečnosti.³¹ Není však samozřejmě vyloučeno, aby počítačový program splňoval také kritérium jedinečnosti a bude tedy dílem „plnohodnotným“ ve smyslu předchozího odstavce, takových programů však nebude mnoho.³² Původnost je kvalitativně nižší požadavek na míru individuality díla, přičemž Autorský zákon stanoví, že původností je míněna vlastnost díla spočívající v tom, že se jedná o autorův vlastní duševní výtvor.³³ Kritérium původnosti, resp. okamžik, kdy může být počítačovému programu přiznána ochrana přiblížil ve svém stanovisku k věci C-406/10 SAS Institute Inc. generální advokát Yves Bot, který čerpal z návrhu Směrnice 91/250 a uvedl, že „*tvořivost, know-how a vynalézavost se projevují ve způsobu, jakým je program vypracován. Programátor stanoví úkoly, které má počítačový program provést, a provádí analýzu prostředků, kterými lze k odpovídajícím výsledkům dospět. Autor počítačového programu zvolí – stejně jako autor knihy – etapy, které je třeba překonat, a způsob vyjádření těchto etap, a vtiskne počítačovému programu jeho zvláštní vlastnosti, pokud*

²⁷ § 2 odst. 1 Autorského zákona, věta první

²⁸ § 2 odst. 1 Autorského zákona, věta druhá

²⁹ § 2 odst. 3 Autorského zákona

³⁰ § 2 odst. 6 Autorského zákona

³¹ § 2 odst. 2 Autorského zákona

³² HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 51 s.

³³ § 2 odst. 2 Autorského zákona

*jde o rychlost, efektivitu, či dokonce styl. Počítačový program tudíž může být chráněn až od okamžiku, kdy volba a uspořádání těchto prvků vyjadřují tvořivost a know-how autora, a činí tak jeho dílo odlišným od děl ostatních autorů.*³⁴ Takto pojaté kritérium původnosti ve své podstatě znamená, že programátor sice může dospět k obdobnému výsledku z hlediska funkcionality programu jako někdo jiný, ale z technického řešení programu musí být patrné, že k tomuto výsledku dospěl na základě svého vlastního postupu, resp. své vlastní tvůrčí činnosti. Co se týče kritéria jedinečnosti, v programátorském prostředí je poměrně běžné dojít nezávisle na jiných programátorech k velmi podobným ba dokonce i stejným výsledkům, tudíž by striktní uplatnění kritéria jedinečnosti také na počítačové programy některé z nich úplně vyřadilo z autorskoprávní ochrany a zároveň by brzdilo rozvoj v softwarovém sektoru.

Ve vztahu k počítačovým programům pak Autorský zákon obsahuje speciální ustanovení explicitně zakotvující chráněné i nechráněné prvky a způsob jejich ochrany, ale také prvky nechráněné. Jedná se o ustanovení § 65, dle kterého:

- (1) Počítačový program, bez ohledu na formu jeho vyjádření, včetně přípravných koncepčních materiálů, je chráněn jako dílo literární, nevyplývá-li z tohoto zákona jinak.*
- (2) Myšlenky a principy, na nichž je založen jakýkoli prvek počítačového programu, včetně těch, které jsou podkladem jeho propojení s jiným programem, nejsou podle tohoto zákona chráněny.*³⁵

2.1.3.2 Autorství, spoluautorství

Dle Autorského zákona je autorem výlučně fyzická osoba, která dílo vytvořila.³⁶ Je tomu tak proto, že koncept autorství je založen na principu pravdivosti, resp. pouze fyzická osoba je nadána vlastnostmi k tomu, aby vyvíjela tvůrčí duševní činnost a na základě ní tak dospěla k určitému výsledku.³⁷ Pro způsobilost být autorem není rozhodná míra svéprávnosti dané osoby, autorem může být i osoba, která byla na svéprávnosti omezena v maximální možné míře³⁸ nebo dítě. Autorem tedy nemůže být ani např. zvíře, umělá inteligence, ačkoli vzhledem k velmi rychlému rozvoji v této oblasti (viz. například ohromující schopnosti umělé inteligence

³⁴ bod 46 a 47 stanoviska generálního advokáta ve věci C-406/10 SAS Institute Inc.

³⁵ § 65 Autorského zákona

³⁶ § 5 odst. 1 Autorského zákona

³⁷ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 108 s.

³⁸ HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055-3014)*. Komentář. 1. vydání. Praha: C.H. Beck, 2014, 625 s.

ChatGPT) lze předpokládat, že právní vztahy při vývoji počítačového programu umělou inteligencí bude nutné v blízké budoucnosti explicitně upravit, a konečně autorem nemůže být ani právnická osoba. Směrnice o právní ochraně počítačových programů, jak již bylo uvedeno v kapitole 2.1.2, autorství právnických osob výslovně připouští³⁹, vnitrostátní právní úprava ale ne.⁴⁰ Je tomu tak kvůli odlišnému přístupu k institutu autorství v kontinentálním a anglosaském právním systému, kdy ve druhém z uvedených může být autorem i právnická osoba, což bylo připuštěno v důsledku lobby velkých společností produkujících multimediální díla.⁴¹ Možnost autorství právnických osob ve směrnici zůstala zkrátka proto, že v době jejího přijetí byla součástí Evropské unie také Velká Británie, žádná z ostatních unijních zemí autorství právnických osob nepřipustila.

Pravděpodobně by se dalo uvažovat o zakotvení autorství právnických osob i v rámci kontinentálního právního prostředí, přeci jenom situace, kdy za vývojem software stojí tým vývojářů v pozici zaměstnanců či zhotovitelů, jsou naprosto běžné, nicméně znamenalo by to změnu zásady pravdivosti, přičemž instituty zaměstnaneckého díla a díla vytvořeného na objednávku (jež budou popsány v kapitole 2.1.3.3.2) se zdají být pro softwarové společnosti uspokojující, jelikož žádná lobby ke změně právní úpravy z jejich strany neprobíhá.

Vnitrostátní právní úprava dále obsahuje institut spoluautorství, tedy vzniku autorského práva k software, který vznikl společnou tvůrčí činností dvou či více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné. Vzniku autorského práva nebrání ani případy, kdy lze tvůrčí příspěvky jednotlivých autorů od sebe odlišit, pokud je nelze užít samostatně.⁴² Spoluautory však nejsou osoby, které se na vzniku díla podílely pouze okrajovým způsobem ve smyslu poskytnutí rady, podkladových materiálů či ten, kdo vznik díla inicioval.⁴³ Autorské právo k počítačovému programu náleží všem autorům společně a nerozdílně, práva a povinnosti vznikající v důsledku právního jednání ve vztahu k jejich počítačovému programu taktéž nesou společně a nerozdílně. K právním dispozicím s počítačovým programem dochází po jednomyslném souhlasu všech spoluautorů. Podíly na výnosech plynoucí ze spoluautorství jsou ve vztahu ke spoluautorům poměrné dle jejich přičinění ke vzniku počítačového programu, lze-li poměry přičinění dostatečně odlišit. V opačném případě jsou podíly na výnosech stejné pro všechny.⁴⁴

³⁹ článek 2 odst. 1 Směrnice o právní ochraně počítačových programů

⁴⁰ *a contrario* § 5 odst. 1 Autorského zákona

⁴¹ <https://www.epravo.cz/top/clanky/autorske-pravo-z-pohledu-kontinentalniho-a-angloamerickeho-91680.html>

⁴² § 8 odst. 1 Autorského zákona

⁴³ § 8 odst. 2 Autorského zákona

⁴⁴ § 8 odst. 3 a odst. 4 Autorského zákona

2.1.3.3 Subjektivní právo autora k software a jeho obsah

Autorům software k němu vzniká momentem jeho vyjádření v objektivně vnímatelné podobě autorské právo v subjektivním smyslu coby právo absolutní, obsahem autorského práva jsou pak výlučná práva osobnostní a výlučná práva majetková, jedná se tedy v zásadě o dualistickou, resp. quasidualistickou koncepci. Jak osobnostní, tak majetková práva jako práva absolutní působí *erga omnes*. Autor se jich nemůže vzdát a jsou nepřevoditelná. Majetková práva jsou nadto vyloučena z výkonu rozhodnutí, což však neplatí pro pohledávky z nich plynoucí a taktéž jsou předmětem dědictví.⁴⁵

2.1.3.3.1. Výlučná osobnostní práva

Komplex výlučných osobnostních práv je upraven v § 11 Autorského zákon a je tvořen těmito dílčími oprávněními autora:

- (1) *právo rozhodnout o zveřejnění díla*. Ve vztahu k počítačovým programům se v dnešní době bude jednat zejména o zveřejnění díla formou sdělení veřejnosti prostřednictvím internetu, nicméně aby došlo ke zveřejnění díla ve smyslu autorského zákona musí se jednat o zpřístupnění veřejnosti, tedy neuzavřenému okruhu osob, toto zveřejnění musí být prvé a musí být oprávněné.⁴⁶
- (2) *právo osobovat si autorství, včetně práva na označení za autora při zveřejnění nebo dalším užití díla*, pouze však za předpokladu, že takové označení je při běžném užití díla obvyklé.⁴⁷
- (3) *právo na nedotknutelnost díla*. Ve vztahu k počítačovým programům se zejména jedná o souhlas se zásahem do zdrojového kódu (pokud zákon nestanoví jinak) a právo, aby byl užíván způsobem nesnižujícím jeho hodnotu.⁴⁸

Výše uvedená osobnostní práva zanikají v důsledku své provázanosti s osobou autora jeho smrtí. Nicméně ani po jeho smrti si na základě tzv. postmortální ochrany (tedy nejde již o práva autora) nikdo jiný nemůže osobovat autorství k software, nadále může být software užíván pouze způsobem nesnižujícím jeho hodnotu. Autor má právo kontrolovat plnění této povinnosti v rámci tzv. autorského dohledu, ledaže z povahy díla nebo způsobu jeho užití vyplývá něco jiného,

⁴⁵ § 11 odst. 4 Autorského zákona a § 26 odst. 1 Autorského zákona

⁴⁶ § 4 odst. 1 a 2 Autorského zákona

⁴⁷ § 11 odst. 2 Autorského zákona

⁴⁸ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. *Softwarové právo*. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018, 41 s.

případně nelze-li po uživateli spravedlivě požadovat, aby autorovi výkon autorského dohledu umožnil.⁴⁹ Ochrany těchto práv se po smrti autora a taktéž po zániku majetkových práv (i v době jejich trvání) mohou domáhat osoby autorovi blízké, subjekty sdružující autory a případně také příslušný kolektivní správce.⁵⁰

2.1.3.3.2. Výlučná majetková práva

Druhou skupinou práv vznikajících autorům počítačového programu jsou práva majetková, resp. pouze jediné majetkové právo, a to právo dílo užit. Autorský zná ještě další tři majetková práva, zákonem označená jako jiná majetková práva, přičemž čtvrté takové právo, které nauka také řadí mezi jiná majetková práva⁵¹, nalezneme v Občanském zákoníku. Jsou jimi:

- *právo na odměnu při opětném prodeji originálu díla uměleckého*⁵²,
- *právo na odměnu v souvislosti s rozmnožováním díla pro osobní potřebu a vlastní vnitřní potřebu.* Toto právo náleží však pouze autorovi díla, které lze rozmnožit na papír či obdobný podklad nebo autorovi zvukového a jiného záznamu či rozhlasového a televizního vysílání.⁵³
- *právo na odměnu v souvislosti s pronájmem originálu nebo rozmnoženiny díla.* Toto právo dopadá pouze na díla na zvukový nebo zvukově obrazový záznam.⁵⁴
- *právo na přiměřenou a spravedlivou dodatečnou odměnu* při uzavírání licenční smlouvy, a to za předpokladu, že původně sjednaná odměna je ve zjevném nepoměru k výnosům plynouícím z užívání licence a k významu předmětu licence pro dosažení takových výnosů. Ujednání, které toto právo vylučuje nebo omezuje je zdánlivé a autor se tohoto práva nemůže ani vzdát.⁵⁵ Aplikace tohoto ustanovení je však ve vztahu k počítačovým programům výslovně vyloučena.⁵⁶

Výše uvedená jiná majetková práva však nejsou ve vztahu k počítačovému programu relevantní, prvá tři z faktických důvodů, poslední uvedené ze zákonodárcovy vůle. Jediné relevantní majetkové právo ve vztahu k počítačovému programu, tedy právo dílo užit, náleží

⁴⁹ § 11 odst. 3 Autorského zákona

⁵⁰ § 11 odst. 4 Autorského zákona a § 11 odst. 5 Autorského zákona

⁵¹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KRÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář.* Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 463 s.

⁵² § 24 Autorského zákona

⁵³ § 25 Autorského zákona

⁵⁴ § 25b Autorského zákona

⁵⁵ § 2374 odst. 2 Občanského zákoníku

⁵⁶ § 66 odst. 7 Autorského zákona

z podstaty věci primárně autorovi díla, nicméně autor může udělit jiné osobě smlouvou oprávnění k výkonu tohoto práva, tj. licenci. Autorský zákon však v určitých případech stanovených zákonem svěřuje výkon práva dílo užít osobám odlišným od autora.⁵⁷ Ve vztahu k software jsou těmito odlišnými osobami, kterým je *ex lege* svěřen výkon práva dílo užít zaměstnavatel a objednatel v případě software zhotoveného na objednávku, který se však na základě právní fikce považuje za zaměstnavatele, o čemž bude blíže pojednáno níže.

Autorský zákon v ustanovení § 12 odst. 4 demonstrativně uvádí, jaká jednotlivá dílčí oprávnění tvoří v souhrnu právo dílo užít, konkrétně se jedná zejména o:

- *právo na rozmnožování.*

Rozmnožováním se podle § 13 odst. 1 Autorského zákona rozumí „*zhotovování dočasných nebo trvalých, přímých nebo nepřímých rozmnoženin díla nebo jeho části, a to jakýmkoli prostředky a v jakékoli formě*“ a je jím myšleno pořizování kopií software nehledě na to, zda je kopie pořízena v rámci jediného hard-disku nebo na oddělený datový nosič, a to kopií jak dočasných, tak trvalých.⁵⁸ Proto je třeba mít na paměti, že ke vzniku dočasné rozmnoženiny dochází taktéž při spuštění software a jeho zavedení do operační paměti počítače.⁵⁹ Zároveň je nutné podotknout, že ke zhotovení rozmnoženiny dochází také stažením díla z internetu.⁶⁰

- *právo na rozšiřování.*

Rozšiřováním dle dikce zákona myslíme veškeré majetkové dispozice s originálem díla či jeho rozmnoženin v hmotné podobě, v jejichž důsledku dochází k převodu vlastnického práva, a to včetně jejich nabízení za tímto účelem⁶¹, nicméně o rozšiřování originálu či rozmnoženiny půjde pouze v případě, že bude software tzv. „zhmotněn“, neboli jinak řečeno že bude obsažen na nějakém datovém nosiči, který lze fyzicky šířit, jako je např. CD, DVD, USB flash disk atd.⁶² V souvislosti s rozšiřováním děl zakotvuje Autorský zákon ve svém ustanovení § 14 odst. 2 institut vyčerpání práva na rozšiřování díla. Podstatou institutu je skutečnost, že prvním

⁵⁷ § 12 odst. 1 Autorského zákona

⁵⁸ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. *Softwarové právo*. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018, 42 s.

⁵⁹ § 66 odst. 2 Autorského zákona

⁶⁰ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 190 s.

⁶¹ § 14 odst. 1 Autorského zákona

⁶² HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 166 s.

převodem vlastnického práva k originálu či rozmnoženině díla v *hmotné* podobě učiněným oprávněnou osobou v rámci států Evropské unie nebo Evropského hospodářského prostoru dochází k vyčerpání práva této osoby na rozšiřování daného originálu či rozmnoženiny díla na výše specifikovaném území.⁶³ První oprávněný nabyvatel je tedy legitimován převádět vlastnické právo k originálu nebo rozmnoženině díla na hmotném nosiči na další osoby, nicméně za předpokladu, že počítačový program odinstaluje ze svého zařízení.

Výše bylo akcentováno, že princip vyčerpání práva se vztahuje pouze k hmotným rozmnoženinám a tak je tradičně chápán. Naopak čl. 4 odst. 2 Směrnice o ochraně počítačových programů stanoví: „*První prodej rozmnoženiny počítačového programu ve Společenství provedený nositelem práv nebo s jeho svolením je vyčerpáním práva na šíření této rozmnoženiny (...).*“ Evropská právní úprava tedy ve vztahu k počítačovým programům nestanoví, že princip vyčerpání práva platí pouze v souvislosti s rozšiřováním hmotné rozmnoženiny. Tuto skutečnost akcentoval Soudní dvůr Evropské unie ve věci C-128/11 mezi účastníky UsedSoft GmbH a Oracle International Corp., když dovedl, že „*vyčerpání práva na rozšiřování stanovené v čl. 4 odst. 2 směrnice 2009/24 se týká současně jak hmotných, tak nehmotných rozmnoženin počítačového programu, a tudíž i rozmnoženin počítačových programů, které byly při svém prvním prodeji staženy z internetu do počítače prvního nabyvatele.*“⁶⁴

- *právo na pronájem*

Podstatou práva na pronájem je dočasné zpřístupnění originálu či rozmnoženiny díla ve hmotné podobě za účelem dosažení přímého či nepřímého hospodářského či obchodního zisku, tudíž se opět vztahuje pouze na software obsažený na hmotném nosiči.⁶⁵ Dle Autorského zákona se však za pronájem nepovažuje takový pronájem rozmnoženiny počítačového programu, kdy samotný program není podstatným předmětem pronájmu.⁶⁶ Tak například, moderní automobily jsou v dnešní době vybaveny velikým množstvím software, pokud si takový automobil pronajmu, tak se nejedná o pronájem počítačového programu ve smyslu Autorského zákona, jelikož podstatným předmětem pronájmu je v takovém případě právě automobil.

⁶³ § 14 odst. 2 Autorského zákona

⁶⁴ bod 59 rozsudku Soudního dvora Evropské unie ve věci C-128/11, ze dne 3. 7. 2012

⁶⁵ § 15 Autorského zákona

⁶⁶ § 66 odst. 3 Autorského zákona

- *právo na půjčování.*

Právem na půjčování lze rozumět dočasné zpřístupnění originálu či rozmnoženiny díla ve hmotné podobě zařízením přístupným veřejnosti, a to nikoli za účelem dosažení hospodářského či obchodního prospěchu.⁶⁷ Zařízením přístupným veřejnosti můžeme chápat např. veřejnou knihovnu, nicméně ve vztahu k počítačovým je aplikace ustanovení o knihovní licenci uvedené v § 37 Autorského zákona vyloučena.⁶⁸ Stejně jako u práva na pronájem se za půjčování dle Autorského zákona nepovažuje takové půjčování rozmnoženiny, kdy počítačový program není podstatným předmětem půjčování.⁶⁹

- *právo na sdělování veřejnosti.*

V dnešní době se jedná o nejpodstatnější právo ve vztahu k software. Podstatou je oprávnění zpřístupnit dílo v nehmotné podobě způsobem, který umožňuje komukoli dílo zpřístupnit v místě a čase dle své volby počítačovou či obdobnou sítí neboli zejm. prostřednictvím internetu.⁷⁰ Ustanovení § 18 odst. 4 dále stanoví, že sdělováním díla veřejnosti dle § 18 odst. 1 a 2 Autorského zákona nedochází k vyčerpání práva na sdělování díla veřejnosti.

Pro úplnost uvádím, že výčet majetkových práv obsahuje také ve svém § 17 právo na vystavování díla, toto právo je však ve vztahu k software irelevantní. Dále je nutné podotknout, že výše uvedený výčet jednotlivých práv je pouze výčtem demonstrativním, jsou tedy připuštěny i jiné způsoby užití software.

Majetková práva obecně trvají po dobu života autora a následně dalších 70 let ode dne jeho smrti, nicméně pokud se jednalo o dílo spoluautorské, počítá se doba ochrany až ode dne smrti posledního ze spoluautorů, a to od prvního dne roku následujícího po roce smrti autora či posledního spoluatora.⁷¹ Majetková práva náleží autorovi a ačkoli jsou nepřevoditelná, může autor smluvně udělit oprávnění k výkonu těchto práv (licenci) nebo k výkonu pouze některého z dílčích oprávnění tvořících komplex majetkových práv.⁷²

Autorský zákon však také upravuje případy, kdy výkon majetkových práv bude náležet *ex lege* jiné osobě, ačkoli smluvní udělení souhlasu k výkonu těchto práv bude ze strany autora absentovat. Tyto případy jsou ztělesněny, jak již bylo zmíněno výše, v institutech

⁶⁷ § 16 Autorského zákona

⁶⁸ § 66 odst. 7 Autorského zákona

⁶⁹ § 66 odst. 3 Autorského zákona

⁷⁰ § 18 odst. 1 a odst. 2 Autorského zákona

⁷¹ § 27 Autorského zákona

⁷² § 12 odst. 1 Autorského zákona

zaměstnaneckého díla a díla vytvořeného na objednávku. Zaměstnaneckým dílem je takové dílo, které zaměstnanec či osoba ve služebním vztahu vytvořil ke splnění svých pracovních či služebních povinností, přičemž výkon majetkových práva k dílu *ex lege* připadá zaměstnavateli, který je vykonává svým jménem a na svůj účet, není-li sjednáno jinak.⁷³ Se svolením autora může zaměstnavatel právo výkonu postoupit třetí osobě, ledaže se jedná o převod obchodního závodu, s nímž majetková práva souvisí, v takovém případě se souhlas autora nevyžaduje. Vyvratitelná právní domněnka pak stanoví, že jednou daný souhlas je neodvolatelný a vztahuje se i na všechna další potenciální postoupení. Osobu, které byl výkon práva postoupen se pak pro účely Autorského zákona považuje za zaměstnavatele.⁷⁴

Dílo vytvořené na objednávku je obecně vztato takové dílo, které bylo autorem vytvořeno na základě smlouvy o dílo. V souvislosti s tím zákon zakotvuje fikci udělení licence k účelu vyplývajícimu ze smlouvy o dílo.⁷⁵ Ve vztahu k software však existuje speciální právní úprava vylučující uplatnění ustanovení § 61 Autorského zákona o díle zhotoveném na objednávku, přičemž dle této zvláštní úpravy se software vytvořený na objednávku považuje za zaměstnanecké dílo, objednatel se pak považuje za zaměstnavatele, tudíž mu *ex lege* náleží výkon majetkových práv.⁷⁶

2.1.3.3.3. Zákonná omezení autorského práva k počítačovému programu

Ačkoli autor disponuje ve vztahu ke svému software poměrně širokou škálou práv, považoval zákonodárce za vhodné zakotvit do právního řádu některé výjimky, které autora v jeho právech omezují ve prospěch oprávněného nabyvatele rozmnoženiny počítačového programu tak, aby mu bylo umožněno řádně užívat počítačový program a opravovat případné chyby. Je však nutné mít na paměti, že pro tato omezení platí ustanovení § 66 odst. 5 Autorského zákona, dle kterého je lze uplatnit pouze v intencích ustanovení § 29 odst. 1 Autorského zákona, tedy „*pouze ve zvláštních případech stanovených zákonem a pouze tehdy, pokud takové užití díla není v rozporu s běžným způsobem užití díla a ani jím nejsou nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora.*“ Toto ustanovení ztělesňuje tzv. třístupňový test zakotvený v řadě mezinárodněprávních dokumentů, zejm. potom v článku 6 odst. 3 Směrnice o právní ochraně

⁷³ § 58 odst. 1 Autorského zákona

⁷⁴ § tamtéž

⁷⁵ § 61 odst. 1 Autorského zákona

⁷⁶ § 58 odst. 7 Autorského zákona

počítačových programů, a má za cíl chránit autora před neproporcionálním užíváním omezení jeho autorského práva.⁷⁷

Jednotlivá omezení, resp. oprávnění jsou pak vyjádřena v ustanovení § 66 odst. 1 Autorského zákona. Písmeno a) umožňuje oprávněné osobě rozmnožovat, překládat, zpracovávat či jinak upravovat software, a to za účelem jeho zavedení do provozu či opravy chyby, je-li takové jednání nutné k řádnému využití software.⁷⁸

Písmeno b) potom připouští i jiné rozmnožování, překládání, zpracovávání a úpravy či změny software, jsou-li nutné k řádnému užívání a není-li sjednáno jinak, jedná se tedy o ustanovení dispozitivního charakteru.⁷⁹ Oprávnění uvedená v těchto ustanoveních představují zásah do osobnostních i majetkových práv autora.

Dle písmena c) je pak oprávněnému umožněno vytvořit záložní rozmnoženinu počítačového programu, nicméně pouze za předpokladu, že je nutná k jeho řádnému užívání.⁸⁰ Taková rozmnoženina musí být vytvořena pouze z bezpečnostních důvodů, resp. pro případy, kdy by došlo ke ztrátě nebo závadě originálu, který by znemožňoval řádné užívání software.⁸¹

Písmeno d) umožňuje oprávněnému nebo jím pověřené osobě studovat, zkoumat a jinak testovat funkčnost programu za účelem zjištění myšlenek a principů, na kterých stojí, musí tak však činit při zavádění počítačového programu, jeho ukládání do paměti počítače nebo při jeho zobrazení, provozu či přenostu, ke kterému však musí být oprávněn, a to ať už smluvně či na základě zákonné licence.⁸²

Konečně písmeno e) cílí na dosažení vzájemného funkčního propojení počítačového programu s jinými, nezávisle vytvořenými programy (interoperabilita), přičemž k docílení tohoto výsledku jsou oprávněny nebo jím pověřená osoba oprávnění provést dekompilaci počítačového programu.⁸³ „*Dekompilací se zásadně rozumí zpětný překlad počítačového programu ze zdrojového kódu do strojového či jiného, popř. opačně ze strojového kódu do vyššího kódu.*“⁸⁴

⁷⁷ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KRÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 544 s.

⁷⁸ § 66 odst. 1 písm. a) Autorského zákona

⁷⁹ § 66 odst. 1. písm. b) Autorského zákona

⁸⁰ § 66 odst. 1 písm. c) Autorského zákona

⁸¹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KRÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 551-552 s.

⁸² § 66 odst. 1 písm. d) Autorského zákona

⁸³ § 66 odst. 1 písm. e) Autorského zákona

⁸⁴ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KRÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 553 s.

Problematikou omezení autorského práva ve vztahu k počítačovému programu se zabýval Soudní dvůr Evropské unie ve věci zn. C-13/20 mezi společnostmi Top System SA (dále jen „TS“) a Belgickým státem. Podotýkám, že předběžné otázky položené v řízení před Soudním dvorem byly vzneseny ve vztahu k původní směrnici Rady 91/250/EHS o právní ochraně počítačových programů (dále jen „**Směrnice 91/250**“), která byla nahrazena Směrnicí o ochraně počítačových programů, nicméně právní význam řešených předběžných otázek trvá i k dnešnímu dni.

TS spolupracovala se společností Selor, která byla v průběhu řízení zařazena do federální veřejné služby belgického státu, v oblasti vývoje a poskytování informačních technologií. V rámci spolupráce vyvinula TS pro Selor množinu aplikací obsahujících funkce z jejího rámcového software Top System Framework (dále jen „TSF“) a funkce dle potřeb Selor, přičemž Selor disponovala licencí k užívání všech aplikací vyvinutých TS. V roce 2008 objevila společnost Selor v některých aplikacích vyvinutých TS chyby, které ovlivňovaly jejich funkcionalitu a způsobovaly provozní problémy. Opravu chyb se mezi oběma stranami nepodařilo vyřešit dohodou, tudíž společnost Selor provedla rozklad počítačového programu, který byl součástí vyvinuté aplikace. TS následně podala žalobu k belgickému obchodnímu soudu za účelem určení, že Selor provedla rozklad zdrojových kódů TSF, čímž zasáhla do výlučných práv TS, a domáhala se náhrady škody včetně kompenzačních úroků. Protiprávnost jednání Selor spatřovala TS v domněnce, že na základě belgického práva je možné provést rozklad počítačového programu pouze se svolením autora nebo osob jím zmocněných, případně pro zajištění interoperability, nikoli však bez svolení pro opravu chyby. Selor přiznala, že provedla rozklad programu, který spočíval v deaktivaci funkce, která způsobovala chybné fungování aplikace. Argumentovala, že jednala v souladu s belgickým právem, když rozklad provedla, jelikož dle jejího tvrzení byla oprávněna jej provést za účelem opravy chyb, které znemožňovaly, aby byl program užíván způsobem, ke kterému byl určen. Kromě toho se Selor dovolávala, že je oprávněna zkoumat principy a myšlenky, na kterých stojí předmětné funkce TSF, aby mohla zabránit problémům způsobeným chybami. Prvá belgická instance žalobu TS v předmětné části zamítla, odvolací soud v Bruselu však řízení přerušil a Soudnímu dvoru Evropské unie předložil následující předběžné otázky:

1. *„Musí být čl. 5 odst. 1 [směrnice 91/250] vykládán v tom smyslu, že oprávněný nabyvatel počítačového programu může provést rozklad dotčeného programu jako celku nebo jeho části, pokud je takový rozklad nezbytný k tomu, aby mohl dotyčný uživatel opravit chyby ovlivňující funkčnost zmíněného programu, a to i v případě,*

kdy tato oprava spočívá ve vypnutí funkce ovlivňující řádné fungování aplikace obsahující daný program?

- 2. V případě kladné odpovědi, musí být kromě toho splněny podmínky stanovené v článku 6 směrnice nebo jiné podmínky?“*

Soudní dvůr vycházel zejm. ze znění čl. 4, čl. 5 a čl. 6 Směrnice č. 91/250, které stanoví následující:

Článek 4 – Úkony podléhající omezení

„S výhradou ustanovení článků 5 a 6 zahrnují výlučná práva nositele práv ve smyslu článku 2 právo činit sám a právo udělovat svolení jinému k:

- a) stálému nebo dočasnému rozmnožování počítačového programu jako celku nebo jeho části, a to jakýmkoliv prostředky a v jakékoliv formě. Pokud je takové rozmnožování nezbytné pro zavedení, zobrazení, provoz, přenos nebo ukládání počítačového programu do paměti, vyžadují tyto rozmnožovací úkony svolení nositele práva;*
- b) překladům, zpracování, úpravám a k jakékoliv jiné změně počítačového programu a k rozmnožování programu z těchto úkonů vyplývajícimu, aniž jsou dotčena práva osoby provádějící změnu programu;*
- c) jakékoliv formě veřejného šíření, včetně pronájmu, jehož předmětem je původní počítačový program nebo jeho rozmnoženiny. První prodej rozmnoženiny počítačového programu v provedený nositelem práv nebo s jeho svolením je vyčerpáním práva na šíření této rozmnoženiny v rámci s výjimkou práva na kontrolu dalšího pronájmu počítačového programu nebo jeho rozmnoženin.“*

Článek 5 - Výjimky z úkonů podléhajících omezení

- 1. Pokud nejsou ve smlouvě sjednána zvláštní ustanovení, nevyžadují svolení nositele práv úkony uvedené v čl. 4 písm. a) a b), pokud se jedná o úkony nezbytné k tomu, aby umožnily oprávněnému nabyvateli užívat počítačový program způsobem, ke kterému je určen, včetně opravy chyb.*
- 2. Oprávněnému uživateli počítačového programu nemůže být smluvně bráněno, aby z něho pořizoval záložní rozmnoženinu, pokud je nezbytná pro užívání programu.*
- 3. Osoba oprávněná užívat rozmnoženinu počítačového programu může při zavádění, zobrazování, provozu, přenosu nebo ukládání do paměti počítačového programu, k němuž je oprávněna, bez svolení nositele práv tento program zkoumat, studovat nebo zkoušet jeho funkčnost za účelem zjištění myšlenek a zásad, které jsou základem kteréhokoliv z prvků programu.*

Článek 6 – Rozklad

1. *Svolení nositele práv není požadováno, pokud je rozmnožování kódu nebo překlad formy tohoto kódu ve smyslu čl. 4 písm. a) a b) nezbytný pro získání informací o interoperabilitě [informací nutných k zajištění interoperability] nezávisle vytvořeného počítačového programu s jinými programy za předpokladu, že jsou splněny tyto podmínky:*
 - a) *uvedené úkony jsou prováděny nabyvatelem licence nebo oprávněným uživatelem rozmnoženiny počítačového programu anebo jejich jménem, a to osobou k tomuto pověřenou;*
 - b) *informace nezbytné k dosažení interoperability nebyly dříve pro osoby uvedené v písm. a) snadno a rychle přístupné a*
 - c) *uvedené úkony jsou omezeny na části původního programu nezbytné pro dosažení interoperability.*
2. *Ustanovení odstavce 1 nezakládají oprávnění k tomu, aby informace získané v rámci uplatňování tohoto odstavce:*
 - a) *byly používány k jiným účelům, než k dosažení interoperability počítačového programu vytvořeného nezávislým způsobem;*
 - b) *byly předávány třetím osobám s výjimkou případů, kdy je to nezbytné k dosažení interoperability nezávisle vytvořeného počítačového programu, nebo;*
 - c) *byly používány pro vývoj, výrobu nebo odbyt počítačového programu, jehož vyjádření je ve své podstatě podobné, nebo k jakémukoliv úkonu porušujícím autorská práva.*
3. *V souladu s ustanoveními Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl nesmí být tento článek vykládán způsobem, který by umožnil, že by jeho provádění způsobilo neodůvodněnou újmu na oprávněných zájmech nositele práva nebo jím bylo dotčeno běžné využívání počítačového programu.*

Ačkoli rozklad sám o sobě není ve výčtu omezení podléhajícím svolení autora dle čl. 4 a) a b), Soudní dvůr se rozhodl přezkoumat, zda jednotlivé úkony vedoucí k rozkladu nespádají pod uvedená omezení. Rozklad neboli dekompilace ze strojového kódu se provádí zvláštním programem zvaným dekompilátor, přičemž výsledkem dekompilace není samotný zdrojový kód, ale kvazi-zdrojový kód, který lze zase převést do strojového kódu, tudíž dekompilací lze získat třetí vyjádření programu. Taková operace tedy nese prvky částečného a dočasného rozmnožení kódu, jakož i jeho překlad, tudíž spadá do výlučných práv autora dle čl. 4 písm. a) a b). Svoji

argumentaci soud podpořil skutečností, že čl. 6 je sice nazván jako „Rozklad“, nicméně explicitně odkazuje na rozmnožování kódu a jeho překlad, tudíž rozklad skutečně spadá do výlučných práv autora ve smyslu čl. 4 písm. a) a b). Článek 5 odst. 1 směrnice však zakotvuje výše uvedenou výjimku pro oprávněné osoby, které mohou bez svolení nositele práv provádět rozmnožování kódu a jeho překlad, pokud je to nutné k jeho řádnému užívání, včetně opravy chyb. Tvrzení TS o tom, že rozklad je bez souhlasu nositele autorského práva povolen pouze pro zajištění interoperability s jiným programem, tedy neobstálo, jelikož ustanovení čl. 6 o rozkladu bylo dle Soudního dvora cíleno na případy, kdy nelze zajistit interoperabilitu jinými způsoby nežli rozkladem programu. Výklad navrhaný TS by navíc vylučoval právo zakotvené v čl. 5 odst. 1 spočívající v možnosti oprávněné osoby opravovat chyb programů, které brání jeho užití běžným způsobem.

2.1.3.4 Chráněné a nechráněné prvky software

Jak již bylo shora popsáno, software jako finální produkt je předmětem autorskoprávní ochrany. Vývoj počítačového programu však může být činností zdlouhavou a často probíhá v jednotlivých vývojových fázích, počínaje pojetím myšlenky software vyvinout, přes vytvoření prvotního návrhu softwarového řešení včetně materiálů sloužících k jeho vytvoření, zápisu algoritmu v požadovaném programovacím jazyce, empirického ověření jeho kvality, bezchybnosti a struktury v rámci alfa testování uzavřeným okruhem vývojářů nebo případně během beta testování, kdy se na ověřování jeho funkčnosti podílí i jiné osoby, nakonec jeho implementací do příslušného zařízení, resp. případně ještě oprava chyb v rámci testovacího provozu, které nebyly zjištěny během předchozích vývojových fází.⁸⁵

Právní řád však nabízí prostředky právní ochrany i pro výsledky jednotlivých vývojových fází přípravy software. Výsledek prvotní fáze, tedy myšlenka směřující k vytvoření konkrétního softwarového řešení či princip, na kterém software stojí, tj. i algoritmy jako takové, je z autorskoprávní ochrany vyloučen, a to ustanovením § 65 odst. 2 Autorského zákona.⁸⁶ Myšlenkám a principům však lze poskytnout ochranu v rámci obchodního tajemství ve smyslu ustanovení § 504 Občanského zákoníku⁸⁷ nebo v rámci know-how jako samostatného předmětu

⁸⁵ *Software Development Process: How to Pick The Process That's Right For You* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://plan.io/blog/software-development-process/>

⁸⁶ § 65 odst. 2 Autorského zákona

⁸⁷ „Obchodní tajemství tvoří konkurenčně významné, určitelné, ocenitelné a v příslušných obchodních kruzích běžně nedostupné skutečnosti, které souvisejí se závodem a jejichž vlastníci zajišťuje ve svém zájmu odpovídajícím způsobem jejich utajení.“

duševního vlastnictví. Know-how lze charakterizovat jako „*tajný, podstatný a identifikovaný celek praktických nepatentovaných informací, které jsou výsledkem zkušeností dodavatele a jsou jím otestovány.*“⁸⁸ Ochrana je zajištěna ustanoveními o nekalé soutěži, konkrétně deliktem porušení obchodního tajemství ve smyslu ustanovení § 2985 Občanského zákoníku.

Autorskoprávní ochrana je však přiznána tzv. přípravným koncepčním materiálům, které jsou chráněny obdobným způsobem jako počítačový program, tedy jako dílo literární.⁸⁹ Zákon však blíže nedefinuje, které materiály lze pod tento pojem podřadit. Přiblížení tohoto pojmu, byť taktéž nepřilíš exaktní, přináší Směrnice o právní ochraně počítačových programů dle jejíhož 7. recitálu se však musí jednat o takové přípravné materiály, které ve svém konečném důsledku povedou k vytvoření software v pozdějších fázích jeho vývoje.⁹⁰ Žádnou bližší explikaci však Směrnice nepřináší, přičemž tato otázka nebyla závazně vyřešena ani na půdě unijních soudních instancí.⁹¹ Zůstává tak na jednotlivých soudních orgánech, aby vždy ad hoc ve spolupráci se znalci posoudily, zda lze určitý přípravný materiál zahrnout pod pojem přípravného koncepčního materiálu vedoucího ke vzniku softwarového produktu.

Sluší se také poznamenat, že ani grafické uživatelské rozhraní autorskoprávní ochrany nepoživá. K tomuto závěru dospěl Soudní dvůr Evropské unie v řízení o předběžné otázce C-393/09 a stanovil, že „...*grafické uživatelské rozhraní není formou vyjádření počítačového programu ve smyslu čl. 1 odst. 2 směrnice 91/250/EHS, a že se na něj nemůže vztahovat autorskoprávní ochrana počítačových programů podle této směrnice. Na takové rozhraní se však může vztahovat jakožto na dílo autorskoprávní ochrana podle směrnice 2001/29/ES, pokud je toto rozhraní vlastním duševním výtvorem autora.*“⁹²

2.2 Technická ochrana software

Legální ochrana software nikdy nemůže být sama o sobě dostatečná, může sice autorům poskytnout právní instrumenty k vymáhání svých práv nebo zakotvit právní postih pro osoby porušující jejich autorská práva, nicméně odhalení konkrétního člověka stojícího za takovým porušením může být v dnešní internetové době velmi těžké a i v případě, že se jej podaří nalézt,

⁸⁸ článek 1, bod 1, písm. g) Nařízení Komise (EU) č 330/2010 o použití čl. 101 odst. 3 Smlouvy o fungování Evropské unie na kategorie vertikálních dohod a jednání ve vzájemné shodě

⁸⁹ § 65 odst. 1 Autorského zákona

⁹⁰ recitál 7 odůvodnění Směrnice o právní ochraně počítačových programů

⁹¹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, 508 s.

⁹² Rozsudek Soudního dvora, věc C-393/09, ze dne 22. 12. 2010

soudní řízení je během na dlouhou trať s velmi nejistým výsledkem, a to zejm. vzhledem k důkazní nouzi, která je ve vztahu k porušování práv k software častým jevem. Právní ochrana tak tedy nikdy nemůže neoprávněné osobě přímo a bezprostředně zabránit v tom, aby daný software například nerozmnožil a tuto rozmnoženinu dále nešířil, může jej maximálně odradit potenciálními následky. K ochraně software se tak začaly vyvíjet různé technické prostředky, které měly protiprávní jednání fakticky znemožnit. Je však nutné podotknout, že pokud je software opatřen takovými prostředky ochrany, je autor povinen jej oprávněné osobě zpřístupnit, a to za účelem výkonu oprávnění plynoucích ze zákonných omezení autorského práva uvedených v ustanovení § 66 odst. 1 Autorského zákona.⁹³

2.2.1 DRM technologie ve vztahu k software

Jednotlivé technické prostředky, které slouží k ochraně práv autora k software tím, že určitým způsobem znemožňují neoprávněný přístup k jeho dílu,⁹⁴ jsou označovány zkratkou DRM neboli Digital rights management, která v překladu znamená „správa digitálních práv“. Na DRM technologie však existují různé názory, zastánci DRM technologií odůvodňují jejich potřebnost přirovnáním, že se jedná o jakýsi digitální zámek, který je úplně stejným prostředkem k ochraně před krádeží, jako je např. zámek na kolo nebo zámek v autě.⁹⁵ Odpůrci pak argumentují neexistencí důkazů o tom, že by takový způsob ochrany byl reálně účinný a spíše než prostředkem ochrany jsou obtěžujícím prvkem pro poctivé uživatele, přičemž zároveň brzdí inovaci a narušují konkurenční prostředí.⁹⁶ Níže budou popsány alespoň nejčastěji používané prostředky.

2.2.1.1 Ověření

Jednou z nejčastěji používaných DRM technologií je technický prostředek k ověření legálnosti software. Jedním ze způsobů ověření platnosti licence uživatele je ověřování prostřednictvím licenčních, resp. produktových klíčů. Každé kopii software je přiřazen unikátní

⁹³ § 66 odst. 8 Autorského zákona

⁹⁴ *Digital rights management* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/digital-rights-management>

⁹⁵ *The pros, cons, and future of DRM* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.cbc.ca/news/science/the-pros-cons-and-future-of-drm-1.785237>

⁹⁶ *DRM* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.eff.org/issues/drm>

klíč, který je typicky uveden ve formě řady číslic a písmen (např. 6AFD-AX51-THKJ-TR4H), přičemž pokud je zadaný klíč platný, je software uživateli zpřístupněn.⁹⁷

Další z DRM technologií spočívající v ověřování legálnosti je Always-on DRM. Tato technologie vyžaduje, aby byl uživatel neustále připojen prostřednictvím internetu k serveru poskytovatele software, kde probíhá konstantní verifikace. Nevýhodou této technologie je, že pokud daný uživatel nemá zrovna přístup k internetu nebo je jeho připojení nestabilní, nemůže daný softwarový produkt vůbec používat, nebo při přerušení internetového spojení, byť i na krátkou chvíli, dojde k okamžitému znepřístupnění software, což může být problém např. pro uživatele v oblastech s nedostatečnou síťovou infrastrukturou.⁹⁸

2.2.1.2 Ochrana obsahu pro zapisovatelná média

Jak již název tohoto druhu DRM technologie sám napovídá, tyto prostředky mají technickými způsoby zabránit osobám ve vytváření nelegálních kopií hmotných nosičů se software (CD, DVD, blue-ray disky). Do jaké míry jsou tyto (současné) technologie účinnou formou ochrany software, je do jisté míry diskutabilní, důkazem čehož je zkrátka fakt, že v zásadě téměř každá technická ochrana, byť sofistikovanější, směřující k zamezení kopírování software, byla dříve či později prolomena crackery a pravděpodobně by bylo absurdní uvažovat o tom, že by někdy vůbec mohla vzniknout ochrana neprolomitelná. Ochrana proti kopírování však může plnit alespoň svůj sekundární účel, kterým je odradit uživatele vůbec se o kopírování pokoušet. Nepříjemností pro uživatele však v souvislosti s tímto způsobem ochrany zůstává ztížení nebo znemožnění vytvoření záložní rozmnoženiny, byť třeba plně legální.⁹⁹ Na to však Autorský zákon pamatuje ustanovením § 66 odst. 8, jak již bylo uvedeno v úvodu této kapitoly.

2.2.1.3 Regionální omezení

Účelem těchto technických opatření je zamezit uživatelům nacházejícím se na určitém místě v užívání určitého softwarového produktu. Důvody pro uplatnění regionálního omezení mohou být různorodé, může se jednat třeba o důvody právního charakteru, kdy např. z obavy, že software bude v dané lokalitě použit k nelegálním účelům, se autor rozhodne softwarový produkt na trh některé země vůbec neuvést, nebo zkrátka proto, že software byl vyvinut speciálně pro

⁹⁷ *Product key* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/13112/product-key>

⁹⁸ *What is digital rights management?* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.g2.com/glossary/digital-rights-management>

⁹⁹ *Copy protection* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4253/copy-protection>

některý z regionů a výrobce si nepřeje jej distribuovat do jiných částí světa. Regionální omezení uplatňuje např. antivirová společnost Kaspersky, která k tomu používá produktové klíče generované specificky pro příslušný region.¹⁰⁰ Jejich software zakoupený např. v České republice, může být aktivován pouze produktovým klíčem, který byl vygenerován pro region, jehož je Česká republika součástí. Souladnost regionu softwarového produktu a licenčního klíče je realizován kontrolou IP adresy uživatele, aktivace bez přístupu k internetu tedy není možná.¹⁰¹ Nutno podotknout, že vzhledem k boomu VPN (Virtual private network neboli virtuální privátní síť) programů, které dokáží zamaskovat skutečnou IP adresu uživatele tím, že se připojí k VPN serveru v jiné zemi, tudíž bude považován za uživatele připojeného z tohoto místa, může být jednorázové ověření podle IP adresy poměrně obsoletní záležitostí.

2.2.1.4 Další způsoby ochrany

Kromě standardních, běžně používaných prostředků ochrany se lze tu a tam v oblasti počítačových her setkat s kreativním přístupem vývojářů v souvislosti s ochranou jejich díla, často vedoucím k humorným výsledkům. Někteří totiž začali do svých děl implementovat části kódu, které v případě, že se jedná o modifikovanou verzi hry zbavenou protipirátské ochrany, dramatickým způsobem mění herní zážitek. Ochrana funguje na principu, kdy zdrojový kód obsahuje instrukci, aby počítačový program při každém spuštění provedl tzv. *checksum* neboli kontrolní součet, jehož výsledkem je zjednodušeně řečeno informace o tom, zda došlo k manipulaci se zdrojovým kódem a v případě, kdy je odpověď na tuto otázku pozitivní, dojde ke spuštění takřikajíc v protipirátském režimu.¹⁰²

Tak například učinili vývojáři titulu *The Sims 4*, což je počítačová hra označovaná za simulátor života, ve které si hráč vytvoří postavu či postavy, kterým následně určuje jejich chování, náplň dne apod. Postavy mají v normálním případě při sprchování rozpixelované intimní partie. Při spuštění cracknuté verze hry vše zprvu vypadá na oko standardně, pixely zakrývající intimní partie se však po krátkém čase začnou rozpínat přes celou obrazovku, což má za příčinu, že je hra následně absolutně nehratelná. Jiný přístup zvolili vývojáři hry *Serious Sam 3*, kdy v případě, že je rozpoznán pirátský titul, objeví se ve hře nesmrtelné monstrum, které

¹⁰⁰ *Regional restrictions* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://support.kaspersky.com/KPC/1.0/en-US/99562.htm>

¹⁰¹ *What is digital rights management?* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.g2.com/glossary/digital-rights-management>

¹⁰² EVE, Martin Paul. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. NY, Brooklyn: punctum books, 2021, 239 s. Dostupné také z: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52029>

hráče v průběhu hry permanentně pronásleduje a zabíjí jeho postavu, developeři ze studia Rockstar games zase do svého Grand Theft Auto IV přidali systém, kdy v pirátské verzi automobily ovládané hráčem nekontrolovaně akcelerují, dokud nedojde ke srážce.¹⁰³

Příkladů takových kreativních protipirátských opatření lze nalézt více, nicméně pravděpodobně s dosud nejpromyšlenějším mechanismem přišli vývojáři ze studia Greenheart games ve svém titulu Game Dev Tycoon z roku 2012. V této hře má hráč na starosti management herního vývojářského studia, přičemž v cracknuté verzi dostává hráč v průběhu hry opakovaně toto upozornění: „*Šéfe, zdá se, že zatímco mnoho hráčů hraje naši novou hru, ukradnou ji stažením cracknuté verze, místo aby si ji legálně koupili. Pokud si hráči nebudou kupovat hry, které se jim líbí, dříve nebo později zkrachujeme.*“ V návaznosti na toto upozornění hráč postupně zjišťuje, že opravdu přichází o peníze, až jím ovládané studio skutečně zkrachuje, dávajíc mu možnost pocítit, jaké to je být na druhé straně barikády. Zajímavostí také je, že i v tomto případě cracknutou verzi hry vypustili do světa samotní vývojáři, a to právě jelikož očekávali, že jejich titul bude notně stahován. Bizarnost celého případu nakonec potvrzuje ještě skutečnost, že na oficiálních forech studia Greenhorn se začaly objevovat příspěvky nic netušících pirátů, kteří si stěžovali právě na tento hru ničící mechanismus, čímž mimoděk upozornili na své protiprávní chování.¹⁰⁴

Na okraj lze zmínit, že některá z těchto protipirátských opatření si dokonce našla oblibu mezi hráči samotnými. Tak tomu bylo například v případě již zmíněného titulu Serious sam 3, kdy programátoři z řad hráčů vytvořili volně dostupný mód pro legitimní kopie této hry, který do hry přidává právě zmíněné nesmrtelné monstrum, aby tak docílili vyšší obtížnosti. Existence fenoménu pirátství tak může mít v určitých případech i mírně pozitivní dopad na herní scénu, jelikož ve snaze originálně zabránit nelegálnímu šíření titulů vznikají herní prvky, které by jinak nevznikly. To samozřejmě platí pouze o prvcích, které lze nějakým způsobem využít a nezpůsobují absolutní nehratelnost hry.

2.2.2 Obcházení technických prostředků ochrany

Závěrem nutno podotknout, že aby byla ochrana software kompletní a komplexní, poskytuje právní řád ochranu taktéž tzv. účinným technickým prostředkům ochrany. Takovým prostředkem

¹⁰³ EVE, Martin Paul. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. NY, Brooklyn: punctum books, 2021, 236-237 s. Dostupné také z: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52029>

¹⁰⁴ *What happens when pirates play a game development simulator and then go bankrupt because of piracy?* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.greenheartgames.com/2013/04/29/what-happens-when-pirates-play-a-game-development-simulator-and-then-go-bankrupt-because-of-piracy/>

je dle dikce zákona „*jakákoli technologie, zařízení nebo součástka, která je při své obvyklé funkci určena k tomu, aby zabráňovala nebo omezovala takové úkony ve vztahu k dílům, ke kterým autor neudělil oprávnění, jestliže užití díla může autor kontrolovat uplatněním kontroly přístupu nebo ochranného procesu jako je šifrování, kódování nebo jiná úprava díla nebo uplatněním kontrolního mechanismu rozmnožování.*“¹⁰⁵ Nejedná se tedy pouze o DRM technologie uvedené výše, obsah tohoto ustanovení je širší.

Konkrétní ochrana technických prostředků je pak uvedena zejm. v ustanoveních § 43 odst. 1 a odst. 2 Autorského zákona, dle kterých je obcházení nebo maření technických prostředků ochrany, stejně jako dispozice s výrobky, součástkami či poskytování služeb za obchodím účelem, které primárně slouží k obcházení technických prostředků ochrany nebo mají takové obcházení umožnit či usnadnit, zásahem do autorského práva.¹⁰⁶

Ve vztahu k technické ochraně počítačových programů však Autorský zákon zavádí speciální právní úpravu zakotvenou v § 66 odst. 7 a odst. 8 Autorského zákona. Ustanovení § 66 odst. 7 Autorského zákona v souladu se Směrnicí o ochraně počítačových programů, vylučuje aplikaci zejm. obecného ustanovení § 43 odst. 1 Autorského zákona označující obcházení či maření účinných technických prostředků ochrany za delikt,¹⁰⁷ ale náhradu za něj nenabízí. Ustanovení § 66 odst. 8 věta 1. zase uvádí, že: „*Právní ochranou technických prostředků podle § 43 nejsou dotčena ustanovení odstavce 1 písm. d) a e) v rozsahu nezbytném k využití těchto omezení.*“ To má v konečném důsledku za následek, že do autorského práva nezasahuje ten, kdo obchází ochranné prostředky za účelem zjišťování myšlenek a principů, na kterých počítačový program stojí, zkoumání jeho funkčnosti, a rozmnožování či překlady kódu počítačového programu za účelem zajištění interoperability s dalšími programy. Jiné zásahy do technických prostředků v souvislosti s užíváním software v mezích zákonných licencí uvedených v ustanovení § 66 odst. 1 písm. a), b) a c) jsou zakázány. Platí však, že autor je povinen počítačový program oprávněné osobě zpřístupnit, aby mohla svoji zákonnou licenci využít, osoba však nesmí do technických prostředků zasáhnout svépomocí.¹⁰⁸ Vzhledem k vyloučení ustanovení o deliktu obcházení či maření účinných technických prostředků ochrany zakotveném v § 43 odst. 1 ve vztahu k počítačovým programům bez náhrady se lze domnívat, že na případy zásahů do těchto

¹⁰⁵ § 43 odst. 3 Autorského zákona

¹⁰⁶ § 43 odst. 1 a odst. 2 Autorského zákona

¹⁰⁷ § 66 odst. 7 Autorského zákona

¹⁰⁸ § 66 odst. 8 Autorského zákona

prostředků v případě užívání v mezích licencí pod písm. a), b) a c) se toto vyloučené ustanovení aplikuje analogicky.¹⁰⁹

¹⁰⁹ TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. Praha: C.H. Beck, 2019, 734 s.

3 Právní dispozice se software - licence a druhy software

3.1 Obecná úprava licence

Jak již bylo shora uvedeno, osobnostní ani majetková práva nejsou žádným způsobem převoditelná. K osobnostním právům, vzhledem k jejich specifické provázanosti s osobou autora, nelze převést ani jejich výkon. Naopak udělení oprávnění k výkonu práva autora dílo užít na jinou osobu vyloučen není a pro tyto účely slouží institut licence. Obecnou úpravu licence nenalezneme již v autorském zákonu jako speciálním právním předpisu, nýbrž v Občanském zákoníku, a je systematicky zařazena do části IV. o relativních majetkových právech v ustanovení § 2358 a násl. Dle základního ustanovení § 2358 odst. 1 „*licenční smlouvou poskytuje poskytovatel nabyvateli oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci) v ujednaném omezeném nebo neomezeném rozsahu a nabyvatel se zavazuje, není-li ujednáno jinak, poskytnout poskytovateli odměnu.*“¹¹⁰ Toto ustanovení se však vztahuje na práva k nehmotným statkům obecně, tedy jak na práva autora k jeho dílu, tak na práva k vlastnictví průmyslovému. Licence může být buď výhradní, což znamená, že poskytovatel licence není oprávněn po dobu trvání licence bez písemného souhlasu nabyvatele poskytnout tutéž licenci další osobě a současně je povinen zdržet se výkonu příslušného oprávnění, anebo nevýhradní, tedy taková, která umožňuje poskytovateli i nadále dle své vůle poskytovat licence dalším osobám.¹¹¹ Licenci je možné postoupit, což je však podmíněno souhlasem poskytovatele¹¹², a taktéž, je-li toto ujednáno, je možné poskytnout oprávnění plynoucí z licence další osobě, tedy udělit podlicenci.¹¹³

Z hlediska software je pak stěžejní kromě zmíněné obecné úpravy zvláštní úprava licence k předmětům chráněným autorským zákonem obsažená v ustanovení § 2371 a násl. Občanského zákoníku. Úprava licence v občanském zákoníku je úpravou toliko smluvní licence, právní řád však zná i další případy udělení oprávnění k výkonu práva k počítačovému programu, a to bez souhlasu autora, jedná se zejm. o úpravu zákonných licencí, jak již bylo popsáno v kapitole 2.1.3.3.3.

¹¹⁰ § 2358 Občanského zákoníku

¹¹¹ § 2360 odst. 1 a odst. 2 Občanského zákoníku

¹¹² § 2364 Občanského zákoníku

¹¹³ § 2363 Občanského zákoníku

3.2 Licenční smlouva k software, druhy software dle licence

Jak již bylo shora nastíněno, pro úpravu licenční smlouvy k software je (kromě základního vymezení uvedeného v § 2358 odst. 1) stěžejní ustanovení § 2371 občanského zákoníku, dle kterého „*Smlouvou autor poskytuje nabyvateli oprávnění k výkonu práva autorské dílo užit v původní nebo zpracované či jinak změněné podobě, a to určitým způsobem nebo všemi způsoby užití, v rozsahu omezeném nebo neomezeném.*“¹¹⁴ Právo, které je předmětem licenční smlouvy, je tedy oprávnění k výkonu majetkového práva dílo užit, přičemž licenční smlouva stanoví, zda může nabyvatel s počítačovým programem nakládat v celé šíři tohoto práva nebo zda mu náleží jenom některá dílčí oprávnění k užití ve sjednaném rozsahu a způsoby. Kromě vymezení jednotlivých oprávnění, která jsou komponenty práva dílo užit, mohou být součástí licenční smlouvy další ujednání, dle kterých pak rozlišujeme jednotlivé druhy software.

Nejběžnějším kritériem pro odlišení druhů software je otázka, zda dal autor svolení k zásahu do zdrojového kódu či nikoli. Jako *proprietární software* označujeme takový software, který je šířen zásadně s uzavřeným zdrojovým kódem a uživatel tedy nemá oprávnění do něj jakkoli zasahovat a upravovat si program dle svých potřeb.¹¹⁵ Úplatnost není definičním znakem proprietárního software, může být šířen i bezplatně, nicméně častěji se setkáme s jeho šířením za úplatu. Nevýhodou proprietárního software pro uživatele je absolutní závislost na autorovi s opravou případných chyb, což je však v českém právním řádu zjemněno zákonnou licencí k zásahu za tímto účelem.¹¹⁶ Jako jednu ze subkategorií proprietárního software dále rozlišujeme *shareware*, což je software s uzavřeným zdrojovým kódem, který je sice šířen bezplatně, nicméně lze jej užívat pouze po časově omezenou dobu, přičemž další užívání je podmíněno zaplacením poplatku, registrací na stránkách nositele práv apod.¹¹⁷ Další subkategorií proprietárního software je tzv. *freeware* neboli software, který je taktéž šířen s uzavřeným zdrojovým kódem bez možnosti jeho úpravy, nicméně autor jej šíří bezplatně. Od freeware je nutno důsledně odlišovat tzv. *free software*, nejedná se o totožné pojmy.¹¹⁸

Koncepce *free software* stojí na několika základních principech, které musí být naplněny, aby bylo možné nějaký software považovat za tento druh. Ačkoli by anglické slovo „free“ mohlo

¹¹⁴ § 2371 Občanského zákoníku

¹¹⁵ ŠTĚDRŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7357-555-7, 10 s.

¹¹⁶ § 66 odst. 1 písm. a) Autorského zákona

¹¹⁷ <https://www.root.cz/specially/licence/shareware/>

¹¹⁸ ŠTĚDRŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7357-555-7, 10 s

indikovat, že definičním kritériem takového software je jeho bezúplatné šíření, není tomu tak. Free software může být šířen jak úplatně, tak bezúplatně, přičemž jeho hlavním znakem je maximální možná míra nakládání s ním, vždy však záleží na podmínkách licence, pod kterou je takový software šířen. Velmi často používanou licencí pro šíření free software je GNU GPL¹¹⁹. Autoři této licence uvádějí, že „*Licence pro většinu softwaru (...) jsou navrženy tak, aby vám vzaly svobodu sdílet a měnit díla. Naproti tomu GNU General Public License má zaručit vaši svobodu sdílet a měnit všechny verze programu – aby bylo zajištěno, že zůstane svobodným softwarem pro všechny jeho uživatele.*“¹²⁰ Software šířený pod GNU GPL může být upravován dle libosti a z původního software lze odvodit jiný, nicméně odvozený software musí být šířen také pod licencí GNU GPL.¹²¹ Free software bývá často zaměňován s open source software a ačkoli mezi nimi nejsou zásadní rozdíly, nejedná se o totéž. Free software je kategorie užší a pojmově spadá pod termín open source.¹²²

Open source software je typ software, který je zaprvé zásadně šířen s otevřeným zdrojovým kódem, resp. s kódem, který je pro uživatele technicky přístupný, a dále je takový software šířen pod licencí, která uživateli umožňuje (při dodržení licenčních podmínek) do tohoto kódu zasahovat a případně si jej upravit. Otevřenost kódu na jednu stranu představuje výhodu, jelikož si uživatel může software přizpůsobit svým potřebám, nicméně představuje taktéž určité riziko, jelikož kód mohou zkoumat také případní útočníci, kteří mohou najít slabá místa a zneužít jich.¹²³ Motivací autorů open source software tedy není primárně zisk, ale např. zájem na technologickém pokroku. Pro bližší vymezení obsahu tohoto pojmu vypracovala organizace Open Source Initiative seznam definičních znaků, které musí takový software, resp. licence, pod kterou je šířen, splňovat, jedná se zejm. o následující znaky:

- Open source software musí být možné šířit i jako součást komplexního softwarového řešení sestávajícího se z několika různých software. Šíření takového software může být i úplatné, nicméně původní licence, pod kterou byl open source software získán nesmí obsahovat nárok na licenční poplatek v případě takovéto redistribuce.
- Musí být distribuován s přístupným zdrojovým kódem, případně pokud je distribuován bez něj, musí existovat snadný způsob, jak zdrojový kód získat.

¹¹⁹ GNU General Public License

¹²⁰ <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>

¹²¹ ŠTĚDRŮŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7357-555-7, 11-12 s.

¹²² *Open source software* [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.root.cz/specially/licence/open-source-software/>

¹²³ JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. *Softwarové právo*. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018, ISBN 978-80-251-4914-0, 76 s.

- Licence musí připouštět zásahy do zdrojového kódu a možnost vytváření odvozeného software, přičemž tento musí být možno dále distribuovat se stejnými licenčními podmínkami jako originální software.
- Licence nesmí obsahovat žádná diskriminační ujednání ve vztahu k osobám nebo skupinám osob, nelze v ní tak například uvést, že software nesmí být distribuován v tom či onom státě.
- Licence nesmí omezovat způsoby využití software a musí jej být tedy možno použít jak pro účely podnikatelské, soukromé, výzkumné apod.
- Licence dále nesmí obsahovat ustanovení, které by omezovalo distribuci open source software s jiným software, nesmí tedy například zakazovat šíření open source software s proprietárním software společně na stejném nosiči.¹²⁴

¹²⁴ *The open source definition* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://opensource.org/osd>

4 Softwarové pirátství

4.1 Vymezení pojmu a historie pirátství

Pod pojmem *pirátství* si mnozí jistě jako první představí násilné aktivity spočívající v přepadání námořních lodí posádkami dřevěných korábů se vztyčenou černou vlajkou vyobrazující lebku se zkříženými kostmi v úmyslu zmocnit se cenností na palubě napadené lodi, případně si vybaví recentní zprávy o případech pirátství páchaných posádkami malých motorových člunů vyzbrojenými automatickými samopaly a děly, křižujícími pobřeží Somálska a Nigérie. Ačkoli s námořním pirátstvím se vyspělé části světa podařilo svést úspěšný boj, s jiným typem pirátství boj stále probíhá. Pravděpodobně každý laik do jisté míry tuší, jaká jednání se pod pojmem pirátství v jeho jiném smyslu skrývají, resp. že se pravděpodobně bude jednat o stahování, kopírování nebo šíření hudby, filmů, videoher atd., ne každý si však uvědomuje, že se jedná o velice široký pojem, který v sobě zahrnuje celou škálu protiprávních jednání. Ačkoli se nejedná o legální termín, v literatuře nacházíme poměrně stručnou definici, které pirátství označují jako „*neoprávněné zásahy do práva autorského a dalších práv upravených v autorském zákoně*“¹²⁵, případně se lze dočíst, že softwarové pirátství představuje zásahy do práv autora k jeho softwaru, v současné době nejčastěji spočívající v nelegálním šíření, nelegálním kopírování nebo plagiátorství software, a to za účelem dosažení prospěchu.¹²⁶ Původ označení tohoto druhu protiprávního jednání jako *pirátství* můžeme datovat do 50. a 60. let minulého století v souvislosti s nelegálními rádiovými stanicemi, které svůj přenos vysílali z lodí kotvících mimo teritoriální vody příslušných států, aby se vyhnuli povinnosti platit odměny autorům za vysílání jejich hudební tvorby. Ačkoli doby nelegálních rozhlasových stanic jsou již dávno pryč, *pirátství* se vžilo obecně i pro další útoky proti právům autora k jeho dílu.

O softwarovém pirátství můžeme logicky hovořit teprve od doby, kdy byla počítačovým programům přiznána autorskoprávní ochrana, tedy zhruba od 80. let minulého století. V 80. letech byl software určen spíše velkým podnikům s dostatečnými rozpočty na to, aby si mohly software zakoupit, jelikož byl velmi drahý. Proto pokud si počítačový nadšenec, který měl v této době to štěstí vlastnit počítač, chtěl opatřit nějaký z existujících programů, musel buď disponovat dostatečnými finančními prostředky nebo zvolit jinou cestu. Pokud byl zaměstnán v podniku, který softwarem disponoval, nebylo nic jednoduššího, než si jej zkopírovat

¹²⁵ TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. Praha: C.H. Beck, 2019, 492 s.

¹²⁶ KONRÁD, Zdeněk, Viktor PORADA, Jiří STRAUS a Jaroslav SUCHÁNEK. *Kriminalistika: kriminalistická taktika a metodiky vyšetřování*. 2. rozšířené vydání. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2021, 331-332 s.

na vlastní nosič a spustit v pohodlí domova, případně kontaktovat někoho, kdo byl v takovém podniku zaměstnán a požádat jej o kopii software. Zárůdky pirátství a vznik prvních pirátských uskupení lze vysledovat až se vznikem BBS neboli Bulletin board system.¹²⁷

BBS lze charakterizovat jako počítač s modemy obsahující BBS software, který zajišťoval fungování systému, běžící bez nutnosti obsluhy. K BBS se uživatelé připojovali vytočením telefonní linky, počítač, na kterém BBS fungovala, tedy musel disponovat alespoň jedním, ale ideálně vícero modemy, aby se ve stejný čas mohlo připojit více uživatelů.¹²⁸ BBS bylo možné využít ke komunikaci mezi jednotlivci, ale také k nahrávání a stahování nejrůznějšího obsahu, software nevyjímaje, což bylo v dané době naprosto revoluční co se týče virtuální komunikace na mezinárodní úrovni a je po právu považován za první opravdové virtuální místo k setkávání. Kamenem úrazu BBS byla skutečnost, že připojení k BBS zabíralo telefonní linku, běžný uživatel tedy logicky nemohl být připojen k vícero BBS ve stejné chvíli. Přestože v dobách BBS příliš software neexistovalo, piráti na ně nahrávali téměř všechny, což vedlo k neblahým ekonomickým důsledkům pro společnosti vyrábějící software a k volání po nutnosti zavedení ochrany počítačových programů.¹²⁹

S širší dostupností internetu v 90. letech 20. století a jeho rostoucí popularitou došlo k rozštěpení pirátské scény na scénu BBS a na scénu internetovou, přičemž většina pirátů, resp. všech uživatelů postupem času ztratila o BBS zájem a přesunula se na internet. Pro následující řádky je nutné alespoň zjednodušeně nastínit, jak internet funguje. Internet je sítí celosvětově propojených počítačů, ty mezi sebou musí nějakým způsobem komunikovat. Jednotlivé počítače jsou různé, mnohdy disponují různým software, jsou složeny z různých komponentů, podobně jako lidé z odlišných částí světa mluví různými jazyky. Bylo tedy nutné stanovit obecný standard pro síťovou komunikaci mezi nimi. Takové standardy, resp. pravidla komunikace, se nazývají protokoly. Dnešní internet stojí na množině protokolů nazývaných TCP/IP¹³⁰ podle dvou nejpoužívanějších protokolů.

Přesun z BBS však znamenal pro piráty dilema, které protokoly z rodiny TCP/IP jsou nejvhodnější pro zachování kontinuity jejich aktivit po přechodu z BBS. Část warezové scény v počátcích začala používat internetová fóra na bázi protokolů HTTP¹³¹ a HTML¹³², které v

¹²⁷ Systém elektronických nástěnek

¹²⁸ *Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.earchiv.cz/b05/b0701002.php3>

¹²⁹ EVE, Martin Paul. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. NY, Brooklyn: punctum books, 2021, 109 s. Dostupné také z: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52029>

¹³⁰ Transmission control protocol over internet protocol

¹³¹ Hypertext transfer protocol

kombinaci tvoří webové stránky, které běžně známe. Druhá, podstatnější a skrytější část scény se rozhodla využít protokol FTP¹³³ pro přesun dat a protokol IRC¹³⁴ pro komunikaci mezi piráty. FTP je protokol, který je navržen čistě pro účely přesunu dat a vzhledem k tomu, že základním aspektem warezové scény je přesun dat mezi zařízeními, bylo logické využít právě tento protokol.

4.2 Etický rozměr pirátství

Již od svého vzniku poskytoval internet ideální prostor pro šíření pirátského obsahu, jelikož je založen na vysoké míře anonymity a širokém přístupu uživatelů k informacím a datům. Anonymita v kombinaci s nízkou mírou regulace, velikým množstvím snadno přístupného obsahu a složitým odhalováním pirátů zapříčinily to, že někteří uživatelé si zkrátka zvykli užívat díla bez souhlasu jejich autorů a za autorská díla a jejich užívání neplatit. Pro stahování, resp. zhotovování rozmnoženin, autorských děl z internetové sítě je stěžejní ustanovení § 30 Autorského zákona nadepsané „Volná užití“. Odstavec první a druhý stanoví, že za užití dle Autorského zákona se nepovažuje užití pro osobní potřebu fyzické osoby, jehož účelem není dosažení hospodářského či obchodního prospěchu, tudíž do práva autora nezasahuje fyzická osoba, která pro svou osobní potřebu zhotoví rozmnoženinu díla.¹³⁵ Tato výjimka se tedy neuplatní pro osoby právnické ani fyzické osoby podnikající.¹³⁶ Z režimu volného užití ve výše uvedeném smyslu jsou však vyjmuty počítačové programy a elektronické databáze.¹³⁷ V souvislosti s volným užitím upravuje Autorský zákon právo autora na odměnu v souvislosti s rozmnožováním díla pro osobní potřebu fyzické osoby, která je v praxi zahrnuta do ceny datových nosičů, tiskáren, počítačů, apod.¹³⁸ Ustanovení o volném užití se však samozřejmě uplatní pouze při splnění zákonných podmínek vč. třístupňového testu zakotveného v § 29 odst. 1 Autorského zákona. Tato právní úprava tak umožňuje nepodnikajícím fyzickým osobám stahovat z internetu hudbu, filmy a seriály, aniž by se musely obávat vzniku jakékoli odpovědnosti.

Každý z nás pravděpodobně cítí, že pořízení rozmnoženiny díla bez zaplacení nad rámec volného užití je zkrátka morálně špatně a různé protipirátské organizace připodobňují takové

¹³² Hypertext markup language

¹³³ File transfer protocol

¹³⁴ Internet relay chat – protokol pro jednoduchou textovou komunikaci mezi účastníky

¹³⁵ § 30 odst. 1 a 2 Autorského zákona

¹³⁶ *a contrario* § 30 odst. 1 Autorského zákona

¹³⁷ § 30 odst. 3 Autorského zákona

¹³⁸ § 25 Autorského zákona

jednání krádeži (lze zmínit proslulou frází „auto byste neukradli“, která byla součástí protipirátské kampaně na začátku milénia a zobrazovala se na obrazovce před shlédnutím každého filmu), piráti však prezentují řadu argumentů, kterými své jednání ospravedlňují. Tak například, často slýchaným argumentem proti tvrzení, že pirátství je krádeží, je, že při něm nevzniká držiteli práv škoda. Je sice pravdou, že při pirátství nedochází ke zmenšení majetku nositele práv, ani o své duševní vlastnictví nepřichází, vzniká pouze kopie, nicméně škoda mu vzniká, a to v podobě ušlého zisku neboli částky, o kterou by se jeho majetek rozšířil, kdyby k protiprávnímu jednání nedošlo a zároveň vzniká pirátovi bezdůvodné obohacení.

Dalším spíše v minulosti oblíbeným argumentem je pak údajně vysoká cena, zejm. software a počítačových her. Piráti tvrdí, že kdyby si měli software pořídit legitimní cestou, tak by tak neučinili, tudíž by nositel práv stejně nic nezískal. Takový argument je silně alibistický, jelikož pokud někdo nedisponuje dostatečnou finanční částkou na produkt ve fyzickém světě, tak má zkrátka smůlu, proč by tedy měla být situace jiná, když se jedná o produkt digitální. Oblíbenou výmluvou je také tvrzení, že si produkt pořizují zkrátka na zkoušku, a pokud se jim po vyzkoušení zalíbí, tak si je pořídí legitimní cestou. Vydavatelé software však velmi často nabízí software právě s možností si jej po určitou dobu vyzkoušet bezplatně, vydavatelé počítačových her zase často nabízí demoverze, tedy zpřístupněnou část hry, kterou je možné bezplatně vyzkoušet, případně internetové obchody s počítačovými hrami jako např. Steam nabízejí možnost hru vrátit, pokud osoba nepřekročí stanovený počet hodin herního času.

Pozastavil bych se však u jedné situace, ve které bych si dokázal pirátství legitimizovat, jedná se o pirátství určitých počítačových her, které vnímám jako formu umění. Již výše bylo uvedeno, že majetková práva autora trvají po dobu jeho života a ještě 70 let po jeho smrti.¹³⁹ Aktuálnost počítačové hry však většinou trvá pouze několik let a autoři, resp. vydavatel nabízí kopie nebo možnost zakoupení či stažení takové hry ze svých stránek většinou také pouze určitou omezenou dobu. Představme si však situaci, že se osoba rozhodne opatřit si kopii počítačové hry, kterou hrála např. před 20 lety. Je pravděpodobné, že taková hra již nebude distribuována na fyzických nosičích, pravděpodobně nebude k zakoupení ani na webových stránkách vydavatele, virtuální obchody s hrami nemusí mít titul již v nabídce. Nabízí se jistě možnost koupit si titul z druhé ruky, ale ani tak nemusí mít člověk úspěch, jelikož pokud už jej někdo bude nabízet k prodeji, s velikou pravděpodobností bude cena přemrštěná. Nabízí se tedy otázka, do jaké míry je společensky škodlivé pořídit si v takovém případě kopii hry nelegálním

¹³⁹ § 27 odst. 1 Autorského zákona

stažením. Domnívám se, že v takových případech může být pirátství dokonce pozitivním jevem, když může sloužit jako prostředek zachování virtuálního kulturního bohatství. V každém případě si myslím, že autorskoprávní ochrana počítačových her by měla trvat podstatně kratší dobu.

4.3 Softwarové pirátství v datech

4.3.1 Frekvence softwarového pirátství v celosvětovém měřítku

Software se v posledních dvou desetiletích v důsledku neustálého zdokonalování stal jedním z klíčových nástrojů jak pro běžné osoby, tj. spotřebitele, tak pro podnikatelské subjekty. A není divu, existuje široká škála různých druhů sofistikovaného software pro veškeré možné myslitelné potřeby daného subjektu. Podnikání si bez patřičné softwarové výbavy už téměř nelze ani představit, slouží téměř při všech činnostech podnikatelského subjektu, ať už se jedná o komunikaci s klienty, vedení účetnictví či zefektivňování produktivity práce. Stejně tak je software důležitý i pro nepodnikající osoby, jelikož bez něj není počítač buď vůbec, či dost dobře využitelný. Lze tedy usoudit, že obejít se bez kvalitního software je zkrátka složité, nicméně kombinace finančních nákladů, nedostupnosti software v některých částech světa nebo zkrátka lhostejnost k autorskoprávní ochraně mohou být pro některé důvodem pro uchýlení se k pirátství.

Pro zmapování výskytu fenoménu softwarového pirátství vydává Business Software Alliance (BSA), což je sdružení celosvětově nejvýznamnějších výrobců software¹⁴⁰, průběžné studie mapující podíl nelicencovaného software vůči celkově nainstalovanému, a to napříč více než 110 státy světa. Poslední taková studie vyšla v roce 2018 s daty z roku 2017. V celosvětovém měřítku se pirátství vyskytuje v poměrně vysokých číslech, kdy nelicencovaný software představuje v celosvětovém průměru až 37 % z celkově užívaného software. Státy Asijsko-pacifického regionu dosáhly průměrně 57% podílu nelicencovaného software, státy střední a východní Evropy taktéž 57% podílu, Latinská Amerika vykázala podíl 52 %, státy Blízkého východu a Afrika 56 %. Podstatně lépe si počínaly západoevropské státy s průměrem 26 % a nejlépe Severní Amerika s pouhými 16 % nelicencovaného software. Česká republika je v tomto ohledu lehce pod celosvětovým a poměrně vysoko nad regionálním (Česká republika je řazena mezi státy střední a východní evropy) průměrem, kdy podíl nelicencovaného software dle dostupných údajů představoval 32 % z celku.¹⁴¹ Nejlepšího výsledku dosáhly Spojené státy

¹⁴⁰ *About BSA* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.bsa.org/about-bsa>

¹⁴¹ BSA global software survey 2018 [online]. [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: https://gss.bsa.org/wp-content/uploads/2018/05/2018_BSA_GSS_Report_en.pdf

americké, kde byl v roce 2017 podíl nelicencovaného softwaru oproti celku pouhých 15 %, nejhůře se naopak umístila Libye s ohromným 90% podílem nelicencovaného software.¹⁴²

Obecně lze říci, že čím méně rozvinutá země, tím vyšší procentuální podíl nelicencovaného software, což je pravděpodobně způsobeno nižší kupní silou populace dané země v kombinaci s nižší či neexistující právní ochranou software jako takového, případně neochotou příslušných autorit vynucovat dodržování norem softwarového práva.

4.3.2 Ekonomické dopady pirátství

Softwarové pirátství představuje pro společnosti, které software vyvíjí a distribuují, velmi citelnou ekonomickou ztrátu, která ve svém důsledku může vést ke stagnaci ve vývoji nového software, zbrždění technologického rozvoje, případně také ke snižování počtu zaměstnaneckých míst. Celosvětová komerční hodnota nelicencovaného software představovala v roce 2017 neuvěřitelných 46,3 miliard amerických dolarů. Srovnáme-li jednotlivé regiony, zdaleka největší ztráty pro softwarové společnosti představuje region Asijského Pacifiku, kde se komerční hodnota nelicencovaného software vyšplhala na 16,4 miliard amerických dolarů, na druhém a třetím místě se umístily státy Severní Ameriky a západní Evropy, kde se hodnota nelegálního software pohybovala shodně na 9,4 miliardách amerických dolarů, ve státech Latinské Ameriky byla ztráta ve výši 4,9 miliard amerických dolarů, ve státech Blízkého východu a Afriky ve výši 3 miliard amerických dolarů a nejnižší ztráta „pouze“ ve výši 2,9 miliard amerických dolarů byla zaznamenána ve střední a východní Evropě, přestože se jedná o region se stejným podílem nelegálního software jako v regionu Asijského Pacifiku, kde je ztráta celosvětově nejvyšší. Česká republika v tomto ohledu mezi státy střední a východní Evropy nezaujímá příliš lichotivou pozici. Ze 24 států tohoto regionu je 4. nejhorší zemí za Ruskem, Polskem a Rumunskem s hodnotou nelicencovaného softwaru ve výši 149 milionů amerických dolarů.¹⁴³

4.3.3 Rizika a následky užívání pirátského software

Kromě vysokých ztrát pro softwarové společnosti může užívání nelegálního software způsobit značné komplikace samotnému uživateli. Pomineme-li hrozbu právního postihu, nelegální software může být také velmi zásadní bezpečnostní hrozbou, kterou nelze brát na

¹⁴² tamtéž

¹⁴³ tamtéž

lehkou váhu. Začíná být totiž čím dál tím zřejmější, že užívání pirátského software je přímo spojeno s hrozbou nákazy malwarem. Malware můžeme charakterizovat jako počítačový program, jehož účelem je ukrást uživatelská data, znemožnit fungování počítače či jinak uživatele poškodit.¹⁴⁴ Dle studie byla prokázána konzistentní korelace mezi počtem nelicencovaného software a počtem malwarových nákaz v příslušné zemi. Nutno také podotknout, že toto riziko je vysoké, pravděpodobnost že uživatel při užití pirátského software přijde do styku s malware, je v poměru jedné ku třem, resp. 29 %.¹⁴⁵

Malwarová nákaza přitom není žádná legrace a může uživatele dostat do značných potíží. Ačkoli malwarové útoky zdaleka necílí pouze na podnikatelské subjekty, těmto mohou způsobit pravděpodobně nejcitelnější problémy spočívající např. v nutnosti pozastavení činnosti nebo snížení produktivity, ztrátě obchodních příležitostí, zvýšení nákladů IT pracovníků na odstranění problému, úniku interních dat, úniku obchodního tajemství, což může otrávit podnikatelským postavením na trhu. Malwarovou infekci či útok není jednoduché odhalit, subjektům trvá v průměru 243 dnů jej odhalit a dalších 50 dnů jej vyřešit, přičemž souhrnné náklady na vyřešení následků malwarové nákazy se v celosvětovém měřítku pohybují průměrně ve výši 2,4 milionů amerických dolarů. Malwarové útoky stojí globální ekonomiku v souhrnu nezanedbatelných 600 miliard amerických dolarů ročně, což je 0,8 % globálního hrubého domácího produktu.¹⁴⁶

4.4 Druhy softwarového pirátství

Jak již bylo výše uvedeno, softwarové pirátství je poměrně širokým termínem, který zahrnuje celou řadu jednání směřující proti právům autora k jeho software. Frekvence některých zásahů je však vyšší nežli jiných. V následujících podkapitolách uvádím nejčastější způsoby porušování autorského práva k software

4.4.1 Softlifting

Softlifting nebo také softloading je takové neoprávněné jednání, které spočívá v zakoupení jedné kopie software a následně jeho stažení nebo instalace na více počítačů, ačkoli je to v rozporu s licenčním ujednáním. Znakem softliftingu není úplatné šíření kopie, ale typicky se

¹⁴⁴ *What is malware?* [online]. [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.mcafee.com/en-us/antivirus/malware.html>

¹⁴⁵ BSA global software survey 2018 [online]. [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: https://gss.bsa.org/wp-content/uploads/2018/05/2018_BSA_GSS_Report_en.pdf

¹⁴⁶ tamtéž

bude jednat o případy, kdy nabyvatel oprávnění poskytne svoji kopii, aniž by software odinstaloval ze svého zařízení, např. kamarádovi nebo kdy společnost poskytne kopii zakoupeného software svým zaměstnancům k instalaci na své osobní počítače. Jedná se o pirátství v malém měřítku, na druhou stranu však jde o velmi častý jev, který značně přispívá k celkovým ekonomickým ztrátám autorů software.¹⁴⁷

4.4.2 Hard disk loading

Hard disk loading je označení pro jednání, kdy osoba sice zakoupí legální kopii software, nicméně tuto posléze nainstaluje na hard disk většího množství počítačů v rozporu s licenčními podmínkami. Tyto počítače následně prodává běžným zákazníkům, často s přírážkou reflektující hodnotu nainstalovaného software, která však není uvedena na účtence a konečný zákazník si tak ani nemusí být vědom jakéhokoli pirátství. Nejčastějším typem software, který je tímto způsobem šířen jsou operační systémy, které nejsou z pohledu běžného uživatele podezřelou součástí počítače.¹⁴⁸

4.4.3 Client – server overuse

Velmi častý druh softwarového pirátství zejména v podnikatelském prostředí, jedná se o případy, kdy dochází k užívání software více osobami, než má nabyvatel licencí. V praxi je fungování takové, že software je nainstalován na server připojený do lokální sítě, ostatní uživatelé připojení v lokální síti se mohou připojit k serveru a užívat jedinou kopii software.¹⁴⁹

4.4.4 Counterfeiting

Counterfeiting neboli padělaní je druh pirátství, který již v dnešní době nezaznamenává takovou četnost jako dříve, zejm. ve vyspělých státech. Jedná se v podstatě o zhotovení nelegální kopie software a jeho vydávání za originál. Toto může zahrnovat například grafickou úpravu nosiče, přiložení obalu, který vypadá jako originál, přiložení kopie manuálu.¹⁵⁰

¹⁴⁷ *Softlifting* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4355/softlifting>

¹⁴⁸ *Hard disk loading* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4287/hard-disk-loading>

¹⁴⁹ *What is software piracy?* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://cpl.thalesgroup.com/software-monetization/how-to-prevent-software-piracy>

¹⁵⁰ tamtéž

4.4.5 Online pirátství

Dnes již nejběžnější formou pirátství, a to nejen softwarového, je pirátství páchané v online prostředí. Ve vztahu k počítačovým programům se na internetu lze setkat se dvěma druhy jednání, která mohou být potenciálně protiprávní, pokud je licence, pod kterou je počítačový program šířen, neumožňuje. V první řadě stahováním počítačových programů z internetu vzniká jejich rozmnoženina a takové jednání lze kvalifikovat jako rozmnožování autorského díla ve smyslu ustanovení § 13 Autorského zákona. Druhým jednáním je nahrávání počítačových programů na internet neboli dochází ke sdělování veřejnosti ve smyslu § 18 Autorského zákona. Dva nejpopulárnější způsoby, kterými jsou autorsky chráněné počítačové programy protiprávně šířeny mezi širokou veřejností, jsou s využitím file-hostingových služeb nebo užitím P2P sdílení.

4.4.5.1 File hosting

File hostingové služby zažívaly doby své největší slávy přibližně do roku 2010. Principem fungování je, že poskytovatel služby nabízí centrální server, který slouží jako datové úložiště, uživatel si zřídí účet a je mu poskytnuto úložiště o určité kapacitě, do kterého může nahrát svůj libovolný obsah a případně jej sdílet s dalšími osobami.¹⁵¹ Pro stahování však většinou platí určitá omezení - např. je nutno nakupovat kredity ve formě Gb, tedy pokud si chce stáhnout soubor o velikosti 20 Gb, musí si nakoupit 20 Gb kreditu za reálné peníze, případně může být samotné poskytování služby vázáno na placení předplatného. Neregistrovaní uživatelé však mohou mít ke sdílenému obsahu také přístup, nicméně bývají nějakým způsobem omezováni, např. pomalejší stahovací rychlostí, čímž jsou motivováni k registraci a nákupu kreditů.

Ačkoli se taková služba jeví jako poměrně neškodná, bývaly file-hostingové servery velmi často, a do jisté míry jsou některé i dodnes, využívány právě k šíření autorsky chráněného obsahu, software nevyjímaje, jelikož možnost sdílení s ostatními v kombinaci s laxním přístupem provozovatelů ke kontrole obsahu znamenaly poměrně bezpečné útočiště pro pirátský obsah. Nejpopulárnějšími servery tohoto typu byly servery RapidShare, Megaupload a v českém prostředí například doposud fungující uloz.to. Právě platforma uloz.to (Uloz.to cloud a.s.) se v nedávné době ocitla na straně žalované, když na ní kolektivní správce DILIA, divadelní, literární, audiovizuální agentura, z.s. podal žalobu, kterou se domáhal, aby žalované bylo uloženo zejm. odstranit nebo znepřístupnit veřejnosti specifikovaná audiovizuální díla a zdržet se do

¹⁵¹ *File server* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/file-server>

budoucná jejich zpřístupňování veřejnosti.¹⁵² Dle dikce zákona se žalobce domáhal zákazu neoprávněného sdělování díla veřejnosti ve smyslu § 40 odst. 1 písm. b) Autorského zákona, příp. zákazu poskytování služby, kterou používají osoby k porušování nebo ohrožování práva autora ve smyslu § 40 odst. 1, písm. f). Protiprávní jednání dle žalobce spočívalo ve skutečnosti, že žalovaná provozuje datové úložiště, které dle názoru žalobce slouží zejména ke sdělení děl chráněných autorským právem. Žalovaná naopak uvedla, že veškerý obsah je nahráván samotnými uživateli, tudíž své služby poskytuje v souladu s příslušnými právními předpisy.¹⁵³ Celý spor se dostal až před Nejvyšší soud pod sp. zn. 23 Cdo 2840/2021. Nejvyšší soud dovodil, že žalovaná provozuje službu pro ukládání dat, kam uživatelé nahrávají autorsky chráněná díla, která jsou zároveň prostřednictvím této služby sdělována veřejnosti, přičemž tato díla jsou pro veřejnost dohledatelná díky elektronickému vyhledávací poskytovanému žalovanou.¹⁵⁴ Nejvyšší soud nicméně konstatoval, že ačkoli by bez existence služby poskytované žalovanou nedocházelo ke zpřístupňování autorsky chráněného obsahu, ze způsobu poskytování služby žalovanou neplyne, že by nad rámec poskytování služby aktivně přispívala ke zpřístupňování autorsky chráněných děl tak, aby jeho jednání bylo možno kvalifikovat jako užití sdělováním veřejnosti ve smyslu ustanovení § 18 odst. 1 a 2 Autorského zákona, tudíž nelze dovodit její odpovědnost či spoluodpovědnost za neoprávněné sdělování díla veřejnosti. Zákaz ve smyslu § 40 odst. 1 písm. b) Autorského zákona¹⁵⁵ tedy nelze z podstaty věci v daném případě aplikovat. Ačkoli však žalovaná nenaplnuje svým jednáním znaky neoprávněného sdělování veřejnosti, ze způsobu poskytování služby, jejího nastavení a technických řešení vyplývá, že žalovaná provozuje službu, kterou uživatelé hojně využívají k porušování nebo ohrožování práv autorů. V tomto ohledu je tedy na místě zakázat žalované poskytování služby ve smyslu § 40 odst. 1 písm. f) Autorského zákona v rozsahu, v němž je jejími uživateli využívána k ohrožování nebo porušování práv autorů spravovaných kolektivním správcem.¹⁵⁶ Dovolací soud se tedy ztotožnil se závěrem odvolacího soudu, který žalované uložil odstranit nebo veřejnosti znepřístupnit specifikovanou šestici audiovizuálních děl a zdržet se *„umožnění stahování souborů se specifikovanými příponami obsahujícími šest specifikovaných audiovizuálních děl, pokud můžou členové veřejnosti tyto soubory vyhledat zadáním titulu díla ve vyhledávací poskytnutém k tomu*

¹⁵² Bod 1 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

¹⁵³ Bod 2 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

¹⁵⁴ Bod 141 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

¹⁵⁵ Bod 142 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

¹⁵⁶ Bod 162 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

veřejnosti žalovanou, a to po dobu trvání majetkových práv k těmto dílům a zároveň po dobu, kdy tato práva jako kolektivní správce vykonává žalobce.“¹⁵⁷

. Zásadní změnu ve zpřístupňování pirátského obsahu prostřednictvím file-hostingových serverů přinesla kauza kolem serveru Megaupload. Megaupload Ltd. bylo online společnost sídlící v Hong Kongu, která působila od roku 2005 do roku 2012 a provozovala webovou stránku www.megaupload.com, která nabízela file-hostingové služby pro libovolný obsah, www.megapix.com, kde bylo možné sdílet fotografie, www.megavideo.com, kam bylo možné nahrávat video soubory, www.megabox.com, která sloužila k nahrávání hudby a další. Svého času se jednalo o jednu z nejpoblárnějších internetových stránek s více než 180 000 000 registrovaných uživatelů a denní návštěvností v průměru kolem 50 000 000 uživatelů. Nepřekvapivě se na serveru nacházelo obrovské množství autorskoprávně chráněných děl. Americký zákon Digital Millenium Copyright Act poskytuje tzv. „safe harbor“ neboli bezpečný přístav provozovatelům file-hostingových služeb, kteří na výzvu oprávněného subjektu odstraní ze svého serveru nelegální obsah. Provozovatelé Megauploadu tak však nečinili a vzhledem k vysoké výnosnosti se server stal trnem v oku autoritám ze Spojených států amerických, přičemž dne 19. 1. 2012 byla činnost webu www.megaupload.com zastavena ze strany Ministerstva spravedlnosti USA a bylo zahájeno trestní řízení proti společnosti Megaupload Ltd. a vlivným osobám v jejích strukturách v čele s Kimem Dotcomem. Dle obžaloby byl obchodní model Megauploadu založen na zisku z reklamy, které se primárně zobrazují při stahování souborů. Pro maximalizaci stahování tak na serveru zůstávaly populární soubory (velmi často díla chráněná autorským právem), ačkoli byl provozovatel vyzván k jejich odstranění, ale nepopulární soubory byly ve většině případů odstraněny bez zbytečného odkladu. Provozovatel také zavedl pobídkový program pro uživatele, kteří nahráli populárně stahovaný soubor výměnou za platby těmto uživatelům, čímž dle obžaloby podporoval nahrávání autorsky chráněných děl. Dle obžaloby touto činností připravil držitele autorských práv až o 500 mld. amerických dolarů.¹⁵⁸ V návaznosti na vypnutí Megauploadu zosnovala hackerská skupina Anonymous kybernetické útoky na webovou infrastrukturu americké vlády, jmenovitě se jim podařilo dočasně znepřístupnit stránky Bílého domu, FBI, Ministerstva spravedlnosti a některých držitelů autorských práv, jmenovitě Warner Music a Universal Music.¹⁵⁹ Ačkoli případ není

¹⁵⁷ Bod 3 rozsudku Nejvyššího soudu ve věci sp. zn. 23 Cdo 2840/2021

¹⁵⁸ *Megaupload indictment* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/business/documents/megaupload-indictment.pdf>

¹⁵⁹ *Anonymous launches attacks in wake of Megaupload closure* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2012/jan/20/anonymous-attacks-after-megauploads-closure>

doposud pravomocně rozhodnut, mnoho poskytovatelů file-hostingových služeb v reakci na zastavení Megauploadu změnilo svůj přístup a přetransformovaly se na čistě cloudová úložiště bez možnosti sdílet nahraný obsah, zářným příkladem je té doby také velmi populární server FileSonic.¹⁶⁰

V souvislosti s užitím díla formou sdělování veřejnosti zavedla novela Autorského zákona a některých souvisejících předpisů č. 429/2022 Sb., ze dne 8. 12. 2022, která nabyla účinnosti dne 5. 1. 2023. Novela je transpozicí směrnice Evropského parlamentu a Rady 2019/790 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a směrnice Evropského parlamentu a Rady 2019/789 kterou se stanovují pravidla pro výkon autorského práva a práv s ním souvisejících, jež se použijí na některá online vysílání vysílacích organizací a převzatá vysílání televizních a rozhlasových programů.

Novela přináší poměrně zásadní změny v souvislosti s odpovědností poskytovatelů online služeb poskytujících cloudový úložný prostor. V první řadě do ustanovení § 18 odst. 2 Autorského zákona byla doplněna věta druhá, dle které je sdělováním veřejnosti také „*zpřístupňování díla veřejnosti poskytovatelem služby pro sdílení obsahu online podle § 46 odst. 1, bylo-li dílo nahráno uživatelem takové služby.*“ Vymezení tohoto pojmu však zahrnuje pouze takové poskytovatele online služeb, jejichž účelem nebo jedním z účelů je v první řadě ukládat a sdělovat *velký* počet děl nahrávaných uživatelem a která soutěží, resp. může soutěžit s obdobnými online službami tím, že díla uspořádává a propaguje za účelem zisku.¹⁶¹ Z uvedené definice vyplývá, že toto vymezení má dopadat pouze na poskytovatele s významným postavením na trhu, kteří jsou s to soutěžit obdobnými poskytovateli a kteří nejsou uvedenými v § 46 odst. 2 Autorského zákona, tzn. Například neziskové online encyklopedie (např. Wikipedia) nebo cloudová služba umožňující nahrávání obsahu pouze pro vlastní potřebu (úschovna). Vzhledem ke skutečnosti, že případná odpovědnost za neoprávněné užití sdělováním veřejnosti vzniká poskytovateli odvozeně od uživatele, který případný závadný obsah nahrál, obsahuje novela úpravu situací, kdy odpovědnost poskytovateli služby nevznikne. K tomu musí být kumulativně splněny 3 podmínky – poskytovatel vynaložil nejlepší úsilí k získání oprávnění k dílu od nositele práv, poskytovatel vynaložil nejlepší úsilí k zamezení nahrání díla a

¹⁶⁰ *FileSonic disables file sharing in wake of MegaUpload arrests* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/filesonic-disables-file-sharing-in-wake-of-megaupload-arrests/>

¹⁶¹ § 46 odst. 1 Autorského zákona

poskytovatele po obdržení oznámení od nositele práv závadné dílo odstraní nebo k němu znemožní přístup a vynaloží nejlepší úsilí k zamezení jeho opětovného nahrání.¹⁶²

4.4.5.2 P2P sdílení

S ústupem file-hostingových služeb se pirátská scéna přeorientovala primárně na sdílení a stahování autorsky chráněného obsahu prostřednictvím BitTorrentu. BitTorrent je komunikační protokol pro sdílení obsahu způsobem P2P neboli *peer-to-peer*, což lze charakterizovat jako režim uživatel – uživatel. Při klasickém stahování z webu probíhá komunikace mezi uživatelem a serverem, což při větším počtu uživatelů může představovat enormní zátěž pro daný server a snížení stahovací rychlosti. BitTorrent však uživatelům umožňuje, aby data stahovali nikoli z centrálního serveru, ale od každého dalšího uživatele, který příslušnými daty disponuje. K využití této metody je třeba torrentový klient jako je např. qBittorrent, Deluge, µTorrent a další. Dále je třeba torrentový soubor (soubor s příponou .torrent), což je soubor o několika Kb, který obsahuje instrukce pro torrentový klient, kde hledat požadovaná data. Spuštěním torrentového souboru v klientovi dojde k připojení k *trackeru*, což je server, který monitoruje, kteří uživatelé disponující požadovanými daty jsou k němu připojeni, resp. zkrátka ví, kde data nalézt. Tracker sděluje IP adresy připojených uživatelů bittorrentovému klientovi, čímž umožní jejich vzájemné propojení. Uživatelé, kteří soubor stahují, se nazývají *peers* nebo také *leechers*, uživatelé, kteří zůstávají k síti připojeni i po stažení celého souboru se nazývají *seeders*. Soubory jsou pak stahovány po malých částech nazývaných *bity* od ostatních připojených uživatelů, zároveň však dochází k nahrávání již stažených bitů. Jelikož stahování neprobíhá z centrálního serveru, ale z vícero zdrojů najednou, je stahování rychlé a odpadá starost o možnost přetížení centrálního serveru, kdyby stahování probíhalo přes něj.¹⁶³ Z pohledu práva si tedy leecher opatřuje rozmnoženinu díla, ale zároveň stažené fragmenty souboru poskytuje ostatním, tzn. že během stahování dochází jak k opatrování rozmnoženiny, tak k jejímu šíření. Seeder naopak rozmnoženinu díla pouze šíří, obě jednání jsou však v rozporu s Autorským zákonem.

K vyhledání torrentových souborů slouží webové stránky, které přímo torrentový soubor obsahují nebo na něj odkazují (tzv. index). Jeden z nejznámějších indexů dnešní doby je The Pirate Bay (dále jen „TPB“). TPB obsahuje seznam přístupných souborů (v drtivé většině se jedná o chráněná díla) rozčleněných do kategorií dle jejich povahy. Počátky TPB lze vystopovat

¹⁶² § 47 odst. 1 Autorského zákona

¹⁶³ *How does BitTorrent work?* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/141257/htg-explains-how-does-bittorrent-work/>

do roku 2003, kdy byl založen švédským pirátským uskupením Piratbyrån za účelem volného šíření informací, dat a jak již název sám napovídá, především autorsky chráněných děl. V původní podobě bylo možné z TPB stahovat torrentové soubory a fungoval také jako tracker. Jelikož popularita TPB byla ohromná, od počátku svého fungování byl trnem v oku nositelům autorských práv. V roce 2009 byly dokonce významné osoby stojící za TPB - Peter Sunde, Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm, and Carl Lundström - odsouzeny k jednoročnímu odnětí svobody a náhradě škody ve výši 30 milionů švédských korun za pomoc při porušování autorských práv právě z důvodu, že TPB fungoval také jako tracker. Ve snaze předejít možnému dalšímu právnímu postihu v budoucnu došlo k odklonu od poskytování funkce trackeru a také k upuštění od hostování torrentových souborů.¹⁶⁴ Namísto toho byl zaveden systém magnet linků. Při kliknutí na magnet link dojde ke spuštění klienta jako by byl spuštěn torrentový soubor, odpadá však nutnost centrálního trackeru a vyhledání zdroje požadovaného souboru obstará sám torrentový klient za použití DHT¹⁶⁵ protokolu. TPB tak nemá žádné informace o tom, kde se jednotlivá díla nachází a je tedy velmi obtížné dovést jeho právní odpovědnost, přesto však k právním krokům vůči TPB dochází a jeden z recentních příkladů bude popsán v následující kapitole.

4.4.5.3 Odpovědnost za cizí obsah

Problematika internetových úložišť a sítí odkazujících na torrentové soubory, příp. poskytující magnet linky, se softwarovým pirátstvím, resp. pirátstvím obecně velmi úzce souvisí, jelikož se jedná o hlavní kanály, přes které pirátský obsah proudí k běžnému uživateli. Pro držitele práv je téměř bezpředmětné vést soudní spory s drobnými piráty, kteří si pořídí několik rozmnoženin software a kterých mohou být statisíce či miliony, jako racionálnější přístup v boji proti pirátství se jeví snaha o zamezení, aby byl nelegální software v první řadě vůbec šířen, proto bývá z jejich strany vyvíjen tlak právě na provozovatele těchto sítí, případně také na poskytovatele internetového připojení, prostřednictvím kterých chtějí zablokovat přístup k webovým stránkám s pirátským obsahem.

V této souvislosti došlo v českém právním prostředí k zakotvení odpovědnosti poskytovatele služby za obsah ukládaný na jeho serveru uživatelem. Úpravu nacházíme v zákoně č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti (dále jen „**ZoSIS**“), konkrétně v ustanovení § 5. Poskytovatel služby odpovídá za obsah nahraný uživatelem pouze:

¹⁶⁴ *The pirate bay* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/The-Pirate-Bay>

¹⁶⁵ Distribuovaná hash tabulka

- a) *mohl-li vzhledem k předmětu své činnosti a okolnostem a povaze případu vědět, že obsah ukládaných informací nebo jednání uživatele jsou protiprávní, nebo*
- b) *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.*¹⁶⁶

Odpovědnost poskytovatele je dále založena „v případě, že vykonává přímo nebo nepřímo rozhodující vliv na činnost uživatele.“¹⁶⁷ Právní úprava odpovídá principům zakotveným ve směrnici Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000, o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu, a jedná se tak o celounijní standard.

Problematikou odpovědnosti poskytovatele služby za nahraný obsah se zabýval Soudní dvůr Evropské unie ve věci C-610/2015 Stichting Brein v Ziggo BV, XS4ALL Internet B na základě předběžné otázky položené nizozemským nejvyšším soudem. Meritum nizozemského soudního sporu mezi držitelem autorských práv (Stichting Brein) a poskytovateli internetového připojení (Ziggo BV, XS4ALL Internet BV) spočívalo ve snaze Stichting Brein docílit zablokování přístupu k doménám serveru TPB, o kterém již bylo pojednáno výše. Nejvyšší soud Nizozemska se v průběhu soudního sporu obrátil na Soudní dvůr s předběžnou otázkou, zda dochází aktivitami TPB ke sdělování děl veřejnosti ve smyslu čl. 3 odst. 1 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti, která tento pojem nedefinuje, když tento:

- *„vytváří a udržuje systém, v rámci něhož se uživatelé internetu mezi sebou propojují za účelem sdílení fragmentů děl nacházejících se v jejich vlastních počítačích;*
- *provozuje internetovou stránku, z níž mohou uživatelé zpřístupňovat online soubory torrent, které odkazují na fragmenty těchto děl, a*
- *indexuje soubory torrent umístěné online na této internetové stránce, a tím, že je kategorizuje tak, že fragmenty těchto děl, na něž odkazují, mohou být nalezeny a uživatelé si tato díla mohou stáhnout (jako celek) do svých počítačů.“*

Po vymezení východisek položil Nejvyšší soud Soudnímu dvoru předběžnou otázku v tomto znění: „Jedná se o sdělování veřejnosti ve smyslu čl. 3 odst. 1 směrnice 2001/29 provozovatelem internetové stránky, jestliže tato internetová stránka neobsahuje žádná chráněná díla, avšak existuje systém [...], prostřednictvím něhož se indexují a kategorizují metainformace o

¹⁶⁶ § 5 odst. 1, písm. a) a b) ZoSIS

¹⁶⁷ § 5 odst. 2 ZoSIS

chráněných dílech, jež se nacházejí v zařízeních uživatelů, aby uživatelé následně na základě těchto informací dokázali nacházet, nahrávat a stahovat chráněná díla?“

Soudní dvůr zohlednil účel směrnice s ohledem na kontextuální zařazení tohoto ustanovení, zrekapituloval svoji dosavadní judikaturu k tomuto tématu a dospěl k závěru, že sdělováním ve smyslu čl. 3 odst. 1 směrnice může být „*jakékoli jednání uživatele, který při plné znalosti věci zpřístupní svým klientům chráněná díla.*“¹⁶⁸

Soudní dvůr se dále zabýval otázkou, zda lze dovést odpovědnost TPB za takové sdělování veřejnosti, když na daném serveru nejsou uložena žádná autorská díla, ale ta se fakticky nachází na zařízeních jednotlivých uživatelů a jimi jsou také zpřístupňována. Soudní dvůr konstatoval, že platforma TPB umožňuje indexaci torrentových souborů, a kromě vyhledávače nabízí také rejstřík jednotlivých děl rozřazených do různých kategorií např. podle popularity či druhu díla, provozovatelé navíc aktivně obsah filtrují a odstraňují vadné či zastaralé soubory.¹⁶⁹ Dle závěru Soudního dvora tedy „*(...) zpřístupněním a správou takové online platformy pro sdílení, o jakou jde ve věci v původním řízení, jednají tito provozovatelé s plnou znalostí důsledků svého jednání s cílem poskytnout přístup ke chráněným dílům (...)*“ a „*(...) pokud by uvedení provozovatelé takovouto platformu nezpřístupnili a nespravovali, uvedená díla by nemohla být uživateli sdílena, nebo by přinejmenším jejich sdílení na internetu bylo složitější (...)*“.¹⁷⁰ „*Je tedy třeba dovést, že zpřístupněním a správou online platformy pro sdílení TPB poskytují provozovatelé této platformy svým uživatelům přístup k předmětným dílům. Lze tedy mít za to, že tito provozovatelé hrají nepominutelnou úlohu při zpřístupňování předmětných děl.*“¹⁷¹ Soudní dvůr tedy dovedl, že i provoz a správu platformy TPB lze kvalifikovat jako sdělování veřejnosti ve smyslu čl. 3 odst. 1 Směrnice, tudíž odpovědnost provozovatelů byla založena.

4.5 Warez

Jak již bylo výše uvedeno, jedním z nejčastějších druhů softwarového pirátství je nelegální kopírování a šíření počítačových programů. Právě pro nelegální software, který je zbaven veškeré protipirátské ochrany a je šířen prostřednictvím internetu, se v pirátských kruzích vžilo označení „warez“, které foneticky zní jako „wares“ a jedná se o množné číslo slova „ware“ neboli o zkráceninu slova software.¹⁷² Slovo warez je jedním z mnoha termínů příznačných pro

¹⁶⁸ Bod 34 odůvodnění rozsudku ve věci C-610/2015

¹⁶⁹ Bod 38 odůvodnění rozsudku ve věci C-610/2015

¹⁷⁰ Bod 36 odůvodnění rozsudku ve věci C-610/2015

¹⁷¹ Bod 37 odůvodnění rozsudku ve věci C-610/2015

¹⁷² *What are warez?* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4386/warez>

pirátskou komunitu, která si za dobu své existence vytvořila svůj vlastní slang označovaný jako leetspeak neboli „elite-speak“, což má za význam indikovat určitou nadřazenost pirátů nad běžnou populací. Leetspeak původně vznikl v 70. letech 20. století a byl vyvinut *phreakery*, což je leetspeakové označení pro hackery telefonních linek, kteří se napojovali na cizí telefonní linky, aby mohli zdarma telefonovat nebo surfovat na internetu.¹⁷³ Důvodem vzniku tohoto slangu byla ochrana před odposlechem ze strany FBI, která monitorovala telefonní linky formou detekce určitých klíčových slov. Dnes je ochranný význam leetspeaku minimální a funguje tak zkrátka pouze jako subkulturní slang, který však proniká i mezi komunitu hráčů počítačových her a další okruhy osob pohybujících se ve vodách internetu. Dalšími příklady leetspeakových výrazů jsou např. n00b jako označení pro nováčka derivovaného z anglického slova newbie, resp. zkráceně newb, h4x0rz jako označení pro hackery z ang. hackers, a spousty dalších.

Organizace a fungování warezové scény je podrobně popsáno v publikaci *Warez: The infrastructure and aesthetics of piracy*, kterou zpracoval Martin Paul Eve, následující řádky tudíž vychází primárně z této publikace, není-li stanoveno jinak.¹⁷⁴ Zároveň považuji pro účely této kapitoly za nutné diferencovat piráty na piráty tzv. *obecné*, pohybující se mimo warezovou scénu, čímž jsou myšleni standardní uživatelé stahující a šířící obsah nejčastěji P2P sdílením a na piráty *warezové*, tedy fungující na warezové scéně.

Když mluvíme o softwarovém pirátství, resp. o pirátství obecně, průměrně znalému člověku pravděpodobně jako první vyvstane na mysli mezi laiky nejrozšířenější forma pirátství, a to stahování nelegálních rozmnoženin široké škály multimediálních produktů z veřejně dostupných webových stránek prostřednictvím internetové sítě. Způsob, jakým pirátský materiál vůbec vzniká a šíří se nejenom ve vnitřních kruzích warezové scény, ale také mezi širokou veřejnost je však výsledkem sofistikované práce organizovaných seskupení osob, které se snaží o co nejvyšší míru utajení a jsou založeny na důvěře mezi jejími členy, nazývaných warezové skupiny. Warezová scéna je díky vysoké míře utajení a z toho plynoucího minima informací o jejích strukturálních aspektech jedním z doposud nejméně prozkoumaných odvětví kyberkriminality a to přestože její vznik lze datovat již o několik dekad zpět.

¹⁷³ *Phreaking* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4050/phreaking>

¹⁷⁴ EVE, Martin Paul. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. NY, Brooklyn: punctum books, 2021. ISBN 978-1-68571-037-8. Dostupné také z: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52029>

4.5.1 Fungování warezové scény

„Warezová scéna je celosvětová, undergroundová, organizovaná síť pirátských uskupení, které se specializují na získávání a nezákonné volné rozmnožování digitálních médií před jejich oficiálním datem vydání.“ Warezová scéna však není pouze síť skupin, ani jednotlivců, není to místo, není to internetová stránka, není to jediný server, ale síť kombinace všeho. Je však pravdou, že základním prvkem warezové scény zůstávají warezové skupiny, které zajišťují vydávání pirátského materiálu. Warezovou skupinu obvykle tvoří několik osob, které mají různé úlohy v procesu vydávání. Základním kamenem každé warezové skupiny je *supplier* neboli dodavatel, což je osoba obvykle pracující na místě, kde má přístup k digitálním produktům před jejich vydáním a zajišťuje jejich přísun k pirátské skupině. Dále přichází na řadu *cracker*, což je extrémně zdatný programátor, který má na starosti odstranění protipirátské ochrany, pokud je daný produkt takto chráněn. Cílem crackera je modifikovat kód programu tak, aby nedošlo ke spuštění protipirátské sekvence kódu, která buď zabráni fungování programu nebo jej nějakým způsobem podstatně omezí. Protipirátská sekvence zjednodušeně řečeno nejčastěji vypadá tak, že program při spuštění zjišťuje, zda jsou splněny podmínky pro obvyklé spuštění (checksum, zda byl zadán platný licenční klíč apod.), a pokud nejsou, program se buď vůbec nespustí nebo je podstatně změněna jeho funkčnost (např. v případě některých videoher). Cracker má ale k dispozici pouze již zkompilovaný kód, tedy v podobě strojového kódu, který je pro člověka nesrozumitelný, jeho úloha je tudíž extrémně složitá. Programy navíc často obsahují další mechanismy, které mají za úkol detekovat, zda byla provedena nějaká modifikace. Není tudíž divu, že zdatných crackerů je naprosté minimum. Cracknutý software je následně nahrán na soukromý server dané skupiny a odtud zase putuje do privátní sekce skupiny, kterou má na některé či některých ze zpřízněných *topsiteů*.

Topsite je zkratka pro top-secret site neboli přísně tajnou síť, což je server využívající FTP protokol pro přenos dat mezi uživateli. Jedná se o naprosto klíčový prvek warezové scény, bez topsitů, které slouží jako sběrné dvory pro pirátský obsah, by warezová scéna nikdy nemohla fungovat stejně efektivně jako nyní. Topsity nesou unikátní název (např. topsite The Wolfe's Den) a jsou hierarchicky uspořádány, přičemž pořadí závisí na množství a kvalitě warezových skupin, které na daný topsite nahrávají svůj obsah, velikosti úložiště pro nahrávání pirátského obsahu, rychlosti, jakou lze přenášet data, na hardwarové výkonnosti a na dalších faktorech. Topsity jsou spravovány dalšími členy warezové scény a to tzv. *siteops*, což jsou lidé, kteří se starají o běh topsite z technického a bezpečnostního hlediska. Jak již označení *topsite* samo napovídá, bezpečnost a utajení je prioritou číslo 1 warezové scény, proto musí být siteop

dostatečně technicky zdatný a být schopen implementovat dostatečná bezpečnostní opatření bránící policejním složkám v odhalení topsite. Kromě standardních bezpečnostních opatření jako je opravování chyb v software, na jehož základě topsite funguje, používání běžných šifrovacích protokolů, ověřování IP adresy přihlašujících se uživatelů a dodatečné ověření za použití zvláštního protokolu nazývaného Ident, jsou zaváděny další bezpečnostní mechanismy, z nichž nejzásadnější je používání tzv. *bouncerů*. Jelikož každé osobě, která získá místo na topsite, je sdělena IP adresa, na které se topsite nachází, a skutečná IP adresa může prozradit fyzickou lokaci serveru, většina siteopů využívá právě zmíněné bouncery ke skrytí skutečné IP adresy serveru. Zjednodušeně řečeno, mezi uživatelem a topsite stojí další zařízení, uživatel obdrží pouze IP adresu bounceru a připojuje se pouze k němu. Bouncer po zadání „přihlašovacích údajů“ vyhodnotí, zda se jedná o legitimního uživatele a na základě toho se připojí nebo nepřipojí k topsite. Podotýkám, že k topsite se připojuje pouze bouncer, nikoli uživatel, většina topsite používajících bouncer nepřipouští žádné jiné spojení nežli to s bouncerem.

Poté, co je pirátský obsah nahrán do soukromé části skupiny, následuje tzv. *dupechecking*, což je mechanismus kontroly obsahu, který má za cíl zjistit, zda vydaný materiál není duplicitní s tím, který již vydala jiná skupina, což se na warezové scéně nepřipouští. Pokud je dupecheckem zjištěno, že se jedná o duplicitu následuje tzv. *nuking*. Nuking, který provádějí nukeři, patří také k mechanismům kontroly obsahu a spočívá v označení obsahu za problematický, ať už je to z důvodu duplicity nebo z důvodu nedodržení pravidel týkajících se obsahu dané topsite, např. když na topsite zaměřující se pouze na software skupina nahraje film. Poté, co je obsah zkontrolován a nebyly zjištěny žádné nedostatky, se přesouvá do veřejně přístupné sekce, což je oznámeno na IRC dané topsite. Celá warezová scéna funguje na principu kreditů, což v praxi znamená, že za každý 1 Mb nahraného obsahu dostane skupina nebo jednotlivec 3 Mb kreditu, který může využít ke stahování jím vyžadovaného obsahu, za nahrání materiálu, který bude nuknut, je naopak penalizace a kredit se odečítá.

Warezové skupiny nahrávají svůj materiál primárně na topsity, se kterými jsou spřízněné. Některé topsity tak logicky určitý obsah neobdrží, byť by třeba měly zájem mít danou položku ve svém inventáři. Pro takové případy figurují na warezové scéně další osoby zvané *couriers* neboli kurýři. Úkol kurýra je prostý – dostat pirátský obsah z jedné topsite na další. V praxi kurýrní systém funguje následovně: kurýr má své místo na topsite A a topsite B, obě zaměřené např. na software. Siteop topsite B má vždy zájem o jakýkoli nově zveřejněný software, ale warezová skupina jej nahrála pouze na topsite A. Kurýr tak zkopíruje tento software na topsite B, za což je siteopem topsite B odměněn kredity.

4.5.2 Sociální aspekty warezové scény

Lze tedy konstatovat, že udržovat chod a utajení warezové scény je záležitost náročná časově, ale mnohdy také finančně, jelikož náklady na co nejlepší hardware, vysokorychlostní připojení a další prvky zkrátka něco stojí. Zároveň už jen dostat se na warezovou scénu je pro člověka zvenčí složitý úkol a jsou na něj kladeny vysoké nároky co se týče bezpečnosti a schopností. Náročnost vstupu outsidera na warezovou scénu přiblížil jeden údajný stávající člen warezové skupiny pro blog TorrentFreak, což je publikační místo pro všechny novinky v oblasti sdílení souborů, pirátství apod. Ten kontaktoval warezovou skupinu prostřednictvím emailové adresy, kterou dohledal v jednom z NFOs¹⁷⁵, s nabídkou svých programátorských schopností. Pro skupinu následně vytvářel nástroje a kódy zjednodušující jejich činnost, čímž prokázal svoji hodnotu. To však samo o sobě nestačilo, předtím, než jej skupina přijala, bylo z její strany provedeno důsledné prověření jeho osoby s cílem zjistit jakoukoli informaci o jeho identitě, které trvalo zhruba 4 měsíce. Obecně platí, že pokud se skupině podaří člověka identifikovat, ztrácí jakoukoli možnost účasti, jelikož stejně tak by mohl být identifikován a vypátrán příslušnými autoritami a představuje tak bezpečnostní riziko. Tento člen byl však úspěšný a po prověřovací fázi získal přístup na svůj první topsite.¹⁷⁶

Nabízí se tedy otázka, co člověka motivuje vstoupit na warezovou scénu, když pirátský obsah je také jednoduše dostupný pro širokou veřejnost a přístup dovnitř komplikovaný. Zejména je pak otázkou, jakou motivaci mají osoby uvnitř warezových skupin ke zpřístupňování a sdílení autorskoprávně chráněného obsahu. Finanční motivaci lze vyloučit, činnost warezových skupin nefunguje na komerční bázi, naopak warezoví piráti jsou silně proti tzv. komerčnímu pirátství, dokonce nesouhlasí ani s šířením pirátského obsahu na veřejně přístupné zdroje, byť se tak ve velkém měřítku děje. Jistě nelze vyloučit, že někteří tak činí zkrátka z přesvědčení, že autorská díla by měla být volně přístupná. Někteří zase mohou být samaritány, kteří mají pocit zadostiučinění, když ostatním poskytnou volně dílo, které by jinak nezískali a někteří zase zkrátka chtějí získat pirátský obsah co nejdříve, ještě předtím, než se dostane mezi veřejnost.

Takový pohled na warezové piráty se však míjí s tím, jak warezová scéna funguje, jak se jednotliví účastníci chovají, čemuž se však nelze příliš divit, když informace o tomto pečlivě skrývaném fenoménu lze získat pouze od samotných účastníků, ať už stávajících či bývalých,

¹⁷⁵ NFO – soubor obsahující krátké informace připojovaný k vydanému warezu (zkratka NFO pochází ze slova iNFOrmation)

¹⁷⁶ *Pirates: So you want to join "The Scene"* [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/pirates-so-you-want-to-join-the-scene-part-1-190630/>

kteří se ale málokdy rozhodnou vypustit ven nějaké informace, či z veřejně dostupných zdrojů, kterých je minimum. Ačkoli cílem warezových pirátů není finanční zisk, není od věci považovat warezovou scénu v jistém smyslu za sféru ekonomickou, jelikož i zde dochází ke směně zboží ve formě pirátského obsahu za kredity, ale také za další komoditu, která je pro warezové piráty daleko hodnotnější. S velmi zajímavým pohledem na warezovou scénu přichází autor citované publikace, když se odklání od tradičního náhledu na warezovou scénu pouze jako na jakýsi nelegální prostor, ale zkoumá zejména sociologické aspekty scény, v důsledku čehož na ni nahlíží jako na určitý druh subkultury vyznačující se podobným životním stylem a chováním, podobným hodnotovým žebříčkem a uznáváním podobných pravidel.

Komoditou, kterou warezoví piráti cení nejvíce, je totiž prestiž, respekt a reputace mezi ostatními. Není se čemu divit, komunita warezové scény je složena z velmi zdatných programátorů, kteří zde mohou demonstrovat své schopnosti a rychlost při vydávání pirátského obsahu. Na warezové scéně je soutěž a touha po respektu všudypřítomná. Warezová skupina, která dlouhodobě jako první vydává dosud nezveřejněný pirátský obsah, se těší značnému komunitnímu uznání, jelikož prokazuje, že je napojena na exkluzivního dodavatele a prvotřídního crackera, je-li jeho schopností potřeba. Soutěživost na warezové scéně lze dobře ilustrovat na příkladu kurýrů. Výše již bylo popsáno, že úkolem kurýra je rozšířit obsah mezi jednotlivé topsity, za což dostává od siteopů kredit. Kurýrů je však mnoho a na warezové scéně přirozenou cestou došlo ke vzniku fenoménu zvaného *courier's racing* neboli závody kurýrů. Na tom by nebylo nic zvláštního, přece jenom i warezové skupiny mezi sebou závodí v rychlosti, jakou vydávají obsah, nicméně závody mezi kurýry jsou svým způsobem zvláštní tím, že jsou velmi pečlivě dokumentovány, a to napříč celou scénou. Existují totiž žebříčky kurýrů vycházející na týdenní bázi, které zachycují, jaké množství dat a na jak prestižní topsity ten či onen kurýr nahrál, na základě čehož je obodován a umístěn na patřičné místo v žebříčku. Tento jev jenom podtrhává domněnku, že pro mnohé warezové piráty je účast na scéně zkrátka a dobře jenom koníček, ve kterém mohou soutěžit s ostatními o komunitní uznání.

Dalším aspektem warezové scény demonstrujícím její subkulturnost je skutečnost, že se jedná také o prostor sociální. Komunikace mezi členy warezové scény probíhá prostřednictvím IRC, což je zjednodušeně řečeno systém pro online chatování v soukromých místnostech nazývaných jako kanály (channels). Přístup do jednotlivých kanálů je zabezpečen heslem, pozvánkovým systémem, který vylučuje, aby se do místnosti připojil kdokoli, kdo nebyl pozván, a používáním bezpečnostních šifrovacích protokolů, aby byla komunikace skryta před zraky outsiderů. Každá topsite má svůj IRC kanál, kde se scházejí její členové, aby mezi sebou

diskutovali o dění na scéně obecně, o dění na dané topsite a zkrátka o čekali dalším. Komunikace mezi jednotlivci je specifická užíváním leetspeaku, který byl popsán v úvodu kapitoly, a vyznačuje se specifickým humorem plným rasismu, sexismu, elitismu a pohrdání všemi mimo scénu, přičemž nejhumornější hlášky týdne zveřejňuje moderátor kanálu v připnutém oznámení.

Warezová scéna je tedy uzavřená undergroundová společnost, kde se střetávají osoby s podobnou sadou schopností a kde navíc mezi sebou mohou soutěžit a socializovat se, není tedy divu, že pro mnohé je vidina zařadit se do komunity podobně zaměřených lidí velmi lákavá. Navíc je to prostor, o kterém je známo jen velmi málo, což přispívá téměř až k mystickému charakteru scény. Domnívám se tedy, že fungování na warezové scéně je pro velkou většinu warezových pirátů prostředek seberealizace, koníček, zábava či hra, ve které mohou vyhrát to, co je pro mnohé lidí velmi cenné – uznání ostatních.

4.6 Následky softwarového pirátství

Svoboda umělecké činnosti a vědeckého bádání patří k základním svobodám zakotveným v ústavním zákoně č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod, a jedná se tedy o jednu z esenciálních svobod v lidském společenství, je proto pochopitelné, že taktéž práva k výsledkům tvůrčí duševní činnosti, software nevyjímaje, jsou pod ochranou zákona.¹⁷⁷ Jak již bylo uvedeno výše, takovým zákonem vymezujícím rozsah ochrany software je autorský zákon. Doposud však nebylo rozvedeno, jaké následky postihují osoby, které se dopouštějí softwarového pirátství, resp. zasahují do práv autora k jeho počítačovému programu, což bude předmětem následující kapitoly.

4.6.1 Správněprávní odpovědnost

Základním právním předpisem definujícím správněprávní odpovědnost je v České republice zákon č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich (dále jen „**Přestupkový zákon**“). Přestupkem je dle ustanovení § 5 Přestupkového zákona „*společensky škodlivý protiprávní čin, který je v zákoně za přestupek výslovně označen a který vykazuje znaky stanovené zákonem, nejde-li o trestný čin.*“ Z hlediska subjektivní stránky může být pachatelem přestupku jak osoba fyzická, starší patnácti let, tak osoba právnická.¹⁷⁸ Přestupkový zákon dále

¹⁷⁷ článek 15 odst. 2 a článek 34 Listiny základních práv a svobod

¹⁷⁸ § 13 a § 20 Přestupkového zákona

v obecné rovině stanoví, jaké sankce mohou být pachateli přestupku v případě jeho spáchání uloženy. Skutkové podstaty jednotlivých přestupků jsou pak fragmentovány v jednotlivých právních předpisech upravujících různé oblasti lidské činnosti a jedním z takových předpisů je právě i Autorský zákon.

Kromě obecného rámce právní ochrany software, resp. autorských děl obecně, obsahuje Autorský zákon také některá sankční ustanovení, která nastoupí, pokud osoba zasáhne do chráněných práv autora. Odpovědnost za přestupky je zakotvena v hlavě VI. Autorského zákona, přičemž Autorský zákon rozděluje přestupky v oblasti autorského práva na přestupky fyzických osob a přestupky právnických osob. Ve vztahu k software jsou relevantními přestupky spáchanými fyzickými osobami přestupky uvedené v ustanovení § 105a odst. 1, písm. a) Autorského zákona, tedy neoprávněné užití software, a v ustanovení §105a odst. 1, písm. b) Autorského zákona spočívající v neoprávněném zásahu do autorského práva obcházením nebo mařením účinných technických prostředků ochrany autorských práv v rozsahu, v jakém je s ohledem na ustanovení § 66 odst. 7 Autorského zákona aplikovatelné. Za přestupek dle ustanovení § 105a odst. 1, písm. a) Autorského zákona může být fyzická osoba sankcionována pokutou až do výše 150 000 Kč, za druhý uvedený přestupek až do výše 100 000 Kč.¹⁷⁹ Přestupky právnických osob jsou posléze uvedeny v následujícím ustanovení § 105b Autorského zákona, přičemž relevantní skutkové podstaty ve vztahu software jsou opět uvedeny v odst. 1, písm. a) a b) tohoto ustanovení a jsou totožné se skutkovými podstatami relevantních přestupků fyzických osob, jedná se tedy o neoprávněné užití software a obcházení či maření prostředků technické ochrany práv. Sankce za tyto přestupky jsou pro právnické osoby totožné jako pro osoby fyzické a za tyto přestupky lze tedy právnické osobě uložit pokutu do výše 150 000 Kč, resp. 100 000 Kč, pokud se jedná o porušení technické ochrany software.¹⁸⁰

4.6.2 Trestněprávní následky softwarového pirátství

Jev softwarového pirátství, resp. zásahů do autorských práv obecně, považoval zákonodárce za natolik společensky škodlivý, že se jej rozhodl postihovat taktéž prostředky trestního práva v rámci trestní odpovědnosti. Ochrana prostředky trestního práva je ochranou *ultima ratio* a uplatní se pouze v případech, kdy ochrana dle norem jiných právních odvětví selhává.¹⁸¹ Trestní odpovědnost lze charakterizovat jakožto právní povinnost pachatele nést nepříznivý právní

¹⁷⁹ § 105a odst. 2 Autorského zákona

¹⁸⁰ § 105b odst. 2 Autorského zákona

¹⁸¹ JELÍNEK, Jiří, Karel HASCH, Simona HERANOVÁ, et al. *Trestní právo hmotné: obecná část, zvláštní část*. 6. aktualizované a doplněné vydání. Praha: Leges, 2017, 24 s.

následek neboli trestní sankci, jakožto důsledek jeho protiprávního jednání neboli trestného činu.¹⁸² Trestným činem je pak „protiprávní čin, který trestní zákon označuje za trestný a který vykazuje znaky uvedené v takovém zákoně.“¹⁸³

Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník (dále jen „**Trestní zákoník**“), zakotvuje do českého právní řádu ve vztahu k ochraně software trestný čin porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi uvedený v ustanovení § 270 Trestního zákoníku, přičemž se jedná o úmyslný trestný čin. Pachatelem trestného činu je z obecného hlediska ten, „kdo svým jednáním naplnil znaky skutkové podstaty trestného činu nebo jeho pokusu či přípravy, je-li trestná“¹⁸⁴, přičemž pro vznik trestní odpovědnosti fyzické osoby platí, že v době spáchání činu dovršil patnáctý rok věku.¹⁸⁵ Do českého právního řádu však byl taktéž zakotven institut trestní odpovědnosti právnických osob, a to zákonem č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob a řízení proti nim (dále jen „**TOPO**“). Pachatelem tak může být i právnická osoba. Právnická osoba však již ze své podstaty nemůže spáchat některé trestné činy, zákonodárce tedy zvolil legislativní konstrukci, kdy trestní odpovědnost právnické osoby může vzniknout za všechny přečiny a zločiny uvedené v trestním zákoníku vyjma těch, které jsou stanoveny ve výčtu ustanovení § 7 TOPO, trestný čin porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi uvedený v ustanovení § 270 TZ však v tomto výčtu není, může se jej tedy dopustit taktéž právnická osoba.¹⁸⁶ Vzhledem k povaze právnické osoby jakožto fiktivního útvaru, je nutné, aby byla při právních jednáních zastoupena. Zákonodárce se rozhodl trestní odpovědnost právnických osob postavit na principu přičitatelnosti, což ve svém důsledku znamená, že trestný čin spáchaný právnickou osobou „je protiprávní čin spáchaný v jejím zájmu nebo v rámci její činnosti“, pokud tak jednala některá z taxativně vymezených osob s určitou kvalitou právního postavení ve vztahu k právnické osobě, a takové jednání je právnické osobě přičitatelné.¹⁸⁷ Takovými osobami jsou:

- *statutární orgán nebo člen statutárního orgánu, anebo jiná osoba ve vedoucím postavení v rámci právnické osoby, která je oprávněna jménem nebo za právnickou osobu jednat;*

¹⁸² JELÍNEK, Jiří, Karel HASCH, Simona HERANOVÁ, et al. *Trestní právo hmotné: obecná část, zvláštní část*. 6. aktualizované a doplněné vydání. Praha: Leges, 2017, 20 s.

¹⁸³ § 13 odst. 1 Trestního zákoníku

¹⁸⁴ § 22 odst. 1 Trestního zákoníku

¹⁸⁵ § 25 Trestního zákoníku

¹⁸⁶ *a contrario* § 7 TOPO

¹⁸⁷ § 8 odst. 1 TOPO

- osoba ve vedoucím postavení v rámci právnické osoby, která u této právnické osoby vykonává řídicí nebo kontrolní činnost;
- ten, kdo vykonává rozhodující vliv na řízení této právnické osoby, jestliže jeho jednání bylo alespoň jednou z podmínek vzniku následku zakládajícího trestní odpovědnost právnické osoby;
- zaměstnanec nebo osoba v obdobném postavení při plnění pracovních úkolů.¹⁸⁸

Protiprávní jednání je pak právnické osobě přičitatelné, dopustí-li se jej první tři kategorie osob, ve vztahu k přičitatelnosti protiprávního jednání zaměstnanec pak platí, že je takové jednání právnické osobě přičitatelné pouze, pokud tak zaměstnanec jednal na základě pokynu či schválení orgánů či osob ve strukturách právnické osoby nebo pokud právnická osoba neprovedla dostatečná opatření k zamezení takových protiprávních jednání.¹⁸⁹

Ustanovení § 270 Trestního zákoníku obsahuje jednu základní skutkovou podstatu a dvě kvalifikované skutkové podstaty. Protiprávní jednání uvedené v základní skutkové podstatě ustanovení § 270 odst. 1 Trestního zákoníku spočívá v neoprávněném zásahu do zákonem chráněných práv mj. k autorskému dílu, který však musí být zásadnější než nikoli nepatrný. Za takové protiprávní jednání lze pachateli uložit trest odnětí svobody až na 2 léta, zákaz činnosti nebo propadnutí věci.

Kvalifikovaná skutková podstata uvedená v ustanovení § 270 odst. 2 Trestního zákoníku pak obsahuje znaky, které činí protiprávní jednání uvedené v základní skutkové podstatě společensky závažnější, a tudíž je přísněji postihováno. Přísněji potrestán bude pachatel v případě, že jeho protiprávní jednání bude vykazovat znaky obchodní činnosti nebo podnikání, dále v případě, že jeho jednáním bude způsobena značná škoda nebo jím získá značný prospěch pro sebe či jiného, tzn. ve výši alespoň 1.000.000 Kč¹⁹⁰ a konečně, pokud takový čin spáchá ve značeném rozsahu. Za takové jednání může být pachatel potrestán trestem odnětí svobody v rozmezí od 6 měsíců až do 5 let, peněžitým trestem nebo trestem propadnutím věci.

Nejpřísněji je pak postihováno jednání pachatele, který naplní mimo znaky základní skutkové podstaty také znaky uvedené v ustanovení § 270 odst. 3 Trestního zákoníku neboli svým jednáním získá pro sebe či jiného prospěch velkého rozsahu nebo způsobí škodu velkého

¹⁸⁸ tamtéž

¹⁸⁹ § 8 odst. 2 TOPO

¹⁹⁰ § 138 odst. 1 písm. d) Trestního zákoníku

rozsahu, tzn. ve výši alespoň 10.000.000 Kč¹⁹¹ nebo čin spáchá ve velkém rozsahu. V takovém případě lze jednání sankcionovat trestem odnětí svobody v délce trvání od 3 let do 8 let.

Jako zásah do autorského práva k software může být kvalifikována celá řada jednání, kterými mohou být dotčena jak osobnostní, tak majetková práva autora. Nejzávažnější zásahy jsou však takové, které nositele práv poškozují v jeho majetkové sféře, tedy zásahy do jeho majetkových práv, resp. práva software užit. Podstatné dále je, že podle ustanovení § 270 Trestního zákoníku lze postihovat taktéž porušování sjednaného způsobu nakládání se software dle licenční smlouvy.¹⁹² Ačkoli se jedná o porušení smluvních povinností plynoucích z licence a obecně jsou k sanaci takového porušení využívány pouze instituty civilního práva, jedná se o logické řešení. Pokud by užívání software bez jakékoli licence bylo postihováno trestněprávními prostředky, ale užívání software v rozporu s licencí nikoli, byla by právní úprava nevyvážená, když míra společenské škodlivosti je v obou případech poměrně podobná.

4.6.3 Občanskoprávní odpovědnost

Pokud závažnost jednání softwarového piráta nedosahuje takové míry, aby bylo postihováno prostředky správního případně trestního práva, nastupuje odpovědnost občanskoprávní. Občanskoprávní odpovědnost lze chápat jako nepříznivý právní následek za újmu způsobenou jinému porušením své primární právní povinnosti. Tento nepříznivý následek spočívá ve vzniku sekundární povinnosti, která znamená povinnost nahradit jinému způsobenou újmu, a to vždy újmu na jmění (škodu) a ve smluvených nebo zákonem stanovených případech také újmu nemajetkovou.¹⁹³

Autorský zákon nadto poskytuje autorům výčet nároků, které mají vůči rušiteli k dispozici v případě zásahu nebo hrozícího zásahu do jejich osobnostních či majetkových práv. Těžiště této úpravy nalezneme v dílu 5. Autorského zákona, konkrétně v ustanovení § 40. Dle tohoto ustanovení se autor může domáhat *zejména* (jedná se o výčet demonstrativní, autor se tedy může domáhat i jiných, neuvedených nároků dle povahy zásahu):

- a) *určení svého autorství*, jedná se tedy o případy, kdy rušitel zasahuje do osobnostního práva autora dle ustanovení § 11 odst. 2 Autorského zákona tedy do práva osoboat si autorství,

¹⁹¹ § 138 odst. 1 písm. e) Trestního zákoníku

¹⁹² DRAŠTÍK, Antonín, Robert FREMR, Tomáš DURDÍK, Miroslav RŮŽIČKA a Alexander SOTOLÁŘ. *Trestní zákoník: komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2015, II. Díl, 2136 s.

¹⁹³ DVORÁK, J., ŠVESTKA, J., ZUKLÍNOVÁ, M. a kol. *Občanské právo hmotné. Svazek 1. Díl první: Obecná část 2.*, aktualizované a doplněně vydání. Praha: Wolters Kluwer ČR, a. s., 2016. 357 s.

- b) *zákazu ohrožení svého práva, včetně hrozícího opakování, nebo neoprávněného zásahu do svého práva (...), autor má tedy právo nárokovat po rušiteli, aby se zdržel svého protiprávního jednání, které buď doposud trvá nebo bezprostředně hrozí,*
- c) *sdělení informací, ve vztahu k neoprávněnému užití díla a jeho rozsahu, původu neoprávněné rozmnoženiny či napodobeniny, o ceně související s neoprávněným užitím a o osobách podílejících se na neoprávněném užití, tohoto nároku se může autor domáhat i vůči jiným osobám nežli rušiteli,*
- d) *odstranění následků zásahu do práva, tento nárok má za cíl odstranit trvajících závadný stav, jeho účelem není náhrada škody, nárok na náhradu škody plyne autorovi z ustanovení Občanského zákoníku, konkrétně z § 2910 (povinnost nahradit škodu v důsledku porušení zákona) a § 2913 (povinnost nahradit škodu v důsledku porušení smluvní povinnosti),*
- e) *poskytnutí přiměřeného zadostiučinění za způsobenou nemajetkovou újmu, zákon tedy stanovuje povinnost k náhradě nemajetkové újmy ve smyslu ustanovení § 2894 odst. 2 ObčZ a smluvního ujednání tedy není třeba (což je samozřejmě logické vzhledem ke skutečnosti, že rušitel nemusí být při svém jednání ve smluvním vztahu s autorem),*
- f) *zákazu poskytování služby, kterou využívají třetí osoby k porušování nebo ohrožování práva autora, toto ustanovení umožňuje autorovi postihnout osoby odlišné od rušitele, zejména se tak bude jednat například o provozovatele datových úložišť, na které uživatelé nahrávají nelegální obsah, pokud by nebyli vyňaty z odpovědnostního režimu ve smyslu § 5 ZoSIS, jak již bylo uvedeno v kapitole 4.4.5.3.*

5 Moderní způsoby boje proti pirátství

Vzhledem ke skutečnosti, že softwarové pirátství je jevem, který nejenomže doposud nebyl vymýcen, ale spíše lze říci, že nadále posiluje, je zřejmé, že současné legislativní a technické prostředky ochrany k zamezení jeho rozvoje zkrátka nejsou dostačující. Neustálý progres technologií, širší pokrytí území internetovým připojením a jeho zrychlování však nenahrává pouze pirátům, ale také samotným softwarovým společnostem, které čím dál tím častěji přecházejí k moderním způsobům distribuce software, oproti šíření fyzických nosičů obsahujících software či umožněním vytvoření rozmnoženiny stažením z webových stránek poskytovatele, které kromě jiných přínosů představují velmi účinnou ochranu proti pirátství. Jednou z velmi populárních metod současnosti je zpřístupňování software a dalších IT služeb formou *cloud computingu* a dále pak poskytování streamovacích služeb.

5.1 Cloud computing

Cloud computing je zjednodušeně řečeno poskytování různorodých IT služeb prostřednictvím internetové sítě, resp. prostřednictvím *cloudu*.¹⁹⁴ Ustálená definice *cloudu* neexistuje, obecně se dá říci, že je to „*rozsáhlá síť vzájemně propojených vzdálených serverů po celém světě, které fungují jako jeden ekosystém.*“¹⁹⁵ Tyto servery mohou plnit rozličné funkce jako jsou například „propůjčování“ výpočetního výkonu, ukládání dat nebo umožnění přístupu k různorodému obsahu, software nevyjímaje.¹⁹⁶ Jak již bylo výše uvedeno, stěžejním znakem *cloud computingu* je skutečnost, že se jedná o poskytování služeb. Hlavní výhodou *cloud computingu* je skutečnost, že se jedná o virtualizované zdroje, které jsou uživateli zpřístupňovány prostřednictvím internetu zpravidla přes webový prohlížeč, a tedy kdekoli a kdykoli, pokud má k dispozici internetové připojení. Uživatel tak nemusí investovat např. do drahého výkonného hardware, drahého software, stačí si zaplatit službu a získat tak přístup, což je velmi výhodné např. pro začínající startupy a malé podnikatele, kteří tak mohou získat přístup ke zdrojům, které by při běžném způsobu distribuce byly dostupné pouze velkým a finančně silným subjektům.

Cloud computing je zastřešujícím pojmem a jeho obsahem jsou tři následující (sub)kategorie.

¹⁹⁴ *Co je cloud computing?* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/cs-cz/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-cloud-computing/>

¹⁹⁵ *Co je cloud?* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/cs-cz/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-the-cloud>

¹⁹⁶ tamtéž

Infrastructure as a service (zkráceně *IaaS*) neboli infrastruktura jako služba je základní kategorií cloud computingu. Podstatou *IaaS* je poskytování virtualizovaných výpočetních zdrojů uživatelům. Může se tak jednat o vzdálené poskytnutí výpočetního výkonu, hardware nebo datového úložiště.¹⁹⁷ Uživatel má tedy k dispozici určitou hardwarovou infrastrukturu a je pouze na něm, k jakým účelům ji využije, nahrávání a správa aplikací, ukládání dat a podobné aktivity jsou v jeho gesci a má tedy absolutní volnost v rozhodování.

Platform as a service (zkráceně *PaaS*) neboli platforma jako služba, jak již název sám napovídá, poskytuje uživateli určitou platformu pro vývoj a správu vlastních aplikací. Jedná se o určité rozhraní, které uživateli poskytuje nástroje pro vytváření, ladění, správu, aktualizaci a provoz aplikací, které on sám vytváří.¹⁹⁸ Uživatel je tedy do jisté míry omezen poskytovatelem služby, a to v tom smyslu, že má k dispozici pouze určité nástroje zpřístupněné poskytovatelem.

Software as a service (zkráceně *SaaS*) neboli software jako služba je dá se říci z hlediska uživatele nejjednodušší cloud computingovou službou. Uživateli je poskytovatelem dálkově zpřístupněn určitý software, který nemusí instalovat, spravovat či aktualizovat, pouze využívá jeho funkcionality. Právě fakt, že o software se uživatel nemusí nijak starat, je velkou výhodou *SaaS*, pokud si totiž uživatel pořídí krabicový software nebo případně pořídí rozmnoženinu stažením z webových stránek poskytovatele za jednorázový poplatek, je sice (zpravidla) licencí oprávněn k jeho užívání po neomezenou dobu, avšak postupem času software zastarává (pokud samozřejmě licenční smlouva neobsahuje ujednání o povinnosti poskytovatele aktualizovat daný software) a může pro uživatele ztrácet na významu. Naopak v případě *SaaS* je velmi častou metodou placení za službu formou předplatného ať už na měsíční či roční bázi a uživatel má tedy přístup k plně aktualizovanému a vyladěnému software pouze po dobu, po kterou platí poplatek.¹⁹⁹ To může například pro podnikatele představovat poměrně zásadní výhodu ve snížení nákladů na pořízení programového vybavení pro své podnikání, stejně jako pro běžného člověka, který ví, že software bude potřebovat jen po určité omezenou dobu. Odpadá tak častý argument o vysoké ceně. Vzhledem ke skutečnosti, že uživatel dostává pouze přístup k software, nikoli jeho rozmnoženinu a nemá ani možnost si ji pořídít, ani žádnou možnost software zkoumat či

¹⁹⁷ *What is IaaS?* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/en-us/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-iaas/>

¹⁹⁸ *PaaS (Platform as a Service)* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/platform-as-a-service>

¹⁹⁹ *SaaS (Software as a Service)* [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/software-as-a-service>

činit jiná jednání, považuji cloudové řešení formou SaaS jako výborný nástroj k zamezení softwarového pirátství, ke kterému se bude uchylovat čím dál tím více výrobců software.

5.2 Streamovací služby

Internet představuje velmi komfortní způsob přístupu k autorským dílům, kdy je během několika minut možné získat přístup k obrovskému množství jak audiovizuálního, tak dalšího autorsky chráněného obsahu, ať už legálně či nelegálně. Legální varianty on-line přístupu však z hlediska uživatelského komfortu a nabídky děl dlouhou dobu pokulhávaly za těmi nelegálními. S příchodem a rostoucí popularitou streamovacích služeb jako je např. Spotify a Apple music, které slouží ke streamování hudby, nebo Netflix a HBO Max, které slouží ke streamování filmů a seriálů, v kombinaci se stabilním a rychlým internetovým připojením ve velké části světa a zvyšující se nabídkou autorských děl na těchto platformách, začalo pirátství pro běžnou část populace ztrácet na významu. Hlavní výhodou těchto platforem je zejm. skutečnost, že fungují na principu předplatného, jehož zaplacením získává uživatel ihned přístup k velkému množství autorských děl. Pokud není předplatné příliš vysoké, je pro uživatele daleko komfortnější zaplatit několik stovek měsíčně a mít neomezený přístup k požadovaným dílům v požadované kvalitě, než je vyhledávat jednotlivě na file-hostingových nebo torrentových sítích a zároveň riskovat případný právní postih. Pokud není předplatné příliš vysoké a nabídka děl je dostatečně rozsáhlá, považuji streamovací služby za velmi efektivní nástroj k potírání pirátství, což vyplývá i z vlastní zkušenosti z konverzací s mými přáteli. V dnešní době neznám ani jednoho člověka, který by raději stahoval hudbu z internetu, než aby si předplatil Spotify či Apple music, což bych ještě před několika málo lety nemohl tvrdit. Domnívám se, že trochu horší situace je momentálně ve vztahu k filmům a seriálům. Úspěch platforem Netflix a HBO max totiž zapříčinil to, že začala vznikat řada dalších streamovacích platforem, které uzavírají smlouvy s jednotlivými držiteli práv o exkluzivním poskytnutí jejich díla. V praxi to pak znamená, že dochází k decentralizaci obsahu a troufám si tvrdit, že může vést k postupnému sílení pirátství, jelikož si nedokážu představit osobu, která by byla ochotna platit předplatné na několika platformách, jež by se klidně mohlo přehoupnout přes hranici tisíce korun za měsíc. Myslím si, že pokud chtějí držitelé práv svést úspěšný boj s masivním pirátstvím, alespoň v audiovizuální sféře, cestou není hrozba odstrašujícím právním postihem, ale řešení, které je z uživatelského hlediska komfortnější než pirátství.

Závěr

Cílem této práce bylo komplexně přiblížit fenomén softwarového pirátství s akcentem na současnou kontinentální právní ochranu počítačových programů. V první kapitole přibližují historický vývoj software spolu s rozlišením termínů „software“ a „počítačový program“. V následující kapitole je detailně popsána současná ochrana počítačových programů, včetně technických aspektů. Třetí kapitola se zabývá právními dispozicemi se software a licencemi s tím souvisejícími. Čtvrtá kapitola obsáhle rozebírá fenomén softwarového pirátství, zejm. přibližuje fungování pirátské scény v praxi, včetně odpovědnosti poskytovatelů za šířený obsah. Poslední kapitola je zaměřena na moderní způsoby distribuce software, které považují za klíčové z hlediska boje proti pirátství.

Seznam použitých zkratek

Autorský zákon - Zákon č. 121/2000 Sb., zákon o právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů

BSA – Bussines Software Alliance

FBI – Federal bureau of investigation

Občanský zákoník - Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

Přestupkový zákon - Zákon č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich

Směrnice o právní ochraně počítačových programů - Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů

TOPO - Zákon č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob

TPB – The pirate bay

Trestní zákoník - Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník

TRIPS - Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví

WCT - Smlouva světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském

ZoSIS - Zákon č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti

Seznam použitých zdrojů

1. Seznam použité literatury

DRAŠTÍK, Antonín, Robert FREMR, Tomáš DURDÍK, Miroslav RŮŽIČKA a Alexander SOTOLÁŘ. *Trestní zákoník: komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2015, II. Díl, ISBN 978-80-7478-790-4

DVOŘÁK, Jan, Jiří ŠVESTKA, Michaela ZUKLÍNOVÁ, a kol. *Občanské právo hmotné. Svazek 1. Díl první: Obecná část 2., aktualizované a doplněné vydání*. Praha: Wolters Kluwer ČR, a. s., 2016, 267 s. a násl., ISBN 978-80-7552-187-3

EVE, Martin Paul. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. NY, Brooklyn: punctum books, 2021. ISBN 978-1-68571-037-8. Dostupné také z: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52029>

HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, Zuzana CÍSAŘOVÁ, Petra ŽIKOVSKÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2019, ISBN 978-80-7598-049-6.

HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055-3014). Komentář*. 1. vydání. Praha: C.H. Beck, 2014, ISBN 978-80-7400-287-8

JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. *Softwarové právo*. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018, ISBN 978-80-251-4914-0

JELÍNEK, Jiří, Karel HASCH, Simona HERANOVÁ, et al. *Trestní právo hmotné: obecná část, zvláštní část*. 6. aktualizované a doplněné vydání. Praha: Leges, 2017, ISBN 978-80-7502-576-0

KONRÁD, Zdeněk, Viktor PORADA, Jiří STRAUS a Jaroslav SUCHÁNEK. *Kriminalistika: kriminalistická taktika a metodiky vyšetřování*. 2. rozšířené vydání. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2021, ISBN 978-80-7380-859-4.

ŠTĚDRŮŇ, Bohumír. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer, 2010, ISBN 978-80-7357-555-7

TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. Praha: C.H. Beck, 2019, ISBN 978-80-7400-748-4.

2. Seznam použitých internetových zdrojů

About BSA [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.bsa.org/about-bsa>

Alan Turing [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://www.newscientist.com/people/alan-turing/>

Anonymous launches attacks in wake of Megaupload closure [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2012/jan/20/anonymous-attacks-after-megauploads-closure>

BSA global software survey 2018 [online]. [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: https://gss.bsa.org/wp-content/uploads/2018/05/2018_BSA_GSS_Report_en.pdf

Co je cloud computing? [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/cs-cz/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-cloud-computing/>

Co je cloud? [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/cs-cz/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-the-cloud>

Compiler vs. Interpreter [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.earchiv.cz/a95/a506c120.php3>

CONTU. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/CONTU>

Copy protection [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4253/copy-protection>

Digital rights management [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/digital-rights-management>

DRM [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.eff.org/issues/drm>

File server [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/file-server>

FileSonic disables file sharing in wake of MegaUpload arrests [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/filesonic-disables-file-sharing-in-wake-of-megaupload-arrests/>

Generace počítačů [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://historiepocitacu.cz/obecny-prehled-generaci-pocitacu.html>

Hard disk loading [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4287/hard-disk-loading>

Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.earchiv.cz/b05/b0701002.php3>

How does BitTorrent work? [online]. [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/141257/htg-explains-how-does-bittorrent-work/>

Megaupload indictment [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/business/documents/megaupload-indictment.pdf>

Od hraběnky po Turinga aneb jak ty softwary vlastně vznikly [online]. [cit. 2023-01-02]. Dostupné z: <https://casopis.fit.cvut.cz/tema/1-2016-historie-it/od-hrabenky-po-turinga-aneb-jak-ty-softwary-vlastne-vznikly/>

Open source software [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.root.cz/specially/licence/open-source-software/>

PaaS (Platform as a Service) [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/platform-as-a-service>

Product key [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/13112/product-key>

Regional restrictions [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://support.kaspersky.com/KPC/1.0/en-US/99562.htm>

SaaS (Software as a Service) [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/software-as-a-service>

Softlifting [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4355/softlifting>

Software Development Process: How to Pick The Process That's Right For You [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://plan.io/blog/software-development-process/>

The open source definition [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://opensource.org/osd>

The pros, cons, and future of DRM [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.cbc.ca/news/science/the-pros-cons-and-future-of-drm-1.785237>

What happens when pirates play a game development simulator and then go bankrupt because of piracy? [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.greenheartgames.com/2013/04/29/what-happens-when-pirates-play-a-game-development-simulator-and-then-go-bankrupt-because-of-piracy/>

What is digital rights management? [online]. [cit. 2023-01-30]. Dostupné z: <https://www.g2.com/glossary/digital-rights-management>

What is IaaS? [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/en-us/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-iaas/>

What is malware? [online]. [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.mcafee.com/en-us/antivirus/malware.html>

What is software piracy? [online]. [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://cpl.thalesgroup.com/software-monetization/how-to-prevent-software-piracy>

3. Seznam použitých právních předpisů

Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů

Smlouva světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském

Usnesení předsednictva České národní rady č. 2/1993 Sb., o vyhlášení Listiny základních práv a svobod jako součásti ústavního pořádku České republiky

Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník

Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

Zákon č. 121/2000 Sb., zákon o právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů

Zákon č. 185/2015 Z. z., Autorský zákon (slovenský)

Zákon č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich

Zákon č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob

Zákon č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti