

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačních technologií



Bakalářská práce

Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky

Jakub Aubrecht

© 2013 ČZU v Praze

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Katedra informačních technologií

Provozně ekonomická fakulta

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Aubrecht Jakub

Provoz a ekonomika

Název práce

Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky

Anglický název

Computer piracy and its economic consequences

Cíle práce

Cílem práce bude zpracovat přehled počítačového pirátství ve světě, jeho negativní dopady a posouzení vlivu této činnosti na ekonomiku.

Metodika

Vlastní práce bude vypracována na základě studia příslušné literatury a průzkumu v několika vybraných softwarových firmách, které se zabývají jak vývojem, tak i prodejem softwaru, filmů, hudby či her. Také zde bude vypracována analýza ztrát těchto společností způsobených počítačovým pirátstvím a nákladů vynaložených na zabránění škod z této činnosti.

Harmonogram zpracování

1. Příprava a studium informačních zdrojů, upřesnění postupu řešení, osnova - do 7/2012
2. Přehled zadané problematiky - 8/2012 - 10/2012
3. Vypracování praktické části - do 1/2013
4. Výsledky a zhodnocení, závěr - do 2/2013
5. Závěrečná konzultace s vedoucím práce a konečné úpravy práce - 3/2013

Rozsah textové části

30-40 stran

Klíčová slova

autorské právo, cracking, duševní vlastnictví, ekonomické důsledky, internet, kopírování, licenční smlouva, nelegální kopie, pirátství, sdílení, software, stahování, trestní právo, ztráty

Doporučené zdroje informací

JIROVSKÝ, Václav. Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

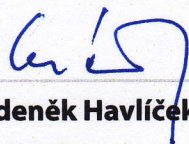
CRAIG, Paul. Software piracy exposed: how software is stolen and traded over the Internet. Rockland, Mass.: Syngress, 2005, 310 s. ISBN 1932266984.

Vedoucí práce

Očenášek Vladimír, Mgr. Ing.

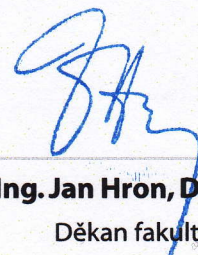
Termín odevzdání

březen 2013



doc. Ing. Zdeněk Havlíček, CSc.

Vedoucí katedry



prof. Ing. Jan Hron, DrSc., dr.h.c.

Děkan fakulty

V Praze dne 15.1.2013

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky" jsem vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 15.3.2013

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval Ing. Vladimírovi Očenáškovvi za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky

Computer piracy and its economic consequences

Souhrn

Bakalářská práce „Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky“ se zabývá problematikou počítačového pirátství, a to jak z informačního hlediska, tak i z ekonomického hlediska. Obsahem práce je vymezení pojmu hudební, audiovizuální a softwarové pirátství, jeho historie, definice kyberprostoru, právní stránka této problematiky, druhy licencí, orgány působícími v oblasti ochrany autorských práv, smlouvy chránící duševní vlastnictví a ekonomický vliv tohoto jednání. Ekonomická část práce obsahuje analýzu ztrát, vznikajících díky počítačovému pirátství a další ekonomické aspekty související s touto činností.

Summary

Bachelor thesis "Computer piracy and its economic consequences deals with computer piracy, both from an information point of view and from an economic point of view. Aim of this work is the definition of music, audiovisual and software piracy, its history, definition of cyber environment, law aspects of this issue, license agreements, organisations which protect copyright law, agreements protecting intellectual property and economic consequences of piracy. Economic part of thesis contain analysis of losses which arise from computer piracy and another economic aspects related with this activities.

Klíčová slova: autorské právo, cracking, duševní vlastnictví, ekonomika, internet, kopírování, licenční smlouva, nelegální kopie, pirátství, sdílení, software, stahování, trestní právo, ztráty

Keywords: copyright law, cracking, criminal law, download, economic, intellectual property, internet, illegal copy, licence contract, losses, program, piracy, sharing, software,

Obsah

1	Úvod.....	8
2	Cíl práce a metodika	9
3	Kyberprostor a kriminalita.....	10
4	Počítačové pirátství.....	11
4.1	Historie pirátské činnosti	12
4.2	Současné nejčastější formy pirátství.....	15
4.2.1	Hudební pirátství.....	15
4.2.2	Audiovizuální pirátství	15
4.2.3	Softwarové pirátství.....	16
4.3	Právní úprava problematiky.....	17
4.4.1	Artistic licence	18
4.4.2	Demo a trial.....	19
4.4.3	Donationware.....	19
4.4.4	Freeware.....	19
4.4.5	GNU GPL	20
4.4.6	Orphanware.....	20
4.4.7	Plná licence	20
4.4.8	Shareware.....	20
4.5	Organizace působící v oblasti ochrany autorských práv	21
4.5.1	Státní organizace.....	21
4.5.2	Nestátní a soukromé organizace	21
4.6	Mezinárodní smlouvy pro ochranu duševního vlastnictví.....	22
4.6.1	Mezinárodní smlouva Acta.....	23
4.6.2	Bernská smlouva.....	24
4.7	Míra pirátství.....	25
5	Ekonomické souvislosti a důsledky pirátství.....	28
5.1	Ekonomický význam ochrany duševního vlastnictví	28
5.1.1	Inovace, výzkum a růst	29
5.2	Ztráty a škody z porušování práv duševního vlastnictví.....	29
5.2.1	Škody vznikající ekonomickým subjektům.....	30
5.2.2	Škody vznikající koncovým uživatelům.....	31
5.2.3	Škody vznikající státu.....	31
5.3	Vliv pirátství na zaměstnanost.....	33
5.4	Vliv hospodářské krize na pirátství	34
6	Závěr	36
7	Seznam použitých zdrojů.....	38
8	Přílohy.....	41
9	Seznam použitých obrázků.....	43

1 Úvod

K volbě tématu „Počítačové pirátství a jeho ekonomické důsledky“ mě inspirovaly zprávy v médiích z počátku roku 2012, ve kterých se hojně diskutovalo o počítačovém pirátství, jeho míře a o protestních akcích pirátské skupiny Anonymous v důsledku podpisu mezinárodní smlouvy Acta. Mezi další podněty, které mě motivovaly, patří zprávy o klesající míře softwarového pirátství v České republice, které se nyní pohybuje okolo 35% a každým rokem se jí daří neustále snižovat či alespoň dosáhnout její stagnace. Na základě těchto a mnoha dalších informací a podnětů jsem se rozhodl, že bych se rád věnoval této problematice ve své práci podrobněji, protože tematika počítačového pirátství je v dnešní moderní době velice aktuální.

Počítačové pirátství je problém, který vznikl už v období prvních počítačů a v dnešní době zasahuje do nejrůznějších odvětví lidské společnosti. S rozvojem počítačových technologií a růstem dostupnosti internetového propojení se navíc tento problém neustále rozrůstá. Počítačové pirátství je svým způsobem velice specifický problém. Předmětem pirátství je totiž dílo duševní činnosti, které je velice snadno zneužitelné na rozdíl od jiných produktů. Spolu s nárůstem této problematiky roste i potřeba prostředků, jak pirátství účinně řešit. V současnosti existuje několik organizací a společností, které se snaží bojovat proti počítačovému pirátství. V některých oblastech jsou úspěšné, ale není tomu tak všude. Důsledky počítačového pirátství jsou tak, právě díky vysoké dostupnosti internetu a počítačových technologií, velice vysoké a způsobují škody jak majitelům duševního vlastnictví, tak dalším ekonomickým subjektům, jako jsou firmy či stát, ale patří sem například také i jednotlivci reprezentující domácnosti. Lidé si mnohdy ani neuvědomují, jaké škody mohou způsobit například rozmnožením a nahráním softwaru či programu na internet, ale na druhé straně podobné škody působí i v případě, že si takový software či program neoprávněně stáhnou namísto řádného zakoupení tohoto produktu.

2 Cíl práce a metodika

Hlavním cílem této práce je zpracovat stručný přehled počítačového pirátství jak ve světě, tak i u nás v České republice. Dalším důležitým záměrem práce je zhodnotit dopady tohoto jednání na ekonomiku, a to jak z pohledu státu, tak i z pohledu dalších ekonomických subjektů (například výrobci a distributoři softwaru), které jsou postiženy důsledky počítačového pirátství.

Práce je vypracována na základě studia odborné literatury, internetových článků a studií od společností, které shromažďují a vyhodnocují data týkající se počítačového pirátství (softwarového, hudebního i audiovizuálního) a jeho míry ve světě.

Text práce se skládá z několika oddílů. První část bakalářské práce se zabývá úvodem do problematiky, cíli a metodikou práce. Druhý oddíl práce je věnován definici kyberprostoru, ve kterém počítačové pirátství v současnosti existuje a s jehož pomocí jsou díla duševního vlastnictví šířena. Další část obsahuje stručnou historii a vývoj počítačového pirátství od vzniku prvních typů počítačů až do současnosti, poté následují kapitoly, ve kterých je definováno počítačové pirátství a jeho současné formy, stručné nastínění právních úprav spojených s danou problematikou, organizace a společnosti působící na poli ochrany proti porušování práv spojených s duševním vlastnictvím, smlouvy chránící autorská práva a v neposlední řadě vývoj míry počítačového pirátství (softwarového i audiovizuálního). Poslední část této práce je věnována ekonomickým důsledkům a souvislostem, které jsou spojené s počítačovým pirátstvím, tedy jaký vliv má tato činnost na ekonomiku, ale také zda a jakým způsobem může stav ekonomiky ovlivnit míru počítačového pirátství.

3 Kyberprostor a kriminalita

Jelikož se téma mé práce zabývá internetovým pirátstvím, je si zde nejdříve potřeba definovat pojem kyberprostor, ve kterém se převážná část těchto ilegálních aktivit odehrává.

Příchod výpočetní techniky a internetu přinesl významné změny. Propojením technologií došlo se vzniku jakéhosi nového a samostatného světa. Kybernetický prostor, neboli kyberprostor se dá definovat jako jakýsi pátý rozměr života společnosti. Tento prostor obsahuje veškeré rysy, které každodenní společenské aktivity přinášejí. V tomto prostředí se nacházejí veškeré společenské prvky a atributy, jako například politické, náboženské, kulturní, emocionální nebo obchodní. Dalo by se tak říci, že kyberprostor se tak stává jakýmsi samostatným světem, který má mnoho společného se světem reálným a stejně, jako skutečný svět, má svoje pravidla a zákony, tak i kybernetický svět si formuluje svá vlastní pravidla, která se však mohou výrazně lišit od společenského řádu, ve kterém lidská společnost žila po celá staletí až do vzniku tohoto kybernetického prostoru a je tedy nezbytné vytvořit a naučit se zde nová pravidla chování. Takovýto způsob existence totiž přináší nová nebo stará, ale pozměněná rizika a chování, se kterými je nezbytné se vypořádat a čelit jim. [3]

Kybernetická kriminalita (tzv. kybernalita), tedy kybernalita jsou ilegální aktivity páchané právě v tomto kybernetickém světě. Doposud, než došlo ke vzniku tohoto nového samostatného světa, veškeré nelegální aktivity probíhaly ve fyzickém prostoru, kde každý takovýto pachatel takového činu byl lehce popsatelný a postižitelný, což v tomto virtuálním světě neplatí. V tomto světě se setkáváme pouze s tzv. projekcemi takovýchto pachatelů nebo jeho virtuálním obrazem a proto jsou takové osoby mnohem hůře dohledatelné. [3]

Definice kybernalit nám říká, že je to činnost, při které je porušován přímo zákon nebo je morálně nepřijatelná ve společnosti. Taková nelegální činnost může být namířena přímo proti počítačům s cílem získat citlivá data uživatele nebo se takovéto zařízení může stát pouze nástrojem pro páchaní trestných činů. Jak bylo již řečeno výše, takovéto

chování a jeho projevy jsou velice obtížně sledovatelné, protože prostředí, ve kterém se odehrávají, je velice těžko vnímatelné. Nemůžeme se do tohoto prostředí dostat přímo, ale potřebujeme nástroje, které nám tento přístup umožní. Pachatel těchto nelegálních aktivit se může v tomto prostředí pohybovat velice rychle, mizet a přitom bude vždy o pár kroků napřed. [3]

4 Počítačové pirátství

Mezi nejznámější kriminální aktivity na internetu se patrně zařadí nelegální kopírování a následné šíření duševního vlastnictví jiných osob, které se nazývá internetové pirátství neboli warez. Pirátství představuje neoprávněné používání programového softwaru, her či hudby v rozporu s autorskými právy a další rozšiřování pirátského softwaru, což je považováno za trestnou činnost, která sahá mnohem dále než samotná historie internetu. Později se zde zaměřím na první kopírování programů, her a hudebních děl. [2]

V počítačovém slangu se počítačové pirátství a podobná činnost označuje jako warez. Na této scéně většinou vystupují pirátské skupiny jako Razor1911 nebo SKIDROW. Postup při kopírování bývá většinou stejný a to následovný. Pirátské skupiny získávají kopii dlouho očekávaného programu či softwaru, většinou ještě před oficiálním vydáním, a to buď prostřednictvím kontaktů uvnitř společností anebo krádeží. Tento zcizený software je poté předán programátorovi – crackerovi, který prolomí ochranu zabraňující pořizování kopií. Nakonec se tato skupina postará o rozšíření. [2]

K rozšiřování nelegálně rozmnoženého softwaru dochází nejčastěji pomocí internetu, který je pro warez patrně nejdůležitější. Jednou z možností je nahrání přímo na nějaké uložení, kde je zkopírované dílo uloženo a uživatelé si jej mohou stáhnout nebo druhou a podstatě frekventovanější možností je komunikace prostřednictvím P2P sítí. P2P síť (peer-to-peer) je typ počítačové sítě, ve které spolu uživatelé přímo komunikují. Právě na tomto principu přímého propojení je založeno sdílení zkopírovaného obsahu prostřednictvím tzv. torrentů. Torrenty jsou souborem dat a informací o stahovaném souboru, jeho velikosti, počtu bloků a hlavně informací o trackeru, což je služba, která

zprostředkovává spojení mezi klienty prostřednictvím IP adres, ale sám není vlastníkem daného souboru. A právě tímto způsobem dochází nejenom k nelegálnímu stahování souborů, ale také k jeho dalšímu rozšiřování, prostřednictvím vzájemného sdílení. Často se stává, že uživatel si chce soubor pouze stáhnout a nikoliv dále sdílet. Většina torrentových programů však neumožňuje kompletní a úplné zastavení uploadu již stažených částí souboru. Takto dochází k nekontrolovatelnému šíření duševního vlastnictví a zvyšování škod pro legálního vlastníka díla.

4.1 Historie pirátské činnosti

O pirátské činnosti je nejčastěji hovořeno v souvislosti s digitálními technologiemi. Z historického hlediska mezi takovouto činnost můžeme například zařadit i kopírování uměleckých děl ve středověku, kdy si šlechta a králové nechávali malovat obrazy od proslavených autorů. Často docházelo k tomu, že namísto takového díla obdrželi pouze méně kvalitní repliky. Lze hovořit o tom, že odtud se vzala myšlenka replikování neboli kopírování. [3]

Novodobé pirátství, jak jej dnes známe, je však podstatně mladší. Až do roku 1980, kdy byl vydán zákon o autorských právech, který uznával duševní vlastnictví autora softwaru, neexistovaly žádné zákony či jiná omezení, která by zabraňovala krádežím a kopírování softwaru. Po vydání tohoto zákona vznikla možnost nechat si patentovat na patentovém úřadě svoje dílo, čímž se autor stává výhradním vlastníkem svého softwaru a vlastní k němu veškerá práva, která jsou s ním spojená. [2]

Vraťme se však nyní k začátkům moderního počítačového pirátství. Tyto začátky nebyly zprvu příliš nápadné. Byly to časy, kdy ještě nebyl příliš rozšířen internet. Pozici dnešních pirátů tu ztvárňovali nejrůznější podivíni a počítačová nadšenci. Tito lidé se stali jakými předky internetových pirátů. Moderní pirátství se objevilo až v osmdesátých letech, tedy v době, kdy byly počítačové technologie novinkou. V této době vlastnictví počítače znamenalo buď řešit kompletní matematické rovnice, nebo vlastnit jeden z 20 dostupných komerčních programů. Často se tak stávalo, že se tyto lidé a vlastníci počítačů scházeli v počítačových klubech a zde docházelo k výměně tohoto softwaru stejně tak jako

k vývoji prvních počítačových her. Již tenkrát se zřejmě jednalo o cenový problém. Počítačovní nadšenci, kteří investovali značné množství peněz do koupě svých přístrojů a software často býval ještě dražší než tato samotná zařízení a tak, ve snaze vyhnout se dalším investicím, docházelo k výměnám tohoto softwaru. Nakonec se z takovýchto klubů stala jakási centra, kde si počítačovní nadšenci navzájem sdíleli aplikace, které získali z jiných počítačových klubů. [2]

Jak se měnil čas, tak se měnila i média, na kterých byly programy nelegálně šířeny dále. Nejdřív se užívaly 5,25 palcové diskety, které později nahradily 3,5 palcové diskety, což například v případě kopírování her znamenalo použití takových 4-6 disket. Později se přecházelo na CD nosiče, které ale zároveň přinesly další problémy, a to svou velikostí. Pro tehdejší internetové připojení byla běžná velikost CD nosičů (tehdy okolo 700 MB) příliš vysoká a její případný přenos do jiných zařízení by zabralo příliš mnoho času. Tento problém se vyskytoval hlavně v případě her, protože většina programů tehdy nebyla natolik objemná, aby bylo nutné užívat takovou kapacitu nosičů. Ale pokud zůstaneme u příkladu her, tak zde problém stále zůstával a piráti si tehdy lámali hlavu, jak soubor zmenšit do přijatelné podoby. Tehdy se přišlo na způsob, jak toho dosáhnout. V této chvíli se zrodila tzv. rip verze počítačových her. Rip znamenal očesání všeho nepotřebného z CD nosiče, jako jsou například videa. Tímto způsobem se dosáhlo několikanásobného zmenšení kopírované verze, než byla původní velikost CD, vydávané legálně. [2]

V případě kopírování hudby byla historie obdobná. Za počátek moderního kopírování hudby se dá považovat doba, kdy byly vydány první domácí nahrávací zařízení v šedesátých letech dvacátého století. Tato, tehdy nová zařízení, umožňovala lidem, aby si sami mohli pořídit kopii buď z existujících nahrávek, nebo z radiového vysílání na kazety. V té době to však nepředstavovalo příliš velké riziko pro nahrávací společnosti a vlastníky autorských práv. Důvody proto byly hned tři. Prvním z nich byl, že pořízené nahrávky nebyly příliš kvalitní a hodně se vzdalovaly od originální skladby. Druhým důvodem, který příliš neumožňoval nelegální kopírování byly náklady, které byly příliš vysoké, a spolu s časovou náročností se tato činnost příliš nevyplatila. Posledním důvodem byla nepřilíživá popularita tohoto odvětví. S příchodem internetu a programu Napster došlo prakticky k prolomení a odbourání všech tří důvodů, proč piráti nekopírovali hudbu. Tento

program byl vytvořen Shwanem Fanningem a znamenal otevření světa kopírování hudby. [2]

Pokud bychom chtěli hovořit přesněji o vývoji pirátské činnosti v České republice, tak potom ve zkratce můžeme říci, že pojem pirátství, jako takové v době komunistického režimu neexistoval, a to hlavně díky restrikcím, uloženým na dovoz počítačové technologie ze zahraničí. Po skončení komunistického režimu byla tato restriktivní opatření zrušena a do České republiky se začala dovážet výpočetní technika. Mnoho lidí v té době vlastnilo osobní 8-bitové počítače. K pirátskému vyměňování her a programů zde začalo docházet, protože cena programů a her byla předražená a nikdo nebyl ochoten investovat takové částky a raději si pořídili sadu pirátsky nahraných her, jejichž cena byla značně nižší než koupě jedné originální hry. Docházelo tedy zde přesně k situaci, která byla popsána výše a platila pro celý svět, a to k té, že zakoupení her a programů na nový počítač vyšlo téměř draž, než zakoupení samotného přístroje a proto poptávka po originálních hrách a programech byla mizivá. [4]

Na přelomu nového tisíciletí došlo k rozšíření CD a tím se pro piráty otevřela nová možnost jak šířit své nelegální software. V této době, jelikož technologie CD byla nová, se rozšiřovalo vypalování CD za úplatu, což znamenalo slušné zisky pro piráty, kteří byli z velké části z řad vysokoškoláků. [4]

Míra nelegálního šíření softwaru a her byla v období vzniku samostatné České republiky okolo 66% a od té doby neustále klesá, dá se říci až do současnosti. BSA pokládá za důvod mírného vzestupu míry počítačového pirátství celosvětovou ekonomickou krizi v těchto letech, přičemž lidé, kteří měli ekonomické potíže se více uchýlovali k nelegálnímu získání softwaru. Ke konci tisíciletí se tato míra snížila na něco málo pod polovinu nelegálně užívaného softwaru. Tento klesající trend pokračuje až do současnosti, kdy se míra pirátství pohybuje kolem 35% nelegálně užívaného softwaru. [4]

Nové tisíciletí se již neslo ve znamení zvyšování rychlosti internetového připojení a přechodu na vysokorychlostní internet. Z počátku není rychlost příliš vysoká, ale přesto již umožňuje rychlejší načítání stránek. Není proto překvapením, že se namísto CD začala používat internetová síť k přenosu nelegálního softwaru. V tomto období se také stává

populární stahování přes, již výše zmíněné, P2P sítě, které umožňovaly přerušování a následné pokračování ve stahování a také samostatné stahování. Rozvoj rychlejšího internetového připojení tak vyvolal větší zájem o nelegální stahování souborů, protože se zlepšil přístup, jak se obyčejný člověk mohl dostat k softwaru a pro piráty bylo také mnohem jednodušší soubory kopírovat a dále je sdílet. [4]

4.2 Současné nejčastější formy pirátství

Slovo pirátství je však velice široký pojem a samo o sobě může zahrnovat velké množství aktivit. Samo o sobě si pod tímto slovem lze přestavit nezákonné nakládání s dílem, které je pod ochranou autorského práva. V první řadě je nezbytné si tento pojem rozložit na několik dalších pojmů, které jsou nedílnou součástí pirátství. Pirátství lze v současnosti rozdělit na hudební pirátství, audiovizuální pirátství a softwarové či programové pirátství.

4.2.1 Hudební pirátství

Hudební pirátství je neoprávněné nakládání s hudebními díly, která jsou předmětem autorského zákona. K porušování autorských práv v oblasti hudby může docházet několika způsoby, ale mezi ty hlavní metody patří duplikování hudebních děl a jejich následné rozšiřování a to zcela bez souhlasu autora či jiné oprávněné osoby, tedy například výrobou padělků a hudebních nosičů. Dalším způsobem je využívání díla bez jakéhokoliv souhlasu autora či jiné oprávněné osoby při veřejných hudebních produkcích. Sem patří například zapůjčování kopií děl či využívání hudebních děl během veřejných akcí. [5]

4.2.2 Audiovizuální pirátství

Audiovizuální pirátství se týká děl, jako jsou například filmy či hudební videoklipy. V normálním případě si subjekt zakoupí práva k distribuci a užívání díla od autora, načež tento oprávněný subjekt může s výše zmíněným dílem naložit podle sjednaných podmínek, které zahrnují i rozmnožování díla a další šíření na stanoveném území.

Trestná činnost, která je páchána v oblasti audiovizuálních děl je víceméně velice podobná, jako je tomu u hudebního pirátství, které je zmíněno výše. K neoprávněnému rozšiřování audiovizuálních děl, ale stejně tak i hudebních děl, dochází nejvíce prostřednictvím internetu, ale také dochází k jejich nelegální produkci na veřejných místech, jako například bary, restaurace či hospody, tedy na místech, kde dochází k reprodukci děl na veřejnosti. [5]

K hudebnímu a audiovizuálnímu pirátství je nutné dodat, že pořízení záznamu, kopie či napodobeniny díla (například hudební nahrávka či filmový záznam) není porušením autorského práva a tudíž je možné pro osobní využití tento záznam, kopii či napodobeninu pořídit. Tato kopie však nesmí za žádných okolností sloužit k dosažení přímého či nepřímého hospodářského nebo osobního prospěchu či výtěžku. Je však nutné podotknout, že mezi tyto případy nepatří užití softwaru či počítačového programu, a to včetně PC her a pořízení kopie či záznamu audiovizuálního díla při jeho produkci ze záznamu nebo přenosu. [6]

4.2.3 Softwarové pirátství

Třetí a neméně důležitou formou pirátství je softwarové či také programové pirátství. Touto problematikou se budu více zabývat v této práci později, a to hlavně ve spojitosti s ekonomickými důsledky této nelegální a neoprávněné činnosti. Softwarové pirátství je definováno jako neoprávněné nakládání se softwarem či počítačovými programy nebo databázemi, a to včetně dokumentace a dalšími částmi, které jsou součástí programu.

V případě softwarového pirátství také dochází k rozlišování různých forem této činnosti a k nelegálnímu šíření softwaru, například zapůjčování a prodej nebo také šíření prostřednictvím internetu. Další formou softwarového pirátství je protizákonné využívání těchto programů. V tomto případě se může jednat o osobní používání programů či využívání v nejrůznějších společnostech či firmách ke komerčním účelům. Jednou z dalších podob programového pirátství jsou neoprávněné zásahy do programu bez

souhlasu a dohody s právoplatným autorem či vlastníkem díla. Do poslední části bychom mohli zařadit neoprávněnou výrobu softwaru. Může se jednat o výrobu bez licence. [3]

4.3 Právní úprava problematiky

Hlavní normou, která upravuje právní vztahy ve spojitosti s autorskými právy je tzv. „autorský zákon“. Tento zákon je označen číslem 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a změně některých údajů.

V první řadě je nutné si definovat, kdo a co je předmětem tohoto zákona. Prvním pojmem je autor. Autor je jakákoliv fyzická osoba, která vytvořila díla. Druhým, neméně důležitým pojmem je „dílo“. V autorském zákoníku je dílo definováno následovně *“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 význam.”* [8]. Dílo je tedy výsledkem tvůrčí činnosti fyzické osoby, respektive autora.

Velice důležitou částí autorského zákona je §40. Pokud dojde k porušení a zásahu do práva autora, může se právoplatný autor domáhat několika právních kroků a těmito kroky jsou například:

- 1) *„určení svého autorství“* [7]
- 2) *„zákazu ohrožení svého práva a to včetně hrozícího opakování nebo neoprávněného zásahu do svého práva....“* [7]
- 3) *„sdělení údajů o způsobu a rozsahu neoprávněného užití, o původu neoprávněně zhotovené rozmnoženiny či napodobeniny díla...“* [7]
- 4) *„odstranění následků zásahu do práva“* [7]

- 5) „poskytnutí přiměřeného zadostiučinění za způsobenou nemajetkovou újmu“ [7] a to formou omluvy nebo peněžitého zadostiučinění, jehož výši určí soud.

V současnosti se u nás mohou tresty až okolo 5 let vězení či zaplacení až dvojnásobku způsobené škody firmě, které byly tyto škody způsobeny.

4.4 Licenční smlouva

Jak již bylo uvedeno výše, tak pirátská činnost je neoprávněným užíváním, kopírováním, sdílením, distribucí nebo jiným dalším šířením programů a děl, které jsou chráněné autorskými právy. Pokud dochází k porušování těchto práv, potom je porušována i licenční smlouva, prostřednictvím které nám autor a vlastník díla umožňuje použití jeho duševního vlastnictví. Tato smlouva je ustanovena v § 46 autorského zákona a dále § 12, který uvádí, že dílo autora může být použito pouze na základě jeho svolení, které je udělováno právě pomocí licenční smlouvy. [7]

Nyní zde bude definováno několik vybraných druhů licenčních ujednání, která jsou součástí užívaných programů a pokud program nainstalujeme, současně přijímáme i ujednání s ním spojená. Bude zde uvedeno několik nejvíce známých a nejrozšířenějších druhů ujednání, se kterými se při své práci na počítači setkáváme.

4.4.1 Artistic licence

Toto je typ licence, který umožňuje šíření, libovolné úpravy či modifikace a také hlavně volné užívání softwarového produktu, ale to pouze za předpokladu, že tento software bude šířen bezplatně bez nároku na jakýkoliv honorář či úplatu. Druhou podmínkou volného užívání, úprav či šíření je zamezení záměny mezi vlastní a standardní verzí softwaru. Tento druh softwaru může být také využíván v nejrůznějších komerčních projektech.

4.4.2 Demo a trial

V tomto případě je program pouze jakousi ukázkou plné verze produktu a slouží pouze k předvedení skutečných schopností tohoto programu. Program je tedy omezen, a to může proběhnout například pomocí časového omezení, kdy program funguje pouze po určitou dobu a po uplynutí této doby program přestává fungovat a uživateli je nabídnuta možnost zakoupení plné verze. Tato verze se nazývá Trial verze. Programy, které vlastníme v této trial verzi, můžeme využívat v plné jejich funkčnosti. Program není nijak omezen na funkčnosti, ale jeho užívání je časově omezeno. Na druhé straně, pokud je program omezen funkčně či jinak, potom se jedná o tzv. demo verzi. Demo verze programů se vyznačují tím, že se ve většině případů jedná pouze o funkčně či celkové omezenou část programu, která je zákazníkovi poskytnuta za účelem vyzkoušení části programu či jeho funkcí. V případě, že se zákazník rozhodne pro koupi programu, má možnost si tento program přímo zakoupit či si zakoupit licenční klíč, který mu umožní odemknout celý program a plně využívat jeho funkce. [20]

4.4.3 Donationware

Další forma licence, kde zaplacení poplatku za využívání softwaru je plně dobrovolné. K programu je přiloženo číslo konta či jiný kontakt na tvůrce programu, kam mu uživatel programu, v případě spokojenosti, může zaslat poplatek. [20]

4.4.4 Freeware

Tato forma licence umožňuje bezplatné užívání plně funkčního softwaru za určitých podmínek, u kterého jsou však všechna autorská práva ponechána autorovi tohoto programu. V praxi to tedy znamená, že nám autor povoluje užívání jeho programu, pokud například bude používán pouze pro nevýdělečnou činnost v domácnostech, pro vzdělávací účely nebo výhradně pro vlastní potřebu bez dalšího šíření. Ve většině případů si autor, kromě ponechání výhradního autorského práva, ponechává i právo upravovat program, což znamená, že tak nesmí činit nikdo další. [20]

4.4.5 GNU GPL

GNU GPL neboli GNU General Public Licence je druh programu, který je dovoleno užívat, šířit, studovat, distribuovat i modifikovat. Tyto možnosti dalšího šíření a modifikace platí za podmínky, že software bude šířen pouze bezúplatně (je možné započítat náklady na dopravu a distribuci) a také je možné získat zdrojové kódy. Dalo by se tedy říci, že se jedná o svobodný software. [20]

4.4.6 Orphanware

Programy či aplikace, které již nejsou podporovány svým tvůrcem a také často nebývá už nabízen veřejnosti. Uživatelé si tento software pořizují z již vytvořených kopií. Funkčnost a uživatelská podpora není nijak zaručena. V souvislosti s výše zmíněnou freeware licencí je právě dobré si zmínit právě i orphanware. Orphanwarem se může stát i freeware software, který již byl ponechán svému osudu, neexistuje nadále podpora ze strany tvůrce programu a vývoj programu již nebude nadále pokračovat. [20]

4.4.7 Plná licence

Verze programu či aplikace, které nejsou nijak omezeny. Jedná se o plně využitelnou verzi, většinou s odpovídající podporou ze strany tvůrce softwaru a případně i s dalším vývojem či vylepšeními tohoto programu. [20]

4.4.8 Shareware

Posledním, zde zmíněným typem licence, je shareware licence. Tato licence se vyznačuje především tím, že je program šířen zcela zdarma. Autor tohoto typu programu však může požadovat menší obnos peněz, ale to až v případě, že se program uživateli líbí a rozhodne se jej používat. Po zaplacení této částky se uživatel stává plnohodnotným registrovaným uživatelem a jsou mu k dispozici, jak podpora ze strany tvůrce programu, tak i případně budoucí aktualizace tohoto programu. [20]

4.5 Organizace působící v oblasti ochrany autorských práv

V naší republice existuje celá řada státních a nestátních organizací, které působí na poli ochrany proti porušování autorských práv.

4.5.1 Státní organizace

Ze státních organizací jsou to především nejrůznější ministerstva, jako například Ministerstvo vnitra ČR, pod které spadá Policie České republiky, které má na starost vyšetřování trestných činů v této oblasti obecně. Dalším ministerstvem, které má na starost v nějaké souvislosti ochranu autorských práv je Ministerstvo kultury ČR, které se zabývá legislativou v oblasti autorských práv a zároveň také klasifikuje ochranu autorských práv a její úroveň v České republice. Na poli ochrany autorských práv působí i další řada orgánů jako Ministerstvo spravedlnosti ČR, Ministerstvo průmyslu a obchodu ČR či Ministerstvo financí České republiky.

Dalším, neméně důležitým státním orgánem, který má na starost ochranu autorských práv je Úřad průmyslového vlastnictví. Tento úřad je ústřední orgán státní správy České republiky, který má na starost ochranu průmyslového vlastnictví, mezi které se počítá i ochrana autorských práv a práv s ním souvisejících.

4.5.2 Nestátní a soukromé organizace

Jak již bylo zmíněno výše, tak kromě státních organizací existují také i nestátní a soukromé organizace působící v České republice. Mezi ty nejznámější patří například Business Software Alliance (BSA), Ochranný svaz autorský (OSA), Česká protipirátská unie (ČPU) či Asociace softwarových výrobců a distributorů (ASAD). Všechny tyto organizace se především zabývají ochranou autorských práv, poradenstvím či hájením zájmů autorů.

Business Software Alliance (BSA) je organizace firem, které nyní působí ve více než 80 zemích světa a jejichž hlavním cílem je ochrana zájmů softwarového průmyslu, jejich

autorů a výrobců. Mezi členy, kteří tvoří tuto organizaci patří například známé společnosti jako Microsoft, Apple Inc. Či Adobe. [18]

Ochranný svaz autorský neboli OSA je organizace, založená v roce 1919. V současné době je to společnost, která zastupuje a hájí zájmy více než 7.000 domácích a více než 1.000.000 zahraničních nositelů autorských práv. Jejím hlavním úkolem je kontrola hudebních produkcí v České republice.[19]

Česká protipirátská unie je organizace, založená v roce 1992. Její hlavní náplní a posláním je, podobně jako u Ochranného svazu autorského, ochrana autorských práv a práv s nimi souvisejícími, a to na poli audiovizuálních děl, veřejných produkcí či také krádežích signálu. V současné době se tato společnost zabývá také prevencí a vzděláváním. ČPU sdružuje filmové distributory a také poskytovatele vysílání. Organizace nyní spolupracuje s významnými filmovými distributory, jako například Bontonfilm, HBO, Národním filmovým archivem, sítí kin Palace Cinemas či se společností Sony music entertainment Czech republic. [15]

Asociace softwarových autorů a distributorů je organizace autorů softwaru, společností či firem, zabývající se vytvářením a distribucí softwarových produktů.

4.6 Mezinárodní smlouvy pro ochranu duševního vlastnictví

V několika málo odstavcích výše byly zmíněny organizace, které působí v oblasti ochrany duševního vlastnictví u nás v České republice. Ochrana duševního vlastnictví se týká většiny zemí po celém světě, a proto existuje řada mezinárodních ujednání a smluv, které chrání autory před zneužíváním jejich duševního vlastnictví v dalších zemích, protože pokud autor vytvoří své dílo na území jednoho státu, musí si být jist, že je jeho dílo v bezpečí před zneužitím i v ostatních státech a zemích po celém světě a právě z tohoto důvodu vznikly výše zmíněné mezinárodní dohody.

4.6.1 Mezinárodní smlouva Acta

V minulém roce se také velice často hovořilo v médiích o tak trochu kontroverzní smlouvě Acta, která byla podepsána v Tokiu v lednu minulého roku. Je však nutné podotknout, že samotný podpis smlouvy neznamena její platnost. Ratifikace této smlouvy byla odložena kvůli údajně hlubší analýze tohoto dokumentu. [10]

Mezinárodní smlouva ACTA je definována jako obchodní dohoda proti padělatelství, jejímž hlavním cílem je dosažení splnění duševního vlastnictví autorů. Prozatím byla tato smlouva podepsána 8 státy a ostatní státy se mohou připojit k podpisu do května roku 2013. Nyní dokument obsahuje 6 kapitol se 45 články, které obsahují kromě výchozích ustanovení a definic také trestní a občanskoprávní aspekty, postupy při prosazování této smlouvy, metody mezinárodní spolupráce a další opatření. Pojednává se zde o obchodních známkách, copyrightech, patentech a dalších označeních či vzorech, které se stávají součástí ochrany proti padělání. Ujednání tedy obsahuje jak ochranu hmotného, tak i duševního vlastnictví proti padělání. [10]

Velice často se však, jak bylo řečeno dříve, diskutuje o kontroverznosti této smlouvy. Smlouva se na jedné straně snaží ochránit práva vlastníků duševního vlastnictví, na druhé straně však opatření, která jsou smlouvou vyžadována pro ochranu vlastnictví, mohou zasahovat do lidských práv a soukromí. Můžeme zde například uvést hraniční opatření, která mají zabránit převážení nelegálních kopií chráněného vlastnictví přes hranice. [9] To by však znamenalo kontroly zásilek, prohlídky na hraničních přechodech a nahlížení do osobních předmětů nebo zavazadel, což jednoznačně porušuje soukromí člověka. Důležité je také zmínit, že tyto kontroly mohou být prováděny bez jakéhokoliv důvodného podezření. Je tedy nutné si položit otázku, zda je na prvním místě ochrana duševního vlastnictví nebo soukromí člověka, které může být těmito kontrolami narušeno. Se smlouvou Acta by tak mohly přijít nové monitorovací systémy. Poskytovatelé internetového připojení by tak mohli být povinni kontrolovat veškerou aktivitu uživatele a při podezření či porušení autorských práv by došlo k odpojení od internetu či by mohl být vystaven trestnímu stíhání. V praxi by tak mohlo dojít například k situaci, kdy uživatel nahraje na internet video ze soukromí, které však obsahuje nějaký prvek, například hudbu,

která je součástí ochrany autorských práv a nastane problém, kdy se tento uživatel vystaví možnosti postihu či trestního stíhání. Tyto kontroly se však nebudou týkat pouze internetového připojení, ale mohlo by docházet i ke kontrolám pevných disků počítačů.

Je tedy velice nezbytné se nad touto smlouvou řádně zamyslet, zda její přínosy opravdu vyváží zásahy do soukromí uživatelů. Na jedné straně je v pořádku, že si firmy snaží hájit své zájmy a chránit své duševní vlastnictví, ale na druhé straně není zcela v pořádku monitorovat veškerý pohyb uživatelů na internetu, prostřednictvím internetových poskytovatelů. Poskytovatelé by se tak mohli dostat k citlivým a soukromým údajům uživatele a případně je proti nim využít.

4.6.2 Bernská smlouva

Jedna z prvních ujednání o ochraně autorských práv v historii, která upravuje práva a povinnosti občanů jiných států ve spojitosti s autorskými právy. Tato smlouva je jednou z nejvíce významných ujednání na poli ochrany práv spojených s duševním vlastnictvím. V současnosti tato smlouva slouží jako základní stavební kámen mezinárodního práva i práva v České republice týkající se problematiky autorských práv. Smlouva byla uzavřena v roce 1886 v Bernu ve Švýcarsku. Tehdejší Československá republika smlouvu podepsala a uzákonila až roku 1980 a následně byla převzata za svou i samostatnou Českou republikou v roce 1993. V současnosti tuto smlouvu podepsalo již více než sto států. [8]

4.6.3 Dohoda TRIPS

Dohoda Trade-related aspects of intellectual property rights, zkráceně TRIPS je mezinárodní dohoda, která byla původně mířena k narušení překážek mezinárodního obchodu, ale její součástí je také i přiměřená ochrana duševního vlastnictví a práv s ním spojených. Tato dohoda se týká copyrightů a souvisejících práv, obchodních značek, průmyslových vzorů či například patentů. Tato dohoda byla podepsána v Marakéši v roce 1994. [11]

4.7 Míra pirátství

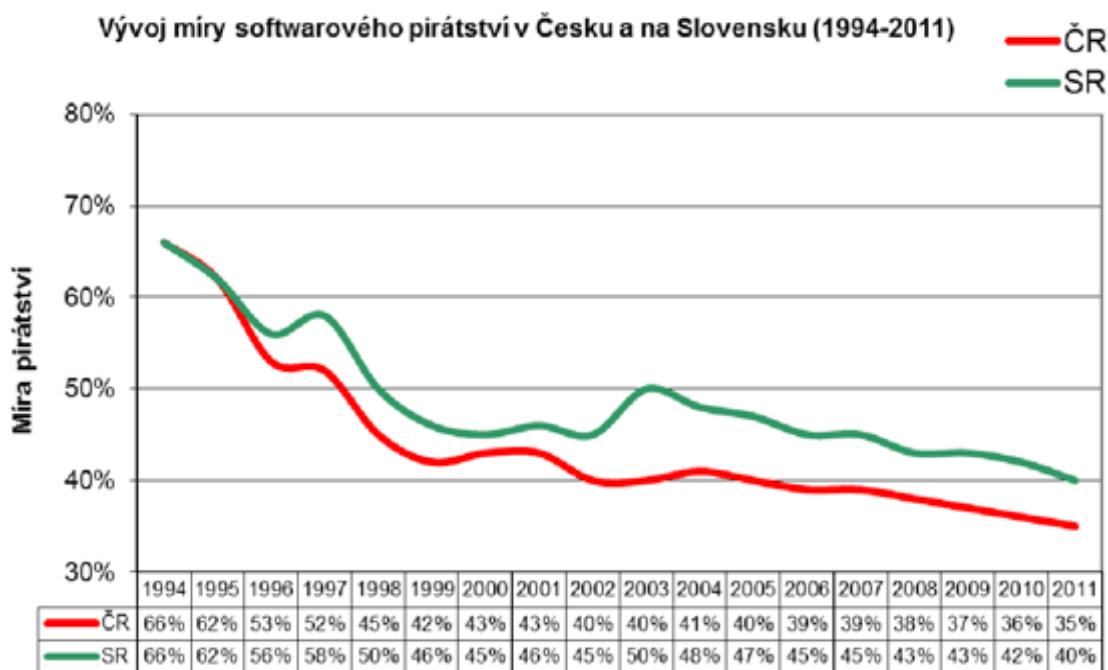
Pro účely této bakalářské práce je také nezbytné si definovat míru pirátství (v tomto případě se zde bude pracovat především s mírou softwarového pirátství, a to hlavně především díky vysoké dostupnosti těchto údajů), její současnou výši a také její vývoj v čase, který bude názorně ukázán na přiložených grafech.

Míra softwarového pirátství nám udává, jaké procento softwaru je nelegálně užíváno v domácnostech a firmách k určitému období. Tato míra se vypočítá jako poměr mezi počtem nelegálně užívaného softwaru (bez licence) a celkovým počtem nainstalovaného softwaru.

V příloze č. 3 je přiložen graf, který znázorňuje míru softwarového pirátství podle světových regionů. Nejvyšší míra počítačového pirátství (údaje jsou shromážděny v letech 2009 a 2010) je ve střední a východní Evropě, kde dosáhla 64% a v průběhu těchto dvou let se nezměnila. Latinská Amerika je na pomyslném druhém místě s hodnotou také 64%, stejně jako střední a východní Evropa, a vykazuje mírný nárůst mezi sledovanými obdobími. Asijsko-Pacifická (východní Asie, jihovýchodní Asie a Oceánie) oblast dosáhla hodnoty 60% a také je zde patrný mírný nárůst mezi lety. Naopak Střední východ a Afrika dosáhla poklesu míry softwarového pirátství o jeden procentní bod a to z 59% na 58%. Ve státech Evropské unie se míra pirátství pohybuje v hodnotě 35% a ve sledovaných letech stagnovala. V Severní Americe se míra pirátství nacházela na 21%. Celkové celosvětové měření potom poukazuje na mírný pokles míry softwarového pirátství o jeden procentní bod a to z 43% na 42%.

To byl stav míry softwarového pirátství ve světě, ale je dobré si také zde nastínit vývoj této míry u nás v České republice v průběhu několika minulých let (viz. graf níže). V letech 1994 – 2003 se míra softwarového pirátství snižovala a to z 66% až na 40% v roce 2003. V roce 2004 se tato hodnota zvýšila o jeden procentní bod a od té doby až do současnosti neustále míra pirátství klesá až na současných 36%. Z grafu je taktéž patrné, že podobný vývoj probíhal i u našich sousedů na Slovensku, ačkoliv o něco pomaleji než u nás. Do roku 1995 byla míra u obou států prakticky totožná, ale od roku 1996 se rozdíl

zvětšil a až do současnosti se od sebe odlišují přibližně o 4 až 7 procentních bodů. Česká republika se v současnosti nachází na 11. místě v pomyslném žebříčku softwarového pirátství a je tak jednou ze zemí Evropské unie s nejnižším podílem nelegálního softwaru.



Vývoj míry softwarového pirátství

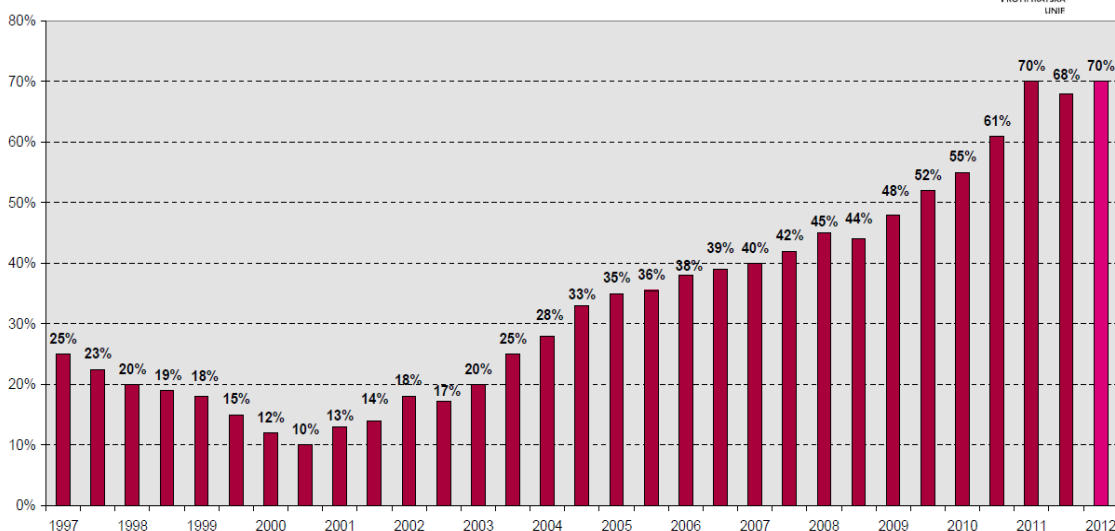
zdroj: www.ddworld.cz

Velice důležité je také rozlišovat míru pirátství ve firmách a míru pirátství v domácnostech. Zatímco ve firmách a společnostech se tato míra efektivně snižuje, naopak v domácnostech dochází k jejímu značnému nárůstu a to hlavně především díky snadné dostupnosti tohoto softwaru a dalšího programového vybavení prostřednictvím internetu, který je taktéž dnes velice dostupný a navíc velice rychlý, což umožňuje stahování většího objemu dat za kratší časový úsek. [16]

V předchozích odstavcích se hovořilo pouze a výhradně o míře softwarového pirátství, ale součástí počítačového pirátství je samozřejmě i výše zmíněné audiovizuální pirátství, tedy činnost, týkající se filmových děl. Pro tyto účely byl poskytnut graf od České protipirátské unie (viz. níže), který znázorňuje vývoj míry audiovizuálního pirátství

a to od roku 1997 až do roku 2012. Z grafu lze vyčíst, že od roku 1997, kdy se tato míra pohybovala okolo 25%, pirátství v této oblasti mělo klesající charakter a to až do roku 2000, kde byla zaznamenána nejnižší míra 10%. Od té doby míra vykazuje, až na 3 výjimky, prudký nárůst až na současných alarmujících 70% míry audiovizuálního pirátství, což znamená, že 70% audiovizuálních děl, jako například filmy, rozšířeno nelegálním způsobem. V předchozích letech nárůstu této míry napomohl především rozvoj informačních technologií a vypalovacích zařízení, takže docházelo především k rozmnožování audiovizuálních děl především prostřednictvím optických disků jako například CD, DVD nebo Blue-ray disků a dalších médií. V dnešní době se tato média nevyžívají v takové míře a dochází spíše k jejich ústupu, ale naopak dochází s rozvoji šíření audiovizuálních děl prostřednictvím internetu, což je opět, stejně jako u softwarového pirátství, umožněno díky zvyšující se rychlosti a dostupnosti internetu široké veřejnosti.

Vývoj úrovně audiovizuálního pirátství (v %)



Vývoj úrovně audiovizuálního pirátství

zdroj: Česká protipirátská unie

5 Ekonomické souvislosti a důsledky pirátství

Nyní se zde hovořilo o samotné podstatě pirátství, jeho historii, formách, zákonných prostředcích a orgánech působících v oblasti ochrany autorských práv či o vývoji míry softwarového a audiovizuálního pirátství. Také je nezbytné se podívat na ekonomické důsledky tohoto jednání, a to hned z několika hledisek. Podstatou samotného pirátství je snaha úspory peněžních prostředků, a to třeba prostředků, které by v jiném případě byly vynaloženy na nákup např. softwaru či hudebního media, k němuž ale nedojde, a to díky možnosti stažení těchto produktů zdarma z internetu do PC. Díky tomuto jednání vznikají škody a ztráty, a to hned v několika oblastech, jako například v oblasti samotných výrobců softwaru, hudby či audiovizuálních děl nebo také škody a ztráty vznikající na úrovni státu. V této části práce se text bude více orientovat na ekonomické souvislosti softwarového pirátství, a to hlavně díky lepší dostupnosti informací a dat a z menší části na závěr práce se zde bude hovořit i o ostatních formách pirátství, respektive ekonomických souvislostech hudebního a audiovizuálního pirátství.

5.1 Ekonomický význam ochrany duševního vlastnictví

Hlavním cílem každého ekonomického subjektu na trhu je především a v první řadě tvorba zisku. Každý tento subjekt se tak především snaží co nejlépe prezentovat svoje výrobky a být lepší ve svém oboru než jeho konkurence. Proto tedy podniky investují do zkoumání nových technologií a produktů, přičemž podniky chtějí získat tyto vynaložené investice zpět a dosáhnout přitom zisku. Pokud by však nastala situace, že podnik nezíská své investované prostředky zpět a nedosáhne zisku, potom již nebude nadále motivován k dalším investicím a výzkumu nových produktů a služeb a podnik tak může s největší pravděpodobností zaniknout či ztratit své dosavadní postavení. [4]

Ochrana duševního vlastnictví je tak nástrojem, který chrání ekonomické subjekty a umožňuje tak jejich existenci a setrvání na trhu výrobků a služeb a zároveň chrání výsledky výzkumu daného podniku před ostatními ekonomickými, konkurenčními subjekty. Tato ochrana však neumožňuje pouze ochranu před konkurenčními tlaky jiných subjektů, ale také umožňuje subjektu především se nadále rozvíjet v budoucnosti.

5.1.1 Inovace, výzkum a růst

Je logické, že velice důležitým aspektem ekonomického růstu jsou inovace a výzkum a právě tyto inovace a výsledky výzkumné činnosti jsou předmětem ochrany proti zneužití. Ekonomické subjekty očekávají odpovídající odměnu za jejich snahy v oblasti inovačních aktivit. Právě tato očekávání jsou hnací silou pro podnikatelské aktivity a další ekonomický růst a rozvoj. V případě, že by neexistovala ochrana duševního vlastnictví a veškeré know-how bylo tím pádem veřejným majetkem, každá firma či jiný subjekt by mohli využít těchto vědomostí. Tímto způsobem by tak majitelé a autoři duševního vlastnictví ztratili svoji jedinečnost a potencionální zisky z těchto vědomostí by se rozdělily mezi subjekty, které by využily těchto vědomostí ke svým podnikatelským záměrům. Původní autoři a majitelé duševního vlastnictví by tak ztratili především motivaci k další činnosti, inovacím či výzkumu a zároveň by tak došlo k tomu, že by se zastavil nebo výrazně zpomalil jejich ekonomický růst a rozvoj.

Pokud bychom tyto znalosti aplikovali na příkladu na oblasti softwarového pirátství, je nutné zmínit, že na tomto poli je softwarové pirátství jednou z hlavních příčin brždění rozvoje v oblasti IT, ale také navíc brání vytváření nových pracovních míst a stát připravuje o daňové příjmy z této oblasti.

5.2 Ztráty a škody z porušování práv duševního vlastnictví

Hlavním problémem v oblasti ekonomických ztrát je velká obtížnost jejich vyjádření. Ano, je sice možné vyjádřit přímé ekonomické ztráty v jednotlivých oblastech, jako jsou například daňové úniky státu či přímé ztráty ekonomických subjektů (např. softwarové firmy, hudební nakladatelství apod.), ale téměř nikdy nelze přesněji vyjádřit celkové ztráty vznikající autorům a majitelům, jejichž dílo je předmětem duševního vlastnictví. Je tedy velice složité postihnout celé pole této nelegální činnosti a veškerá data, která jsou získána od nejrůznějších agentur a odborníků, jsou pouhé odhady a odvozeniny na základě souvislostí.

5.2.1 Škody vznikající ekonomickým subjektům

Pokud by došlo k porušení těchto autorských práv, podnikům tak vzniknou finanční ztráty. Můžeme si to uvést například na prodeji softwarového produktu. Mějme společnost, zabývající se vývojem softwaru (společnost A) a dále společnost, která se zabývá distribucí produktů první společnosti (společnost B). Subjekt A investuje určitý obnos prostředků na vývoj a výrobu svého produktu. Tato společnost tak očekává, že za prodej svého produktu obdrží zpět své vložené investice a také vytvoří určitý zisk. Subjekt B odkoupí od výrobní společnosti výhradní právo na kopírování a distribuci produktů těchto společností a také očekává, že získá zpět náklady, které vynaložila na zakoupení výhradní licence na distribuci a také zisk ze zprostředkování prodeje produktů. Nyní nastane situace, kdy skupina uživatelů tento produkt zakoupí a vloží volně k dispozici ke stažení na internetové stránky. Potencionální zákazníci, kteří by si za normálních okolností tento produkt byli ochotni zakoupit od zprostředkovatele prodeje, si hru raději stáhnou zdarma z internetu a tím vznikají ekonomické škody jak výrobcům softwaru, zprostředkovatelům prodeje, ale i dalším subjektům, jako například servisním subjektům a dalším. Nejsou to pouze tyto zisky, ale mezi další náklady můžeme zařadit i náklady, které je nezbytné vynaložit na zaplacení obnosu dozorovým orgánům, které provádí zásahy v případě podezření na porušení autorských práv.

Pro názornost je zde k dispozici graf v příloze č. 2, který nám znázorňuje hodnotu nelegálně užívaného softwaru, tedy softwaru, který je užíván bez řádné licence. Graf rozděluje škody do jednotlivých sektorů podle měřených oblastí, veškeré údaje jsou uváděny v dolarové měně a měřené období je za roky 2009 a 2010. Největší hodnotu nelegálně užívaného softwaru zaznamenala společnost BSA v Asijsko-Pacifické oblasti, kde se hodnoty v roce 2010 pohybovaly okolo 18.746 milionů dolarů. Hned na druhé pozici se nacházejí státy Evropské unie se 13.458 miliony dolarů, na dalších pomyslných příčkách se nachází západní Evropa, Severní Amerika, Latinská Amerika a na posledním místě se nachází Střední východ a Afrika s hodnotou 4.078 miliony dolarů nelicencovaného softwaru. Z grafu je také patrný rozdíl mezi těmito hodnotami v roce 2009 a hodnotami v roce 2010. Podle údajů zde došlo jednoznačně k nárůstu hodnot nelicencovaného softwaru. K největšímu nárůstu této hodnoty došlo v první zmíněné

oblasti, a to v oblasti Asijsko-Pacifické. Naopak nejmenší nárůst byl zaznamenán v Latinské Americe.

5.2.2 Škody vznikající koncovým uživatelům

Kromě nákladů, které vznikají majitelům a vlastníkům autorských práv, vznikají jisté náklady i spotřebitelům, kteří například užívají nelegální verze softwaru. Cílová osoba, která si vědomě či bez svého vědomí obstará nelegální či jinak nelegálně získaný program, se vystavuje riziku infikování svého počítače nechtěným programem, jako jsou například spyware či trojské koně. V lepším případě si uživatel může těmito nezvanými hosty poškodit svoji počítačovou jednotku, což se dá zařadit mezi přímé náklady, které vznikají spotřebiteli v důsledku užívání nelegálního softwaru. Potom se jedná o náklady spojené s opravami či přeinstalováním softwarové výbavy počítače, anebo se může jednat o náklady na pořízení nové jednotky v případě závažného a neopravitelného poškození. V dalších případech se tvůrce tohoto pirátského softwaru může dostat prostřednictvím spyware a trojských koní obsažených v tomto softwaru k citlivým údajům uživatele, a to třeba i k bankovním údajům a heslům od účtů, což může později vyústit ke ztrátám a krádežím majetku tohoto uživatele. Tímto vznikají další náklady spojené s užíváním nelegálních počítačových produktů.

5.2.3 Škody vznikající státu

Škody a dodatečné náklady však nevznikají pouze nejrůznějším ekonomickým subjektům, jako jsou například softwarové společnosti či hudební vydavatelství a spotřebitelům, kteří si vědomě či nevědomě pořídí nelegální produkt, ale velké škody vznikají i samotnému státu a to především ve formě daňových úniků, ale i také nákladů na provoz a funkci jednotlivých státních orgánů, které jsou zainteresovány v boji proti pirátské a padělatelské činnosti jako například v České republice výše zmíněná ministerstva či úřad průmyslového vlastnictví.

Softwarové firmy za normálních okolností generují odpovídající daňové odvody státu ze své činnosti. Avšak díky softwarovému pirátství daňová správa a tak i stát přichází ročně o peněžní částky v řádu několika set milionů korun, které snižují výši daňových odvodů do státní kasy. Podle společnosti IDC se tyto daňové ztráty u nás v České republice pohybuje někde ve výši 720 000 000 korun a to se jedná pouze o daňové ztráty v oblasti výroby softwaru. Nejedná se však pouze o krácení daní v jednom oboru nýbrž ve více oborech. O další stamilionové potencionální daňové příjmy přichází stát díky zásahu pirátské činnosti do ostatních oblastí (na každý vynaložený dolar na pořízení legálního softwaru připadají další 3 až 4 dolary z příjmů, které připadají firmám zabývající se distribucí a údržbou tohoto softwaru). [21] Podle některých dalších studií společnosti BSA, zabývající se problematikou softwarového pirátství, by snížení míry počítačového pirátství o deset procent (tedy z 37 procent v současnosti na 27 procent) přineslo státu na daních něco málo přes 2 miliardy korun, navíc respektive snížení míry o výše zmíněné procenta by přineslo zvýšení ekonomické aktivity a výnosy na daních by tak vzrostly o 36 procent. [22]

Daňová správa se tak více musí zaměřit na oblast softwaru, protože pokud poroste význam softwaru v ekonomice, musí dojít samozřejmě i ke zvýšené pozornosti daňové správy v této oblasti. Softwarovým pirátům by tak, kromě postihů za nelegální činnost, hrozily postihy od daňové správy. V takovémto případě by pachatelům byla vypočítána a doměřena částka ve výši způsobeného daňového úniku z DPH včetně dodatečné sumy jako penále. Ve výsledku poté, pokud sečteme veškeré částky, které by měl jedinec či subjekt zaplatit za pokutu, daňové úniky a penále, by částka daleko víc přesáhla původní sumu legálně získaného či šířeného softwaru, což se zřejmě již nevyplatí. Z této skutečnosti poté vyplývá další neméně důležitý poznatek. Pokud by se daňové správě podařilo efektivně vyčíslit a následně vymáhat tyto daňové pohledávky a úniky, mohlo by to spolu s dosavadními tresty pro počítačové piráty znamenat možnost přispění ke snižování míry pirátství.

Je tedy jasné, že vyšší působnost orgánů daňové správy může přinést nemalé příjmy do státního rozpočtu na daních. Společnost BSA vydala výroční zprávu (příloha č. 1), která monitoruje a zpracovává odhady, jaké přínosy ekonomice přinese snížení míry

softwarového pirátství, pokud se míra pirátství sníží o určitý počet procentních bodů. V této konkrétní studii se BSA zabývá, kolik peněžních prostředků do státních rozpočtů přinese snížení míry softwarového pirátství o deset procentních bodů. Výroční zpráva ukazuje výši těchto peněžních prostředků (v dolarech) v různých státech po celém světě, které reprezentují více než 90% světové IT spotřeby. Například snížením míry počítačového pirátství o deset procentních bodů v Německu by přineslo státu dalších 1.917 milionů dolarů, v případě Polska by se jednalo o více než 110 milionů dolarů, Spojeným státům Americkým by toto snížení vyneslo dodatečných 6.701 milionů dolarů na daních a například v Číně se vybralo na daních o přibližně 1.575 milionů dolarů více. Celkové dodatečné daně za snížení míry softwarového pirátství o deset procentních bodů by, podle expertních odhadů BSA, vynesly 24.000 milionů dolarů navíc do státních rozpočtů. Snižování míry softwarového pirátství by tak přineslo nemalé peněžní prostředky do státních rozpočtů a přispělo tak k rozvoji ekonomiky v celém světě a proto je nezbytné, aby se v boji proti pirátství angažovaly státní orgány daleko více. Z tohoto důvodu je krok našeho ministerstva financí, kdy budou daňové úniky v souvislosti se softwarovým pirátstvím důrazněji kontrolovány a postihovány, vítaným krokem, který přispěje nejen k vyšším daňovým příjmům, ale navíc přispěje i ke snížení míry softwarového pirátství.

5.3 Vliv pirátství na zaměstnanost

Kromě přímých vlivů na ekonomiku, jako jsou náklady a škody, má pirátství všeho druhu i řadu dalších vlivů a jedním z těchto negativních důsledků je i vliv na pracovní místa a zaměstnanost.

Tato činnost má především hlavní negativní vliv na zaměstnanost a to hned ve dvou stupních. V prvním stupni je to důsledek na úrovni celé ekonomiky a na druhém stupni to jsou důsledky přímo v postižených oblastech. Počítačové pirátství má vliv na tvorbu nových pracovních míst a jejich udržení. [1] Již výše bylo zmíněno, že IT sektor je dynamicky se vyvíjející oblastí a je tak i zároveň důležitým tvůrcem pracovních míst. Dále již také bylo řečeno, že ochrana duševních práv a dodržování zákonů s nimi spojených je nezbytným prvkem k tomu, aby se tyto ekonomické subjekty mohly rozvíjet a růst. Je tedy

logické, že tedy pirátství (v tomto případě se jedná opět o softwarové pirátství) ovlivňuje i zároveň nejenom tvorbu nových pracovních míst, ale také i současná pracovní místa. Pokud se firma či společnost nemůže rozvíjet v důsledku porušování autorských práv, může dojít ke zhoršení postavení tohoto subjektu na trhu a k poklesu stavu pracovních míst v tomto subjektu, který by za normálních okolností (bez působení negativního vlivu pirátství) mohl poskytnout zaměstnání nemalému procentu zaměstnanců. U menších a méně stabilních ekonomických subjektů by také v důsledku pirátství mohlo také dojít k zániku této firmy či společnosti a ztráty pracovních míst by tak byly mnohem větší než v případě pouhého snižování stavu pracovních míst. Celkově tedy lze najít i přímou spojitost mezi pirátstvím a zaměstnaností a to především v IT sektoru, ale nejenom v něm. Tyto dopady je možné také pocítit i v jiných oblastech, které jsou ve spojení s IT sektorem, jako například služby.

Pro naše účely lze v tomto případě opět využít tabulku z výzkumné zprávy od společnosti BSA v příloze č. 1, která znázorňuje, kolik pracovních míst by mohlo vzniknout, pokud by se míra softwarového pirátství snížila o deset procentních bodů. Například snížení softwarové míry o deset procent by u nás v České republice vytvořilo dalších 1.194 pracovních míst v oblasti technologického odvětví. U sousedících států, jako například v Německu, by výše zmíněné snížení umožnilo vznik okolo 12.296 míst nebo v Polsku, kde by počet dodatečných pracovních míst tvořilo 1.885 míst. V dalších státech, jako například Spojené Státy Americké, by mohlo zaměstnání nalézt dalších až 32.031 obyvatel, v Číně by se toto číslo pohybovalo okolo až 355.179 pracovních míst a v Rusku by se jednalo o více než 12.484 míst, což představuje nezanedbatelný počet míst v oblasti technologického odvětví. Neméně zajímavým číslem je potom celkový počet nově vytvořených pracovních míst, který se pohybuje okolo 600.000 míst při snížení míry softwarového pirátství o 10 procentních bodů.

5.4 Vliv hospodářské krize na pirátství

V předchozích odstavcích bylo jednoznačně dokázáno, že pirátství a jeho míra ovlivňuje a jistým způsobem zasahuje do ekonomiky, ať už se jedná o ekonomiku státu, podniků či jednotlivců, ale nabízí se také otázka, zda naopak ekonomika nějakým

způsobem ovlivňuje pirátství a jeho míru. V této části se bude práce zabývat možným vlivem hospodářské krize na míru pirátství a na další ekonomické důsledky pirátství, respektive, zda tato krize ovlivňuje škody způsobené pirátstvím.

V první řadě je nutné definovat si pro lepší pochopení, co to je hospodářský cyklus a hospodářská krize. Hospodářský cyklus je ekonomický pojem vyjadřující fluktuační vlny v ekonomické aktivitě, které je nejčastěji vyjádřeno v hodnotách hrubého domácího produktu. Fáze hospodářského cyklu se nazývají expanze, tedy období růstu. Další fází, které následuje je vrchol, kdy je trh nasycen a postupně se snižuje poptávka. Poté začíná kolísat a klesat výroba a ekonomika se dostává do fáze recese či poklesu až dosáhne dna, kdy dojde k oživení poptávky a nabídky a celý cyklus se opakuje. [13] Hospodářská krize je především výsledkem americké hypoteční krize, která propukla ve Spojených státech v roce 2008, ale i díky například k této krizi přispěly i vysoké ceny ropy. [12] Českou republiku zasáhla tato krize v posledním čtvrtletí roku 2008 a proto se zde zaměřím na vývoj míry pirátství právě v roce 2008 a následně pozorování i v letech 2009 a 2010.

Ohledně míry softwarového pirátství v České republice již bylo řečeno, že v případě softwarového pirátství má dlouhodobou sestupnou tendenci a co se týče audiovizuálního pirátství, je zde patrný vzestupný trend. V oblasti audiovizuálního pirátství se tento dosavadní vzestupný trend nijak výrazně neměnil, kromě konce roku 2008, kdy ekonomická krize dorazila do České republiky a došlo k mírnému jednaprocentnímu poklesu této míry pirátství a v následujícím roce 2009 k vzestupu míry až o 8% a v roce 2010 až o neuvěřitelných 15%. Z těchto údajů lze vyčíst, že hospodářská krize ve sledovaných letech měla patrný vliv na míru audiovizuálního pirátství. Na poli softwarového pirátství naopak podle údajů dochází ke stálému poklesu (v průměru o jeden procentní bod jeho míry), a to i ve sledovaných letech, kdy dopady krize dorazily i do České republiky. Paradoxní u míry softwarového pirátství je fakt, že sama hospodářská krize napomáhá v tomto případě snižovat tuto míru v oblasti firem. Již bylo řečeno, že hospodářská krize způsobuje růst nezaměstnanosti a tím pádem je pravděpodobné propouštění zaměstnanců v tomto období v nejrůznějších firmách. Tyto firmy se právě i z tohoto důvodu snaží využívat více legální software a zvyšovat kontroly uvnitř svých

společností, protože se obávají případných udání od propuštěných zaměstnanců. Tento trend však platí pouze v případě softwarového pirátství firem. Ale již v kapitole „Míra pirátství“ bylo uvedeno, že softwarové pirátství se dělí nejenom na pirátství firem, ale i na pirátství domácností, kde toho paradoxní chování není pozorováno. V domácnostech je patrný naopak neustálý nárůst míry pirátství, což může být způsobeno kromě zvyšování dostupnosti internetového připojení i právě hospodářskou krizí, kdy domácnosti mají často finanční potíže a nemohou si dovolit nákup drahého softwaru a uchylují se tak spíše k jeho nelegálnímu získání.

Celkově tak lze usuzovat, že hospodářská krize má rozdílné účinky na různé oblasti počítačového pirátství. V oblasti softwarového pirátství na poli domácností má účinek, který spíše zvyšuje míru pirátství, naopak co se týče softwarového pirátství firem tato krize napomáhá snižování této míry. Při pohledu na audiovizuální pirátství se krize projevila spíše vyšším růstem míry pirátství ve sledovaném období oproti dlouhodobému trendu zvyšování pirátství a lze tedy říci, že hospodářská krize má určitý efekt na počítačové pirátství, někde negativní a někde pozitivní.

6 Závěr

Hlavním cílem této práce bylo zmapovat počítačové pirátství, jeho vývoj ve světě a u nás v České republice a především také jeho důsledky na poli ekonomiky. Původním záměrem byl i průzkum ve firmě zabývající se vývojem softwaru, což bohužel nemohlo být splněno v důsledku informačního utajení dat v daném podniku kvůli konkurenci a možnému bezpečnostnímu riziku. Z tohoto důvodu jsem se rozhodl pracovat s volně dostupnými daty, na která jsem byl odkázán i danou společností.

Počítačové pirátství je v dnešní době velice rozšířeným pojmem, který zasahuje do mnoha oblastí společnosti a představuje tak velice rozšířený problém. Počítačové pirátství existuje a bude existovat pravděpodobně nadále i v budoucnosti, a proto je a bude tato problematika stále velmi aktuální. Je prokázáno, že počítačovní piráti jsou velice vynalézaví v oblasti překonávání ochran, které mají zabránit množení a dalšímu nelegálnímu šíření duševního vlastnictví (v tomto případě se to týká především softwaru), a proto je zapotřebí

s pirátstvím bojovat spíše za pomoci zákonů, které jsou v současnosti nedostačující a počítačové piráty často ani hrozící tresty neodradí od svých aktivit. Dle mého názoru je však také velice důležité a klíčové, aby při boji s počítačovým pirátstvím nebylo porušováno soukromí uživatelů. Znepokojující je tento fakt například u mezinárodní smlouvy ACTA, jejíž obsah by umožňoval například monitorování aktivit uživatele na internetu prostřednictvím poskytovatele internetového připojení. Je velice důležité bojovat s počítačovým pirátstvím a nacházet nové prostředky pro tyto účely, ale ne za cenu narušování soukromí jednotlivce. Nutné je také podotknout, že útvary pro boj s tímto druhem kriminality jsou značně podfinancované, a tak nemají dostatek prostředků pro pokrytí všech oblastí pirátství. Pokud by stát dostatečně financoval tyto útvary, tak by zde byla větší návratnost ve výběru daní, o které stát přichází právě díky především softwarovému pirátství. V oblasti audiovizuálního pirátství tato míra neustále roste či stagnuje, na poli softwarového pirátství u firem se tuto míru daří úspěšně stlačovat či alespoň zastavit. Naopak u domácností softwarové pirátství neustále roste a to především díky neustále rostoucí dostupnosti internetu. Je velice pozitivní, že se daří v některých oblastech míru pirátství snižovat, ale je nutné ze také více zaměřit i na ostatní oblasti, kde se pokusy o snižování či stagnaci stavu nedaří, ale to je opět způsobeno již výše zmíněným podfinancováním útvarů. Česká republika si na poli v boji s počítačovým pirátství stojí obecně dobře a je tak zemí s nejnižší mírou softwarového pirátství v Evropské unii.

Počítačové pirátství zasahuje podstatným způsobem i do ekonomiky, ať už se jedná o ekonomiku státu, firem či jednotlivců. Státu pirátství způsobuje škody především v daňové oblasti. U firem pirátství potom představuje především ušlé zisky a u jednotlivých uživatelů možné poškození techniky při používání nelegálního softwaru. Nejsou to však jenom tyto výše zmíněné důsledky, ale patří sem i dopady na zaměstnanost. Právě omezení pirátství by vytvořilo velké množství dalších pracovních míst. Není to však pouze jednosměrný proces. Stejně jako počítačové pirátství ovlivňuje ekonomiku, tak i ekonomický vývoj ovlivňuje míru počítačového pirátství a to jak negativně, tak i pozitivním způsobem. Hlavním řešením problému je, dle mého názoru, především změna zákonů, zlepšení informovanosti veřejnosti či i například možné snížení cen produktů, což může zajisté být i jeden z důvodů, proč lidé sáhnou raději po nelegálním softwaru či jiném díle.

7 Seznam použitých zdrojů

[1] AVERY, Peter. *The economic impact of counterfeiting and piracy*. Paris, France: OECD, c2008, 395 p. ISBN 92-640-4551-1.

[2] CRAIG, Paul. *Software piracy exposed: how software is stolen and traded over the internet*. Rockland, Mass.: Syngress, 2005, 310 s. ISBN 1932266984

[3] JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, cracking, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

[4] KNOR, Oldřich. *Softwarové pirátství a jeho vývoj v České republice* [online]. Praha, 2010 [cit. 2013-02-22]. Dostupné z: <http://vskp.czu.cz/?r=5225&prace=b83853&mp=detail>. Bakalářská práce. Česká zemědělská univerzita. Vedoucí práce RNDr. Dagmar Brechlerová, Ph.D.

[5] ŠIMON, Petr. *Autorské právo: kriminologický pohled*. Praha, 2009. Bakalářská práce. Policejní akademie České republiky v Praze.

[6] AUJEZDSKÝ. Je kopírování pro osobní potřebu stále legální?. Lupa [online]. 2006 [cit. 2013-02-06]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/je-kopirovani-pro-osobni-potrebu-stale-legalni/>

[7] Autorský zákoník. *Business center* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://business.center.cz/business/pravo/zakony/autorsky/cast1h1.aspx>

[8] Bernská úmluva. *Kabinet informačních studií a knihovnictví* [online]. 2011 [cit. 2013-02-07]. Dostupné z: http://kisk.phil.muni.cz/wiki/Bernská_úmluva

- [9] BEZMEN, Trisha L. a Craig A DEPKEN. *The impact of software piracy on economic development*. 2010. Dostupné z: <http://belkcollegeofbusiness.uncc.edu/cdepken/p/piracyhdi.pdf>
- [10] ČÍŽEK, Jakub. Co se také píše ve smlouvě ACTA. *Živě* [online]. 2012 [cit. 2013-02-07]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/co-se-take-pise-ve-smlouve-acta/sc-3-a-162151/default.aspx>
- [11] Dohoda o právech duševního vlastnictví souvisejících s obchodem TRIPS. *Business Info* [online]. 2002 [cit. 2013-02-08]. Dostupné z: <http://www.businessinfo.cz/cs/clanky/dohoda-o-pravech-dusevniho-vlastnictvi-7162.html>
- [12] Ekonomická krize: nejdříve špatné hypotéky, poté krach bank. *Česká televize* [online]. 2009 [cit. 2013-02-21]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/ekonomika/65850-ekonomicka-krize-nejdrive-spatne-hypoteky-pote-krach-bank/>
- [13] Hospodářský cyklus. *Centrum pro rozvoj ekonomického vzdělání* [online]. 2010 [cit. 2013-03-03]. Dostupné z: http://www.ceed.cz/makroekonomie/50_hospodarsky_cyklus.htm
- [14] Jaká byla skutečná příčina hospodářské krize?. *Idnes* [online]. 2011 [cit. 2013-02-21]. Dostupné z: <http://stepansiska.blog.idnes.cz/c/209807/Jaka-byla-skutecna-pricina-hospodarske-krize.html>
- [15] Kdo jsme. *Česká protipirátská unie* [online]. 2009 [cit. 2013-02-06]. Dostupné z: http://www.cpufilm.cz/kdo_jsme.html
- [16] Míra pirátství v ČR klesá - je 13 nejnižší na světě. Domáci uživatelé ale stahují jak diví. *DDworld* [online]. 2012 [cit. 2013-02-21]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/mira-piratstvi-v-cr-klesa-je-13-nejnizsi-na-svete.-domaci-uzivatele-ale-stahuji-jak-divi.html>

- [17] Míra pirátství v Česku poklesla na 36 procent. *DDworld* [online]. 2012 [cit. 2013-02-21]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/mira-piratstvi-v-cr-klesa-je-13-nejnizsi-na-svete.-domaci-uzivatele-ale-stahuji-jak-divi.html>
- [18] O BSA a členech. *BSA* [online]. 2011 [cit. 2013-02-06]. Dostupné z: <http://ww2.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>
- [19] O nás. *Ochranný svaz autorský* [online]. 2011 [cit. 2013-02-06]. Dostupné z: <http://www.osa.cz/hlavni-menu/kdo-jsme/o-nas.aspx>
- [20] Softwarové licence. *Slunečnice* [online]. 2010 [cit. 2012-10-23]. Dostupné z: <http://www.slunecnice.cz/licence/>
- [21] Softwarové pirátství bude stále častěji postihováno jako daňový únik. *Ministerstvo financí České republiky* [online]. 2010 [cit. 2013-02-09]. Dostupné z: http://www.mfcr.cz/cps/rde/xchg/mfcr/xsl/tiskove_zpravy_55412.html
- [22] Snížení míry softwarového pirátství přinese Česku miliardy korun. *Svět ICT* [online]. 2010 [cit. 2013-02-09].
Dostupné z: http://portal.bsa.org/piracyimpact2010/pr/pr_czechrepublic_czech.pdf

8 Přílohy

Příloha č. 1

Piracy Reduction Impact Study

Economic Benefits of a Ten-Point Reduction in Software Piracy (from 2008-2011)

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
CENTRAL/EASTERN EUROPE				
Czech Republic	39%	\$439	1,194	\$92
Greece	61%	\$385	1,035	\$130
Hungary	42%	\$274	1,094	\$63
Kazakhstan	81%	\$307	1,095	\$22
Poland	57%	\$1,099	1,885	\$110
Russia	80%	\$8,503	12,484	\$355
Ukraine	84%	\$941	2,629	\$69

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
WESTERN EUROPE				
Belgium	27%	\$1,005	1,536	\$341
France	45%	\$8,907	14,465	\$2,807
Germany	28%	\$8,049	12,296	\$1,917
Italy	51%	\$4,056	6,169	\$1,123
Netherlands	29%	\$2,311	3,408	\$646
Portugal	43%	\$450	400	\$50
Spain	46%	\$2,105	1,982	\$288
United Kingdom	27%	\$8,904	13,622	\$2,150

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
NORTH AMERICA				
Canada	34%	\$2,735	5,236	\$875
United States	21%	\$41,185	32,031	\$6,701

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
LATIN AMERICA				
Argentina	75%	\$630	3,880	\$81
Brazil	60%	\$2,882	11,502	\$389
Mexico	63%	\$1,541	3,532	\$159
Uruguay	70%	\$37	103	\$4

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
MIDDLE EAST/AFRICA				
Egypt	63%	\$153	1,747	\$8
Israel	32%	\$604	2,887	\$320
Jordan	61%	\$47	436	\$14
Kenya	80%	\$163	1,127	\$12
Morocco	66%	\$155	895	\$15
Pakistan	86%	\$163	11,719	\$23
Saudi Arabia	52%	\$398	1,056	\$5
South Africa	35%	\$895	1,210	\$69
Turkey	64%	\$624	1,894	\$80
UAE	35%	\$238	709	\$44

	2006 Piracy Rate %	Contribution to GDP (\$ Millions)	New Jobs	Additional Tax Revenue (\$ Millions)
ASIA/PACIFIC				
Australia	29%	\$1,918	3,929	\$438
China	82%	\$20,532	355,179	\$1,575
Hong Kong	53%	\$312	2,003	\$123
India	71%	\$3,109	43,696	\$208
Indonesia	85%	\$1,752	2,201	\$88
Japan	25%	\$8,907	12,399	\$1,990
Malaysia	60%	\$660	2,587	\$144
South Korea	45%	\$1,336	7,556	\$736
Taiwan	41%	\$414	1,431	\$45
Thailand	80%	\$1,027	2,083	\$55
Vietnam	88%	\$623	1,867	\$31

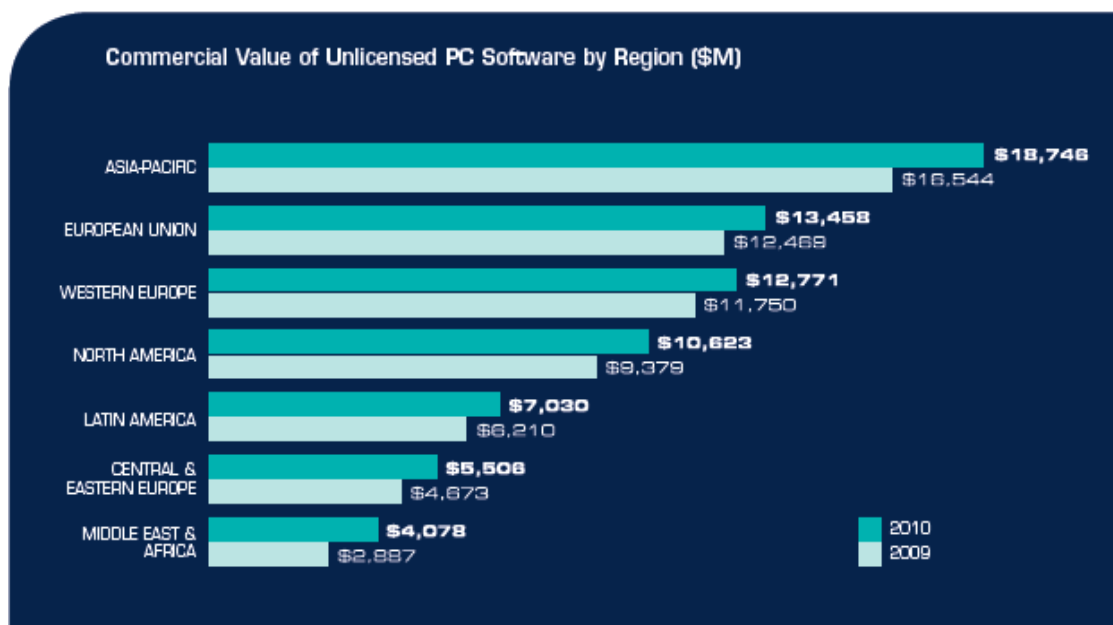
WORLD TOTAL*	35%	\$141,000	600,000	\$24,000
---------------------	------------	------------------	----------------	-----------------

*The forty-two countries included in the 2008 IDC Piracy Impact Study represent more than 90% of global IT spending in 2007.

Dopady snižování míry pirátství

zdroj: www.bsa.org

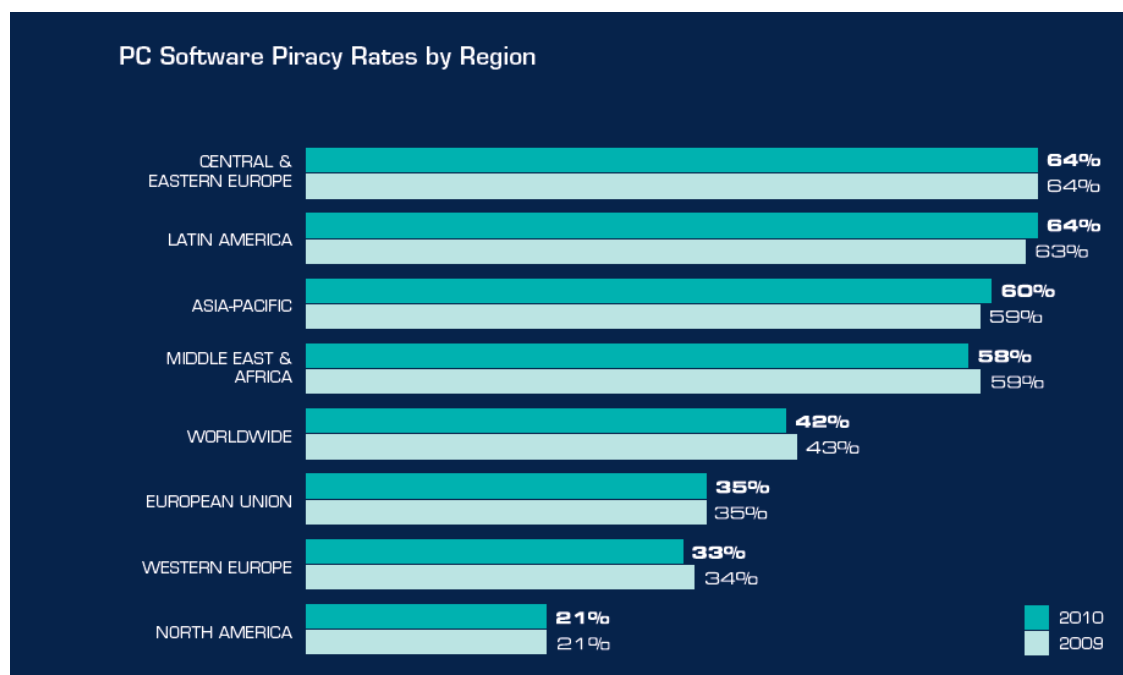
Příloha č. 2



Hodnoty nelicencovaného softwaru

zdroj: www.bsa.org

Příloha č. 3



Míra pirátství ve světě

zdroj: www.bsa.org

9 Seznam použitých obrázků

Vývoj míry softwarového pirátství.....	26
Vývoj úrovně audiovizuálního pirátství	27
Dopady snižování míry pirátství.....	41
Hodnoty nelicencovaného softwaru.....	42
Míra pirátství ve světě.....	42