

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2016

Bc. Trunečka Jan

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra technické a informační výchovy

Diplomová práce

Bc. Jan Trunečka

Problematika nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní škole

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Problematika nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní škole“ vypracoval samostatně a použil jen literaturu a podkladové materiály uvedené v příloženém seznamu.

V Olomouci dne 18. dubna 2016

.....

Poděkování

Chtěl bych poděkovat vedoucímu diplomové práce panu doc. PhDr. Miroslavu Chráskovi, Ph.D., za odbornou konzultaci, připomínky a podněty k této práci. Chtěl bych také poděkovat za podporu své přítelkyni a rodině.

.....

Obsah

Úvod	8
Cíle diplomové práce	10
Teoretická část	
1 Softwarové pirátství	11
1.1 Duševní vlastnictví	12
1.2 Autorský zákon	13
1.3 Softwarové a internetové právo	14
1.4 Autorskoprávní a trestněprávní odpovědnost	16
2 Uzavírání licence a druhy licencí	17
2.1 Proprietární (komerční) software	17
2.2 Licence OEM	18
2.3 Shareware.....	18
2.4 GNU GPL licence	19
2.5 BSD licence (Berkeley Software Distribution)	19
2.6 Freeware.....	20
2.7 Adware.....	20
3 Problematika práva duševního vlastnictví a její místo v RVP ZV.	21
4 Hackers vs Crackers	23
4.1 Warez	23
4.2 Anonymous	24
5 Formy softwarového pirátství	26
5.1 Používání nelicencované kopie počítačového programu	27
5.2 Přisvojování si autorských práv	27
5.3 Používání jedné licencované kopie na více počítačích	27
5.4 Pronájem a půjčování software bez souhlasu autora	28
5.5 Instalace nelegálního software výrobcí nových počítačů	28
5.6 Internetové pirátství	28
5.6.1 Bit Torrent	30
5.6.2 Camcording	31
5.6.3 Live – streaming	31

5.7	Padělání.....	32
6	Důvody používání pirátského softwaru.....	34
6.1	Úspora peněz.....	34
6.2	Hodnocení.....	35
6.3	Neinformovanost	36
6.4	Zábava.....	36
6.5	Dostupnost	36
7	Jak to bude se softwarovým pirátstvím do budoucna?.....	37
8	Znamé soudní kauzy ze světa software s ohledem na porušování autorských práv	38
8.1	The Pirate Bay	38
8.2	Torrent Spy	39
9	Organizace pro boj s kriminalitou	41
9.1	Organizace BSA	41
9.2	Česká protipirátská unie (ČPU)	43

Praktická část

10	Cíle a úkoly práce	44
10.1	Hlavní cíl.....	44
10.2	Dílčí cíle	44
10.3	Výzkumné problémy	44
10.4	Stanovení výzkumných hypotéz	46
11	Metodika práce	47
11.1	Popis výzkumného vzorku	47
11.2	Metody sběru dat.....	47
11.3	Metody zpracování dat.....	49
11.3.1	Test nezávislosti chí-kvadrát pro kontingenční tabulku	49
11.3.2	Studentův t-test.....	50
12	Výsledky výzkumu.....	52
12.1	Dokazování stanovených hypotéz.....	52
12.1.1	Dokazování hypotézy H_1	52
12.1.2	Dokazování hypotézy H_2	54
12.1.3	Dokazování hypotézy H_3	55
12.1.4	Dokazování hypotézy H_4	56

12.1.5	Dokazování hypotézy H_5	57
12.1.6	Dokazování hypotézy H_6	60
12.2	Analýza vybraných odpovědí respondentů z dotazníku.....	61
12.3	Analýza odpovědí respondentů z rozhovoru	79
13	Hlavní výsledky výzkumu a diskuze	85
13.1	Diskuze ke stanoveným hypotézám	85
13.2	Diskuze dalších výsledků výzkumu	86
Závěr	89
Seznam bibliografických citací		92
Seznam tabulek.....		98
Seznam grafů		100
Seznam příloh.....		101
Anotace		

Úvod

Slovní spojení „nelegální software“ by v nás mělo evokovat něco protiprávního, něco co je ve společnosti do určité míry zakázané. I přesto je této terminologii v současné době stále více přiřazován status tolerance. Této skutečnosti nasvědčují i výsledky studie agentury BSA Global Software Survey, podle které je celosvětově 43 % nainstalovaného softwaru na osobních počítačích bez řádné licence (BSA Global Survey, 2013). Hodnota tohoto nelicencovaného softwaru se pohybuje okolo \$ 62.7 biliónů. Skutečností je, že spousta uživatelů si protiprávnost svého jednání ani neuvědomuje.

Znalost základní právní problematiky je v dnešní informační společnosti nezbytná, a pokud se má s touto hrozbou, stále se více rozvíjející situací nelegálního využívání software něco udělat, je potřeba začít se změnami již ve školním vzdělávání a to již od mladšího školního věku. Podle RVP ZV (rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání) se do školních vzdělávacích programů problematika nelegálního softwaru zařazuje. Otázkou ovšem zůstává, do jaké míry je jí na školách věnovaná pozornost a za jak důležitou je u pedagogů považována.

Jedním z hlavních důvodů, proč jsem si za téma své diplomové práce vybral problematiku nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní škole je ten, že bych rád navázal na zjištěné poznatky z předešlého výzkumu ve své bakalářské práci. Tato zjištění mohou být přínosná učitelům ve výuce informatiky na základních školách. Tématika nelegálního využívání je nejen pro mě velice zajímavá, ale také celosvětově poměrně hojně diskutovaná médií. Problematika spojená s porušováním autorských práv je ovšem velice citlivá, obzvlášť v prostředí školy, proto je důležité k ní přistupovat obezřetně. Někteří jedinci se dokonce bojí v této souvislosti o dané problematice jenom zmínit a toto téma je pro ně tabu.

Záměrem této diplomové práce je provést srovnávací výzkumné šetření a zjistit, jak žáci na druhém stupni základní školy (dále jen ZŠ) vnímají problematiku nelegálního využívání počítačových programů s odstupem dvou roků a zda se nějakým způsobem změnil jejich přístup během uplynulých školních roků 2013/2014 a 2015/2016. Na základě dotazníkového šetření bychom rádi zjistili, jak dalece jsou s touto problematikou obeznámeni. Zajímat nás také budou pohledy učitelů na danou problematiku a konfrontace jejich přístupů s žáky. Práce se skládá z několika na sebe navazujících kapitol.

V teoretické části se budeme zabývat problematikou týkající se softwarového pirátství. Jsou zde vymezeny pojmy, jako je Autorské, Softwarové a Internetové právo, či duševní vlastnictví. Velká pozornost je věnována jednotlivým formám softwarového pirátství a rozdílům mezi jednotlivými typy softwarových licencí. V souvislosti se školním vzděláváním uvádíme vymezení problematiky práva duševního vlastnictví a jeho místo v RVP ZV. Zmiňujeme se o rozdílech mezi hackery a crackery, jejich nejznámějšími představiteli skupin Anonymous a Warez. Pozornost je věnována dvěma nejznámějším soudním kauzám v oblasti porušení autorských práv prostřednictvím sdílení dat na internetu – The Pirate Bay a Torrent Spy. V neposlední řadě zmíníme organizace, které proti této nelegální činnosti bojují a možné příčiny nelegálního počínání se softwarem.

Cílem praktické části diplomové práce je zjistit, jak žáci základních škol vnímají problematiku nelegálního využívání software, jaké názory a postoje k tomuto tématu zaujímají, zda-li a do jaké míry se změnilы přístupy u těchto stejně zvolených žáků, tentokrát o dva roky starších. Zajímá nás také, jak se změnilo povědomí na školách o dané problematice na jednotlivých školách a zda jsou učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie schopni odhadnout odpovědi žáků příslušných tříd k problematice nelegálního využívání softwaru. Zjišťovat také budeme, jaké programy žáci na svých PC využívají, zda jsou tyto programy s platnou licencí, zda-li a jakými společně typickými znaky se vyznačují předem označení žáci učitelem, jako žáci, kteří tíhnou k nelegálním činnostem na PC.

Cíle diplomové práce

Cílem teoretické části diplomové práce je popis základních témat spojených s problematikou softwarového pirátství a nalezení společné vazby mezi těmito okruhy. Na úvod budou vymezeny pojmy jako softwarové pirátství, softwarový pirát, duševní vlastnictví, Autorské, Softwarové a Internetové právo a okolnosti, za jakých jsou tato práva porušována. Vymezíme místo problematiky práva duševního vlastnictví v RVP ZV. Dále budou uvedeny jednotlivé softwarové licence a rozdíly mezi zmiňovanými typy softwarových licencí. V práci budou také popsány formy softwarového pirátství a organizace, které se angažují v boji proti nelegálnímu šíření programů. Zmíníme se o rozdílech mezi hackery a crackery a zaměříme se na nejznámější skupiny Anonymous a Warez. Pozornost bude také věnována dvěma nejznámějším soudním kauzám v oblasti porušení autorských práv prostřednictvím sdílení dat na internetu a to kauzy The Pirate Bay a The Torrent Spy.

Cílem praktické části diplomové práce je vhodně navázat na poznatky z teoretické části práce a prostřednictvím vhodně zvolených výzkumných metod zjistit, jak žáci základních škol vnímají problematiku nelegálního využívání software. Chceme zjistit jaké názory a postoje k tomuto tématu zaujímají a zdali a do jaké míry se změnili přístupy u těchto stejně zvolených žáků, tentokrát o dva roky starších. Tyto závěry budeme analyzovat s ohledem na intervenující proměnné, jako jsou: pohlaví, místo bydliště, čas strávený aktivitami na počítači apod. Zajímá nás také, jak se změnilo povědomí na školách o dané problematice a zda jsou učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie schopni odhadnout odpovědi žáků příslušných tříd k problematice nelegálního využívání softwaru. Zjišťovat také budeme, jaké programy žáci na svých PC využívají, zda jsou tyto programy s platnou licencí. Dalším cílem práce bude zjistit, zda a jakými společně typickými znaky se vyznačují předem označení žáci učitelem, jako žáci, kteří tíhnou k nelegálním činnostem na PC. V praktické části se chceme zaměřit na již předem vybrané žáky 9. tříd různých základních škol v okrese Šumperk, u nichž jsme již provedli obdobné výzkumné šetření před dvěma lety.

Teoretická část

1 Softwarové pirátství

V současné době je zaznamenán obrovský nárůst informačních technologií, jak v oblasti komerční, tak v oblasti domácího využívání. Společně s tímto nárůstem se objevuje také problematika porušování autorských práv, týkajících se programového vybavení počítačů, kde hovoříme o softwarovém pirátství. Když někdo řekne slovo pirát, každý z nás si nejspíše představí smradlavého, s páskou přes oko vypadajícího, původem pocházejícího námořníka, který se baví přepadáváním lodí. Dnes se tento pojem používá spíše v oblasti výpočetní techniky, kde kriminalitu na moři vystřídala kriminalita pramenící zpoza počítače.

Straus (2006, s. 271) přirovnává piráty ke kriminalistické skupině následovně: „*Jedná se o skupinu společensky nebezpečných jednání páchaných prostředky výpočetní techniky v podmínkách komunikačních sítí, systémů, programového vybavení a databází výpočetní techniky.*“

Tyto skupiny, které jsme označili jednotným slovem „piráti“, se dopouštějí trestných jednání a v oblasti výpočetní techniky, ono zmiňované protiprávní jednání nazýváme softwarovým pirátstvím. Podle Weiga (Musil, 2000, s. 158) je softwarové pirátství: „*Neoprávněné nakládání s počítačovými programy, s dokumentací a dalšími součástmi softwarových produktů chráněných především autorským právem, přičemž toto nakládání je v rozporu s platnými právními předpisy.*“ Ve své publikaci dále uvádí, že na softwarové pirátství nahlížíme pouze jako na jednu formu protiprávního jednání, která je páchána pomocí zneužití výpočetní techniky.

Softwarové pirátství můžeme chápat obdobně jako veškeré útoky na autorova práva a veškerá další práva týkajících se počítačových programů, která jsou uvedena v autorském zákoně. Osoba, která porušuje autorský a trestní zákon je označována jako softwarový pirát (Dastych, 1998)

Porušování autorských práv je v současné společnosti prakticky běžnou záležitostí a je ve velké míře tolerováno, stalo se takřka denním chlebem každé generace. Tímto nepříznivým stavem trpí především autoři a nositelé práv veškerých digitálních softwarů, filmových a hudebních děl.

Autorské právo (Telec, 1997) zahrnuje především kopírování, prodej a distribuci počítačových programů, na které má výhradně a pouze právo autor. Existuje výjimka, kdy jej může převést na jinou osobu a to pouze smluvně. Jak uvádí Telec (1997), nejčastěji neoprávněným zásahem do autorského práva v souvislosti s počítačovými programy, se rozumí následující aktivity:

- Neuvedení, nebo nesprávné uvedení autora.
- Osobování si autorství nebo spoluautorství cizího díla.
- Užití díla, bez svolení autora.
- Změna díla, bez svolení autora.
- Nezaplacení autorské odměny za užití díla.

Autorské právo se vztahuje na produkty tzv. duševního vlastnictví.

1.1 Duševní vlastnictví

Hečková (2008, s. 1) definuje duševní vlastnictví následovně: „*Duševním vlastnictvím rozumíme majetek nehmotné povahy tzv. nehmotné statky, které jsou výsledkem tvůrčí činnosti lidí a jejich intelektu. Hlavním specifickým duševního vlastnictví je jeho nezávislost na hmotném substrátu, proto může být užíváno kdykoliv a kdekoliv na světě, neomezeným počtem subjektů a bez újmy na své podstatě...*“ Mezi práva duševního vlastnictví řadíme např. originální myšlenky, nápady, návody, náměty. Duševním vlastnictvím jsou označovány veškeré nehmotné produkty, které jsou svým způsobem jedinečné a originální.

Deklarací programátorství označenou za tvůrčí duševní činnost, byl této aktivitě přiznán status tzv. duševního vlastnictví, pro výsledné produkty této činnosti, tedy softwarovým programům. Na každý program je tedy pohlíženo jako na autorské dílo s veškerými právními důsledky, pokud splňuje požadavky jedinečnosti a původnosti (Musil, 2000). Jak je uvedeno v Autorském zákoně č. 121/2000 Sb. §2 odst. 2 „*Za dílo se považuje též počítačový program, je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvořem.*“

Duševní vlastnictví v jeho právně určené podobě lze směřovat, užívat, ale i ochraňovat. Právní rámec duševního vlastnictví je definován a ustanoven v autorském zákoně a v zákoně o průmyslovém vlastnictví, který se vztahuje mimo jiné také na práva označení původu a ochranné známky, plemena zvířat, odrůdám léků a způsobům léčení lidí

a zvířat, dále na výsledky tvůrčí a technické činnosti (vynálezy), topologii vodičů, atd. (Hečková, 2008; Autorský zákon - online, 2014).

Autorská práva se tedy vztahují na:

- Literární díla
- Výtvarná díla
- Hudební díla
- Veškerý Software

Na základě českého práva vzniká nárok na autorské právo v době, kdy je dílo již dokončené, nebo v době již rozpracované jak je uvedeno v Autorském zákoně č. 121/2000 Sb. §2 odst. 3. V době, kdy dosáhne obou dvou výše uvedených znaků, se dílo dostává do fáze ochrany autorského práva a to dokonce i za předpokladu, že není zaregistrované do rejstříku ochrany, nebo dílo není označeno značkou copyright. Vyhnutí se případným budoucím sporům o náležitosti práva k dílu (softwaru) se dá předejít právě prostřednictvím evidence, kterou nabízejí některé společnosti jako je agentura Aura – pont, popřípadě úschovy u notářských či advokátních společností.

V zahraničních zemích, především angloamerického systému je z hlediska práv povinné plnit formální požadavky autorského oprávnění. Mluvíme o označení tzv. copyright ©. Naše právní systémy toto formální doložení nevyžadují (Hečková, 2008).

1.2 Autorský zákon

V následující kapitole se zaměříme na to, kde se berou autorská práva a podle kterých ustanovení se máme řídit vzhledem k právům autorským. Budeme se tedy zabývat, autorským zákonem a dalšími ustanoveními, kterými jsme v České republice vázáni.

Veškerá práva a závaznosti, kterými se musí řídit každý, jako forma společenských pravidel jsou ustanoveny zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském o právech souvisejících s právem autorským, a o změně některých zákonů (zkráceně „autorský zákon“ nebo „AZ“). Autorský zákon prošel mnoha novelami a poslední zákon vyšel s účinností od 1. ledna 2013 jako zákon č. 496/2012 Sb. Nejrazantnějšími změnami ovšem prošel zákonem č. 216/2006 Sb.

Autorský zákon vychází z práv EU a mezinárodních smluv z oblasti práva autorského a práv s ním souvisejících, kterým je tento zákon podřazen a které mají přednost před zákony České republiky. Mezi vycházející prameny AZ tedy patří tyto mezinárodní smlouvy:

- Bernská úmluva - Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl.
- Římská úmluva - Mezinárodní úmluva o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a televizních a rozhlasových organizací.
- Dohoda TRIPS - Dohody o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví.
- Smlouvy WIPO - Smlouva WIPO o výkonech výkonných umělců a o zvukových záznamech, Smlouva WIPO o právu autorském.

Dále bychom mohli jmenovat směrnice z oblasti autorského práva, které jsou pro nás také závazné a které vešly v platnost vstupem naší republiky do Evropské unie. Jsou to především směrnice:

- Právo na pronájem a půjčování a o některých právech v oblasti duševního vlastnictví souvisejících s autorským právem (Směrnice Rady ES 92/100/EHS).
- O právní ochraně počítačových programů (Směrnice Rady ES 91/250/EHS).
- Koordinace určitých předpisů týkajících se autorského práva a práv s ním souvisejících při družicovém vysílání a kabelovém přenosu (Směrnice Rady ES 93/83/EHS).

A mohli bychom jmenovat další směrnice, které jsou závazné pro naše členství v EU (Hečková, 2008).

1.3 Softwarové a internetové právo

Problematika softwarového pirátství spadá do oblasti softwarového práva, která je společně s internetovým právem, hlavní podoblastí práva informačních technologií (dále jen právo ICT - Information and Communications Technology). Tyto dvě hlavní právní odvětví práva ICT se zabývají takřka všemi právními problémy spojené s ICT. Nemůžeme samozřejmě opomenout právo databází, které úzce souvisí se softwarovým právem a také právo telekomunikační, které je logicky spojeno s otázkami softwaru a internetu obecně.

Jelikož je poměrně stěžejní, správně pochopit základní problematiku práva ICT, pojďme si teď stručně představit, kterými okruhy se Softwarové a Internetové právo zabývají.

Softwarové právo (Jansa, Otevřel, 2014) je tvořeno následujícími okruhy:

- Software a jeho vývoj
- Licencování a distribuce softwaru a další dispozice
- Dodání a implementace softwaru

- Servis a údržba softwaru
- Outsourcing softwaru a Cloud Computing
- Softwarové pirátství
- Bezpečnost a ochrana dat

Softwarové právo a právo informačních technologií obecně řadíme mezi nejmladší právní obory, které se u nás začaly rozvíjet až na přelomu tisíciletí. Jednou z příčin, proč jsou tyto právní obory v tuzemsku teprve v „plenkách“ je takřka neexistující tradice. Autorské právo, trestní právo a občanské právo jsou u nás zakotvené již natolik, že je bereme jako součást kvalitního fungování v lidské společnosti. Dalším důvodem, proč se o právu ICT tolik neví je fakt, že chybí potřebná literatura, která by se touto problematikou zabírala. Tuto problematiku jen částečně pokrývá autorský zákon, občanský zákoník a trestní zákon, ovšem ty ji jen lehce nastiňují. Vývoj v oblasti ICT je natolik rychlý, že je opravdu problém jej sledovat a pro právo ICT je tento fakt o to ztěžující.

Pro příklad v Německu je poměrně bohatá a ustálená judikatura práva ICT, tudíž při sporných situacích, nebo tvorbě smluv je od čeho se odrazit. U nás je tomu přesně naopak. Dalším faktorem, který ztěžuje rozvinutí tohoto práva je velice slabá praktická stránka výuky budoucích advokátů a právníků a také podceňování důležitosti a obtížnosti toho oboru ze strany škol. Studentům je předkládána v období, kdy ještě nejsou dostatečně seznámeni s autorským právem a úpravami licenčních smluv, které této problematice předcházejí. (Jansa, Otevřel, 2014)

Internetové právo (Jansa, Otevřel, 2014) se zabývá následující problematikou:

- Doménová jména
- Internet a internetové stránky
- Internetové obchodování a komunikace
- Autorské právo na internetu
- E-government
- Internetová kriminalita

1.4 Autorskoprávní a trestněprávní odpovědnost

Dojde-li z nějakého důvodu k ohrožení, či porušení autorských práv, přichází na řadu kromě autorskoprávní odpovědnosti, také v závažných případech trestněprávní postih pachatele (žalovaného).

Postižená osoba (oprávněný) by měl podle Jansy, Otevřela (2014) v případě podezření, či zjištění porušení autorských práv okamžitě reagovat formou následujících kroků:

- Minimalizace škod u zákazníků formou monitoringu licencí.
- Vyzvání právníckým, popř. fyzických osob ke zdržení se takového počinání.
- Návrh na předběžné opatření a žaloba pro zásah do autorských práv.
- Trestní oznámení v závažných případech pro porušení autorských práv.

Za předpokladu, že zklamou veškeré varovné signály a i nadále je porušován autorský zákon máme možnost řešení formou soudního řízení. Sporem s licenčními smlouvami se zabývá okresní soud. Pro úspěch u těchto sporných situací je velice důležité shromáždit dostatek důkazů porušování autorských práv. Trestněprávní odpovědnost související se softwarem je zakotvena v předpisu č. 40/2009 Sb. trestního zákoníku (dále jen TrZ) a nese důležitost trestného činu. Dovoluje uložit peněžitý trest, trest odnětí svobody, zákaz činnosti, či propadnutí věci.

Uvedeme si několik významných trestných činů z pohledu důležitosti softwarového práva, které jsou spojeny se softwarem, nebo hardwarem:

- Neoprávněný přístup k počítačovému systému a nosiči informací (§ 230 TrZ)
- Opatření a přechovávání přístupového zařízení a hesla k počítačovému systému a jiných takových dat (§ 231 TrZ)
- Poškození záznamu v počítačovém systému a na nosiči informací a zásah do vybavení počítače z nedbalosti (§ 232 TrZ)
- Porušení předpisů o pravidlech hospodářské soutěže (§ 248 TrZ)
- Porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi (§ 270 TrZ)

2 Uzavírání licence a druhy licencí

Když se řekne slovo zakoupit, asociujeme si danou situaci s něčím hmotným, něco co si můžeme osahat a přenést. V počítačové terminologii si pod pojmem zakoupení licence, představujeme spíše zakoupení práv k tomu, abychom mohli danou licenci bez problému užívat a měli tak právo k tomu spouštět např. program a tvořit v něm svoje představy.

Na webu Amos software (softwarové pirátství, 2009) se daná problematika popisuje následujícím způsobem: „*Na rozdíl od věcí, které si koupíte, vám počítačové programy nebo písma nepatří. Stáváte se pouze oprávněným uživatelem. Platíte za právo programy používat, nemůžete však instalovat kopie na jiné počítače nebo software poskytovat kolegům.*“

Právo k užívání počítačového softwaru je tedy možné získat pouze prostřednictvím smlouvy (výjimku tvoří volně šiřitelná díla). Jak se píše v autorském zákoně, tato smlouva se nazývá licenční a podle § 46 se ustanovují veškeré náležitosti s tou licencí spojené. Každá licence je přiložena k zakoupenému počítačovému programu, ve které jsou uvedena práva a povinnosti obou stran. Podle druhu licencí rozlišuje počítačové programy na Open source, shareware, komerční software, freeware a jiné. Hranice mezi typy licencí jsou ovšem někdy velice úzké a každý uživatel a nabyvatel licenčních práv by se měl seznámit s jejími ustanoveními (Štědroň, 2010).

Druhy licenčních smluv

2.1 Proprietární (komerční) software

Za proprietární software můžeme označit prakticky veškeré licence programu, které nesplňují nějakým způsobem označení svobodného softwaru. Dalo by se jej nazvat pravým opakem open source softwaru, nesplňuje tedy stejnou dávku práv jako v případě svobodného softwaru. Programy s tímto označením jsou placené, nejsou k dispozici volně šiřitelné zdrojové kódy a nedá se do nich jakýmkoliv způsobem zasahovat ani jakkoliv upravovat. Jeager-Metzger (Štědroň, 2010, s. 10) definuje komerční programy z následujícího hlediska: „*Pro účely této práce je zásadní charakteristikou proprietárního softwaru to, že je dodáván pouze ve formě binárního kódu (tedy bez přístupu ke zdrojovému kódu), bez možnosti vlastních úprav uživatelem a s přísně limitovanými možnostmi užívání a dalšího šíření.*“

2.2 Licence OEM

Original Equipment Manufacture, neboli OEM licence řadíme mezi charakteristicky velmi zajímavé. Zakoupením této specifické licence se zákazník zavazuje k tomu, že bude užívat již předem nainstalovaný software pouze na hardwaru, ke kterému se licence vztahuje. Jinými slovy, software lze využívat pouze na hardwaru, se kterým byla licence dodána. Nejčastěji se s tou licencí setkáme u Microsoftu, kdy na zakoupeném počítači je již předem nainstalovaný operační systém. Výhody jsou především v tom, že takto zakoupený set (program + hardware), jak uvádí Vitovský (2008), je o poznání levnější (2 500 – 4 500 Kč), než kdybychom si zakoupili daný software samostatně (8000 – 12 000 Kč). Dalším příkladem OEM licence je vypalovací program Nero, který je také levnější, při současném zakoupení s vypalovačkou.

V případě ztráty nebo zničení hardwaru, na kterém je program nainstalovaný a ke kterému se daná licence vztahuje, tato licence zaniká a není povoleno ji nadále užívat. V případě prodeje hardwaru nabývá práv na licenci její nový majitel a s ní i právo tento software využívat. Veškeré produkty OEM licence nelze zakoupit samostatně bez příslušného hardwaru, existují výjimky pouze v případě, kdy využijeme na koupi novějšího hardwaru tzv. přechodné období (vztahuje se na 1 kalendářní měsíc od zakoupení nového hardware) (Štědroň, 2010).

2.3 Shareware

Označené typy, jako Shareware programy nabývají stejných práv licence jako proprietární programy, pouze s tím rozdílem, že jsou v této plné funkčnosti dostupné po určitou časovou dobu (30 – 60 dní). Po uplynutí této doby se stává program zpravidla nefunkční, nebo omezený na pouze některé možnosti. Pokud chceme nadále využívat program ve své plné kvalitě, je zapotřebí zaplatit finanční obnos, který nám zajistí prodloužení licenční smlouvy. Výhodou těchto typů software je možnost si plně vyzkoušet daný software a zjistit tak, jestli jsme spokojeni s nabídkou služby. Existuje spousta programů, které jsou Shareware, jedním ze známých je např. Total Commander, nebo antivirový program ESET Smart Security. V minulosti byl tento druh představování softwaru součástí nejrůznějších příloh na CD a DVD, v dnešní době se dají snadno sehnat na stránkách výrobců.

Důležitým znakem u shareware programů je, že šíření je podle autorských práv povoleno pouze bez nároku na jakýkoliv finanční obnos.

2.4 GNU GPL licence

General Public Licence, v češtině bychom ji mohli nazvat „všeobecnou veřejnou licenci GNU“. Licence, která patří k nejznámějším a nejpoužívanějším volně šiřitelným software. Licence je zpravidla označována za tzv. virovou licenci a to z toho důvodu, že musí být při distribuci šířeny opět pod GNU GPL. Licence je zdarma, může být libovolně upravována a používána. Právně patří mezi pomyslné „krále“ v open source software, jelikož se řídí podle čtyř svobod pro všechny uživatele. Uvádíme tedy na okraj (gnu, 2014), jaké to jsou:

- Svobodně spustit program za jakýmkoliv účelem.
- Svobodně redistribuovat kopie.
- Svobodně vylepšovat a zveřejňovat zlepšený software.
- Svobodně studovat, jak program pracuje a přizpůsobovat si jej.

Mezi známé programy, které fungují na principu této licence je např. Skype. Štědroň (2010) ovšem ve své publikaci uvádí, že společnost Skype v minulosti porušila licenční práva GNU GPL, jelikož nedodávala všechny zdrojové kódy ke svému počítačovému softwaru.

Mottem GNU GPL je jak uvádí stránka gnu (František Kučera, 2014):, *Svobodný software je možno zdarma použít k jakémukoliv účelu, včetně jeho zdrojového kódu, ale výsledný produkt musí být dále distribuován pod GPL licenci.*“

2.5 BSD licence (Berkeley Software Distribution)

Jedná se o licenci s Open source software. Tento typ licence je k uživatelům nepřívětivější z hlediska práv, která uživatelům umožňují libovolně nakládat s daným software (dokonce i jako součást komerčního software). Hlavním znakem je možnost volného šíření obsahu. Jediné čeho je zapotřebí, je uvést jméno autora a informace o licenci, přičemž nesmí být zapomenuto přiložit zřeknutí se autora odpovědnosti za dílo. Licenci vytvořila obchodní organizace Berkeley ve spolupráci s University of California jako předmět pro práci nad OS (operační systém) BSD. Příkladem licenci typu BSD mohou být části knihoven (library), sloužící pro síťovou komunikaci v Microsoft, nebo též v Mac OS X použití mnoha doplňků z FreeBSD (Štědroň, 2010).

Text licence BSD musí pokaždé začínat následujícími údaji, jak jsme již zmiňovali na začátku textu a jak se píše na stránkách root (Josef Aujezdský, rok neuveden): „*Copyright* © <year>, <copyright holder> *All rights reserved.*“

2.6 Freeware

Freeware je druh programu, který je šířen zdarma a můžeme jej využívat neplaceně po libovolnou dobu. Při distribuci není dovoleno dělat si jakékoliv nároky na finanční obnos. Práva k programu typu Freeware drží pouze a jen majitel, je tedy zakázáno jej jakkoliv upravovat pro komerční účely. Typickým představitelem Freeware softwaru je Java od Sun Microsystems.

Je důležité rozlišovat Freeware od svobodného software a nebo GNU GPL, nejedná se totiž o stejné typy licencí, i když na první pohled je to pro nás těžko rozlišitelné. Licenční práva se na freeware vztahují stejně jako u komerční licence, naproti tomu výše opozičně zmíněné licence je možné využívat bez omezení.

2.7 Adware

Advertising-supported software, zkráceně Adware řadíme mezi druh licence, založené na bezplatném užívání. Princip spočívá v jednoduchém systému, pokud souhlasíme s licenčními podmínkami, můžeme daný program užívat zdarma, ovšem daň za vykoupení spočívá v neustálém zobrazování reklam. Reklamy mají podobu od nejrůznějších bannerů přes vyskakovací okna, až po zasílání spamových emailů. Díky těmto reklamám získává autor peníze a my „získáváme“ povědomí o nejrůznějších službách a veškerém sortimentu na internetu. Jedním z takových programů je známý komunikační klient ICQ, který byl a stále ještě je velice oblíbený, především mezi dospívajícími jedinci. Mezi další známé adware např. patří Deamon Tools, nebo emailový klient Eudora. Podmínkou užívání programů typu Adware je, že nesmí být za žádných okolností měněn a reklamy nesmí být odstraňovány, nebo zakazovány. Některé druhy programů se souhlasem užívání instalují tzv. spyware, které skrytě sledují naše aktivity a zasílají o nich informace, řadíme je mezi nežádoucí.

(Štědroň, 2010; Vitovský, 2008; Stahuj, 2009)

3 Problematika práva duševního vlastnictví a její místo v RVP základního vzdělání.

Problematikou respektování práva duševního vlastnictví při využívání softwaru se RVP ZV zabývá především ve vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie, dále ve vzdělávacím oboru Výchova ke zdraví, které spadá pod vzdělávací oblast Člověk a zdraví. Vzdělávací obor Výchova k občanství, spadající pod vzdělávací oblast Člověk a společnost, a také ve vzdělávací oblasti Člověk a svět práce. Tuto problematiku lze také částečně zařadit do vzdělávacího oboru Etická výchova, který patří mezi doplňující vzdělávací obory ZV.

Vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie

Podle RVP (2016) řadíme do této vzdělávací oblasti 10 vzdělávacích cílů, kde jedním z nich je právě vzdělávací cíl:

- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání software.

Na 2. stupni je prezentován jako učivo:

- ochrana práv k duševnímu vlastnictví, copyright, informační etika ochrana.

Vzdělávací oblast Člověk a společnost – Vzdělávací obor Výchova k občanství

Ve vzdělávací oblasti Člověk a společnost, není vymezen přesně vzdělávací cíl, který by postihoval problematiku práva duševního vlastnictví, ovšem je vymezen v tematickém okruhu *člověk, stát a hospodářství* učivem v RVP (2016) na 2. stupni ve vzdělávacím oboru Výchova k občanství jako učivo:

- **majetek, vlastnictví** – formy vlastnictví; hmotné a duševní vlastnictví, jejich ochrana; hospodaření s penězi, majetkem a různými formami vlastnictví.

Vzdělávací oblast Člověk a svět práce

Vzdělávací oblast Člověk a svět práce obsahuje 8 tematických celků, kde se problematikou duševního vlastnictví zabýváme spíše z hlediska *ochrany technické tvůrčí činnosti*. Jedná se především o průmyslová práva (vynálezy, konstrukční schémata, užité a průmyslové vzory, know how, aj.) a průmyslový design – vzor, zeměpisné označení, označení původu), (Klus, 2010). Tematický celek Design a konstruování je pro zařazení tématu vztahu k respektování práv technické tvůrčí činnosti velice vhodný.

Jedná se o učivo zařazené na 2. stupeň ZV:

- stavebnice (konstrukční, elektrotechnické, elektronické), sestavování modelů, tvorba konstrukčních prvků, montáž a demontáž,
- návod, předloha, náčrt, plán, schéma, jednoduchý program.

Vzdělávací oblast Člověk a zdraví - Vzdelávací obor Výchova ke zdraví

Cílovým zaměřením vzdělávací oblasti Člověk a zdraví je podle RVP ZV (2016) propojování činností a jednání souvisejících se zdravím a zdravými mezilidskými vztahy se základními etickými a morálními postoji, s volným úsilím atd.

Riziko komunikace prostřednictvím internetu spojená s nelegálním využíváním softwaru je zařazeno v tematickém okruhu *Rizika ohrožující zdraví a jejich prevence*. Jedná se o učivo:

- nebezpečí komunikace prostřednictvím elektronických médií.

Doplňující vzdělávací obor Etická výchova

Obsah vzdělávacího oboru Etická výchova tvoří 10 základních témat z oblasti etických zásad a šest aplikačních témat, která na ně navazují. Jedním z témat tematického okruhu *Aplikovaná etická výchova*, tohoto vzdělávacího oboru je:

- **etické hodnoty** – zdroje etiky, osobní odpovědnost, smysl života, aplikace mravních zásad a hodnot, ctnosti, svědomí a jeho rozvoj.

Zde se klade důraz především na rozvoj morální stránky žáka a jeho vztahu k hodnotám tvůrčí činnosti.

4 Hackers vs Crackers

Hackery označujeme počítačové specialisty s odbornými znalostmi, kteří dovedou proniknout do zabezpečeného programového systému, prozkoumat jej a bez sebemenší stopy jej upravit a zmizet. Hacker ovšem využívá své detailní znalosti ve prospěch uživatelů (vyhledává chyby v systémech, zvyšuje zabezpečení, aj.) a proto je také označován výrazem „white hat“, což v překladu znamená bílý klobouk, nebo též „elitní hacker“.

Olsonová (2012, s. 494) říká o white hats že: „...jsou to hackeři, kteří se sice dokáží nabourat do počítačové sítě a ukrást informace, nicméně tyto své znalosti používají jen k tomu, aby firmám a webovým stránkám pomohli lépe se zabezpečit.“

Opakem hackera je tzv. cracker, označován též výrazem „black hat“. Z anglického překladu nám vyplývá, že se jedná o stinnou stranu na poli internetových odborníků – jejich účelem je škodit. Média velice často tato označení mezi sebou zaměňují, a proto se dá říci, že v dnešní době takřka splynula. Cracker většinou útočí za vidinou prospěchu, škodolibosti a ničení dat. Nejznámějším crackerem je bezesporu Kevin Mitnick, kterému se mimo jiné již jako 12 -letému chlapci podařilo obelstít princip děrných štítků v autobuse. Mitnick ovšem využíval spíše Sociálního inženýrství - z pohledu společných věd (schopnost ovládat druhé lidi za účelem zjištění potřebné informace), než IT znalosti. V dnešní době patří Mitnickovi firma, která se zabývá zabezpečováním systémů a webů (The Jargon File, 2003; Javůrek, 2016; Kuneš 2012)

Mezi nejznámější hacker skupiny patří např. Anonymous, LulzSec, Legion of Doom.

4.1 Warez

V pozadí prakticky celého nelegálně distribuovaného softwaru stojí seskupení lidí, kteří se nazývají warez scéna.

Craig (2008, s. 15) definuje warez jako: „*Warezem rozumíme tituly chráněné autorským právem a distribuované softwarovými piráty neboli vydavatelskými skupinami (tzv. „relase groups“).*“ Warez scéna je tvořena skupinou lidí od nejrůznějších dodavatelů, crackerů, kurýrů, až po padělatele. Warez se v současnosti rozrostlo do gigantických rozměrů, dříve se pod tímto pojmem, které nejspíše vzniklo z anglického slova „software“, ukrývala spíše malá skupinka počítačových nadšenců, kteří si mezi sebou vyměňovali nejrůznější upravené zdrojové kódy na disketách. V současné době jsou tvořeny nejčastěji středoškolské

a vysokoškoláky, kteří mají touhu cítit moc a uznání. Jedná se o organizovanou skupinu, která se řídí svými pravidly tzv. „scene“, které musí všichni dodržovat, jinak jsou vyloučeni. Těmto scénám nejde o peníze, jde především o prestiž, o prvenství. Skupiny mezi sebou soupeří o to, kdo si vybuduje větší uznání. Warez scénu rozdělujeme na určité třídy, podle toho, na co se specializují: gamez (PC hry, Xbox, Playstation 3) moviez (veškerá kinematografie) appz (programy a aplikace) a crackz - jak definuje (Computer hope, 2014) crack je navržený zdrojový kód, který má za úkol obejít ochranu softwaru.

Jak už jsme zmiňovali, scéna je tvořena řetězcem členů, kde každý má svůj jasně daný úkol a je pro skupinu nepostradatelný. Pokud by vypadl jeden článek, celý systém by se zhroutil. Warez se musí šířit rychle, jde především o čas, o to, aby dané tituly (novinky) byly na trhu ještě předtím, než budou vydány oficiálně v obchodech (tzv. „0 - day“). Řetězec začíná u dodavatele, který sežene očekávanou novinku, zpravidla se jedná o velice schopné jedince, využívající veškerých svých zdrojů k tomu, aby dostali co možná nejkvalitnější verzi, která je základem úspěchu. Tento druh řetězce patří mezi nejriskantnější a kvalitních dodavatelů si scény náležitě cenní. Dodavatelé mají kontakty prakticky všude, od pracovníků v softwarových firmách až po testery alfa a beta verzí. Jakmile je na scéně titul hodný označení novinky, přepoše ji dodavatel crackerovi a ten má zpravidla málo času, (někdy v rozmezí řádu hodin) na to, aby vytvořil crack a obešel tak zabezpečující prvky. Upravený software je poté předán kurýrovi a ten jej umístí na FTP servery, odkud se dále šíří prostřednictvím P2P sítí (Craig, 2008).

4.2 Anonymous

V současnosti nejznámější hackerské uskupení lidí, které na internetu budí poměrně zasloužený rozruch. Tato početně proměnlivá skupina hackerů, bez striktně existujících pravidel a zavedené hierarchie se uskupuje za vidinou útoku na předem vybrané weby a servery, které se nějakým způsobem provinili proti neformálnímu kodexu 47 pravidel internetu, či samotnému názoru většiny hackerů skupiny Anonymous. Pomyslnou kolébkou vzniku této skupiny je původem obrázkové fórum 4chan, které je nyní útočištěm anonymním uživatelů, kteří se vyjadřují k nejrůznějším světovým tématům.

Anonymous většinou na své oběti útočí prostřednictvím DDoS útoků (na server se neustále posílají požadavky pro zpracování, když je těchto požadavků - útoků - dostatečné množství, server nestíhá odpovídat a zhroutí se.) a snaží se zasáhnout jejich nejcitlivější místa.

Těmi jsou většinou úvodní stránky, kde je hackery umístěn nějaký žertovný obrázek, snímek, popř. varovná animace, která všem návštěvníkům dá jasně najevo, že tento web se stal obětí útoku skupiny hackerů Anonymous.

Anonymous, což v překladu do češtiny znamená „anonymní“, mají za svůj symbol Guye Fawkese, který byl hlavní inspirací pro komiks a později film „V jako Vendeta“. Fawkes nosil masku představující dnes známou symboliku pro Anonymous.

Mezi známé útoky Anonymous patří především tzv. „Operace odplata“, která byla zacílena na americké Ministerstvo spravedlnosti, organizace MPAA (Motion Picture Association of America) a RIAA (Recording Industry Association of America) zabývající se ochranou autorských práv a společnost Universal Music. Důvodem útoku bylo nepodložené obvinění serveru megaupload.com z porušování autorských práv. Anonymous si nebralo servítky a dokonce zveřejnilo osobní údaje generálního ředitele MPAA Chrise Dodda. (Olsonová, 2012; Technet, 2012; Britské listy, 2010; Ough, 2015)

V současnosti bychom mohli Anonymous označit za takové kybernetické rytíře spravedlnosti v boji proti Islámskému státu. Boj proti terorismu je pro ně teď zájmem číslo jedna. Anonymous vyhlásili Islámskému státu válku tak, že je odstříhnou od jejich sociálních účtů a tím pádem znemožní jejich komunikaci mezi sebou.

5 Formy softwarového pirátství

Podle Musila (2000) můžeme programové pirátství rozdělit do dnes již poněkud zastaralých forem. Chtěl bych nejprve podotknout, že dané rozdělení uvádíme především z důvodu toho, že daný autor se dívá na jednotlivé škály poněkud z obecnějšího pohledu, jeho přístup je chápán jako klasické pojetí, takže nám může sloužit jako jakési vodítko, pro pozdější podrobnější rozdělení autora, který bude následovat.

Bylo by tedy dobré, kdybychom dokázali rozlišovat mezi formami přístupu k softwarovému pirátství. Musil (2000) rozděluje softwarové pirátství následovně:

Výroba software, padělatelství – Základem je rozmnožování a poté následný prodej vytvořených kopií. Kopíruje se takřka vše, od manuálů až po obaly krabic a to jen za účelem oklamání zákazníka a obohacení se o zisk. Firmy, fyzické osoby, takřka každý se dopouští této trestné aktivity.

Distribuce a prodej hardware – Spočívá především v předhánění se mezi konkurenčními prodejci hardware. Nelegálním způsobem distribuují software, který instalují na počítačích a poté prodávají. Nelegalita spočívá v tom, že software instalují na počítače, aniž by měli uskutečněnou smlouvu s autorem. V minulosti byla z toho případu obviněna pro trestný čin, podle § 152 trestného zákona česká firma VT Data.

Užívání software – Pravděpodobně nejrozšířenější druh počítačové kriminality vůbec. Jednoduchost a rychlost rozmnožování veškerého softwaru dávají za následek tomu, v jak velké míře se rozrůstá tento nechvalně známý trend. Jak jsme již zmiňovali na začátku, trpí tím veškerí výrobci softwaru, kteří se podílejí na utváření trhu.

Sítě BBS – Dnes již zastaralý způsob komunikace prostřednictvím telefonních linek, základ spočívá v propojení se na centrální počítač, na kterém je software, řídící provoz sítě BBS (Electronic Bulletin Board System). Síť má sloužit především k přeposílání volně šířitelného software, tzv. shareware nebo bezplatně šířitelnému software tzv. freeware. Ovšem většinou byly využívány k pirátským činnostem a to i uživateli, kteří posílali legálně získané programy, čímž v síti BBS vlastně vytvářeli kopie.

Půjčovny software – Na tento způsob nelegální činnosti můžeme nahlížet spíše s raritou. Je založen na koupi jednoho originálu a poté vytvoření několik kopií, které jsou předmětem půjčování za obnos. Jedním z takových klubů byl v minulosti zjištěn PC klub Dundy v Praze.

Počítačové herny – Počítačové hry jsou specifickým odvětvím, na které se stahuje poněkud odlišnější přístup z hlediska autorskoprávního než u běžného software. Herny se vyznačují tím, že na jednom výkonnostně vyšším počítači, je nainstalovaná počítačová hra. Tento výkonný PC slouží jako server a umožňuje ostatním počítačům hrát stejnou hru. Pokud příslušná společnost, která je za výrobu hry zodpovědná, nedá souhlas k volnému užívání, jde o porušování autorských práv.

Další rozdělení z hlediska porušování autorských práv podle § 152 trestného zákona nabízí Smejkal (1999).

Nejlépe podle mého názoru vystihla ve své publikaci rozdělení forem nelegálních činností Federovičová (2000), jejíž pojetí je moderní. Proto si na jejím základě založíme rozdělení forem softwarového pirátství a to z následujícího hlediska:

5.1 Používání nelicencované kopie počítačového programu

Jedná se o velice rozšířenou nelegální aktivitu zejména u jednotlivých fyzických osob, ve větších firmách a organizacích je tento druh aktivit prakticky na nulové hodnotě, už jen z toho důvodu, že jsou podrobováni kontrolám a jsou mnohem více sledovatelní, oproti domácím uživatelům. Jedná se tedy o využívání programu bez zakoupené, platné licence.

5.2 Přisvojování si autorských práv

Nastává v situaci, kdy si daný jedinec přisvojí autorská práva na daný produkt tak, že zamění informace o původním majiteli za svoje. Většinou jsou tyto informace uvedeny v podrobnostech o dokumentu, nebo v hlavičce dokumentu.

5.3 Používání jedné licencované kopie na více počítačích

Daná aktivita, spadající do oblasti spíše menších firem v řádu 10 – 50 zaměstnanců. Jak již napovídá název kategorie, tak daná nelegální situace nastává v době, kdy je zakoupena jedna platná licence oproti potřebnému počtu a poté následnému zkopírování a instalaci na dalších počítačích. Ovšem to je v rozporu s právy uvedených u licence, jelikož licence se vztahuje pouze k instalaci na jeden PC, tzv. single-use licence. Řešení nabízí zakoupení tzv. multilicence, tedy licence vztahující se k instalaci programu na více počítačích. Ovšem ta je oproti single-use licenci o poznání dražší. Řadíme sem také tzv. nadužívání software, které je založeno na podobném principu jako obcházení single-use licencí, akorát s tím rozdílem, že daná licence programu je nainstalovaná na serveru a poté spouštěna ostatními uživateli

ve stejnou dobu běhu aplikace. Podobné případy nastávají s uživateli, kteří neakceptují stanoviska využívání studentské licence ke studijním účelům a snaží se jakkoliv manipulovat s danou licencí v rozporu s těmito podmínkami.

5.4 Pronájem a půjčování software bez souhlasu autora

Dalo by se říct, že při dopouštění se tohoto nelegálního druhu činnosti jedinec páchá takřka minimální finanční škodu a z pohledu možnosti dopadení je daná aktivita takřka nezjistitelná. Konáním v rozporu se zákonem se tedy dopouštíme v případě, že někomu půjčíme originální DVD, CD se hrou, kterou si vzápětí nainstaluje. Přesné znění o porušování autorských práv v souladu s pronájmem a půjčováním je uvedeno v § 15 a § 16 Autorského zákona.

5.5 Instalace nelegálního software výrobcí nových počítačů

Daný problém nastává v případě, že si zakoupíme již nainstalovaný software na pevném disku (z pravidla se týká nejčastěji operačního systému), který je ovšem nainstalován bez platné licence, např. několikrát nahrání kopie stejného OS (Operační Systém) na různé počítače. Daný problém je o to horší, že si klient neuvědomuje, že si užíváním zakoupeného hardware počíná protiprávně. Menší firmy si takto počínají především proto, aby získaly výhody vůči konkurenci (nelegální cestou mohou nastavit pořizovací cenu hardware o poznání nižší).

5.6 Internetové pirátství

Internetové pirátství můžeme souhrnně nazvat jednou větou, jako jakoukoliv nelegální činnost prostřednictvím internetu. Internetové pirátství je v současnosti nejrozšířenější formou nelegální činnosti v oblasti počítačů. Je to dáno především snadnou dostupností, pohodlností a v neposlední řadě rychlostí staženého, nasdíleného, či uplodovaného materiálu. Každý z nás, dokonce i naši rodiče, prarodiče by byli schopni, po chvilkovém vysvětlení a zasvěcení do světa internetu, stáhnout z „ulož to“ (www.ulozto.cz) takřka cokoliv. Během několika hodin, dokonce někdy i během minut jsme schopni stáhnout desítky Gigabajtů dat a takřka nemusíme ani vstát. Tohle číslo nám bohatě stačí k tomu, abychom si během hodiny byli schopni stáhnout film, hru do PC (průměrný DVD film o velikosti 4,3 GB).

Na pojem rychlost se můžeme dívat nejen z pohledu rychlosti stažených dat, ale také z pohledu rychlosti umístění daných novinkových titulů na internet, dokonce ještě

před oficiálním vydáním. Některé pirátské skupiny, warez scéna, jak se jim přezdívá, dokonce soutěží v tom, které z nich umístí na webové úložiště dané tituly rychleji a v lepší kvalitě, před ostatními skupinami (Hečková, 2008; Craig, 2008).

Ačkoliv internetové pirátství není ve většině případů směřováno za účelem finančního obnosu, i přesto nositelům duševních práv způsobují značné škody a ztráty. Tím, že prakticky denně jsou nositelé práv svědky útoků na jejich autorskoprávní díla, ať už již za zmiňovaným neprospěchovým účelem, nebo právě za vidinou obnosu ze strany velkých pirátských serverů, jsou tito autoři ochuzeni o potenciální klienty.

Autoři jsou přesvědčeni, že právě ti lidé, kteří si nelegálně opatří film, stáhnou si diskografii hudební skupiny, či se jiným způsobem dostanou k danému předmětu zájmu, si poté už na film do kina nezajdou, nebo si nezakoupí hudební album (Hečková, 2008).

Piráti si myslí pravý opak o tom co je krádež, tvrdí že je o jejich majetek nepřipravují. Jejich hypotéza a názory jsou založeny na faktu, že pod pojmem krádež si máme představit to, že někomu něco vezmeme, v oblasti pirátství to představuje vytvoření kopie. Pirátské skupiny tvrdí, že majitele práv připravují pouze o potenciální příjmy, a jejich cena se dá jen těžko odhadovat, jelikož nemohou zahrnovat do těchto statistik fakt, že by si daný produkt zakoupili všichni, co si vytvořili nějakým způsobem kopie. Craig (2008, s. 17) publikuje svůj rozhovor s jedním členem scény warez, který se nazývá Evil a ten tvrdí že: *„Nikdy v životě bych nezaplatil ani korunu za 3D grafickou aplikaci, kterou si můžu stáhnout a která stojí v obchodě až deset tisíců. Takže pokud bych si ji nikdy nekoupil, jak může někdo říct, že když ji používám, je to pro něj ztráta?“* Ještě dodává něco ve smyslu, že za to, že se jej naučí používat, může doporučit software dalším lidem a vytvořit tak případnou klientelu navíc.

Pravda bude na obou stranách, jelikož na jednu stranu můžeme chápat autory, v tom smyslu, že se cítí dotčeni. Je to přeci jejich práce, to oni tomu projektu věnovali tolik času a úsilí a teď si mají přijít nějací „piráti“ a jen tak si používat beze svolení to, do čeho oni vkládali spousty hodin tvrdé práce. Z druhého pohledu je logické, že pro běžného uživatele, který si dvakrát do měsíce upraví fotku v některém z profesionálních programů (Photoshop, CorelDraw, aj.), je zbytečné, aby si jej kupal v hodnotě desetitisíců. Samozřejmě, pro takové případy existují programy, které jsou na internetu ke stažení zdarma tzv. freeware. Tyto programy ovšem kolikrát nedosahují svojí kvalitou a omezeným množstvím funkcí ani z poloviny toho co si uživatel žádá.

Mezi nejrozšířenější způsoby internetového pirátství řadíme sdílení a stahování z hlediska chybějících pravomocí k autorským dílům prostřednictvím tzv. P2P (peer- to- peer) sítí a upload přes FTP, filehostingové a další servery. V poslední době se také stává velice populární streaming, jak uvádí Vitovský (2008, s. 433): „*Streaming je přehrávání datových proudů, streamování. Přehrávání multimediálních souborů přímo na internetu, nikoliv tedy stažení (download) a následné přehrávání.*“, v pomyslném popředí internetového pirátství se stále drží nabízení pirátských výrobků na nejružnějších internetových inzertních obchodech, internetových burzách a vlastních webových stránkách. Uživatelé, kteří tyto aktivity provozují, nezastraší ani fakt, že již bylo potrestáno a dopadeno na několik stovek pachatelů. Mezi další neoprávněné činnosti řadíme neoprávněný webcasting, což je vlastně podobný princip vysílání bez příslušných práv, jako v případě streamingu, ale oproti němu má tu nevýhodu, že uživatel nemá možnost jakkoliv manipulovat s možností přehrávání, pouze sleduje tituly, které se právě vysílají online (Hečková, 2008; Vitovský, 2008).

5.6.1 Bit Torrent

Největší popularitě se v posledních letech z hlediska sdílení a stahování těší Bit Torrent. Jeho kouzlo spočívá v jedinečné filosofii, která funguje na rozdíl od klasického postupu - distribuce požadovaných souborů, které sdílejí data mezi serverem a klientem dokud není přenos dokončen, Bit Torrent jde zcela výjimečnou cestou. Každý, kdo prostřednictvím Bit Torrentu stahuje nějaký soubor, jej zároveň sdílí se všemi ostatními uživateli, kteří mají zájem o ta samá data. Není divu, že se mezi piráty těší tak velké popularitě.

V praxi to funguje následovně – Spustíme si program, přes který chceme realizovat stahování pomocí Torrentu, tento program nabízí vyhledání souborů, které si přejeme stáhnout. Jakmile začneme stahovat určitý soubor, zároveň to, co jsme již stáhli, sdílíme ostatním uživatelům. Každý uživatel nám může nabídnout jiný segment a ve finále, jakmile máme všechny segmenty stažené, program je spojí do konečné podoby souboru. Např. 2 % z celkové velikosti souboru nám umožní stáhnout uživatel z Austrálie a posledních 5 % nám poskytne uživatel z J. Ameriky. Obrovskou výhodou oproti klasickému stahování, kde musíme ve většině případů stahování dokončit během aktivního běhu PC, nám Torrent nabízí možnost přerušit stahování a kdykoliv navázat na průběh znovu.

Bit Torrent je závislý na počtu uživatelů. Mělo by teda platit jisté pravidlo, čím více uživatelů, tím rychlejší průběh stahování, není to ovšem pravidlem. Pokud jsou k dispozici

pouze uživatelé, kteří nemají stažená kompletní data (leech) a nikdo z nich nemá segment, který je zapotřebí k finální podobě souboru, jsou závislí na uživateli, který kompletní soubor má již stažený (seed). Platí tedy pravidlo, čím více Seederů, tím vyšší rychlost a spolehlivost Torrentu je zaručena.

Dokonce i společnost jako je Microsoft ohromil tento způsob distribuce dat v prostředí internetu, že nechali vzniknout svůj vlastní protokol, který se jmenuje Avalanche a to vše na základě Torrentu (Craig, 2008).

5.6.2 Camcording

Pod tímto anglickým slovním spojením cam (kamera) a recording (natáčení) se skrývá neoprávněné natáčení přenosnou kamerou v kině přímo z promítacího plátna. Kvalita těchto tzv. kinoripů je velmi špatná, jak po obrazové, tak také po zvukové stránce. Není nic neobvyklého, když je slyšet zakašlání, nebo se díváme na film, který nám z půlky zakrývá něčí hlava. Cílem jsou právě filmové tituly, které jsou na trhu filmovou novinkou. Camcording, jak uvádějí na stránce Film a video (Camcording, 2012), je protiprávním počínáním a to i v případě vlastní potřeby, jak je zakotveno v autorském zákoně novelizovaném roku 2006.

Samotný čin natáčení neřadíme do internetového pirátství, ale z hlediska distribuce patří tyto kinoripy mezi nejčastěji šířené právě pomocí internetových serverů a uložišť.

5.6.3 Live – streaming

Velice zajímavou a v posledních letech rozmáhající se formou pirátství se s příchodem vysokorychlostního internetu a chytrých mobilů stává tzv. live-streaming. Princip je vlastně velice jednoduchý, prostřednictvím nejrůznějších aplikací (např. Periscope, Meerket) je v reálném čase přenášen obraz (pomocí videokamery na smartphonu, tabletu) hostujícího uživatele všem ostatním uživatelům, kteří jsou na jeho „stream“ připojeni.

Jak se píše na webu The Washington post (The future of online piracy is easy, free and already in your pocket, 2015) „*V neděli sledovalo 8 miliónů lidí premiérovou pátou řadu seriálu Hra o Trůny na svých televizních obrazovkách. Ovšem v tu dobu streamoval tento seriál také uživatel Buzzy prostřednictvím aplikace Periscope dalším stovkám lidí na jejich mobilních telefonech.*“

Největší problém u tohoto druhu pirátství shledáváme v tom, že je to absolutně jiný typ nelegality, který je zatím ještě málo postihnuteľný. Zapomeňte na torrenty, žádné nejsou, nejsou ani žádné soubory přenosné disky, takřka nic fyzicky dohledatelného.

Samotná stanice HBO, která je známá vysokou tolerancí vůči pirátství, je z těchto faktů poměrně vyděšena. Dokonce během vysílání onoho zmiňovaného seriálu, poslala společnosti, vlastníci aplikaci Periscope žádost o vypnutí live - streamingu, v souladu se zákonem Digital Millenium Copyright Act (Autorský zákon v americkém právu doplňující Copyright Act, který reaguje na nové technologie). V tomto zákoně stojí, že internetové platformy nejsou zodpovědné za to, co uživatelé posílají, pokud neobdrží stížnost – poté musejí obsah odstranit. Problém ovšem nastává v tom, že neexistuje žádný obsah, který by měl být odstraněn, jelikož se jedná o živý přenos a nic se nearchivuje (Dewey, 2015; Digital Millenium Copyright Act, 1998; Wong, 2015; Pirate In Your Pocket: The Future Of Stolen Media?, 2015).

Tento fakt se samozřejmě netýká pouze filmových a seriálových titulů, kde bychom až zase tak závažný problém neviděli – kvalita obrazu těchto živých přenosů nebývá moc vysoká a spousta uživatelů si podle nás na tyto filmové novinky raději počká a zaplatí si je. Mnohem rizikovější oblastí jsou sportovní přenosy, kde je hodnota přímého přenosu v reálném čase mnohonásobně vyšší. Jedná se o prchavé momenty v řádu sekund a záznamy s několika minutovým, až hodinovým zpožděním nejsou již pro diváka natolik významné. Obzvláště s faktem rozšiřujícího se sportovního on-line sázení je live-streaming velice žádaný.

5.7 Padělání

Tento druh počítačové kriminality je zaměřen především na výrobu a distribuci rozmnožených napodobenin (padělků). Uskutečňuje se většinou prostřednictvím nejrůznějších internetových portálů, jako jsou aukce a bazary. Základem padělání je rychlost a anonymita. Právě díky krátkodobým a rychlým nabídkám jsou tito pachatelé těžko odhalitelní. Když mluvíme o pachatelích v množném čísle, je tím myšleno, že se jedná z velké části o početné organizované skupiny pachatelů, kde má každý člen „pirátského gangu“ jasný úkol. Nejčastěji se padělají DVD a CD hudebních skupin a nejrůznější drahé počítačové programy, zejména grafické. Cena těchto padělků se pohybuje značně pod cenou a to až desetinásobně. Společnost HP (2014) na svých stránkách publikuje, jak chrání své produkty. Jedná se o tzv. QR kód (Quick Response), což je vlastně takový vylepšený čárový kód, díky němuž si

můžeme během chvíle ověřit pravost daného produktu. Pojem padělání je přesně vymezen v § 2 odst. 1 písm. r) zákona č. 634/1992 Sb. o ochraně spotřebitele.

6 Důvody používání pirátského softwaru

Přijít na to, proč se krade software je pro někoho téma na poměrně obsáhlou a dlouhou diskuzi a pro někoho naprosto triviální otázka s jednoznačnou odpovědí. Většina lidí, kterých bychom se zeptali, nejspíše odpoví, že důvodem je jejich špatná finanční situace a že si daný originální titul v podobě CD/DVD/BD apod. nemohou dovolit, tudíž si jej raději stáhnou z internetu zadarmo. Je tomu, ale skutečně tak? Je hlavním důvodem, proč se lidé uchylují k softwarovým krádežím, cena těchto titulů?

Dle výzkumu (proč krademe software, 2014) Protipirátské organizace BSA tomu tak je. 57 % uživatelů v domácnosti tvrdí, že snaha ušetřit, je vskutku hlavní důvod toho, proč se zachovat protiprávně. Odpovídali uživatelé popravdě? Není tato odpověď již natolik automatická, že se nad ní většina z nich ani nezamýšlí nebo si tím prostě ospravedlňují svoje počínání?

Zkusme se zamyslet nad tím, jestli je toto ten hlavní důvod. Proč jsou tedy lidé ochotni zaplatit za hudební koncerty, kluby, kina apod., kde je cena za vstup kolikrát vyšší než je tomu při koupi diskografie, kterou si navíc mohou pouštět, s nadsázkou neustále dokola.

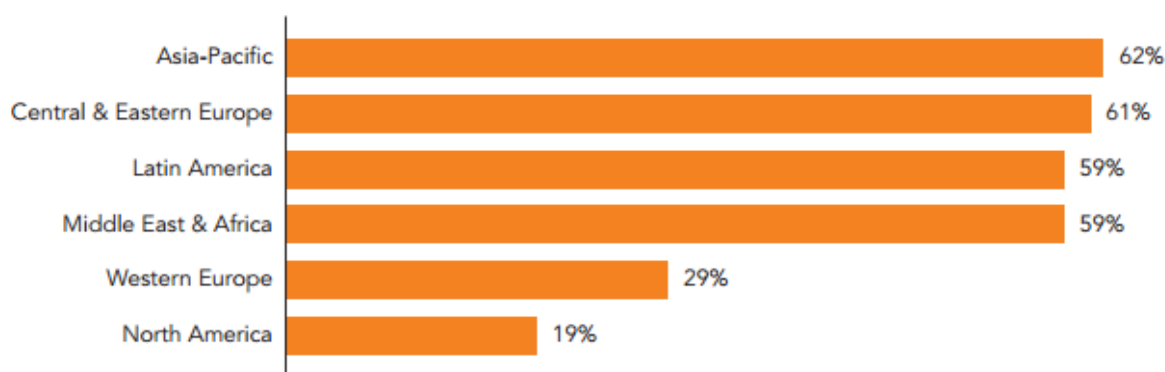
Uveďme si třeba příklad situace slavných osobností dopadených při krádeži v obchodech. Snad každý alespoň jednou zaslechl nebo se o nich dočetl v novinových článcích. Tyto „hvězdy“ nemají většinou nouzi o finanční zázemí a tudíž vyvstává na povrch otázka: Proč se pokusily krást? Jedná se o pocit vzrušení, při pomýšlení na to, že je něco zadarmo? Podobnou teorii bychom mohli aplikovat na nelegální využívání softwaru. V následující kapitole se budeme snažit přiblížit možné opodstatněné důvody tohoto nechvalně - protizákonně populárního počínání.

6.1 Úspora peněz

Finanční aspekt je opravdu v horní části seznamu a to z dobrého důvodu. Pirátský software je často levnější, ne-li dokonce zdarma ve srovnání s originálními výrobky. Od počátku, kdy se v naší civilizaci zavedl finanční řád, je lidstvu předkládáno myslet spořivě. Lidé touží nakoupit co možná nejvíce, za co možná nejméně. Tento fakt je podporován obchodníky a konkurencí, kteří se předhánějí v co nejlepších nabídkách, i přesto, že cena za výrobek (v našem případě za software) nemusí být vysoká, stále zde nějaká částka je. Pokud bychom ten samý výrobek mohli mít zadarmo, nebrali bychom to? Softwarové

pirátství tuto touhu šetřit ještě více podporuje. Každý by rád vstoupil do obchodu, kde by nebyly žádné cenovky u výrobků a poté by spokojeně odcházel z prodejny s plným košíkem a plnou peněženkou. Takto nějak si připadá softwarový pirát, když si prohlíží na „sajtech“, co si stáhne (Oiaga, 2008; Craig, 2008)

BSA Global Software Survey dokázala na základě výzkumu ve více než 110 státech a regionech po celém světě, že vliv na Softwarové pirátství má také ekonomické postavení jednotlivých zemí. Softwarové produkty ve vyvinutějších a ekonomicky silnějších zemích nejsou natolik cenově dostupné zemím se slabým ekonomickým hospodářstvím, tudíž míra pirátství je u nich podstatně vyšší. Na grafu č. 1 můžeme vidět situaci v jednotlivých částech světa, ze kterého vyplývá, že situace v silných ekonomických oblastech, jako je Severní Amerika a Západní Evropa je s množstvím nelicencovaného softwaru o poznání lepší, než je tomu v ostatních částech světa. (Khadka, 2015; BSA Global Software Survey, 2013)



Graf 1: Průměrná míra nelicencovaného softwaru, rozdělená podle částí světa. Převzato z BSA Global Software Survey (2013).

Dalším faktorem je samozřejmě mnohem vyšší postižitelnost uživatelů za tuto nelegální činnost v zemích z ekonomicky silných oblastí. Je zde mnohem důmyslněji a přísněji vyvinut systém kontrol a sankcí, než je tomu u rozvojových zemí.

6.2 Hodnocení

Na většinu zboží, které si zakoupíme, existuje možnost vrácení peněz v případě nespokojenosti. U softwaru tuto možnost nemáme, co když ale nejsme se zakoupením daného programu spokojeni? Jakmile program jednou koupíme, už jej vlastníme a to bez nároku na vrácení. Tento fakt je na druhou stranu logický, kdyby to obdobně fungovalo i u softwaru, netrvalo by dlouho a našli by se zákazníci, kteří by prodejny využívali jako půjčovny.

Východiskem z tohoto bludného kruhu je pro spousty lidí právě stažení daného programu z internetu bezplatné licence, odzkoušení a poté případné zakoupení. Samozřejmě, že některé větší firmy reagují na tuto situaci tzv. shareware licencemi, o kterých jsme se již zmiňovali, ale ne všechny programy tuto možnost nabízejí.

6.3 Neinformovanost

Mezi neuvědomělé pirátství bychom spíše zařadili tzv. nedostatečnou informovanost při správném používání softwaru. Přestože softwarové odvětví poskytuje informace týkající se autorských práv softwaru pro uživatele počítačů, většina uživatelů se ani neobtěžuje číst licenční ujednání. Nastávají situace, o kterých jsme se zmiňovali v kapitole - *Formy softwarového pirátství* (Khadka, 2015).

6.4 Zábava

Softwarové pirátství může být pro někoho druhem zábavy. Abychom to správně pochopili, tak formou zábavy máme na mysli prolamování bezpečnostních opatření a různých druhů zabezpečení, kterých je nespočetně, neustále se obměňují a posilují. Příkladem těchto nadšenců, kteří se takto baví, je právě skupina Warez.

6.5 Dostupnost

Dalším z faktorů, které řadíme mezi ty důležité, se v posledních letech stala velice snadná dostupnost k těmto softwarům. Jistě to každý zná, dostaneme hlad a místo toho abychom si zašli do obchodu nakoupit suroviny potřebné proto, abychom si něco uvařili, raději si objednáme pizzu, kterou máme za pár desítek minut připravenou. Je to přeci tak snadné a dostupné. Obdobně to funguje ve světě virtuálním, jak popisuje Harris na svém blogu, který se ptal uživatelů pohybujících se na scéně nelicencovaného užívání Steam účtů. Tvrdí, že spousta lidí se uchyluje k pirátství, protože to je snazší, než jít do obchodu. (Sitepoint, 2008)

Obdobně popise situaci Craig (2008, s. 168): „ ... *jeden z hlavních důvodů, proč je pirátství tak obrovský problém, je to, že je tak snadné.*“

7 Jak to bude se softwarovým pirátstvím do budoucna?

Ze všeho toho povyku a razií kolem softwarového pirátství, ať už ze strany policie, FBI, či různých protipirátských organizací, by se mohlo zdát, že většina osob co je do těchto aktivit zapojena, nebo se k tomu chystá, si dá říci a přestane, nebo si to raději dvakrát rozmyslí, než začne. Ono v poslední době každá větší organizovaná skupina může očekávat razii a poměrně tvrdé postihy. Stojí to vlastně za to veškeré riziko?

Craig (2008, s. 159) ve smyslu policejních razií tvrdí: *„I když to má pozitivní účinek na klesající počet lidí, kteří se snaží dostat na pirátskou scénu, dlouhodobý dopad může být kontraproduktivní.“*

Dlouhodobý dopad těchto razií a „vyčištění“ sféry od Pirátů - nadšenců, by se mohl neblaze promítnout na vzrůstající se poptávky na černém trhu. Tato úvaha vychází z období prohibice v USA, kdy veškerý alkohol byl stažen z výroby a stal se tak „horkým“ zbožím. Pro většinu firem a lidí v té době se obchodování s alkoholem stalo rizikové a stáhli se tak z trhu. Zůstali pouze skuteční zločinci, pro které se tak otevřely dveře k nesmírnému bohatství, jelikož alkohol se stal nedostatkovým zbožím. Pokládáme si tak otázku, mohla by nastat obdobná situace i v případě Pirátské scény?

Jak uvádí Craig (2008, s. 160): *„Samozřejmě ano. Většina pirátů by scénu opustila...Ti kteří by zůstali, by se stáhli na černý trh, začali by pracovat pro gangy, podloudníky a podnikavce, kteří uvidí v pirátství cestu k zisku.“*

Jak jsme již zmiňovali v kapitole o skupině Warez, většina členů této skupiny jsou nadšenci a lidé, kteří za vidinou prolomení bezpečnostní obrany proti nelegálnímu využití nemají v plánu zbohatnout. Je zde nastaven úplně jiný hodnotový žebříček a finanční obohacení to rozhodně není.

Co z toho vlastně plyne? Pirátská scéna zůstane zachována tak či tak, s jediným rozdílem, buď tuto nechvalně známou nálepku bude nosit někdo, kdo to dělá s nadšením pro překonávání překážek, nebo se najde někdo jiný, který to bude dělat s vidinou finančního obohacení.

8 Znamé soudní kauzy ze světa software s ohledem na porušování autorských práv

8.1 The Pirate Bay

Soudní kauza The Pirate Bay by si zasloužila hned několik „nej“. Jedná se o nejdiskutovanější a největší soudní kauzu v oblasti herního průmyslu a aplikací vůbec.

Švédská webová stránka thepiratebay.se funguje na principu BitTorrent trackeru, což je taková databáze Torrentů. Na stránce Torrent info (torrent trackery, 2016) je tracker popsán následovně: *„Jsou to webové stránky, servery, které obsahují torrent soubory. Trackery umožňují mezi těmito soubory vyhledávat.“* V roce 2003 stránku The Pirate Bay založila čtveřice Švédů a to konkrétně F. Neij, P. Sunde, G. Svartsholm a C. Lundström a brzy si získala obrovskou popularitu mezi uživateli.

S tímto faktem se také zvedla vlna ohlasů ze strany vydavatelů softwaru, především herního průmyslu (společnost Ubisoft) a filmových a televizních společností (Warner Bros, Disney, Universal, aj). Provozovatelé serveru se z obrovského tlaku a rizika odhalení pokusili koupit bývalou námořní plošinu, která sídlila v mezinárodních vodách, na které se nevztahuje autorský zákon. Situace nakonec dopadla tak, že majitel plošiny ji nechtěl prodat z důvodu umístění serverů s nelegálním obsahem. Všichni čtyři muži stanuli před soudem a byli obviněni za napomáhání při tvorbě kopií chráněného obsahu autorským právem. Soud stanovil trest ve výši jednoho roku odnětí svobody pro každého spoluzakladatele a náhradu ve výši 4,2 mil. USD. Žalovaná strana se odvolala s tím, že soudce byl na základě politického tlaku zaujatý. Švédský odvolací soud potvrdil verdikt a snížil původní trest odnětí svobody pro žalované na 4-10 měsíců, ale navýšil odškodné na 6,5 mil USD. Náhrada škody má být vyplacena skandinávskému zábavnímu průmyslu a ostatním poškozeným společností. Tento verdikt vyvolal u komunity tohoto populárního trackeru bouřlivou diskusi a dokonce vlnu protestních stávek. I když zakladatelé na běhu The Pirate Bay již nefigurovali, servery běžely dál.

Švédská police posléze provedla řadu razíí a zabavila servery, na kterých běžel tento tracker. O pár dní později stránka opět fungovala, a to díky kopiím na jiných serverech. Problém spočívá v tom, že existuje více centrálních bodů, takže celou organizaci nelze takřka jednorázově zastavit. V současnosti The Pirate Bay stále funguje a zajímavostí je, že na

samotný tracker se pozornost soudu nezaměřila. (Waic, 2009; Van der Sar, 2010; Crawford, 2009; Deep in it, 2010; The local, 2009; Time, 2013; Peckham, 2013).

Celá kauza rozvířila nepřeborné kvantum diskuzí o tom, zda-li je čtveřice vinna právem a pokud ano, tak by přece měli být na vinně také ostatní uživatelé, kteří prostřednictvím tohoto trackeru něco stahují. Tím pádem i internetové vyhledávače, které umožňují nalézt torrenty aj. Pokud bychom se na The Pirate Bay dívali jako na součást řetězce ke stahování, kde je zodpovědný vždy provozovatel služby, poté bychom mohli obvinít i YouTube, RapidShare, Uloz.to a další služby. Zásadní rozdíl v čem se liší veškeré ostatní služby od The Pirate Bay shledáváme v tom, že v případě upozornění na to, že se k nim dostal nelegální software je tyto služby okamžitě, nebo v řádu pár hodin zablokují a znepřístupní. The Pirate Bay dělá přesný opak, nespolupracuje a takřka se tomuto jednání vysmívá.

8.2 Torrent Spy

Kauzu Torrent Spy je označována za nejvýše vyneseny finanční rozsudek v historii porušení autorských filmových práv. Torrent Spy patřila v roce 2006 mezi nejnavštěvovanější Bittorrent webovou stránku, jelikož skýtala nepřeborné množství filmových torrent souborů, které byly ovšem ve velké míře schraňovány nelegálně. Společnost MPAA (Motion Picture Association of America – USA organizace velkých hollywoodských filmových společností založená pro ochranu filmových práv) podala žalobu na firmu Valence Media, které provozovala zmiňovaný Torrent Spy. Vrchní soudkyně Florence-Marie Cooper stanovila ve prospěch žalující strany odškodnění ve výši 111 mil. USD, což je cca 1,8 miliardy Kč. Takto enormní částka byla odvozena tak, že za každý z 3 699 filmů a seriálů, které byly zachyceny během sledovacího období, má být vyplaceno 30 000 USD. Soudkyně se pro tak vysoké odškodnění rozhodla především z toho důvodu, že Torrent Spy údajně během průběhu vyšetřování ničil důkazy. Torrent Spy měl zaznamenávat aktivitu veškerých klientů (IP adresy, velikosti stažených dat, aj.) a poté je předat zástupkyni, což je ovšem v rozporu s ujednáním Torrent Spy ke svým uživatelům. Torrent Spy se navíc ohradil v tom, že data, která údajně ničil, nelze zpětně vyžádat, jelikož se jedná o data uložená v paměťových modulech serveru a ta se přemazávají každých 6 hodin. Soudkyně takřka vyžadovala data, která nelze zpětně vyžádat a ty nově vytvořené se již neberou podle zákona jako důkazový materiál. Soudkyně tedy chtěla nemožné, ale trvala na rozhodnutí.

Torrent Spy se již v další věci neodvolal a na webové stránky torrenspy.com napsal následující:

„Přátelé TorrentSpy,

Sami jsme se rozhodli, ne kvůli nějaké soudnímu příkazu, nebo dohody, že vyhledávač Torrrrent Spy ukončíme a definitivně uzavíráme po celém světě ode dne 24. Března 2008...

Soud od nás požadoval úkony, které podle nás byly v rozporu s našimi zásadami ochrany soukromí, tradičním soudními pravidly a mezinárodním právem. Proto jsme nyní nuceni zajistit veškerými možnými prostředky ochranu soukromí pro naše uživatele – definitivním vypnutím.

Byla to divoká jízda

Torrent Spy tým“

Soud byl pro firmu devastující a všem provozovatelům tohoto serveru zakázal veškerou činnost, která by byla v nějakém ohledu podobná provozu podobných databázových serverů. Aby všichni usvědčení zvládli splatit dlužnou částku, museli by měsíčně vydělávat 2,5 miliónu Kč po dobu 60 let, což je, jak usuzujeme, legální cestou takřka nereálné (Bangeman, 2008; Van der Sar, 2007; Sandoval, 2007; data z RAM jako důkaz, 2007; Ježek, 2008, MPAA, 2016).

Kdybychom se na situaci podívali z pohledu Torrent Spy, nejspíš bychom si k soudnímu procesu pozvali IT odborníka, který by soudkyni zasvětil do problematiky uchování dat v paměti RAM. Rozhodnutí představitelů Torren Spy se k rozsudku neodvolat, podle nás poněkud absurdní, i když při takto vysokých částkách odškodnění, už nějaký milion navíc nejspíš nehraje tak zásadní roli. Jednu věc na zakladatelích Torrent Spy ocenit musíme a to zásadovost a věrnost ke svým klientům. Přestože šlo opravdu do tuhého a tresty mohly být pro obžalované o poznání nižší, neporušili smluvní podmínky o anonymitě uživatelů. Je vidět, že i když se může na jednu stranu zdát, že tito „piráti“ ubližují producentům po finanční stránce, dojde-li na problémy, drží při sobě a dovedou si zachovat charakter.

9 Organizace pro boj s kriminalitou

Problematikou týkající se autorského práva softwaru se u nás zaobírá hned několik autorskoprávních agentur, které mají za cíl omezovat co nejkomplexněji softwarové pirátství. Soustředí se především na předcházení této trestní činnosti, dále na odhalování, dokazování dané trestné činnosti a též na dokumentaci a to vše ve spolupráci s policií (Musil, 2000). Některé organizace mají ve svém „hledáčku“ mnohem rozmanitější pole působnosti, soustředí se na nelegální aktivitu prakticky ve všech oblastech, jednou z takových je např. organizace Business Software Alliance (BSA), nebo World Intellectual Property Organization (WIPO). Naproti tomu tzv. Česká protipirátská unie se soustředí na aktivity nelegálního směru pouze v oblasti audiovizuální. Dále můžeme jmenovat firmu Software Security (SWS), která se soustředí zejména na působiště nelegality herního průmyslu (počítačové hry).

9.1 Organizace BSA

Jednou z největších světových organizací, která usiluje o prosazení legálního užívání software a zamezení softwarového pirátství je organizace BSA. Business Software Alliance byla založena roku 1988 v USA. Zakladateli byli jedni z největších a nejdůležitějších producentů pro osobní počítače. Musil (2000) uvádí, že daná organizace skýtá více než 60 zemích celého světa, ovšem podle novějších informací, jež uvádí (BSA, 2013) na svých stránkách zahrnuje více než 80 zemí. Mezi členy BSA patří například Adobe, Apple, Autodesk, AVG, Intel, Microsoft, McAfee a mnoho dalších.

V roce 1993 vznikla v České republice v hlavním městě v Praze pobočka, jako místní sdružení čtyř hlavních výrobců pro ČR a SR Microsoft, Autodesk, APP Group, Software 602. Výhodou bylo, že místní pobočka měla svoji právní subjektivitu, ovšem samotná BSA se rozhodla, že bude působit pouze v nadnárodní podobě a zastoupení bylo tedy zrušeno. Příčinou zrušení pobočky možná byla ta skutečnost, že v roce 1999 prohrála soudní spor s firmou Digisys s.r.o. (Digisys, rok neuveden; Lupa, 2001).

Musil (2000) uvádí, že hlavním principem vyhledávání a dopadení podezřelých subjektů z užívání nelegálního softwaru Organizace BSA spočívá především v ohlašování na tzv. „horké“ lince. Abychom si danou situaci představili poněkud specifickěji, prakticky celý systém funguje na zásadě anonymních oznámení. Tedy ve smyslu, nahlásíme všechny konkurenty a všechny společnosti, která nás ohrožují na trhu. Pokud nahlášený a tím pádem

podezřelý subjekt, nereaguje na případnou výzvu, BSA může za asistence policie provést vyšetření v podezřele označené společnosti.

Jak uvádí stránka Parlamentních listů (Lovci pirátů, 2013) BSA vykročilo razantním krokem kupředu vůči nelegálnímu užívání software. Organizace vyhlásila odměny za tipy na společnosti, které jsou z těchto nelegálních aktivit podezřelé. „Lovci pirátů“, tak by se daly nazvat osoby, od kterých tato oznámení přicházejí. BSA se netají tím, že odměna by se mohla pohybovat v rozmezí 30 – 100 tisíc Kč, záleží na uhrazené částce škody, která pro oznamovatele představuje 10 %. Tohle je ovšem pro BSA pouhý začátek, tímto projektem se soustředí na mnohem větší cíle. Chce se dostat k velkým případům pirátství, tedy k velkým firmám, které využívají nelegálního softwaru v hodnotě přesahující mnohdy několik milionů korun. Další nedílnou součástí, kterou si organizace od tohoto programu slibuje je omezit počty anonymních oznámení, které činí v přepočtu 80 % všech přijatých hlášení. Zajímavostí je, že nejvíce případů pirátství se vyskytuje v menších firmách v rozmezí 10 – 100 zaměstnanců. Větší firmy si hlídají legálnost programů. Nejvíce převažují zaměření v oblasti grafiky, designu, výroby a administrativy.

Za prevenci proti užívání nelegálního softwaru můžeme označit počínání BSA, kdy rozesílá do všech větších firem upozorňující dopis. Ve skutečnosti se odkazuje na pojem obsílka, které mají lidé spojené se strach nahánějícím slovním spojením soudní obsílka. Nic takového, daný dopis není žádná soudem zasláná korespondence. Někoho může ovšem vyděsit a to je právě to, co BSA chce. Dopis upozorňuje a žádá firmy, aby prověřili své zakoupené licence a software. Pokud nic nenasvědčuje problému, organizace BSA vyžaduje, aby jim bylo zasláno zpětné prohlášení, ve kterém se zavazují, že je vše v pořádku s ustanovením BSA. V Případě pochybností se má společnost zaregistrovat na stránkách BSA do legalizačního programu. Zároveň v dopise nabádá, aby daná společnost případné podezření nelegálních aktivit konkurentů ohlásila (Podnikatel, 2011; Živě, 2011).

Mezi další světové organizace řadíme organizaci WIPO (World Intellectual Property Organization), (WIPO, 2014).

9.2 Česká protipirátská unie (ČPU)

Českou protipirátskou unii založili v roce 1991 filmoví a video distributoři, jejichž záměrem byla ochrana autorských práv, vztahujících se výhradně na audiovizuální díla a zneškodnění všech podob pirátství v odvětvích dovozu, výroby a šíření těchto děl. Zřízení ČPU dalo za vděk Protipirátské sekci Unie videodistributorů, která se podílela na protipirátské aktivitě v oblasti audiovizí již na počátku 90. let. Postupem času si ČPU zvětšila své pole působnosti na prakticky veškeré audiovizuální produkty, dokonce i televizní vysílání podrobila své ochraně.

Činnosti ČPU podle Hečkové (2008):

- zasazuje se o ochranu práv k audiovizuálním dílům,
- podporuje oprávněné zájmy svých členů v oblasti autorských práv - díky své činnosti se zasloužila o snížení velkého počtu pirátského materiálu po celém trhu,
- vyvíjí preventivní aktivity - pravidelně kontroluje prodejny, půjčovny a trhy,
- organizuje vzdělávací a informační schůzky a pomáhá při vzniku nových předpisů v oblasti práva.

Česká protipirátská unie slučuje, nebo též zastupuje několik subjektů. Jmenujme pro představu jen pár hlavních zástupců, jako jsou: Blue Sky Film Distribution, a.s., Forum Home Entertainment Czech, s.r.o, Bontonfilm, a.s. a další.

Členové ČPU se podílí na téměř veškeré filmové distribuci v České republice, bezmála 98 %. Filmovou distribucí jsou myšlena především kina. Trh s filmovými DVD a dalšími nosiči představuje více než 95 % podílu (Hečková, 2008).

Můžeme si tedy dát dohromady, jak malý podíl mají nezávislý distributoři na tuzemském trhu.

Praktická část

10 Cíle a úkoly práce

10.1 Hlavní cíl

Cílem praktické části diplomové práce bylo zjistit vnímání problematiky nelegálního využívání software žáků základních škol, jaké názory a postoje k tomuto tématu zaujímají, zda a do jaké míry se změnily přístupy u těchto stejně zvolených žáků, tentokrát o dva roky starších. Zajímalo nás také, jak se změnilo povědomí na školách o dané problematice a zda jsou učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie schopni odhadnout odpovědi žáků příslušných tříd.

10.2 Dílčí cíle

Dílčím cílem praktické části bylo zjistit, zda a jakými společně typickými znaky se vyznačují žáci, kteří tíhnou k nelegálním činnostem na PC. Dále jsme se zajímali, jaké programy žáci na svých PC využívají a zda mají tyto programy s platnou licenci. Zkoumali jsme také souvislosti mezi pohlavím a místem bydliště, vzhledem k nelegálnímu využívání software a je-li doba strávená na počítači ovlivněna pohlavím žáka.

10.3 Výzkumné problémy

Očekáváme, že žáci ve školním roce 2015/2016 budou podstatně více obeznámeni s pojmem nelegálního využívání, než ve školním roce 2013/2014. Nasvědčuje tomu situace, že žáci jsou starší a měli větší prostor se s touto problematikou seznámit. Když navíc přihlídneme k tomu, že žáci se prostřednictvím předchozího výzkumu s tímto pojmem setkali, dalo by se čekat, že se s daným tématem sami pokusí seznámit blíže. Dalším faktorem je to, že některé školy mohly učivo spojené duševním vlastnictvím zařadit do pozdějších ročníků.

Domníváme se, že míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 bude nižší, než ve školním roce 2013/2014. Tento předpoklad vychází částečně z toho, že očekáváme vyšší vyspělost a tudíž i vyšší morální kodex žáků. Žáci by měli mít větší povědomí o sankcích za porušování práv duševního vlastnictví a předpokládáme, že by si mohli více vážít práce.

Zajímá nás také míra využívání nelegálního softwaru s ohledem na pohlaví žáka. Domníváme se, že dívky budou z tohoto pohledu svědomitější než chlapci. Důvodem, který tomu nasvědčuje, je stále zachovalé tradiční postavení ženy ve společnosti a také fakt, že chlapci oproti dívkám mají obvykle vyšší povědomí a zájem o oblasti informační technologie.

Předpokládáme, že doba strávená u počítače bude z pohledu dívek nižší oproti chlapcům. Vycházíme především z toho, jak dívky v adolescentním období tráví svůj volný čas. Volnočasové aktivity dívek jsou mnohem pestřejší, než je tomu u chlapců a tudíž by jej nemusely tolik trávit u počítače. Zahrnout bychom také mohli skutečnost, že dívky nemají natolik kladný vztah k elektronice a tudíž ani k počítačům, jako je tomu u chlapců. Dalším faktorem je, že tento předpoklad se z výzkumu ve školním roce 2013/2014 nepotvrdil a tudíž bychom rádi zjistili, zda je situace u těchto žáků po dvou letech odlišná.

Ve výzkumu bychom se chtěli také věnovat rozdílům v nelegálním využívání softwaru, z pohledu žáků pocházejících z vesnic a měst. Dalo by se říci, že děti z vesnice budou více zaměstnány pracemi okolo rodinného domu, než děti z města, které jsou této podobě časové náplně většinou ušetřeny.

Předpokládáme různé povědomí o torrentech s ohledem na pohlaví žáka. Domníváme se, že dívky budou v tomto ohledu mnohem méně znalé než chlapci. Důvodem, který tomu nasvědčuje, je ten, že dívky nejsou obvykle tolik zdatné v práci na PC a zaměření na hlubší souvislosti informačních technologií u nich není natolik vybudované.

Na základě výše uvedených předpokladů jsme si stanovili následující výzkumné problémy:

P1: Budou žáci ve školním roce 2015/2016 častěji obeznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru, než tomu bylo ve školním roce 2013/2014?

P2: Bude míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014?

P3: Je využívání nelegálního software na základních školách ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců?

P4: Je pohled žáků ve školním roce 2015/2016 z vesnic na nelegální využívání softwaru zásadovější oproti žákům pocházejícím z města?

P5: Tráví dívky ve školním roce 2015/2016 u počítače méně času než chlapci?

P6: Mají chlapci ve školním roce 2015/2016 častěji povědomí o tom, co je to torrent, nežli dívky?

10.4 Stanovení výzkumných hypotéz

Na základě studií literatury (Výzkum životního stylu žáků - trávení volného času, 2013), (Dastych, 1998), výsledků výzkumu ze školního roku 2013/2014 (Trunečka, 2014), RVP ZŠ (*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*, 2016) a v souladu s výzkumnými problémy jsme stanovili následující hypotézy:

H₁ Žáci na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 budou častěji seznámeni s pojmem nelegální využívání software, než ve školním roce 2013/2014.

H₂ Míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014.

H₃ Využívání nelegálního software bude na základních školách ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců.

H₄ Využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 bude na základních školách u žáků z vesnic menší než u žáků z měst.

H₅ Doba strávená na počítači bude ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců.

H₆ Chlapci budou mít ve školním roce 2015/2016 častěji povědomí o tom, co je to torrent, než dívky.

11 Metodika práce

11.1 Popis výzkumného vzorku

Výzkumná část byla uskutečněna na již předem vybraných pěti základních školách v různých městech okresu Šumperk, stejně jako ve školním roce 2013/2014.

Konkrétně se jednalo o dvě školy města Šumperk (dále jen ZŠ1Š a ZŠ2Š), dvě školy města Zábřeh (ZŠ1Z a ZŠ2Z) a jednu školu města Mohelnice (ZŠ1M). Jelikož navazujeme na již předešlý výzkum, byli jsme nuceni oslovit stejné školy a byli tak závislí na rozhodnutí ředitelů těchto škol. Ve výzkumu se tedy jedná o stejné žáky, jako tomu bylo před dvěma lety, dnes již tedy žáky 9. ročníků. Průměrný počet žáků ve třídě je v rozmezí 20 - 25 žáků. Ve městech Zábřeh a Šumperk byly na každé škole pro výzkum zvoleny 2 třídy, pouze na mohelnické škole byla zvolena jedna třída. Celkem tedy bylo do výzkumu zahrnuto 9 tříd.

Abychom zachovali anonymitu škol, nejsou uvedeny jejich názvy, ale pouze jejich přidělené zkratky. Struktura výzkumného vzorku je uvedena v tab. 1.

Tabulka 1: Počet respondentů, počet chlapců a dívek a označené jednotlivé školy.

škola	chlapci	Dívky	Celkem
ZŠ1Š	22	18	40
ZŠ2Š	24	22	46
ZŠ1Z	16	16	32
ZŠ2Z	30	27	57
ZŠ1M	6	14	20
Celkem	98	97	195

11.2 Metody sběru dat

Jako výzkumná metoda pro získání odpovědí od respondentů byl použit dotazník. Dotazník se celkově skládal z 18 otázek, kdy 16 otázek přímo i nepřímo souviselo s danou tematikou nelegálního využívání software. Poslední 2 otázky se týkaly informací o respondentovi (místo bydliště, pohlaví). U místa bydliště nás zajímalo, zda žák pochází z města či z vesnice. Toto zjištění mělo využití v pozdějším dokazování hypotéz.

V dotazníku jsme volili jak otázky uzavřené, tak také otázky otevřené s možností vypsání své vlastní odpovědi. Otevřený typ odpovědi je přidáván do dotazníku z toho důvodu, aby dotazovaný neměl pocit omezené volby výběru. Součástí dotazníku byly také otázky dichotomické, trichotomické, výběrové a výčtové (Nakonečný, 2009).

U otázek, kde nás zajímalo, jaký software žáci na svém domácím PC využívají, byl v druhém sloupečku dán výčet možností toho, jak mohl žák daný program nabýt. Na základě těchto odpovědí jsme poté rozdělovali žáky do různých skupin z hlediska legality, či nelegality.

Jednotlivé školy byly obeznámeny s tématem navázání na předešlý výzkum prostřednictvím telefonátů a dojednáním detailů pozdější osobní schůzkou s řediteli škol. Vedení škol bylo ochotné se opět zapojit do výzkumu a takřka všechny zajímaly výsledky minulého průzkumu. Dotazníky byly předkládány žákům přímo ve vyučovacích hodinách. Všichni respondenti byli před vyplněním dotazníku obeznámeni s jeho náležitostmi. Případné nejasnosti byly tedy ihned odstraněny. Dotazníkové šetření probíhalo anonymně.

Celkem bylo žákům rozdáno 203 dotazníků, z toho 8 dotazníků bylo vyřazeno z důvodu nedůvěryhodného či neúplného obsahu. Do výzkumu tedy bylo zahrnuto 195 dotazníků s odpověďmi respondentů – žáků, což je o 5 dotazníků více, než tomu bylo v předchozím výzkumu.

Obdobně upravený dotazník jsme taktéž rozdali učitelům, kteří vyučují danou třídu ze vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie. Učitelé měli vyplnit dotazník tak, jak si myslí, že žáci z dané třídy nejspíše budou odpovídat a zdali jsou schopni odhadnout jejich odpovědi. Na školách, kde byly dotazovány dvě třídy, dostal vyučující dva dotazníky, každý pro jinou třídu. Celkem tedy bylo učitelům rozdáno 9 dotazníků. Návratnost veškerých dotazníků byla 100 %.

V poslední části výzkumu, která probíhala po dotazníkovém šetření, jsme se podrobněji zaměřili na potencionálně „zajímavé“ žáky z pohledu možného náznaku tíhnutí k nelegálním aktivitám na PC. V této části byla zvolena metoda strukturovaného interview (rozhovoru). Výběr žáků, probíhal na základě označení samotným učitelem vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie, který by měl mít lepší povědomí o tom, který žák je podle něj pro náš rozhovor účelný. S vyučujícím jsme se dohodli na tom, že pokud by žák s rozhovorem nesouhlasil, byl by vybrán jiný žák a pokud by ani ten neměl zájem spolupráce, rozhovor by se neuskutečnil. Tato možnost ovšem nenastala a všichni vyzvaní žáci s rozhovorem souhlasili. Celkem bylo uskutečněno 7 rozhovorů, kdy každá škola souhlasila alespoň s jedním rozhovorem.

Samotný rozhovor probíhal v rámci výuky v oddělené místnosti (kabinet, prázdná třída), aby se zajistila absence rušivých elementů a navodilo se tak přirozeného prostředí. Do rozhovoru bylo zahrnuto 25 otázek, které přímo i nepřímo souviseli s danou problematikou nelegálního využívání. Otázky byly rozděleny do tří částí (nalod'ovací, k jádru věci, závěrečné).

Jak píše Chráska (2007): „*Doporučuje se interview začínat nejobecnějšími otázkami, které respondenta uvedou do problematiky.*“

Důležitým faktorem je také navázání kladného kontaktu s respondentem (tzv. „raport“), který zajistí vyšší míru otevřenosti při odpovídání. Délka rozhovoru se pohybovala okolo 15 – 20 minut v závislosti na stavu dotazujícího, který by měl mít dostatečný časový prostor pro své odpovědi. Všichni dotazovaní žáci byli předem obeznámeni o anonymním průběhu rozhovoru a bylo jim také sděleno, že poznamenané odpovědi poslouží pouze pro účely výzkumu.

11.3 Metody zpracování dat

Veškerá data byla zapsána a poté vyhodnocena pomocí programu Microsoft Excel 2013. Pro vyhodnocení stanovených hypotéz jsme použili následující metody:

11.3.1 Test nezávislosti chí-kvadrát pro kontingenční tabulku

Tento statický test je velice často používán při zpracovávání výsledků dotazníkového šetření. Využívá se při rozhodování případné existence souvislosti (závislosti) mezi dvěma pedagogickými jevy (Chráska, 2006).

Chráska (2006, s. 92) uvádí: „*Výsledky získané dotazníkovým šetřením je nutné nejdříve zapsat do tzv. kontingenční tabulky. (Kontingenční tabulka bývá také někdy označována jako „tabulka se dvěma vstupy“.) Čísla v kontingenční tabulce vyjadřují četnosti studentů, kteří odpověděli určitým způsobem na první otázku a současně určitým způsobem na druhou otázku.*“ Každá metoda začíná formulováním nulové (H_0) a alternativní hypotézy (H_A , popř. H_1 , atd.), dále se volí hladina významnosti α . Nejčastěji se pracuje s hladinou $\alpha = 0,05$.

H_0 : Mezi četnostmi odpovědí na obě uvedené otázky není závislost (souvislost).

H_A : Mezi odpověďmi respondentů na uvedené otázky je souvislost.

Dále musíme vypočítat očekávané četnosti (O) pro každé pole kontingenční tabulky. Očekávanou četnost vypočteme vždy tak, že násobíme mezi sebou odpovídající si marginální četnosti v tabulce. Tento součin poté dělíme celkovou četností.

Další krok, který je zapotřebí zjistit je testové kritérium (χ^2), které získáme tak, že sečteme všechny vypočtené hodnoty vztahu $\chi^2 = \frac{(P-O)^2}{O}$ každého pole kontingenční tabulky (kde P je naměřená hodnota).

Poslední věcí je nutnost určit počet stupňů volnosti vypočítaného testovaného kritéria, podle vztahu

$$f = (r - 1) \cdot (s - 1)$$

kde r je počet řádků v kontingenční tabulce a s počet sloupců v kontingenční tabulce (Chráska, 2006).

Poté dojde ke srovnání vypočítané hodnoty testového kritéria s hodnotou kritickou. Pokud vypočítaná hodnota přesáhne, nebo alespoň dosáhne velikosti kritické hodnoty, můžeme zamítnout nulovou hypotézu a přijmout hypotézu alternativní.

11.3.2 Studentův t-test

Jak uvádí Chráska (2006, s. 150): „*Studentův t-test je jedním z nejznámějších statických testů významnosti pro metrická data. Pomocí Studentova t-testu můžeme rozhodnout, zda dva soubory dat, získané měřením na dvou různých souborech objektů (např. žáků), mají stejný aritmetický průměr.*“

Stejně jako u testu nezávislosti chí-kvadrát, musíme stanovit nulovou (H_0) a alternativní hypotézu (H_A). Zvolená hladina nezávislosti $\alpha = 0,05$.

Nulovou hypotézu u Studentova t-testu ověřujeme pomocí kritéria t , které vypočítáme ze vztahu

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s} \sqrt{\frac{n_1 \cdot n_2}{n_1 + n_2}}$$

kde \bar{x}_1 je průměr jedné skupiny, \bar{x}_2 průměr skupiny druhé, n_1 , n_2 četnosti obou skupin a s je směrodatná odchylka.

Směrodatná odchylka s se vypočítá z tzv. nestranného rozptylu s^2 , který odmocníme.

$$s^2 = \frac{1}{n_1 + n_2 - 2} [\sum (X_{1i} - \bar{X}_1)^2 + \sum (X_{2j} - \bar{X}_2)^2]$$

kde x_{1i} a x_{2j} jsou jednotlivé naměřené hodnoty z obou skupin. Význam ostatních značek zůstává stejný jako v předešlém vzorci.

Vypočítanou hodnotu t srovnáme s kritickou hodnotou testového kritéria t pro zvolenou hladinu významnosti a daný počet stupňů volnosti. Stejně jako u předchozí metody chí-kvadrát platí, že pokud vypočítaná hodnota t přesáhne, nebo alespoň dosáhne kritické hodnoty, můžeme zamítnout nulovou hypotézu a přijmout alternativní hypotézu. Pokud tomu tak není, přijímáme nulovou hypotézu (Chráška, 2006).

Stupně volnosti určíme ze vztahu

$$f = n_1 + n_2 - 2$$

kde f je počet stupňů volnosti, n_1 a n_2 jsou četnosti jednotlivých skupin.

12 Výsledky výzkumu

K dokazování hypotéz jsme využili metodu testu nezávislosti chí-kvadrát. Výše zmíněný postup výpočtu by byl pro tak rozsáhlý výzkum poměrně pracný, proto jsme využili statistický program Statistica 12 CZ, ze kterého se dají snadno a přehledně vyčíst požadované výsledky.

K vyšetření stanovených hypotéz (H_2 , H_3 , H_4) potřebujeme znát postoj žáků k využívání programů a OS z hlediska legality/nelegality, provedli jsme tedy na základě některých otázek z dotazníku, rozčlenění těchto žáků do dvou skupin. Jestliže dotazovaný žák odpověděl kladně na alespoň 2 ze 4 otázek týkajících se nelegálního využívání softwaru, byl zařazen do skupiny žáků nelegálně využívajících software. Zmínka je tedy o otázkách č. 5, 7, 9, 15. Na základě těchto otázek jich tedy 46 (23,5 %) spadá do skupiny žáků s nelegálně využívajícím softwarem. Toto rozčlenění jsme provedli převážně z toho důvodu, abychom zvýšili korektnost a vyřadili tak žáky, kteří by mohli na základě jedné z otázek spadnout náhodně do některé z těchto dvou skupin.

U některých otázek analýzy odpovědí respondentů z dotazníku uvádíme tabulkové porovnání shodnosti názoru učitele s jejich žáky jednotlivých tříd. U odpovědí žáků z dané třídy, kde je dichotomický výběr, je rozhodující nadpoloviční většina (více než 50 %). U odpovědí žáků z dané třídy, kde je výběr trichotomický je pro převahu rozhodujících více než 33 %. Pokud se tato většina shoduje s názorem učitele, můžeme říci, že obě strany nahlíží na danou situaci stejně, nebo alespoň podobně.

12.1 Dokazování stanovených hypotéz

12.1.1 Dokazování hypotézy H_1

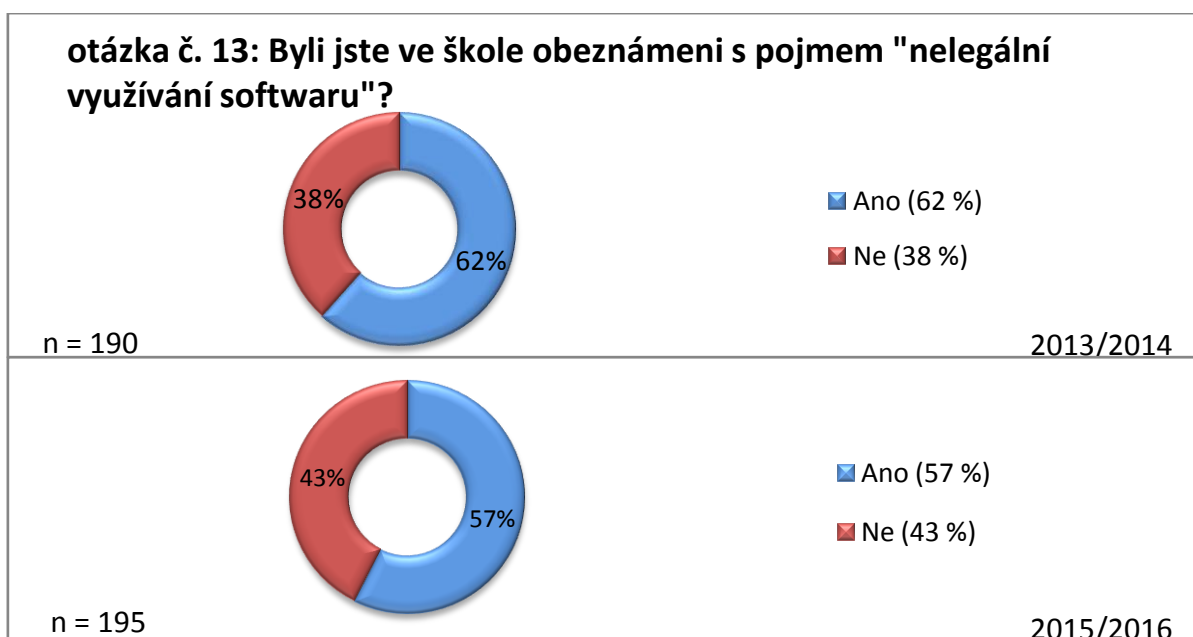
H_1 Žáci na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 budou častěji seznámeni s pojmem nelegální využívání software, než ve školním roce 2013/2014.

Postup dokazování hypotézy je následující: Stanovíme si nulovou hypotézu (H_0) a alternativní hypotézu (H_A).

H_{01} Míra seznámení žáků s pojmem nelegální využívání software ve školním roce 2015/2016 na zkoumaných školách je stejná jako ve školním roce 2013/2014.

H_{A1} Žáci na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 budou častěji seznámeni s pojmem nelegální využívání software, než ve školním roce 2013/2014.

Na základě porovnání hodnoty testového kritéria s hodnotou kritickou rozhodneme buď o tom, že nemůžeme odmítnout nulovou hypotézu, nebo o zamítnutí nulové hypotézy a přijmutí hypotézy alternativní.



Graf: 2 Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Tabulka 2: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u otázky č. 13: Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Dělení podle dvou školních roků.

Kontingenční tabulka (data_žáci_oba_roky_dohromady) Četnost označených buněk > 10 (Marginální součty nejsou označeny)			
Školní rok	Obeznámen Ano	Obeznámen Ne	Řádek Součet
2013/2014	117	73	190
2015/2016	112	83	195
Součet	229	156	385

Tabulka 3: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u otázky č. 13: Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Dělení podle dvou školních roků.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_oba_roky_dohromady)			
Četnost označených buněk > 10			
Pearsonův chí-kv. : ,685376, sv = 1, p = ,407741			
Školní rok	Obeznamen Ano	Obeznamen Ne	Řádk. součty
2013/2014	113,0130	76,9870	190,0000
2015/2016	115,9870	79,0130	195,0000
Součet	229,0000	156,0000	385,0000

Program Statistica 12 CZ nám vyhodnotil pravděpodobnost chyby (p) a tu jsme porovnali s námi zvolenou hladinou významnosti (α). Z tabulky 3 můžeme vyčíst hodnotu $p = 0,407741$. Nemůžeme tedy na zvolené hladině významnosti $\alpha = 0,05$ odmítnout nulovou hypotézu. Pravděpodobnost chyby se pohybuje okolo 40,7 %.

Závěr: Hypotéza H_1 nebyla dokázána.

12.1.2 Dokazování hypotézy H_2

H_2 Míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014.

Postup je stejný jako u dokazování hypotézy H_1 . Začneme stanovením nulové hypotézy (H_0) a alternativní hypotézy (H_A). Zvolená hladina významnosti bude opět $\alpha = 0,05$.

H_{02} Míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 stejná, jako ve školním roce 2013/2014.

H_{A2} Míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014.

Tabulka 4: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle dvou školních roků.

Kontingenční tabulka (data_žáci_oba_roky_dohromady.sta)			
Četnost označených buněk > 10 (Marginální součty nejsou označeny)			
Školní rok	Nelegální přístup	Legální přístup	Řádk. součty
2013/2014	140	50	190
2015/2016	149	46	195
Součet	289	96	385

Tabulka 5: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle dvou školních roků.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_oba_roky_dohromady.sta)			
Četnost označených buněk > 10 Pearsonův chí-kv. : ,382073, sv = 1, p = ,536496			
Školní rok	Nelegální přístup	Legální přístup	Řádk. součty
2013/2014	142,6234	47,37662	190,0000
2015/2016	146,3766	48,62338	195,0000
Součet	289,0000	96,00000	385,0000

Při dokazování druhé hypotézy nám program Statistika 12 určil pravděpodobnost chyby $p = 0,536496$. Tato hodnota p markantně přesáhla námi zvolenou kritickou hodnotu hladiny významnosti $\alpha = 0,05$. Platí, že $p > \alpha$, zamítáme tedy alternativní hypotézu a přijímáme nulovou hypotézu.

Závěr: Hypotéza H_2 nebyla dokázána.

12.1.3 Dokazování hypotézy H_3

H_3 Využívání nelegálního software bude na základních školách ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců.

Začneme stanovením nulové hypotézy (H_0) a alternativní hypotézy (H_A). Hladina významnosti bude opět $\alpha = 0,05$.

H_{03} Využívání nelegálního software na základních školách je ve školním roce 2015/2016 stejné u chlapců a dívek.

H_{A3} Využívání nelegálního software bude na základních školách ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců.

Tabulka 6: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle pohlaví.

Kontingenční tabulka (data_žáci_2015_2016.sta) Četnost označených buněk > 10 (Marginální součty nejsou označeny)			
Pohlaví žáka	Legální přístup	Nelegální přístup	Řádk. součty
Chlapec	63	35	98
Dívka	86	11	97
Součet	149	46	195

Tabulka 7: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle pohlaví.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_2015_2016.sta) Četnost označených buněk > 10 Pearsonův chí-kv. : 16,0674, sv = 1, p = ,000061			
Pohlaví žáka	Legální přístup	Nelegální přístup	Řádk. součty
Chlapci	74,8821	23,11795	98,0000
Dívky	74,1179	22,88205	97,0000
Součet	149,0000	46,00000	195,0000

Vypočítaná hodnota $p = 0,000061$ nám sděluje, že pravděpodobnost chyby je u hypotézy H₃ zanedbatelně malá a jelikož hladiny významnosti $\alpha = 0,05$ nedosáhla, můžeme zamítnout nulovou hypotézu a přijmout alternativní hypotézu.

Závěr: Hypotéza H₃ byla dokázána.

12.1.4 Dokazování hypotézy H₄

H₄ Využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 bude na základních školách u žáků z vesnic menší než u žáků z měst.

Opět stanovíme nulovou hypotézy (H₀) a alternativní hypotézy (H_A). Hladina významnosti je $\alpha = 0,05$.

H₀₄ Využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 je na základních školách stejné u žáků z vesnic i z měst.

H_{A4} Využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 bude na základních školách u žáků z vesnic menší než u žáků z měst.

Tabulka 8: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle místa bydliště.

Kontingenční tabulka (data_žáci_2015_2016.sta)			
Četnost označených buněk > 10			
(Marginální součty nejsou označeny)			
Bydliště	Legální přístup	Nelegální přístup	Řádk. součty
Město	93	30	123
Vesnice	56	16	72
Součet	149	46	195

Tabulka 9: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle místa bydliště.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_2015_2016.sta)			
Četnost označených buněk > 10			
Pearsonův chí-kv. : ,118428, sv = 1, p =,730745			
Bydliště	Legální přístup	Nelegální přístup	Řádk. součty
Město	93,9846	29,01538	123,0000
Vesnice	55,0154	16,98462	72,0000
Součet	149,0000	46,00000	195,0000

Opět se pohybujeme na zvolené hladině významnosti $\alpha = 0,05$. Jelikož platí $p > \alpha$, zamítáme alternativní hypotézu a přijímáme nulovou hypotézu.

Závěr: Hypotéza H₄ nebyla dokázána.

12.1.5 Dokazování hypotézy H₅

H₅ Doba strávená na počítači bude ve školním roce 2015/2016 u dívek jiná (nižší) než u chlapců.

Dokazování hypotézy začneme stanovením nulové hypotézy (H₀) a alternativní hypotézy (H_A). Hladina významnosti je $\alpha = 0,05$.

H₀₅ Doba strávená na počítači je stejná u dívek a chlapců ve školním roce 2015/2016.

H_{A5} Doba strávená na počítači bude ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců.

Tabulka 10: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 1: Kolik hodin denně trávíš na PC? Dělení podle pohlaví.

Kontingenční tabulka (data_žáci_2015_2016.sta) Četnost označených buněk > 10 (Marginální součty nejsou označeny)			
Kolik hodin denně trávíš na PC?	Pohlaví Chlapec	Pohlaví Dívka	Řádk. součty
Hodinu a méně	21	22	43
1 - 2 hodiny	30	34	64
2 - 4 hodiny	26	23	49
4 - 6 hodin	9	11	20
6 a více hodin	12	7	19
Součet	98	97	195

Tabulka 11: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 1: Kolik hodin denně trávíš na PC? Dělení podle pohlaví.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_2015_2016.sta) Četnost označených buněk > 10 Pearsonův chí-kv. : 1,96764, sv = 4, p = ,741710			
Kolik hodin denně trávíš na PC?	Pohlaví Chlapec	Pohlaví Dívka	Řádk. součty
Hodinu a méně	21,61026	21,38974	43,0000
1 - 2 hodiny	32,16410	31,83590	64,0000
2 - 4 hodiny	24,62564	24,37436	49,0000
4 - 6 hodin	10,05128	9,94872	20,0000
6 a více hodin	9,54872	9,45128	19,0000
Součet	98,00000	97,00000	195,0000

Zvolené hladina významnosti $\alpha = 0,05$. Hodnota $p = 0,741710$. Pravděpodobnost chyby je tedy 74 %. Jelikož platí $p > \alpha$, zamítáme alternativní hypotézu a přijímáme nulovou hypotézu.

Závěr: Hypotéza H₅ nebyla dokázána.

Bližší analýza času tráveného na PC různými aktivitami u chlapců a dívek.

Hypotéza H₅ nebyla dokázána, doba strávená na PC není u dívek a chlapců statisticky významně odlišná.

Na základě literatury (Výzkum životního stylu žáků - trávení volného času, 2013) vlastních zkušeností a rozhovorů s učiteli jsme si stanovili doplňující hypotézy

V souvislosti s výsledky H_1 tedy uvádíme na základě otázky č. 2 možný popis toho, jak dívky a chlapci tráví čas na počítači. Použijeme metodu Studentova t-testu a porovnáme průměrný čas strávený jednotlivými aktivitami na počítači u dívek a chlapců. K výpočtu nám opět poslouží statistický program Statistika 12 CZ. Pro srovnání času stráveného u chlapců a dívek různými aktivitami stanovíme doplňující hypotézy.

Doplňující hypotézy k hypotéze H_5 :

H_{5D1} Průměrně strávený čas na počítači posloucháním hudby a sledováním videí bude u dívek větší než u chlapců.

H_{5D2} Průměrně strávený čas na počítači hraním her bude u dívek menší než u chlapců.

H_{5D3} Průměrně strávený čas na počítači komunikací s přáteli bude u dívek větší než u chlapců.

H_{5D4} Průměrně strávený čas na počítači plněním domácích úkolů bude u dívek větší než u chlapců.

H_{5D5} Průměrně strávený čas na počítači prací s programy bude u dívek menší než u chlapců.

H_{5D6} Průměrně strávený čas na počítači streamingem videí bude u dívek menší než u chlapců.

Stanovení nulových hypotéz (H_0) a alternativních hypotéz (H_A):

H_{05D1} Průměrně strávený čas na počítači posloucháním hudby a sledováním videí je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D1} Průměrně strávený čas na počítači posloucháním hudby a sledováním videí bude u dívek větší než u chlapců.

H_{05D2} Průměrně strávený čas na počítači hraním her je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D2} Průměrně strávený čas na počítači hraním her bude u dívek menší než u chlapců.

H_{05D3} Průměrně strávený čas na počítači komunikací s přáteli je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D3} Průměrně strávený čas na počítači komunikací s přáteli bude u dívek menší než u chlapců.

H_{05D4} Průměrně strávený čas na počítači plněním domácích úkolů je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D4} Průměrně strávený čas na počítači plněním domácích úkolů bude u dívek větší než u chlapců.

H_{05D5} Průměrně strávený čas na počítači prací s programy je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D5} Průměrně strávený čas na počítači prací s programy bude u dívek menší než u chlapců.

H_{05D6} Průměrně strávený čas na počítači streamingem videí je stejný u chlapců a dívek.

H_{A5D6} Průměrně strávený čas na počítači streamingem videí bude u dívek menší než u chlapců.

Tabulka 12: Studentův t-test k otázce č. 2: Co na počítači děláš a kolik času tomu věnuješ za týden? Dělení podle pohlaví.

Aktivity na PC	t-testy; grupováno: Pohlaví (data_žáci_2015_2016.sta)				
	Průměr Chlapci	Průměr Dívky	t	sv	p
Hudba a videa	5,331633	6,659794	-1,15446	193	0,249740
Hraní her	7,326531	0,891753	7,10294	193	0,000000
Chatování s přáteli	4,377551	8,701031	-3,90996	193	0,000128
úkoly na PC	0,362245	1,113402	-4,24827	193	0,000033
Práce s programy	0,744898	0,412371	1,63825	193	0,102999
Streaming	0,081633	0,154639	-0,78188	193	0,435241

Zvolená hladina významnosti je $\alpha = 0,05$. Jelikož případy, kdy platí $p \leq \alpha$ nastaly tři, můžeme říci následující: Statisticky významné aktivity žáků na počítači, dělené podle pohlaví jsou *hraní her*, *chatování s přáteli* a *úkoly na PC*. Z tabulky 12 je patrné, že chlapci v porovnání s dívkami tráví na počítači podstatně více času hraním her. Dívky naopak v porovnání s chlapci tento strávený čas na PC kompenzují chatováním s přáteli a prací na domácích úlohách. Zamítnout nulovou hypotézu a přijmout alternativní hypotézu můžeme u hypotéz H_{5D2}, H_{5D3} a H_{5D4}.

Závěr: Hypotézy H_{5D2}, H_{5D3}, H_{5D4} byly dokázány.

Hypotézy H_{5D1}, H_{5D5} a H_{5D6} nebyly dokázány.

12.1.6 Dokazování hypotézy H₆

H₆ Chlapci budou mít ve školním roce 2015/2016 častěji povědomí o tom, co je to torrent, než dívky.

Naposledy stanovíme nulovou hypotézy (H_0) a alternativní hypotézy (H_A). Hladina významnosti je $\alpha = 0,05$.

H_{06} Chlapci a dívky ve školním roce 2015/2016 mají stejné povědomí o tom, co je to torrent.

H_{A6} Chlapci budou mít ve školním roce 2015/2016 častěji povědomí o tom, co je to torrent, než dívky.

Tabulka 13: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 7: Používáš torrenty? Dělení podle pohlaví.

Kontingenční tabulka (data_žáci_oba_roky_dohromady)			
Četnost označených buněk > 10			
(Marginální součty nejsou označeny)			
Co jsou to torrenty?	Pohlaví Chlapec	Pohlaví Dívka	Řádk. součty
Nevím	19	59	78
Vím	79	38	117
Součet	98	97	195

Tabulka 14: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 7: Používáš torrenty? Dělení podle pohlaví.

Souhrnná tab.: Očekávané četnosti (data_žáci_oba_roky_dohromady)			
Četnost označených buněk > 10			
Pearsonův chí-kv. : 34,8761, sv = 1, p =,000000			
Co je to torrent?	Pohlaví Chlapec	Pohlaví Dívka	Řádk. součty
Nevím	39,20000	38,80000	78,0000
Vím	58,80000	58,20000	117,0000
Součet	98,00000	97,00000	195,0000

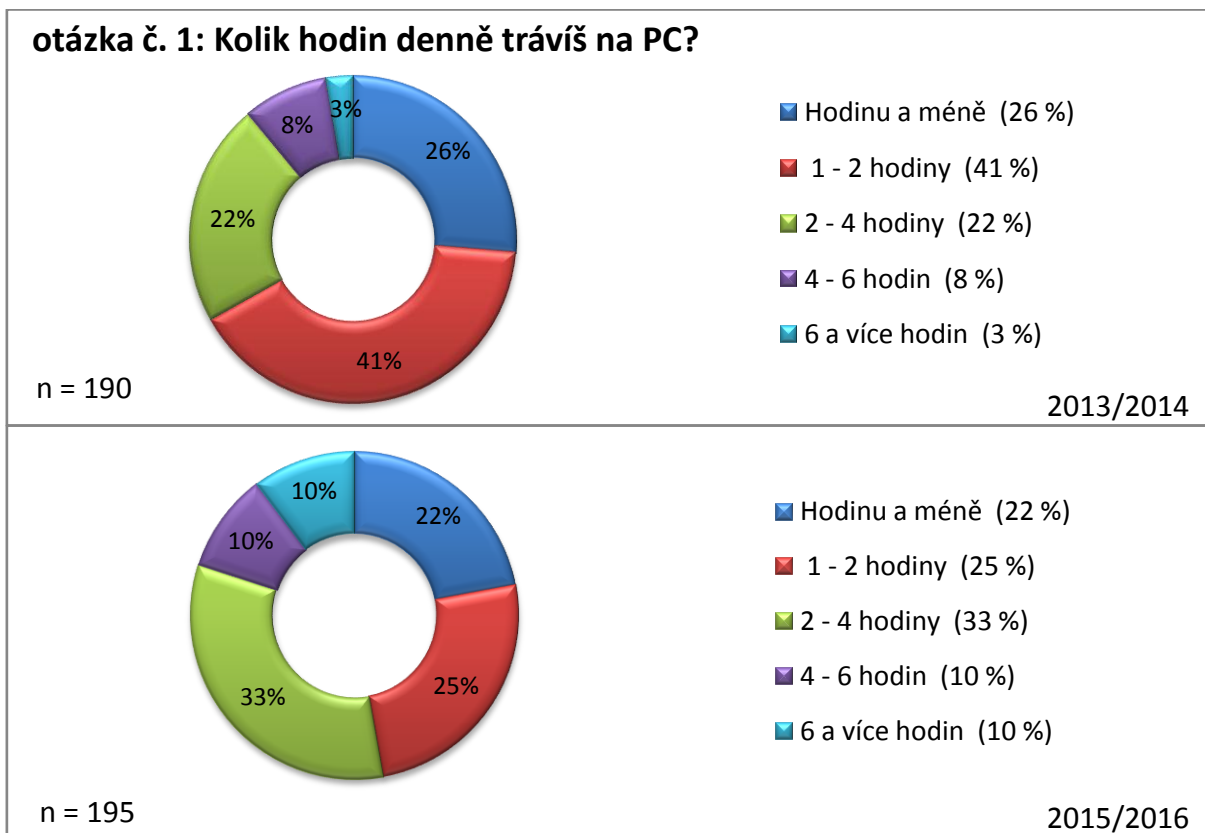
Pravděpodobnost chyby p v tomto případě ani zdaleka nedosahuje kritické hodnotě hladiny významnosti $\alpha = 0,05$. Platí tedy, že $p < \alpha$ a tudíž můžeme zamítnout nulovou hypotézu a přijmout alternativní hypotézu.

Závěr: Hypotéza H_6 byla dokázána.

12.2 Analýza vybraných odpovědí respondentů z dotazníku

Jelikož v analýze jednotlivých otázek srovnáváme výsledky šetření ve školním roce 2015/2016 s výsledky školního roku 2013/2014 je tato kapitola poměrně rozsáhlá. Vynecháme tedy pro přehlednost rozbor některých otázek, u kterých jsme nezaznamenali tak

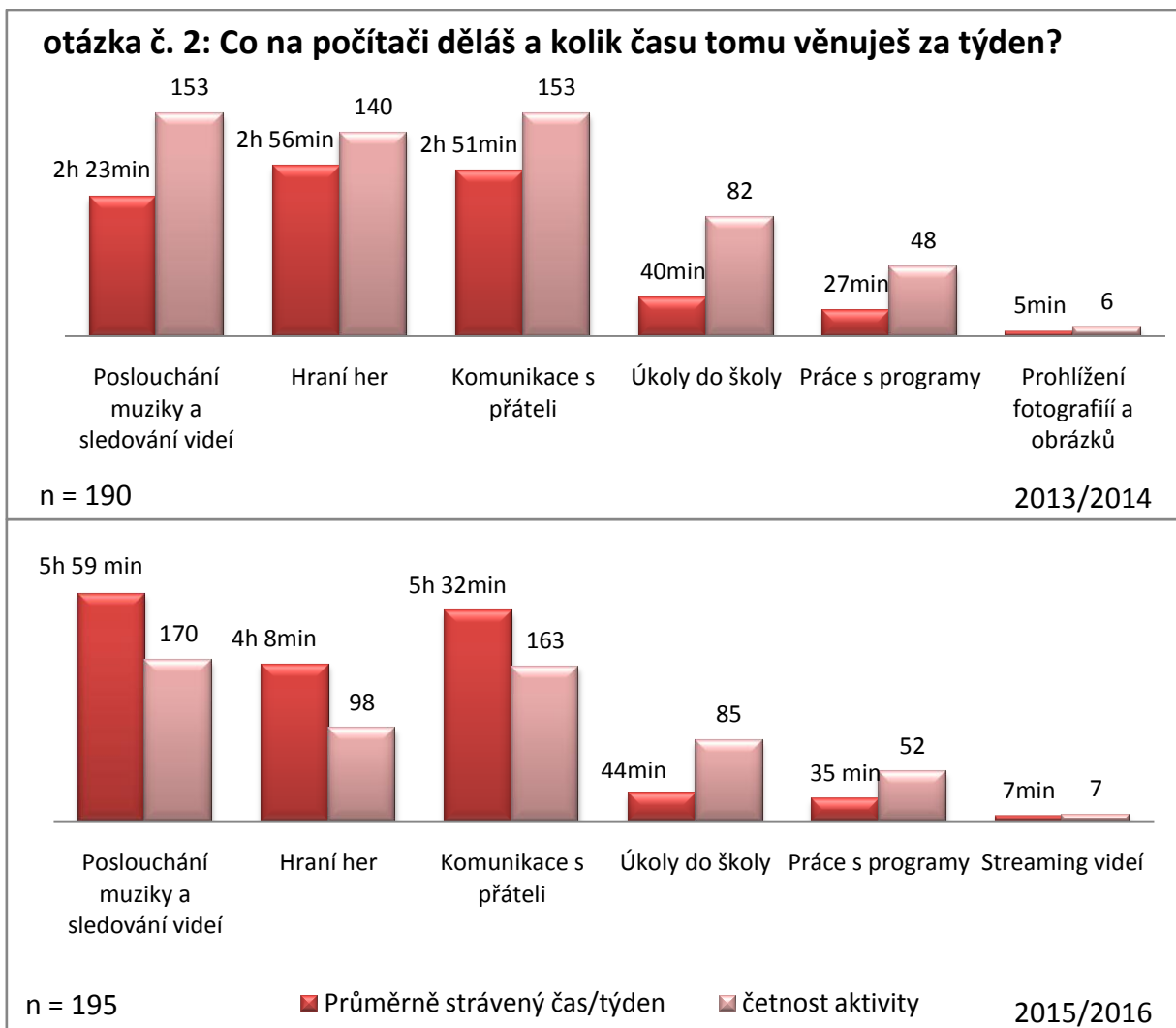
velikou důležitost. V samotné kapitole *hlavní výsledky výzkumu a diskuze* se k tomuto tématu vrátíme a rozebereme si nejdůležitější poznatky.



Graf 3: Kolik hodin denně trávíš na PC v porovnání dvou uplynulých školních roků?

Z jednotlivých grafů můžeme vyčíst, že doba strávená na PC se u žáků ve školním roce 2015/2016 znatelně zvedla. 20 žáků (10 %) uvedlo, že na počítači tráví 6 a více hodin denně, což je o 7 % více z celkové počtu dotazovaných, než tomu bylo před 2 roky.

Otázka č. 1 obsahovala ještě jeden dotaz a ten směřoval ke stejné tématice. Záměrem bylo tentokrát zjistit, kolik hodin denně z dotazovaného času tráví žáci na internetu. Žáci tráví na internet v průměru 2 hodiny a 26 minut denně, což je v průměru o 40 minut více, než tomu u nich bylo před 2 roky. Tento fakt je podpořen i tím, že žáci uváděli, že místo PC používají jen mobil a ten nabízí možnost připojení k internetu takřka kdekoli a kdykoli. Celkový nárůst je také zapříčiněn rozšiřujícím se standardem u adolescence, být neustále on-line. Dalo by se říci, že čím více se bude elektronika rozšiřovat, tím více se bude stávat ona zmiňovaná věc normální.



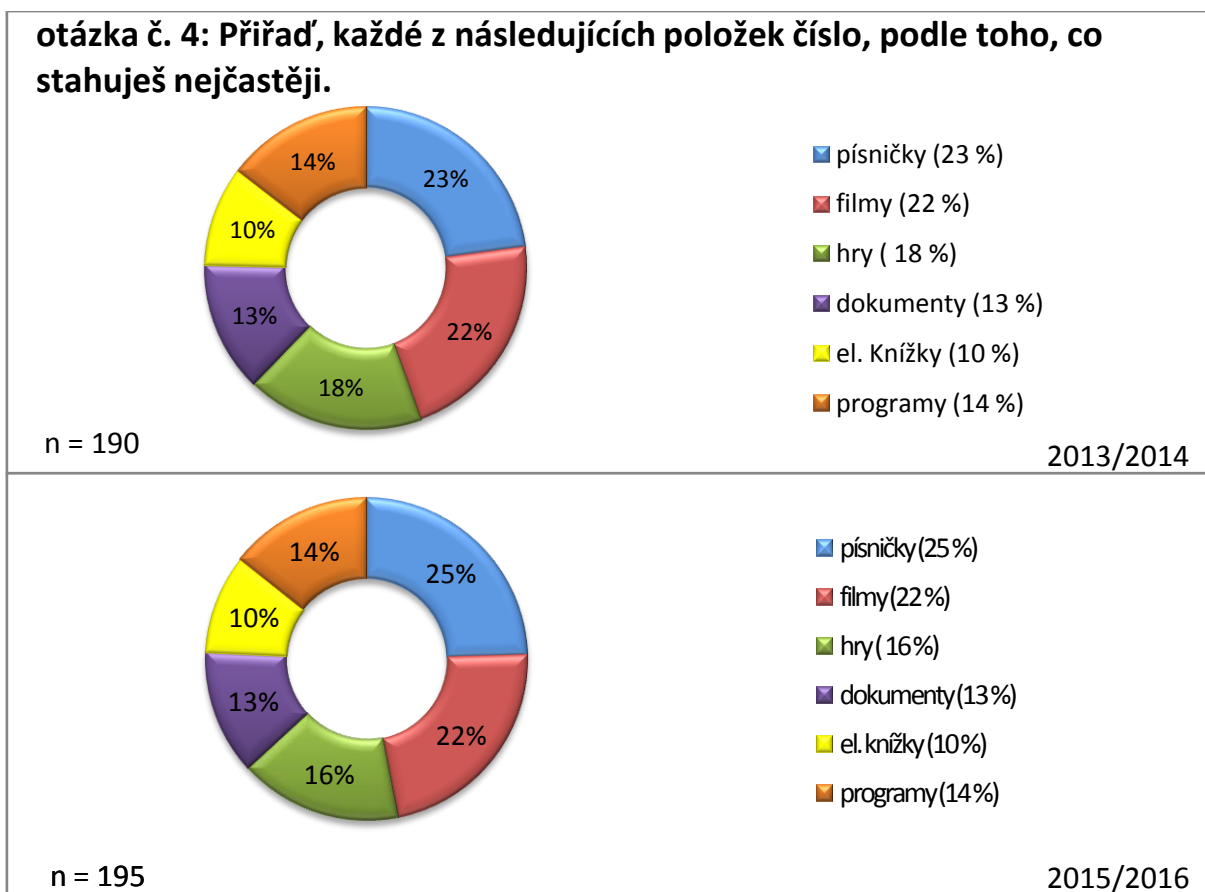
Graf 4: Co na počítači děláš a kolik času tomu věnuješ za týden? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Masivním fenoménem dnešní doby je poslouchání hudby a především sledování videí nejružnějšího zaměření. Nejpopulárnější internetová stránka youtube.com je k těmto aktivitám jako stvořená a proto není divu, že se u adolescentů těší takové popularitě. Pouhých 25 žáků (12,8%) odpovědělo, že tuto aktivitu na PC nepreferují. Na pomyslné 2. příčce se umístila aktivita zahrnující komunikaci s přáteli prostřednictvím internetu. Především facebook je už od počátku svého založení Markem Zuckerbergem neuvěřitelně populární. Pokud chce být dotyčný v dnešní době v centru dění, účet na facebooku je pro něj nezbytný. Zajímali jsme se tedy, u pár vybraných žáků (žáci 9. ročníků, prostřednictvím rozhovoru), v kolika letech si založili facebookový účet. Většina dotazovaných odpovídala, že okolo 12 roků, extrémem podle nás byla odpověď respondenta, který uvedl, že si účet založil v pouhých 9 letech. V porovnání se školním rokem 2013/2014 se popularita těchto dvou aktivit nijak význačně

nezměnila, zato razantní a poměrně překvapivý pokles zaznamenalo hraní her. Nemyslíme si, že by žáci tak razantně přestali hrát hry, spíše je možná zmatl fakt, že ke hraní her nyní využívají více svých mobilů, než-li počítačů.

Za zmínku jistě také stojí uvést streaming videí, což je obdobný termín jako již zmiňovaný live-streaming.

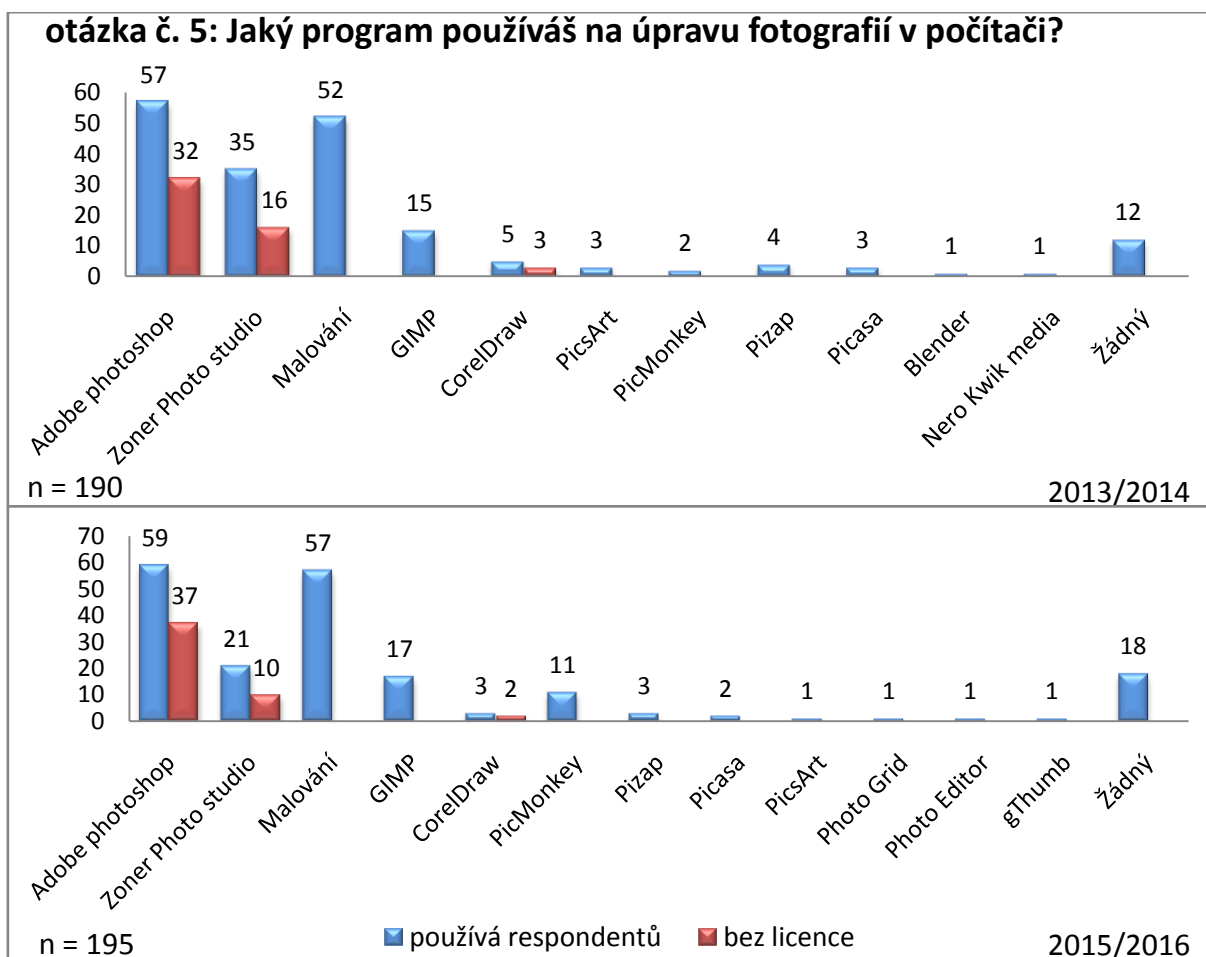
Součástí otázky bylo dále zjistit, kolik hodin žáci věnují každé z aktivit za týden. V průměrně strávené době na počítači se nejlépe umístil poslech muziky a sledování videí, v průměru o 27 minut méně času za týden žáci tráví komunikací mezi sebou a s odstupem 1 hodiny a 24 minut méně se dále u žáků těší popularitě hraní her. Takřka dvojnásobný nárůst od školního roku 2013/2014 v průměrně stráveném čase na PC zaznamenaly u žáků všechny tři již zmiňované aktivity.



Graf 5: Přiřazení důležitosti stahovaných položek z internetu v uplynulých dvou školních rocích.

Změna situace se u otázky zaměřené na nejčastěji stahovaný typ dat během dvou školních roků nijak výrazně neprojevila. Nárůst zaznamenaly pouze písničky, kde jejich stažení preferuje o 2 % více respondentů. To vše na úkor her.

Žáci měli za úkol přiřadit každé z šesti položek číslo od 1 do 6 (kde 1 je nejčastěji stahované a 6 nejméně stahované), podle priority toho, co stahují nejčastěji. Žákům jsme dali možnost nahradit stávající položky jinými. Danou nabídku skýtala otevřená odpověď *jiné položky*. Žáci tuto nabídku ovšem nevyužili ani v jednom případě a tudíž jsou v grafu zahrnuty pouze původní položky. Někteří žáci stavěli více položek do pozice stejné důležitosti, museli jsme tedy v těchto případech upravit škálu tak, aby byla zachována korektnost součtu čísel 1 - 6. V případě, kdy žák např. označil hry a současně programy shodnou důležitostí číslem 1, museli jsme těmto dvěma položkám přiřadit podle aritmetického průměru číslo 1,5. Zbývající položky se na škále důležitosti posunuly tak, abychom v celkovém součtu všech čísel každého respondenta dostali číslo 21.



Graf 6: Jaký program používáš na úpravu fotografií v počítači? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Mezi placené programy z výše uvedeného výčtu řadíme Adobe photoshop, Zoner photo studio a CorelDraw. Zbytek uvedených jsou buď zdarma dostupné programy ke stažení, nebo online free internetové editory (PicMonkey). Z celkového počtu dotázaných jich

83 využívá placené grafické editory a z tohoto počtu je pak 49 (59 %) využívá bez licence. Tato čísla se v zásadě neliší od výsledků ze školního roku 2013/2014, kdy tyto programy využívalo 52,5 % uživatelů bez licenčního oprávnění. I když jsou tato čísla poměrně alarmující, v porovnání s cenou těchto programů to zase až tak hrůzostrašně působit nemusí. Tržní hodnota programu Adobe Photoshop CS6 se pohybuje okolo 14 200 Kč, což jsou pro žáky nepředstavitelné výdaje. Existuje samozřejmě i verze pro studenty a učitele, která se pohybuje okolo 5000 Kč, ale tu žáci využijí až v době, kdy se budou chtít opravdu podrobně věnovat úpravám v tomto poměrně těžko ovladatelném grafickém editoru. Nabízí se tedy otázka, zda žáci odpovídali pravdivě, nebo se báli připustit možnost, že by jej využívali bez licence. Další alternativou vysvětlení je to, že jim daný program zakoupili rodiče nebo se žák pouze domnívá, že rodiče jej na počítači mají zakoupený.

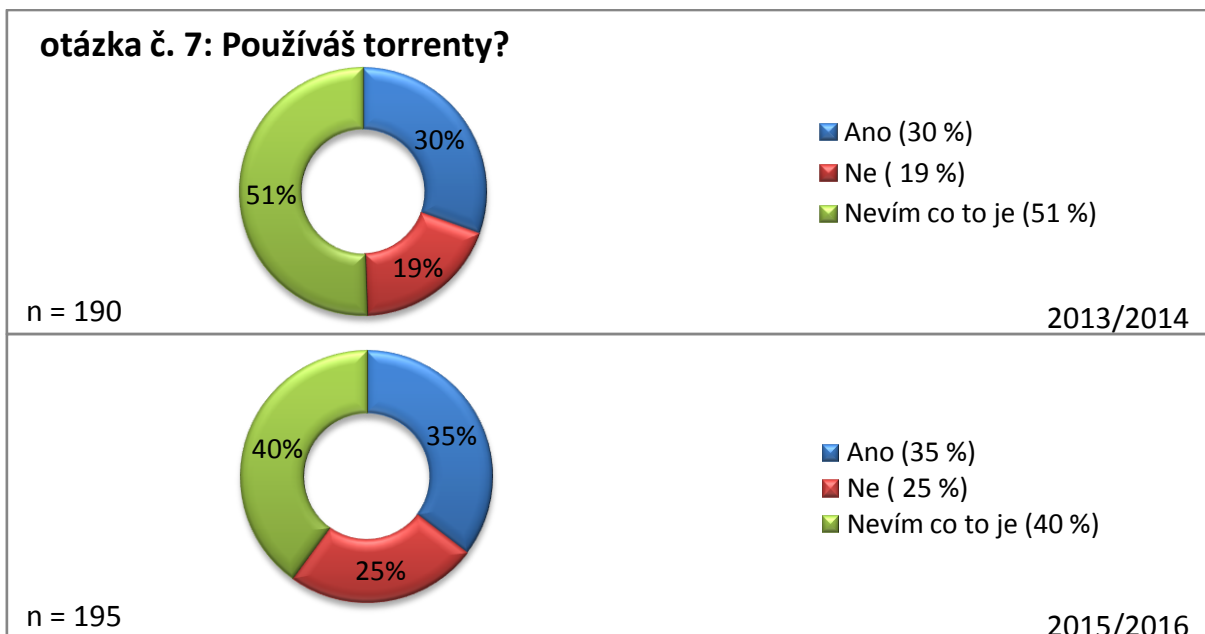
Přívětivou a alternativní cestu k pokročilejší úpravě fotek nabízí společnost Zoner a její program Photo studio, který se pohybuje v řádu 1200 Kč za licenci. Tuto cenově dostupnou variantu využívá i většina škol, jelikož je schopna za cenu jedné licence k programu Photoshop vybavit takřka celou počítačovou učebnu (většinou 16 PC).

Žákům bychom doporučili program Gimp, který je zdarma a navíc v češtině, disponuje velice příjemným grafickým a snadno ovládatelným prostředím.

Otázka č. 6: Přeposíláte si s kamarády navzájem písničky, filmy, hry?

Z celkového počtu dotazovaných (195) odpovědělo 122 (62,5 %) žáků, že si navzájem přeposílá s přáteli jakákoliv data, což je o 8 % méně než ve školním roce 2013/2014. Tento pokles je podle nás zapříčiněn tím, že popularita a efektivita předávání dat prostřednictvím flash-disků a DVD disků postupně ustupuje. Přenos dat v internetové síti je neustále rychlejší a žáci v tom jistě shledávají výhody.

To že si stáhneme z internetu nějaká data (písničku, hru, el. knížku, film), z nás ještě nedělá uživatele, kteří porušují práva duševního vlastnictví. Problém nastává ve chvíli, kdy si vytvoříme kopii staženého souboru. Tato kopie si totiž s sebou nese prvky nelegálního počínání. Nejspíš by vás teď mohlo zarazit to, že pokud pouze stahujeme a netvoříme kopie, tak vlastně si nelegálně počínat nemůžeme. Toto tvrzení je v podstatě pravdivé, ale pozor na stahování prostřednictvím zmiňovaných torrentů, kde jsme vlastně účastníky procesu tvorby kopií, jelikož na tomto principu torrenty pracují. Tento fakt si uvědomuje málokdo a žáci si tedy počínají nelegálně, aniž by si to vlastně uvědomovali.



Graf 7: Používáš torrenty? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Povědomí o tom, co to jsou torrenty a na jakém principu fungují, u žáků od školního roku 2013/2014 předpokládaně vzrostlo. Celková nevědomost tohoto pojmu u žáků klesla o 11 %. Tito žáci se takřka shodně rozdělili do dvou skupin. Jedna skupina (nárůst o 5 %) je používá a druhá (nárůst o 6 %) naopak ne.

Tabulka 15: Odpovědi učitelů a četnost odpovědí žáků ve školním roce 2015/2016, zda žáci používají torrent. Rozdělení podle škol a tříd.

Zkratka školy	Zkratka třídy	Počet žáků ve třídě	Četnost odpovědí žáků			Odpověď učitele	Shodují se?
			Odpověď Ano	Odpověď Ne	Odpověď Nevím co		
ZŠ1Š	Třída_A	15	8	3	4	Nevědí	Ne
	Třída_B	25	8	4	13	Nevědí	Ano
ZŠ2Š	Třída_C	21	8	6	7	Ano	Ano
	Třída_D	25	10	6	9	Ano	Ano
ZŠ1Z	Třída_E	19	6	4	9	Ne	Ne
	Třída_F	13	6	0	7	Ne	Ne
ZŠ2Z	Třída_G	28	9	11	8	Nevědí	Ne
	Třída_H	29	8	11	10	Nevědí	Ne
ZŠ1M	Třída_I	20	6	3	11	Nevědí	Ano

Z tabulky je patrné, že učitel ze školy ZŠ2Š dovedl správně odhadnout v obou případech situaci žáků ve třídě, kdy se domnívá, že žáci ve většině případů používají torrenty. Dokonce si byl natolik jistý svou odpovědí, že v dotazníku do závorky uvedl následující: „Většina třídy používá torrenty, ale ne všichni vědí co to je.“

Učitel nejspíše své žáky velice dobře zná a dokáže odhadnout, jak se ve většině případů chovají. Druhá stránka věci je, zda s touto situací něco dělá. Možná by v tomto případě neškodilo, kdyby žáky důkladně upozornil na rizika spojená s užíváním tohoto nástroje pro distribuci souborů. Je zde velká pravděpodobnost, že to velká spousta z nich neví.

U tříd Třída_B a Třída_I je poměrně znatelná převaha dívek, což je možná hlavní důvod, proč učitelé odpověděli, že třída jako celek nebude mít povědomí o tom, co je to torrent. Učitelé tedy možná nahlíží v dané situaci na dívky stejně tak, jako jsme podrobně popsali v podkapitole *výzkumné problémy*.

Otázka č. 8: Máte během vyučovací hodiny Informatiky přístup k sociálním stránkám? (Facebook, Twitter, aj.)

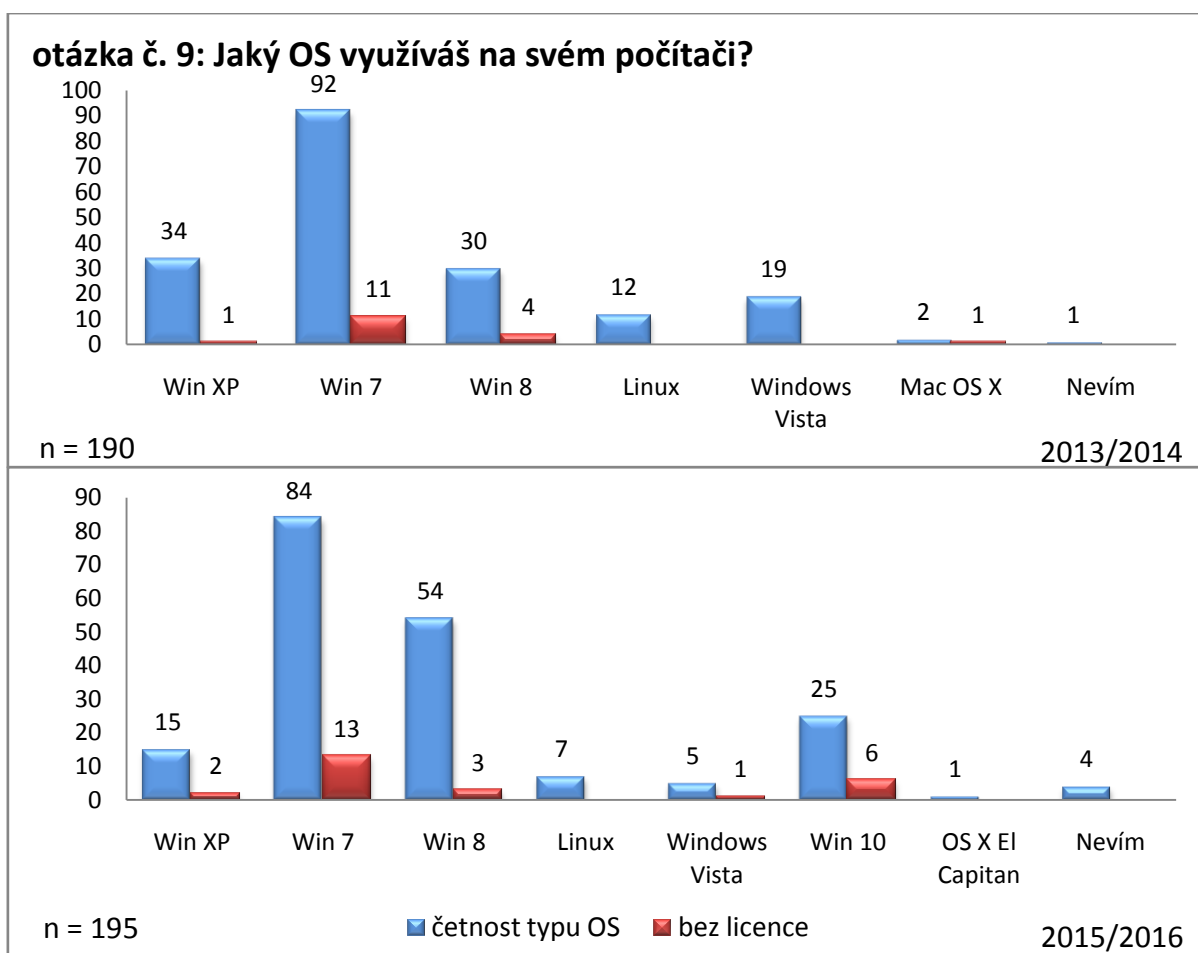
Poměrně diskutovaným tématem je situace, zda nechat žáky volně během výuky přistupovat na internet (sociální stránky), nebo naopak je v tomto omezit. Podívejme se (tabulka 2), jak na danou situaci nahlíží učitelé a žáci jednotlivých škol a tříd.

Tabulka 16: Odpovědi učitelů a četnost odpovědí žáků ve školním roce 2015/2016, zda mají žáci během vyučovací hodiny Informatiky přístup k sociálním stránkám. Rozdělení podle škol a tříd.

Zkratka školy	Zkratka třídy	Počet žáků ve třídě	Četnost odpovědí žáků		Odpověď učitele	Shodují se?
			Odpověď Ano	Odpověď Ne		
ZŠ1Š	Třída_A	15	1	14	Ne	Ano
	Třída_B	25	1	24	Ne	Ano
ZŠ2Š	Třída_C	21	19	2	Ano	Ano
	Třída_D	25	24	1	Ano	Ano
ZŠ1Z	Třída_E	19	1	18	Ne	Ano
	Třída_F	13	1	12	Ne	Ano
ZŠ2Z	Třída_G	28	3	25	Ne	Ano
	Třída_H	29	6	23	Ne	Ano
ZŠ1M	Třída_I	20	1	19	Ne	Ano

Z tabulky můžeme vyčíst, že žáci se převážně ztotožňují s názory učitelů. Takřka na všech školách je přístup k sociálním stránkám zakázán. S tímto rozhodnutím souhlasíme, jelikož si myslíme, že žáky tato benevolentnost ze strany učitelů může mírně rozptylovat při zadané práci. Rozvíjení komunikativních, sociálních a personálních klíčových kompetencí ve formě spolupráce a dorozumívání žáků ve třídě, lze určitě mnohem efektivněji docílit způsobem vzájemné osobní interakce, než-li prostřednictvím těchto stránek.

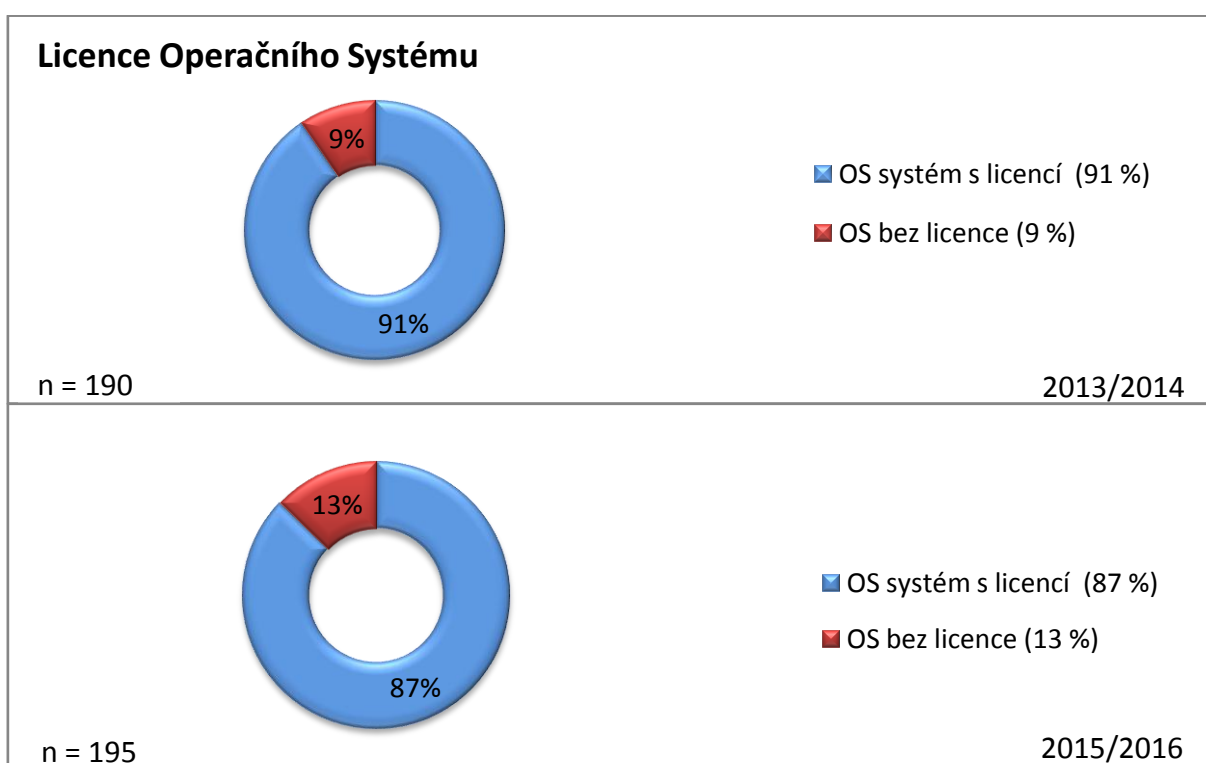
Několik žáků odpovědělo, že přístup k sociálním stránkám mají, i přesto, že je na škole během výuky zakázán. Nabízí se vysvětlení, že žáci se na tyto stránky dostávají prostřednictvím svých smartphonů, kde mají zakoupená internetová data. Toto nijak učitel ve výuce omezit nemůže. Jediný efektivní způsob v tomto případě je během výuky zakázat využívání mobilů.



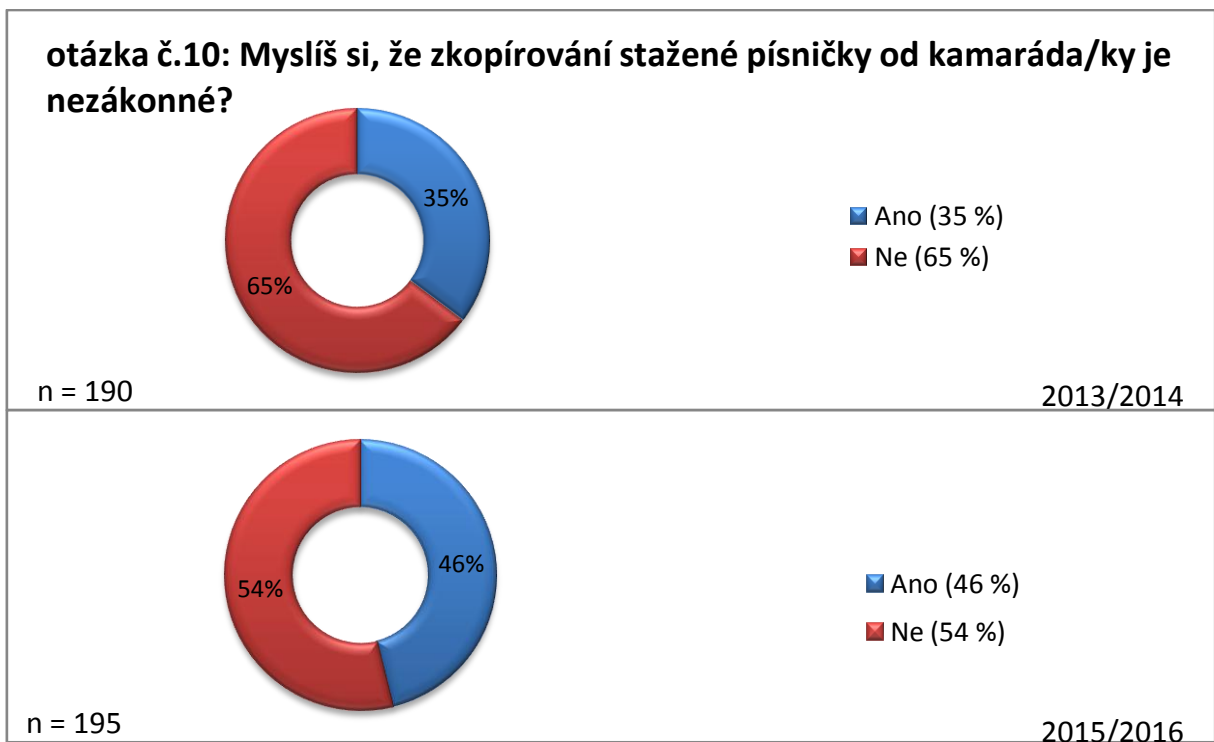
Graf 8: Jaký Operační systém využíváš na svém PC? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Operační systém Windows 7 si stále drží mezi žáky pomyslnou první příčku, jako nejpoužívanější OS ve školním roce 2015/2016. Otázkou zůstává, jak dlouho mu tato

popularita vydrží, jelikož Microsoft v červnu roku 2015 vydal svůj zatím nejnovější OS Windows 10, který je navíc možné bezplatně upgradovat z předchozí zakoupené licence staršího systému. Téměř 12,9 % žáků tuto možnost nejspíše využilo. Je tedy velice těžké odhadnout, zda žáci, kteří odpověděli, že si daný software stáhli, neměli nainstalovanou právě některou starší verzi OS Windows. Jedním z důvodů proč společnost Microsoft zavedla tuto možnost bezplatné aktualizace na novější systém je poměrně vysoká nespokojenost uživatelů OS Windows 8, který jak předpokládáme, bude během pár příštích let zapomenut. Dalším důvodem je také donutit uživatele opustit jeden z neúspěšnějších OS a to Windows XP. Ten se stále i tak drží v oblibě u spousty uživatelů.



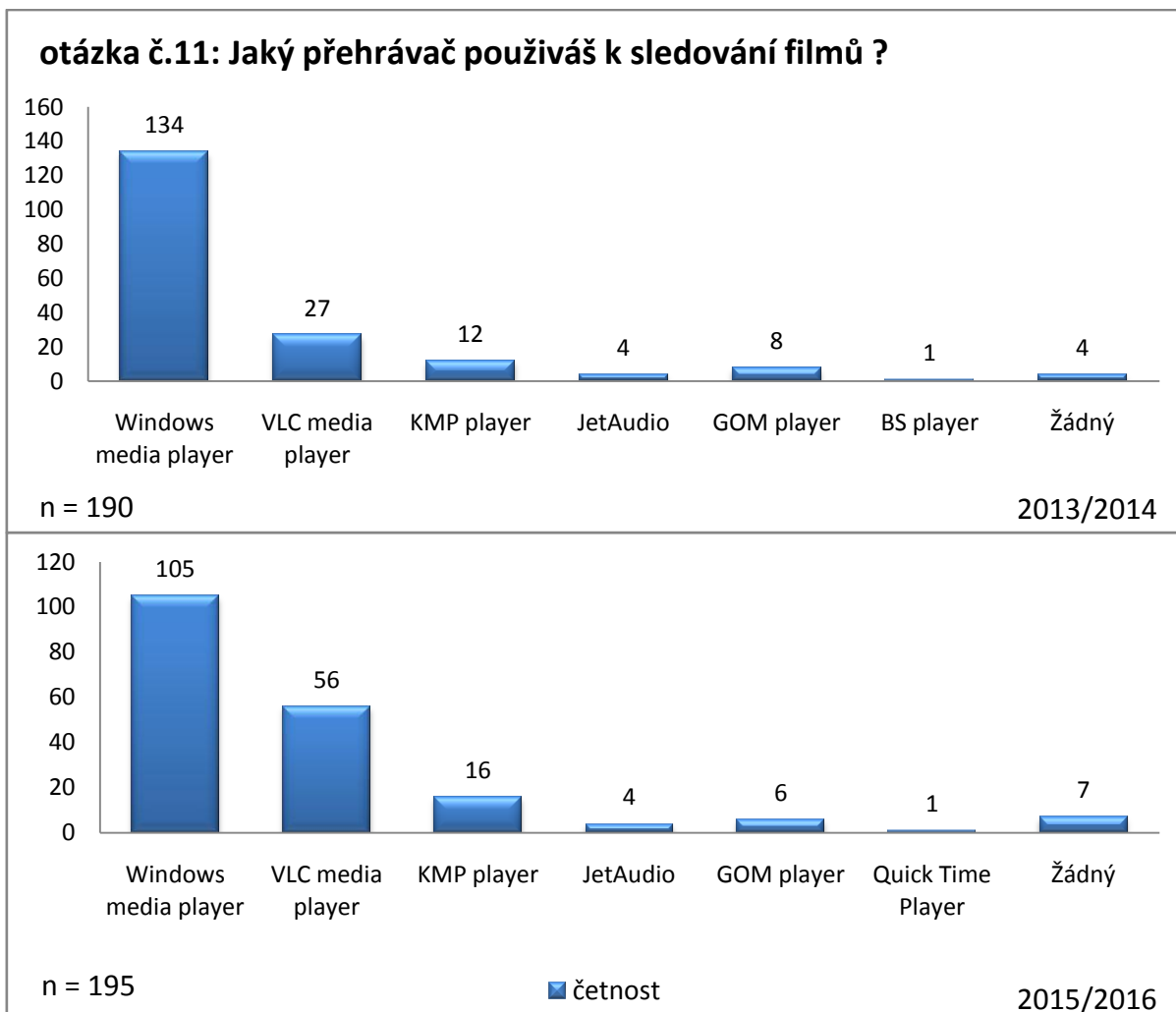
Graf 9: Licence Operačního Systému. Porovnání dvou uplynulých školních roků.



Graf 10: Myslíš si, že zkopírování stažené písničky od kamarády/ky je nezákonné? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

V této otázce jsme se snažili zjistit souvislost, mezi tím, zda si žáci mezi sebou přeposílají data (otázka č. 6) a zda se domnívají, že je tato činnost nezákonná. Předběžně bychom mohli říci, že tomu tak skutečně je. Žáků co odpovědělo u otázky č. 6, že si data mezi sebou přeposílají je 62,5 % a 54 % žáků si myslí, že nezákonné to není. Existuje tedy minimum žáků (8,5 %), kteří si data mezi sebou přeposílají a vědí tak, že si počínají nezákonně.

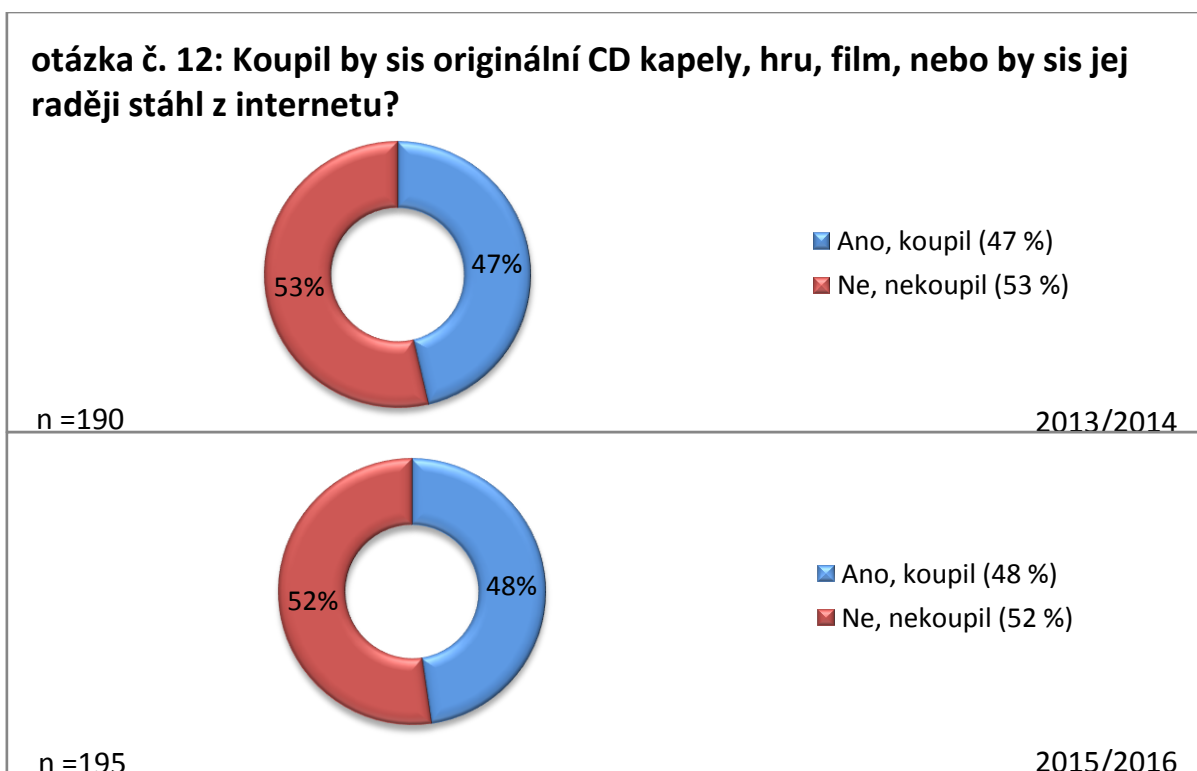
Celkově ovšem lze na situaci pohlížet s trochou optimismu, jelikož ve školním roce 2013/2014 byly údaje takové, že 70,5 % žáků si navzájem data přeposílali a 65 % z nich se domnívali, že to nezákonné není.



Graf 11: Jaký přehrávač používáš k přehrávání filmů na svém PC? Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Na první pohled je z grafu 11 patrné, že popularita přehrávače VLC media player zaznamenala poměrně silný nárůst. Ze všech dotazovaných využívá tento přehrávač 28,7 %, což je více než dvojnásobný nárůst, oproti školnímu roku 2013/2014. Zdá se, že si žáci uvědomili přidané hodnoty tohoto přehrávače. Jedná se především o možnost přidání titulků k filmu/seriálu, různé možnosti jejich úprav a časové synchronizace, které základní přehrávač Windows media player postrádá. Dá se usuzovat, že žáci začali sledovat filmy/seriály v původním znění jazyka (Angličtina), cítí tak potřebu porozumět sledovanému.

Všechny přehrávače jsou na internetu ke stažení zdarma, a proto neshledáváme důležité uvádět původ jejich získání. Windows media player je dokonce předem instalovaný přehrávač každého OS Windows, což je jednoznačně jeden z hlavních důvodů této četnosti odpovědí (53, 8 %) žáků ve školním roce 2015/2016.



Graf 12: Preferuješ koupit originálního CD hry, filmy, kapely, před stažením z internetu?
Porovnání dvou uplynulých školních roků.

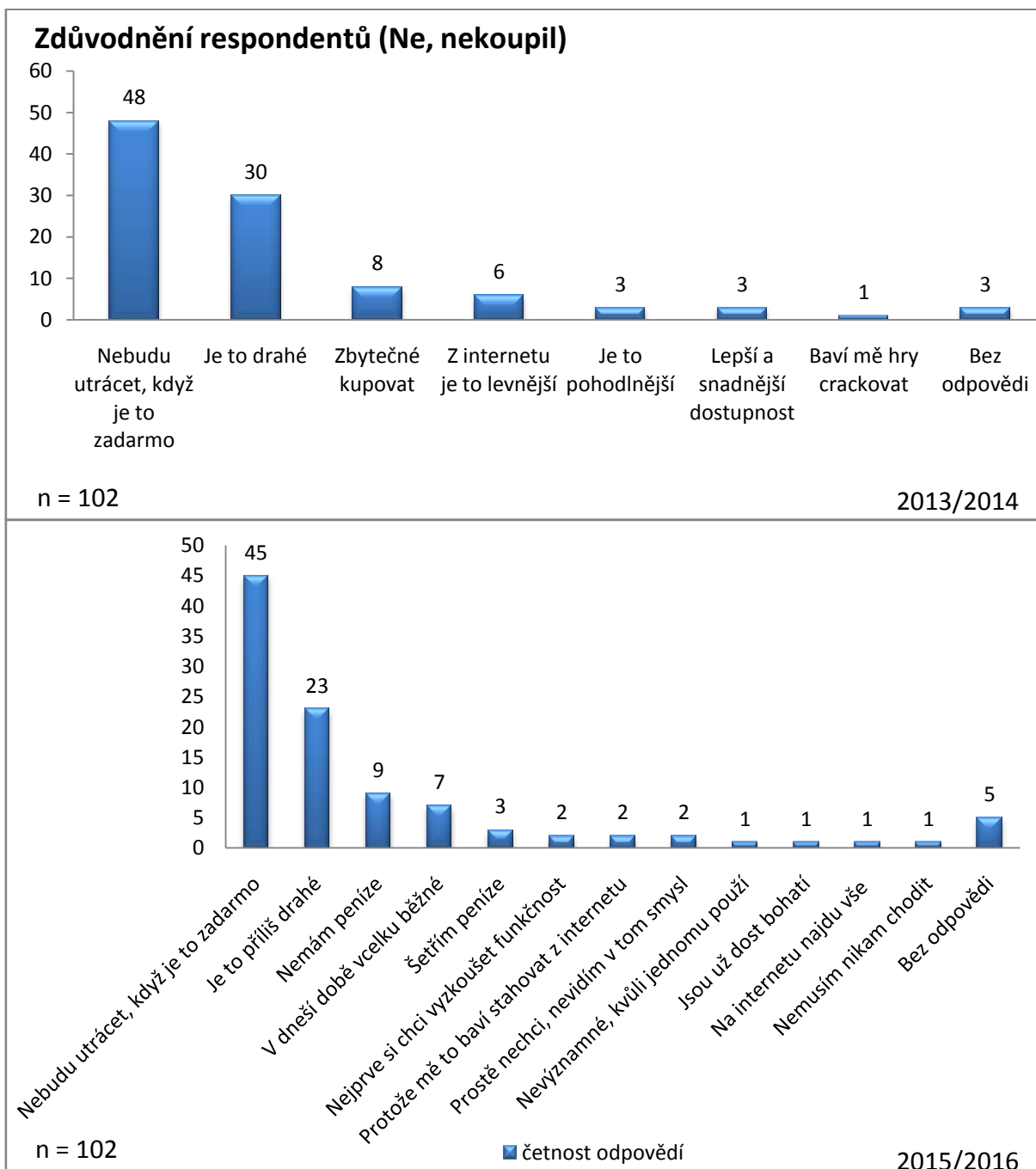
Poměr odpovědí žáků ve školním roce 2015/2016 je takřka shodný s poměrem odpovědí ve školním roce 2013/2014. Tento poměr se změnil pouze v 1 % populace žáků. Jak se zdá, žáci během dvou uplynulých roků nezměnili názor a jen těžko se dá odhadovat, zda se v příštích letech jejich názor změní.

Součástí otázky byla i otevřená otázka, kde se žáci mohli vyjádřit k tomu, proč by produkt koupili, či naopak ne. Možnosti odpovědí žáků byly velice rozmanité, ale z velké části se shodovali s tím co, odpovídali ve školním roce 2013/2014.

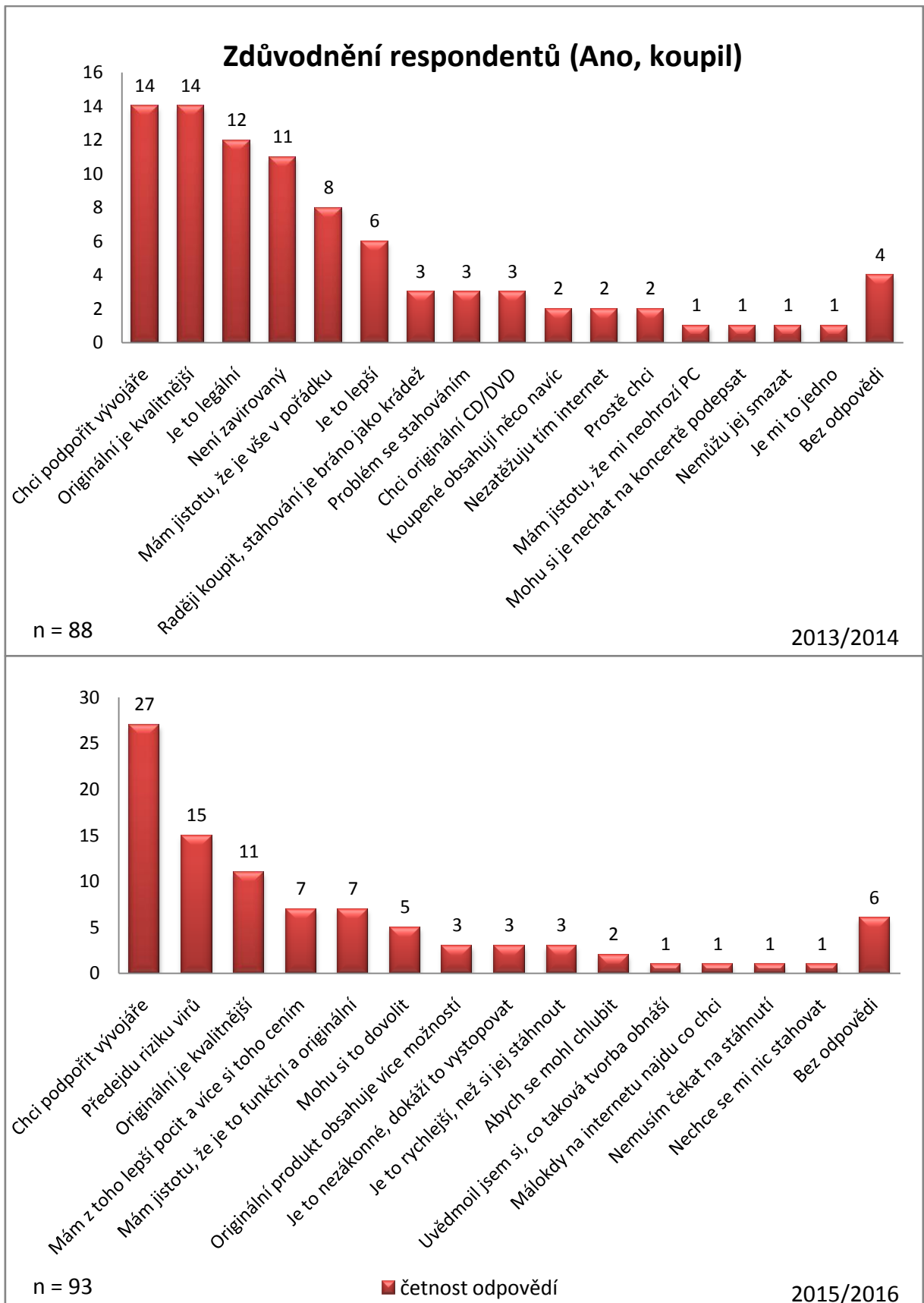
Žáci opět převážně (44,1 %) jako důvod, proč si nekoupit daný software uvedli, že je zbytečné za něj platit, když je na internetu k dispozici zadarmo. Žáci dále zmiňovali jako překážku ke koupi jejich finanční stránku a také to, že pro dnešní dobu je běžnou záležitostí stahovat z internetu. Několik žáků (3) uvedlo, že by si nejprve chtěli vyzkoušet funkčnost a poté by se případně rozhodli zakoupit daný software. Tato odpověď nám přišla poměrně vyspělá a smysluplná. Je patrné, že žáci mají špatné zkušenosti se zakoupením softwaru, který posléze nesplňoval jejich požadavky.

Na druhé straně barikády odpovědi stojí žáci, kteří si naopak chtějí zakoupit software. Žáci převážně (27 %) svými názory tvrdí, že by rádi podpořili vývojáře a tyto odpovědi sdílí takřka dvojnásobek žáků, oproti situaci ve školním roce 2013/2014.

Zaujala nás odpověď žáka: „Uvědomil jsem si, co taková tvorba obnáší.“ Zde je vidět, že u žáka jsou silně rozvinuty vztahově postojové vlastnosti a morální přesvědčení o významu váhy dobře odvedené práce.



Graf 13: Zdůvodnění nekoupě originálního CD hry, filmy, kapely. Porovnání dvou uplynulých školních roků.



Graf 14: Zdůvodnění koupě originálního CD hry, filmy, kapely. Porovnání dvou uplynulých školních roků.

Otázka č. 13: Byli jste ve škole obeznámeni s pojmem "nelegální využívání softwaru"?

Míra seznámení žáků 9. ročníků školou ve školním roce 2015/2016 s pojmem nelegální využívání je poměrně malá a o to více zarážející. Jak jsme již zjistili z předchozí dokázané hypotézy (viz důkaz hypotézy H_1), žáci by měli být více poučeni o této problematice, ale situace je odlišná. Domnívali jsme se, že dotazovaní žáci ve školním roce 2013/2014 ještě nemuseli mít toto téma zařazené ve svém ŠVP. Proto jsme očekávali, že se situace po dvou školních rocích zlepší a žáci tak budou více poučeni. 57 % žáků (112) odpovědělo, že byli obeznámeni s tímto pojmem, což je ovšem o 5 % méně žáků, než tomu bylo před dvěma lety a to ve školním roce 2013/2014.

Zajímalo nás, kde je pravda. Opravdu žáci, v tak hojném zastoupení, o tomto pojmu neslyšeli? Také je zde možnost, že je pro ně zmiňované téma natolik nezáživné, že si jej pouze nevybavují. Druhou stránkou mince jsou samozřejmě samotní učitelé, které jsme také zahrnuli do výzkumu a tuto otázku jim položili. Podíváme se nyní, jaké byly odpovědi žáků z hlediska příslušných škol a k tomu názory jejich učitelů vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie.

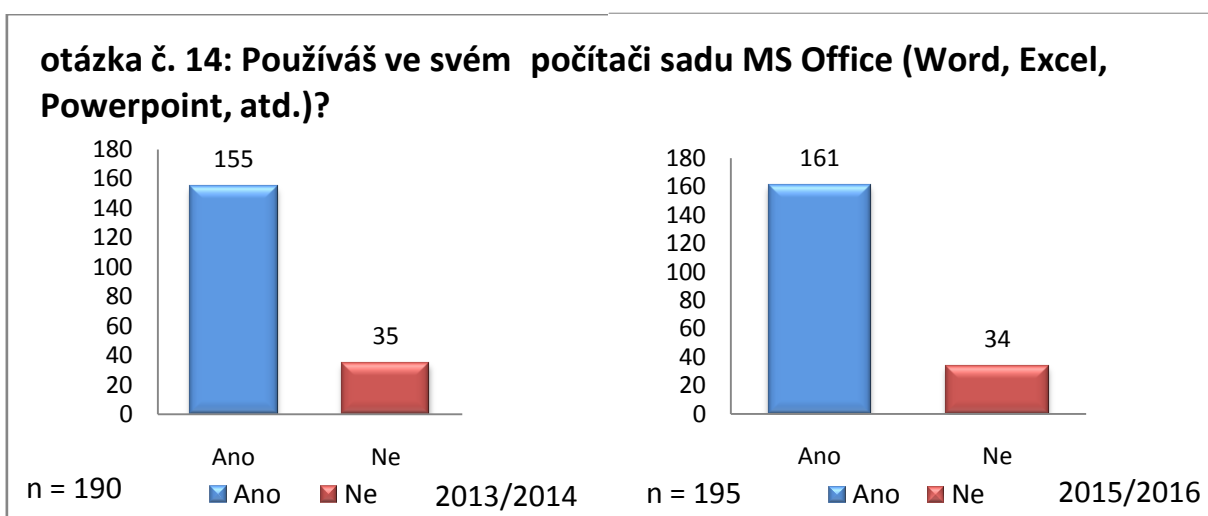
Tabulka 17: Obeznámenost učitelů a četnost obeznámenosti žáků ve školním roce 2015/2016 s pojmem „nelegální využívání softwaru“. Rozdělení podle škol a tříd.

Zkratka školy	Zkratka třídy	Počet žáků ve třídě	Četnost odpovědí žáků		Odpověď učitele	Shodují se?
			Odpověď Ano	Odpověď Ne		
ZŠ1Š	Třída_A	15	7	8	Ano	Ne
	Třída_B	25	13	12	Ano	Ano
ZŠ2Š	Třída_C	21	6	15	Ano	Ne
	Třída_D	25	1	24	Ano	Ne
ZŠ1Z	Třída_E	19	13	6	Ano	Ano
	Třída_F	13	10	3	Ano	Ano
ZŠ2Z	Třída_G	28	26	2	Ano	Ano
	Třída_H	29	22	7	Ano	Ano
ZŠ1M	Třída_I	20	14	6	Ano	Ano

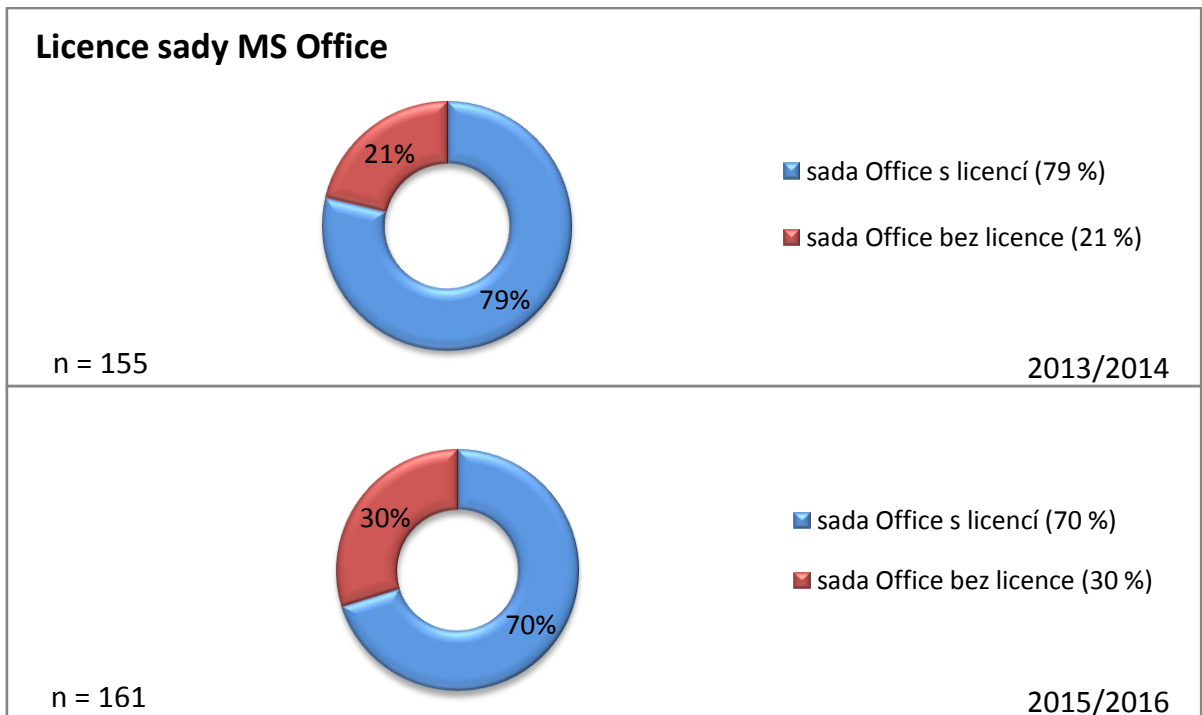
Poměrně rozdílné názory panují na školách ZŠ1Š a ZŠ2Š, kde $\frac{3}{4}$ tříd má opačný názor než učitelé. Třída_B skoro spadá do nadpoloviční většiny žáků, kteří odpověděli, že o dané problematice neslyšeli.

Nabízí se zde vysvětlení, že je toto téma moc nezaujalo a opravdu si jej nepamatují, nebo že učitelé na škole nevěnují dané problematice dostatečný prostor a důležitost.

Zbývající školy (ZŠ1Z, ZŠ2Z, ZŠ1M) dopadly poměrně dobře. Žáků, kteří odpověď na výše položenou otázku negovali, je zanedbatelné množství a tudíž celkový dojem působí, jako shodnost názorů obou stran.

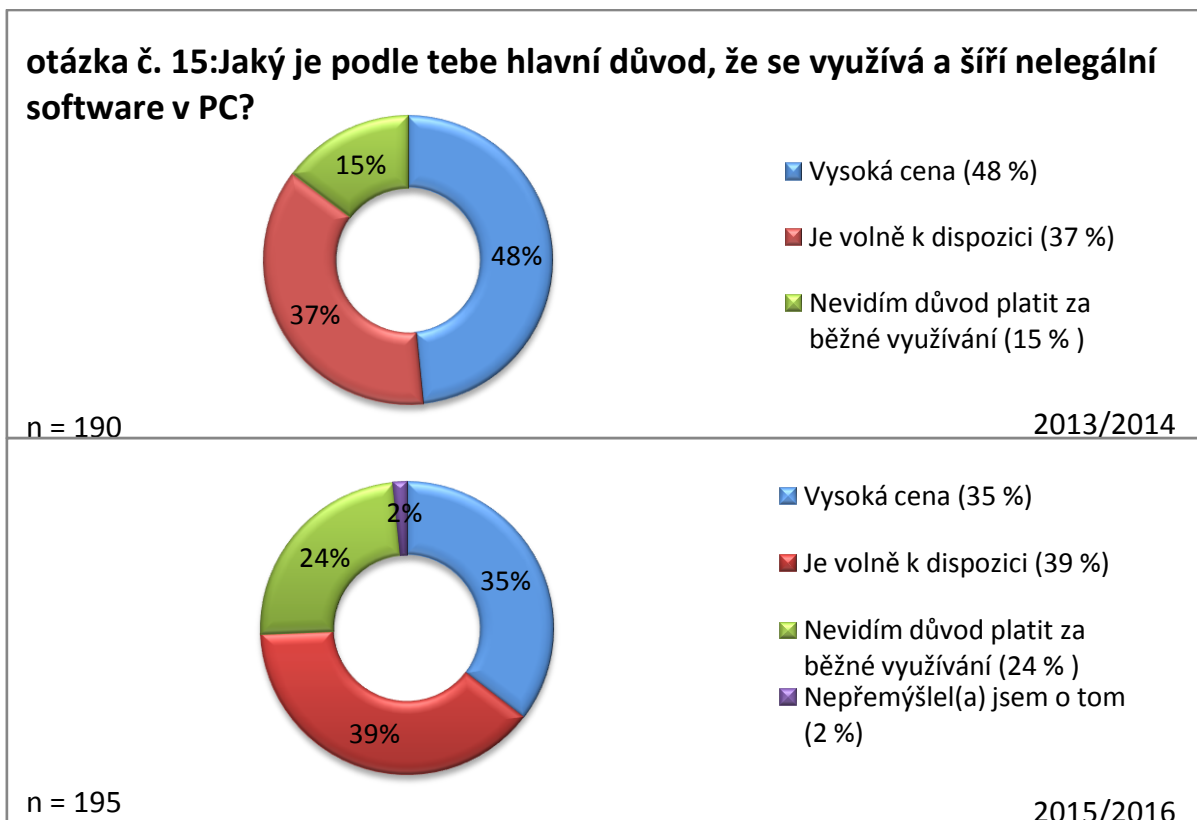


Graf 15: Používáš ve svém počítači sadu MS Office? Porovnání dvou uplynulých roků.



Graf 16: Licence sady MS Office. Porovnání dvou uplynulých roků.

Téměř 83 % všech dotazových žáků ve školním roce 2015/2016 odpovědělo, že sadu MS Office používá. Zbylí žáci nejspíše používají bezplatný kancelářský balík OpenOffice, protože je málo pravděpodobné, že by kancelářskou sadu alespoň párkrát nepotřebovali a tudíž nevyužívali. Balík OpenOffice využívají především školy ve své výuce a tato skutečnost tedy mohla některé žáky inspirovat.



Graf 17: Jaký je podle tebe hlavní důvod, že se šíří a využívá nelegální software? Porovnání dvou uplynulých roků.

Podle žáků (76) ve školním roce 2015/2016 již není hlavním důvodem využívání nelegálního softwaru jeho vysoká cena, ale to, že je volně k dispozici. Tímto se dostáváme k tomu, o čem jsme se zmiňovali v kapitole *důvody používání softwarového pirátství* a tou je zmiňovaná dostupnost. Ocitli jsme se v pohodlném světě, kde vyspělé země žijí v blahobytu a stačí se pouze natáhnout a shrábnout to, po čem toužíme.

Žáci (69) samozřejmě zmiňovali i vysoké náklady na pořízení softwaru. Náklady na základní vybavení (Antivirus, OS, balíček MS Office a další.) pro práci na počítači jsou opravdu vysoké a to nepočítáme doplňkové softwary (grafický editor, aj.)

12.3 Analýza odpovědí respondentů z rozhovoru

Do rozhovorů bylo záměrně, podle rad učitelů, vybráno celkem 7 žáků základních škol ve věku 14 – 15 let. Žáky jsme kvůli anonymitě označili příslušnými číselnými indexy v rozmezí 1 – 7. Zaměřili jsme se tedy na žáky, kteří by mohli potencionálně tíhnout k nelegálnímu využívání softwaru na PC.

K analýze byly vybrány pouze některé otázky z celkového počtu. Učinili jsme tak převážně z důvodu vytřídění podstatných informací pro výzkum. V rozhovoru se objevují podobně položené otázky se stejným významem, abychom zajistili vyšší spolehlivost a rozsah odpovědí respondenta. Z tohoto důvodu spojujeme některé otázky do jedné.

Otázka č. 1 Co obvykle na počítači děláš?

Žáci převážně odpovídali, že většinu času tráví na sociální síti Facebook, kde si jen tak prohlížejí zed' a tzv. „chatují“ (dorozumívání se s ostatními uživateli prostřednictvím chatu). Náplní jejich volného času je také navštěvování stránky youtube.com, kde poslouchají písničky a sledují tzv. „youtubery“ (uživatelé, kteří prostřednictvím webové stránky youtube, promítají svá videa ostatním uživatelům). Chlapci odpovídali, že také často hrají různé hry na PC.

Žák_1 odpověděl následovně: „*Sleduji videa na youtube, převážně youtubery jako jsou Gamer, Jirka Král, Peřangames*“

Otázka č. 2 Jak je to s přístupem u vás doma na PC? (máš svůj vlastní?)

Polovina dotazovaných odpověděla, že má svůj vlastní počítač. Druhá polovina se shoduje v tom, že sice mají v rodině jeden společný počítač pro všechny, ale ten je umístěn u dotazovaných v pokoji a takřka jej nikdo jiný nevyužívá.

Žák_3 odpověděl: „*Sice mám svůj vlastní počítač, ale čím dál více času trávím na mobilu.*“ Podobné náznaky čím dál více se rozmáhajícího využívání mobilů na úkor PC se objevily u dotazníkového šetření u žáků v roce 2015/2016 (viz kapitola výše). Tzv. „smartphony“ nabízejí skoro veškeré dostupné možnosti, co dnešní počítače. Zásadní výhodou u těchto chytrých telefonů sledáváme v jejich mobilitě, tudíž se stávají čím dál populárnější – nejen u dospívajících.

Modifikace otázek č. 4 – 6 Pomáhají ti sourozenci/rodiče ohledně práce na počítači? Jak jsou v této činnosti zblhlí?

Žáci převážně odpovídali, že v práci na počítači jim nikdo nepomáhá, jelikož jsou v této činnosti ostatní členové rodiny poměrně slabí. Sourozenci většinou počítač využívají pouze pro základní užívání (sociální sítě, vyhledávání informací na internetu). U rodičů jsou na tom překvapivě lépe matky než otcové. Tři žáci odpověděli, že matky využívají počítač z důvodu nutnosti v práci a tudíž jim dovedou i poradit.

Žák_6 odpověděl: „*Máma mi dřív hodně pomáhala, teď už si myslím, že je to spíš naopak.*“

Otázka č. 7 Kolik hodin denně trávíš na PC?

Kromě žáka_4 všichni dotazovaní uvedli, že na počítači tráví denně 6 i více hodin. Nejčtenější zastoupení odpovědí žáků z dotazníkového šetření ve školním roce 2015/2016 má odpověď 2 - 4 hodin strávených denně na PC. Námi dotazovaní žáci z rozhoru tedy tráví svůj každodenní volný čas nad rámec průměrně denního stráveného času na PC.

Modifikace otázek č. 8 – 9 Kontrolují rodiče tvoje aktivity na počítači? Jsou nějaká omezení při trávení volného času na PC, ze strany rodičů?

Rodiče všech dotazovaných respondentů nekontrolují aktivity svých dětí na PC. Dokonce podle většiny žáků nemají žádná omezení ze strany rodičů. Žák_6 a žák_3 odpověděli, že rodiče jsou na ně poněkud naštvaní, když tráví dlouhou dobu na PC.

Modifikace otázek č. 10 – 11 Myslíš si, že jsi schopný ve vyhledávání informací na internetu? Využíváš internet ke stahování filmů, písniček, her apod.? Když se chceš podívat na film, tak si jej stáhneš? Pokud ano, odkud?

Dotazovaní se shodně domnívají, že ve vyhledávání informací jsou schopní. Nikdo z nich ani na chvíli nezapochoyboval o tom, co odpovědět. Nejčastěji se u dotazovaných stahují filmy a hry. Používají k tomu stránku uloz.to a většina se také zmiňuje o stahování prostřednictvím torrentů, kde je toho ke stažení podstatně víc než je tomu u česko-slovenského datového serveru uloz.to.

Žák_6 odpověděl: „*Torrenty využívám. Stahuju přes ně především hry a filmy, ale občas i nějaký program. Většinou přes ně hledám na stránce CzechTorrent. Občas taky uloz.to ale tam je toho o poznání méně.*“

Modifikace otázek č. 12 – 13 Myslíš si, že je šance toho, aby někdo zjistil, co si stáhl, aniž by měl fyzický přístup k tvému PC? Víš o tom, že se údaje o některých tvých aktivitách na internetu nějakou dobu evidují?

Kromě žáka_2 se všichni dotazovaní domnívají, že šance tu je, aby se někdo dověděl, co stáhli z internetu do svého PC, aniž by mu umožnili fyzický přístup k jejich PC. Nikdo z žáků neměl ponětí o tom, že se některé jejich aktivity na internetu evidují a tím pádem

mohou být postižitelní. Reakce byly poměrně překvapující, někteří žáci působili zděšeně, byli jsme nuceni znovu navodit atmosféru vhodnou k pokračování rozhovoru. Opakem je odpověď žáka_7.

Žák_7 odpověděl: „*Myslím si, že šance tu je, ale nebojím se, že by mě sledovali. To by musela být velká náhoda.*“

Modifikace otázek č. 14 – 15 Myslíš si, že za tvé aktivity na internetu odpovídají i rodiče? Proč si to myslíš? Vědí o tom, že využíváš stažené soubory?

V podstatě u této otázky zaznělo jednoznačně, že rodiče rozpovídají za aktivity na internetu. Dále se dotazovaní domnívají, že jakmile dovrší 18 let, tato zodpovědnost spadá již na ně.

Žák_3 odpověděl: „*Ano, je to podobné, jako bych byl třeba venku, taky o mě mají starost a zodpovídají za mě, to samé ve virtuálním světě. V 18 letech potom v menší míře.*“

Zajímavá odpověď zazněla od žáka_5: „*Ano myslím si, že odpovídají. Nejsem plnoletý. Až mi bude 18, tak již nebudou. Nemá na to podle mě vliv ani to, že u nich budu ještě bydlet.*“

Tato odpověď je poněkud v rozporu s naším hlediskem, jelikož za stažené soubory odpovídá vždy majitel příslušného PC a to i v případě, jestli je dotyčný uživatel již plnoletý. Směrodatné je jméno ve smlouvě o vlastnictví počítače.

Rodiče vědí o tom, že žáci stahují dané soubory z internetu, dokonce je ve většině případů odměňují formou pochvaly a uznání.

Žák_3 odpověděl: „*Vědí, říkám to hlavně mamce, jaký film jsem si stáhla apod. Trochu se tím chlubím a máma mě kolikrát pochválí, že jsem ten film našla a stáhla.*“

Modifikace otázek č. 16 – 17 Když se dozvíš o nějakém novém filmu, hře, programu, který byl nedávno vydán, snažíš se jej nalézt a stáhnout z internetu? Jak víš, kde máš stáhnout software, aby si za něj nemusel platit?

Žáci se shodují na tom, že pokud je film zajímavý, snaží se jej vyhledat v nejkratším možném časovém období od premiéry. Dále odpovídali, že vyhledávají stránky, kde jsou kolikrát „zavěšené“ tzv. „kinorip“ a je jim jedno zda-li je kvalita filmu mizerná. Odpovědi

ohledně toho, jak vědí kde je vyhledat, zazněly převážně prostřednictvím vyhledávače google a známých torrentových stránek.

Žák_4 odpověděl: „Kamarádi mně ukázali, jak funguje vyhledávání na torrentech a poté stažení. Potom už jsem samostatně přes google hledal.“

Otázka č. 18 Jak jsi se k těmto, někdy těžko stažitelným, softwarům dostal?

Ve většině případů od respondentů zaznělo, že prostředníkem jsou kamarádi (někdy i virtuální). Čtyři žáci se zmiňují, že jsou schopni nalézt vše, co potřebují pomocí vyhledávačů.

Otázka č. 19 Pamatuješ si, kdy jsi naposledy ve škole slyšel zmínku o nelegálním využívání softwaru na PC?

Jak jsme již zmiňovali v kapitolách výše, tak tato otázka vyvolává u žáků a učitelů nejvíce konfrontací. Ze sedmi dotazovaných žáků pouze žák_3 a žák_6 odpověděli, že si pamatují zmínku o daném tématu ze strany učitele a uvádějí, že tomu tak bylo v 7. třídě. Zbytek respondentů si nevzpomíná zda, a kdy byli obeznámeni s problematikou nelegálního využívání software, resp. práv duševního vlastní.

Žák_5 uvedl: „Nevzpomínám si, že by se mi zmiňovali, ani kdy by mohli.“

Otázka č. 20 Kde bereš znalosti o získávání informací z internetu?

Žáci zmiňovali kamarády a především vyhledávání neznámých informací prostřednictvím experimentování a metodou pokus omyl. Díky tomu si mnohem více věří v překonávání překážek, které jim nabídne internet.

Žák_2 odpověděl: „Vše si člověk vyhledá na googlu. Když něco nevím, tak se snažím to vyhledat pomocí vyhledávače google, snažím se i anglicky, protože hodně věcí je právě na zahraničních stránkách.“

Otázka č. 21 Chystáš se pokračovat ve studiu po ukončení základního vzdělání? Jestliže ano, na které škole?

Čtyři žáci odpověděli, že se chystají na Střední průmyslové školy zaměřené na obor Informatika. Dva žáci odpověděli, že se chystají na Odbornou školu technického zaměření. Jeden žák se chystá na zemědělskou školu.

Otázka č. 22 Myslíš si, že informace které ses dozvěděl prostřednictvím tohoto rozhovoru, byly pro tebe zajímavé?

Zajímavé byly pro žáky informace ohledně evidence některých jejich aktivit a údajů na internetu. Dále také uváděli, že se jim líbil styl vedení rozhovoru a že si díky tomu utříbili některé pohledy na situace spojené s touto problematikou.

Zjištěné typické znaky respondentů tíhnoucích k nelegálnímu využívání softwaru na PC:

- **Respondenti mají svůj vlastní počítač**
- **V případě problémů s počítačem respondentům nepomáhá vlastní rodina, poradí si sami.**
- **Respondenti tráví na PC celkově 6 a více hodin denně.**
- **Rodiče respondentů nekontrolují jejich práci na PC a nestanovují žádná omezení pro trávení volného času na PC.**
- **Respondenti používají ke stažení požadovaných souborů vyhledávač google a torrentové stránky.**
- **Respondenti jsou schopni samostatně vyhledávat informace na internetu a používají k tomu metodu experimentu nebo pokus omyl.**
- **Respondenti na základě výběru SŠ nemají problémy s prospěchem.**
- **Respondenti mají do budoucna zájem studovat školy technicky a informačně zaměřené.**

Učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie ve většině případů správně odhadli, kteří žáci by podle nich mohli nelegálně překračovat rámec autorského zákona v oblasti softwaru a hardwaru.

13 Hlavní výsledky výzkumu a diskuze

13.1 Diskuze ke stanoveným hypotézám

Z celkového počtu šesti stanovených hypotéz byly dokázány dvě hypotézy. Konkrétně se jednalo o hypotézu H_3 , kde se potvrdilo, že využívání nelegálního software je na základních školách ve školním roce 2015/2016 u dívek menší než u chlapců. Další potvrzenou hypotézou je hypotéza H_6 , která prokázala, že chlapci mají ve školním roce 2015/2016 častěji, nežli dívky, povědomí o tom, co je to torrent.

Velice překvapivým výsledkem je nepotvrzení hypotézy H_1 , kde jsme předpokládali, že žáci na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 budou častěji seznámeni s pojmem nelegální využívání software, než ve školním roce 2013/2014. Domnívali jsme se, že dotazovaní žáci ve školním roce 2013/2014 ještě nemuseli mít toto téma zařazené ve svém ŠVP. Proto jsme očekávali, že se situace po dvou školních rocích zlepší a žáci tak budou více poučení. Naše předpoklady byly mylné, pravděpodobnost chyby (neoprávněného odmítnutí nulové hypotézy) činí 40,7 %.

Hypotéza H_2 nebyla prokázána. Neprokázano se, že míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014. Očekávali jsme vyšší vyspělost a tudíž i vyšší morální kodex žáků a to, že žáci mají větší povědomí o sankcích za porušování práv duševního vlastnictví. Pravděpodobnost chyby našeho předpokladu přesáhla 50 %.

Hypotézu H_4 jsme již formulovali ve výzkumu v naší bakalářské práci, kde byly výsledky poměrně překvapivé. Ve školním roce 2013/2014 se totiž potvrdilo, že využívání nelegálního software je na základních školách u žáků z vesnic menší než u žáků z měst. Zajímalo nás tedy, jestli je tento vliv prostředí stále rozhodující. Ve školním roce 2015/2016 hypotéza H_4 nebyla dokázána. Využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 není na základních školách u žáků z vesnic menší než u žáků z měst. Pravděpodobnost chyby je 73 %. Toto rozdílné zjištění přisuzujeme obrovsky rychlému vývoji technologií, které se promítlo takřka do všech domácností. Rozdíly mezi životním stylem na vesnici a ve městě se začínají velkou rychlostí smazávat.

U hypotézy H_5 , která nebyla dokázána, jsme předpokládali, že dívky budou u PC trávit o poznání méně času než chlapci. Tento předpoklad se ukázal jako mylný. Pravděpodobnost

chyby nám vyšla 74 %, což ve srovnání se zvolenou hladinou významnosti 5 % je značný přesah. Tento předpoklad se nepotvrdil ani v předchozím výzkumu v naší bakalářské práci a proto nás zajímalo, zda se situace u žáků změnila. Z určitého hlediska tomu tak skutečně je, jelikož ve školním roce 2013/2014 vyšla pravděpodobnost chyby 47 %. Tento nárůst přisuzujeme zjištění, že dívky do odpovědi zahrnovaly čas trávený nejen na PC ale i na svých mobilních telefonech, jelikož své mobilní telefony považují za „malé“ chytré počítače. Vzhledem k zjištěnému výsledku nás zajímalo, jestli chlapci a dívky tráví čas aktivitami na počítači stejně, či nějak specificky odlišně. K zjištění nám posloužila 2. otázka z dotazníku a pomocí metody Studentova t-testu jsme stanovili doplňující hypotézy H_{5D1} , H_{5D2} , H_{5D3} , H_{5D4} , H_{5D5} , H_{5D6} a zajímali se o to, jak žáci v průměru podle pohlaví tráví svůj čas aktivitami na počítači. Dokázány byly hypotézy H_{5D2} , H_{5D3} a H_{5D4} . Statisticky významné hodnoty tedy vyšly ve třech případech aktivit. První z nich bylo *hraní her*, kde svoji převahu v čase tráveném touto zábavou prokázali chlapci. Pravděpodobnost chyby nedosáhla ani jedné tisícin procenta. Druhým statisticky významným výsledkem, tentokrát z pohledu preferované aktivity dívkami, skončila *komunikace mezi přáteli a tvorba DÚ na počítači*. Ve prospěch dívek statisticky jednoznačně hovoří, že tento čas tráví právě zmiňovanými aktivitami, kde se pravděpodobnost chyby pohybovala okolo jedné setiny procenta.

13.2 Diskuze dalších výsledků výzkumu

S pojmem *nelegální využívání softwaru* bylo na základních školách v 9. ročníku obeznámeno 112 žáků z celkového počtu dotazovaných ($n=195$), což představuje 57 %. Míra obeznámenosti u stejně zvolených žáků, tentokrát o dva roky starších klesla oproti školnímu roku 2013/2014 o 5 %.

Všichni dotazovaní učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie odpověděli, že žáci z jejich tříd byli s pojmem *nelegální využívání softwaru* obeznámeni. Šest tříd z celkových devíti se v nadpoloviční většině shoduje s názorem svých učitelů. Žáci ze tříd Třída_A, Třída_C, Třída_D se podle tohoto rozdělení neshodují s názory učitelů. Žáci se nacházejí na šumperských školách (ZŠ1Š, ZŠ2Š).

Doba strávená na PC se u žáků 9. ročníků ve školním roce 2015/2016 zvedla. 20 žáků (10 %) uvedlo, že na počítači tráví 6 a více hodin denně, což je o 7 % více z celkové počtu dotazovaných, než tomu bylo před 2 roky.

Nejpoužívanější operační systém je, stejně jako ve školním roce 2013/2014, Windows 7 od společnosti Microsoft, využívá jej 84 dětí (43 %) z celkového počtu dotazovaných. Licence u všech OS dopadla tak, že 13 % žáků jej používá nelegálně, což je o 4 % více, než ve školním roce 2013/2014. Tento nárůst nejspíše způsobila možnost bezplatného upgradu OS Windows na novější verzi Windows 10, která mohla žáky plést z nabízené možnosti nabytí OS formou stažení z internetu.

Mezi nejčastější důvod, proč se tak hojně využívá a šíří software, je podle žáků 9. ročníků to, že je volně k dispozici. Tento názor zastává 39 % (76) všech dotazovaných. Ve školním roce 2013/2014 žáci spíše uváděli jako příčinu vysoké náklady na pořízení (48 %).

Podle průběžných výsledků výzkumu projektu Stop pirátství (2016), kterého se zúčastnilo 3140 respondentů ZŠ a SŠ z 31 různých škol po celé České republice je hlavním důvodem šíření nelegálního softwaru, jeho cena. Necelých 2700 (86 %) žáků odpovědělo, že s tímto tvrzením souhlasí. Důvodem takto vysokého poměru odpovědí sledujeme v samotném způsobu položení otázky, jelikož žáci neměli možnost se vyjádřit formou otevřené odpovědi na otázku, jako tomu bylo v našem výzkumu. Odpovědi na otázku: „*Je důvodem pořizování a užívání nelegálního softwaru jeho cena?*“ představovali pouze možnosti: *silně souhlasím, mírně souhlasím, mírně nesouhlasím, silně nesouhlasím*. Způsob položení otázky tak mohl u žáků podvědomě zkonstruovat předložený názor na danou problematiku.

83 žáků, což představuje 43 % všech dotazovaných, využívá placené programy na úpravu fotografií. Z toho zjištěného počtu jich 49 (59 %) používá program bez platné licence, což je o 6,5 % více, než ve školním roce 2013/2014. S přibývajícím věkem se u žáků pubertálního období ukazuje touha více využívat těchto grafických programů především z důvodu zvýšeného zájmu o jejich zevnějšek a s tím roste i množství využití těchto nezakoupených licencí. Vzhledem k vyšší pořizovací ceně těchto grafických editorů dopadlo zjištění poměrně uspokojivě.

Povědomí o tom, co to jsou torrenty a na jakém principu fungují, u žáků od školního roku 2013/2014 vzrostlo. Celková nevědomost tohoto pojmu tedy od školního roku 2013/2014 u žáků klesla o 11 % a nyní (školní rok 2015/2016) představuje 40 % všech dotazovaných žáků. Žáků (69), kteří používají torrenty je 35 %.

Z celkového počtu dotazovaných učitelů (5) se 3 domnívají, že žáci nemají povědomí o tom co torrenty jsou. Situaci žáků ve své třídě dovedl správně odhadnout v obou případech učitel ze školy ZŠ2Š, který se domnívá, že žáci ve většině případů používají torrenty.

Takřka na všech školách (4 z 5) je během vyučovací hodiny Informatiky přístup k sociálním stránkám zakázán (facebook, twitter, aj.). Žáci ve většině případů toto rozhodnutí respektují, někteří si našli způsob, jak se na tyto stránky dostat a to prostřednictvím svých chytrých telefonů, kde mají zakoupená internetová data.

Na základě vybraných otázek (5, 7, 9, 15) vztahujících se ke konkrétnímu postoji žáka k využívání nelegálního softwaru ve školním roce 2015/2016, bylo zjištěno následující stanovisko. 46 žáků (23,5 %) z celkového počtu dotazovaných (n=195), lze zařadit do skupiny nelegálně využívajících software na svém domácím počítači. Situace se od školního roku 2013/2014 nijak razantně nezměnila, kdy do této skupiny nelegálně smýšlejících patřilo 50 žáků (26,3 %).

Mezi typické znaky respondentů, zjištěné prostřednictvím rozhovorů, kteří tíhnou k nelegálnímu využívání softwaru na PC, řadíme: Mají svůj vlastní počítač; V případě problémů s počítačem jim nepomáhá vlastní rodina, poradí si sami; Doba strávená na PC je celkově 6 a více hodin denně; Rodiče respondentů nekontrolují jejich práci na PC a nestanovují žádná omezení pro trávení volného času na PC; Ke stažení požadovaných souborů používají vyhledávač google a torrentové stránky; Jsou schopni samostatně vyhledávat informace na internetu a používají k tomu metodu experimentu nebo pokus omyl; Na základě výběru SŠ nemají problémy s prospěchem; Do budoucna mají zájem studovat školy technicky a informačně zaměřené.

Závěr

Diplomová práce vznikla za účelem popsat a analyzovat situaci týkající se nelegálního využívání programů u žáků základních škol. Jelikož je tato problematika celosvětově alarmující, měla by jí být připisována větší důležitost, než je tomu doposud.

Téma diplomové práce „Problematika nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní škole“ bylo rozděleno na dvě části. První část je zaměřena na vymezení a popis základních témat spojených s problematikou softwarového pirátství, jako jsou Autorské právo, Internetové právo, Softwarové právo, či duševní vlastnictví. Práce mimo jiné charakterizuje softwarové pirátství, jeho význam a dělení různorodého přístupu k softwarové kriminalitě. Vzhledem ke vzdělávání jsme vymezili místo problematiky práva duševního vlastnictví v RVP ZV. Dále jsou uvedeny jednotlivé softwarové licence a rozdíly mezi nimi.

V druhé, praktické části diplomové práce, byla řešena problematika nelegálního využívání softwaru žáky na základní škole s odstupem dvou školních roků. Toto srovnávací výzkumné šetření bylo uskutečněno u stejných žáků, na již předem vybraných pěti základních školách, v různých městech okresu Šumperk, stejně jako ve školním roce 2013/2014. Výzkumný soubor ve školním roce 2015/2016 tvořilo 195 žáků, 9. ročníků základní školy. Pro sběr dat byla zvolena metoda dotazníkového šetření. Jednotlivé otázky dotazníku byly stanoveny na základě výzkumných problémů a s ohledem na formulaci jednotlivých hypotéz. Dotazník byl dále statisticky vyhodnocen a jednotlivé analýzy se zaznamenaly do grafů a tabulek.

Obdobně upravený dotazník jsme také rozdali učitelům vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie, kteří měli odhadnout odpovědi žáků k dané problematice. Díky těmto výsledkům se dále porovnávaly (konfrontovaly) názory a představy o dané problematice, vzhledem k žákům jejich příslušných tříd.

Všechny stanovené cíle, viz kapitola *Hlavní výsledky výzkumu a diskuze* byly splněny.

Dokazování jednotlivých stanovených hypotéz bylo uskutečněno pomocí statistického programu Statistica 12 CZ. Z celkového počtu šesti stanovených hypotéz byly poměrně překvapivě dokázány pouze dvě hypotézy. Nebyla tedy potvrzena hypotéza H_1 , že žáci na zkoumaných školách ve školním roce 2015/2016 budou častěji seznámeni s pojmem nelegální

využívání software, než ve školním roce 2013/2014. Dále nebyla dokázána hypotéza H₂. Neprokázalo se, že míra nelegálního využívání softwaru u žáků na zkoumaných školách je ve školním roce 2015/2016 nižší než ve školním roce 2013/2014. Nepotvrdilo se ani (H₄), že by využívání nelegálního software ve školním roce 2015/2016 bylo na ZŠ u žáků z vesnic menší než u žáků z měst, napříč tomu, že ve školním roce 2013/2014 se tento předpoklad potvrdil. Poslední hypotéza, která nebyla dokázána, byla H₅. Neprokázalo se tedy, že by doba strávená na počítači byla rozdílná u chlapců a dívek. Toto zjištění bylo poněkud překvapivé. Na základě tohoto faktu byly stanoveny doplňující hypotézy, které zkoumaly rozdíl časového vytižení aktivitami na PC podle pohlaví. U dívek byla prokázána větší doba trávená *komunikací s přáteli a tvorbou DÚ na PC* jako nejvíce populární aktivity v porovnání s chlapci. Naopak chlapci si tento čas kompenzují *hraním her*, u kterých tráví více času než dívky.

Míra obeznámenosti s pojmem nelegální využívání softwaru u stejně zvolených žáků, klesla oproti školnímu roku 2013/2014 o 5 %.

Na základě vyhodnocení hlavních otázek (otázky č. 5, 7, 9, 15) dotazníkového šetření jsme dospěli k faktu, že necelá ¼ dotazovaných patří do skupiny žáků nelegálně využívajících software, což představuje 23,5 %. Tento údaj oproti školnímu roku 2013/2014 nepatrně klesl, protože v předchozím zkoumaném období se do této skupiny řadilo 26,3 % všech žáků.

Nejkritičtější faktorem v problematice nelegálního využívání software je oblast grafických editorů, kde 59 % žáků využívajících placený software odpovědělo, že jej nabylo bez licence. Ve školním roce 2013/2014 bylo u žáků těchto neplacených licencí o 6,5 % méně. Tento nárůst je zapříčiněn zvýšeným zájmem žáků v pubertálním období o svůj zevnějšek. Hlavním důvodem využívání nezakoupených licencí, jak uvádějí žáci v dotazníku, je vysoká pořizovací cena těchto grafických editorů.

Dále bylo ve výzkumu zjištěno, že žáci, kteří tíhnou k nelegálním činnostem na PC, se vyznačují určitými společně typickými znaky. K tomuto zjištění byla použita metoda strukturovaného rozhovoru. Do rozhovorů bylo záměrně, podle rad učitelů, vybráno celkem 7 žáků různých základních škol okresu Šumperk ve věku 14 – 15 let. Mezi charakteristické znaky těchto žáků patří především tyto vybrané společné znaky: Doba strávená na PC je celkově 6 a více hodin denně; Rodiče žáků nekontrolují jejich práci na PC a nestanovují žádná omezení pro trávení volného času na PC; Ke stažení požadovaných souborů používají vyhledávač google a torrentové stránky; Nemají problémy s prospěchem.

Zajímavým výsledkem výzkumu byl fakt, že názory žáků z některých tříd se ve větší míře neshodovaly s názory učitelů ohledně obeznámenosti s pojmem nelegální využívání softwaru. Na těchto školách by bylo vhodné aktualizovat školní vzdělávací programy. Popřípadě přichystat specifické metodické materiály týkající se této problematiky.

V návaznosti na provedený výzkum by bylo vhodné se věnovat školám, které jsou typické svým nedostatečným předcházením při zabezpečení školních počítačů proti nelegálním aktivitám na PC. Vedení škol by se mělo i z vlastního zájmu zajímat o vyšší zabezpečení školních počítačů a školní počítačové sítě proti těmto činnostem ze strany žáků, jelikož za ně přebírají právní odpovědnost.

Výsledky tohoto zjištění budou primárně předloženy učitelům vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie a ředitelům zkoumaných ZŠ k zamyšlení a k případnému zvážení potřebných kroků, které by vedly k úpravě jejich školních vzdělávacích programů.

Seznam bibliografických citací

- Američané zavřeli Megaupload. Hackeři oplatili masivním útokem. *Technet*. 2012. [online]. [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: http://technet.idnes.cz/americane-zavreli-megaupload-hackeri-oplatili-utokem-na-ministerstvo-les-/sw_internet.aspx?c=A120119_221731_sw_internet_vse
- AUJEZDSKÝ, J. (Rok neuveden). *Text licenčních podmínek BSD s komentářem*. [online]. [cit. 2016-02-05]. Dostupné z <http://www.root.cz/specially/licence/text-licencnich-podminek-bsd-s-komentarem/>
- Autorský zákon. 2006. In: *Sbírka zákonů Česká republika*. Brěclav: Moraviapress. ISSN 12111244.
- Autorský zákon. 2014 [online]. [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://business.center.cz/business/pravo/zakony/autorsky/>
- BANGEMAN, E. 2008. *TorrentSpy's closure a win for MPAA; war far from over*. [online]. [cit. 2016-02-09]. Dostupné z: <http://arstechnica.com/tech-policy/2008/03/torrentspys-closure-a-win-for-mpaa-war-far-from-over/>
- BSA. 2013. [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: http://ww2.bsa.org/country.aspx?sc_lang=cs-CZ
- CRAIG, P. 2008. *Softwarové pirátství bez záhad*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-1765-4
- Camcording. 2012. *Film a video*. [online]. [cit. 2016-02-02]. Dostupné z: <http://www.filmavideo.cz/index.php/ceska-protipiratska-unie/129-camcording>
- Co je to softwarové pirátství? 2009. *Amos software*. [online]. [cit. 2016-01-13]. Dostupné z: <http://www.amsoft.cz/antipiracy/pirat.html>
- Country and Regional Resources. 2013. *BSA Global Software Survey*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: http://globalstudy.bsa.org/2013/downloads/studies/2013GlobalSurvey_Study_en.pdf

- Cracker. *The Jargon File*. 2003. [online]. [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://catb.org/~esr/jargon/html/C/cracker.html>
- CRAWFORD, S. 2009. *How The Pirate Bay works*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://computer.howstuffworks.com/pirate-bay.htm>
- ČÍŽEK, J. 2014. *Proč krademe software*. [online]. [cit. 2016-02-05]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/bleskovky/statistika-bsa-vi-proc-krademe-software/sc-4-a173912/default.aspx>
- DASTYCH, J. 1998. *Softwarové pirátství. Příloha z časopisu Policista č. 2* [online]. [cit. 2016-01-30] dostupné z <http://www.scrivube.com/limba/ceha-slovaca/Softwarov-pirtstv17119211811.php>
- DEWEY, C. 2015. *The future of online piracy is easy, free and already in your pocket*. [on-line]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2015/04/15/the-future-of-online-piracy-is-easy-free-and-already-in-your-pocket/>
- FEDOROVÍČOVÁ, I. 2000. Kriminální stopa a softvérové pirátství. In: *Počítačová kriminalita. Zborník referatov z medzinárodnej konferencie*. Bratislava: Bussines Software Aliance SROV. Bez ISBN.
- Hacker. *The Jargon File*. 2003. [online]. [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>
- HEČKOVÁ, L. 2008. *Skripta k semináři „Ochrana autorských práv“*. Bez ISBN.
- HP. 2014 [online]. [cit. 2016-02-02]. Dostupné z: <http://www8.hp.com/cz/cs/campaign/printers/anticounterfeit/faq.html#howishp>
- CHRÁSKA, M. 2006. *Úvod do výzkumu v pedagogice*. Olomouc: VUP. ISBN 80-244-1367-1.
- Jaké torrent trackery jsou nejlepší?. *Torrent info*. 2016. [online]. [cit. 2016-02-09]. Dostupné z: <http://torrent-info.cz/jake-torrent-trackery-jsou-nejlepsi/>
- JAVŮREK, K. 2016. *Nejznámější hackeři světa začali útočit již v dětském věku*. [online]. [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://vtm.e15.cz/nejznamejsi-hackeri-sveta-zacali-utocit-jiz-v-detskem-veku>

- JEŽEK, D. 2008. *TorrentSpy prohrál, zaplatí 111 miliónů dolarů*. [online]. [cit. 2016-02-09]. Dostupné z: <http://diit.cz/clanek/torrentspy-prohral-zaplati-111-milionu-dolaru>
- KHADKA, I. 2015. *Software piracy: A study of causes, effects and preventive measures*. [online]. [cit. 2016-02-04]. Dostupné z: https://theseus.fi/bitstream/handle/10024/87274/Khadka_Ishwor.pdf?sequence=1
- KLUS, M. 2010. *Transfer technologií*. Brno: CERM. ISBN 978-80-7204-742-0
- KUČERA, F. 2014. *Co je GNU?* [online]. [cit. 2016-02-05]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/>
- Lovci pirátů již identifikovali desítky případů softwarového pirátství. 2003. *Parlamentní listy* [online]. [cit. 2016-01-22]. Dostupné z: <http://www.parlamentnilisty.cz/zpravy/tiskovezpravy/Lovci-piratu-jiz-identifikovali-desitky-pripadu-softwaroveho-piratstvi-282709>
- KUNEŠ, J. 2012. *Co je to Sociální Inženýrství?*. [online]. [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://pcworld.cz/internet/co-je-socialni-inzenyrstvi-1-dil-44361>
- MORÁVEK, D. 2011. *BSA funguje jen na základě udání, na dopis nereagujte*. [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.podnikatel.cz/clanky/bsa-funguje-na-zaklade-udani-na-dopis-nereagujte/>
- MPAA. 2016. [online]. [cit. 2016-02-10]. Dostupné z: <http://www.mpa.org/>
- MUSIL, S. 2000. *Počítačová kriminalita*. Praha: Institut pro kriminologii a sociální prevenci. ISBN 80-86008-80-0.
- NAKONEČNÝ, M. 2009. *Sociální psychologie*. Praha: Academia. ISBN 9788020016799.
- Nejvyšší švédský soud ke kauze The Pirate Bay: odvolací soud je nezaujatý. 2010. *Deep in it*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://diit.cz/clanek/nejvyssi-svedsky-soud-ke-kauze-the-pirate-bay-odvolaci-soud-je-nezaujaty/36208>
- OIAGA, M. 2008. *Nine Reasons Fueling Software piracy*. [online]. [cit. 2016-02-05]. Dostupné z: <http://news.softpedia.com/news/Microsoft-9-Reasons-Fueling-Software-Piracy-89659.shtml>
- OLSONOVÁ, P. 2012. *Jsme Anonymous: Uvnitř hackerského světa Anonymous, LulzSec a globální internetové vzpoury*. Praha: Práh. ISBN 978-80-7252-400-6.

- OUGH, T. 2016. *Anonymous: How the Guy Fawkes mask became an icon of the protest movement*. [online]. [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/anonymous-how-the-guy-fawkes-mask-became-an-icon-of-the-protest-movement-a6720831.html>
- PECKHAM, M. *How The Pirate Bay's Anti-Censorship 'PirateBrowser' Works*. 2013. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://www.thelocal.se/20090417/18908>
- Pirate Bay Guilty. *The local*. 2009. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://www.thelocal.se/20090417/18908>
- Pirate In Your Pocket: The Future Of Stolen Media? *Express VPN*. 2015. [on-line]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <https://www.expressvpn.com/blog/the-future-of-pirated-media/>
- POLESNÝ, D. 2011. *BSA straší firmy obsilkami, můžete je ale ignorovat*. [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/bleskovky/bsa-strasi-firmy-obsilkami-muzete-je-ale-ignorovat/sc-4-a-156743/default.aspx>
- Pro polovinu Čechů je kradený či nelegální software naprosto normální. 2011. *Antivirové centrum*. [online]. [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.antivirovecentrum.cz/aktuality/pro-polovinu-cechu-je-kradeny-ci-nelegalni-software-naprosto-normalni.aspx#139454361258415&height=30px&width=260px>
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. 2016 [online]. [cit. 2016-02-25]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf
- SANDOVAL, G. 2007. *MPAA accuses TorrentSpy of concealing evidence*. [online]. [cit. 2016-02-10]. Dostupné z: <http://www.cnet.com/news/mpaa-accuses-torrentspy-of-concealing-evidence/>
- Skupina Anonymous a Operace odplata. *Britské listy*. 2010. [online]. [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/56028.html>
- SMEJKAL, V. 1999. *Internet @ §§§*. Praha: Grada Publishing. ISBN 80-247-0058-1.

- Soudkyně chce data v RAM jako důkaz. *Deep in it*. 2007. [online]. [cit. 2016-02-09].
Dostupné z: <http://diit.cz/clanek/soudkyně-chce-data-v-ram-jako-dukaz/21596>
- Stop pirátství. 2016. [online]. [cit. 2016-03-29]. Dostupné z: <http://www.stoppiratstvi.cz/cs/index.shtml>
- STRAUS, J. 2006. *Kriminalistická metodika*. Plzeň: Aleš Čeněk. ISBN 80-86898-66-0.
- ŠTĚDRŮ, B. 2010. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7357-555-7.
- TELEC, I. 1997. *Autorský zákon – komentář*. Praha: C. H. Beck. ISBN 80-7179-106-7.
- Trestní zákoník. 2009. [online]. [cit. 2016-02-19]. Dostupné z: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>
- TRUNEČKA, J. 2014. Problematika nelegálního využívání software žáky na základních školách. Olomouc: Univerzita Palackého. Bakalářská práce. Dostupné z: <http://library.upol.cz/arl-upol/cs/csg/?repo=upolrepo&key=51707171431>
- VAN DER SAR, E. 2007. *TorrentSpy most populár bittorent site of 2006*. [online]. [cit. 2016-02-10]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/torrentspy-most-popular-bittorrent-site-2006/>
- VAN DER SAR, E. 2010. *The Pirate Bay appeal verdict: Guilty again*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <https://torrentfreak.com/the-pirate-bay-appeal-verdict-101126/>
- Výzkum životního stylu žáků - trávení volného času. 2013. *České zdravotnické fórum*. [online]. [cit. 2016-04-08]. Dostupné z: <http://www.czf.cz/clanek/zsz-volnycas>
- WAIC, V. 2009. *Kauza Pirate Bay: Padly nepodmíněné tresty*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/bleskovky/kaenza-pirate-bay-padly-nepodminene-tresty/sc-4-a-146624/default.aspx>
- WEIG, Z. 1995. *Autorskoprávní ochrana SW a boj proti SW pirátství, Aktuální otázky*. Praha: UK. Bez ISBN.
- What is crack or crakz?. 2014. *Computer Hope*. [online]. [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.computerhope.com/jargon/c/crack.htm>

- Why people Pirate Software. 2008. *Sitepoint*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://www.sitepoint.com/why-people-pirate-software/>
- WIPO. 2013 [online]. [cit. 2016-02-06]. Dostupné z: <http://www.wipo.int/portal/en/index.html>
- WONG, Q. 2015 *Anti-piracy battle unfolds in real time on Periscope, live-streaming apps*. [online]. [cit. 2016-02-08]. Dostupné z: <http://phys.org/news/2015-10-anti-piracy-unfolds-real-periscope-live-streaming.html>
- ZACHAR, M. 2009. *Co je to: Adware, Spyware, ...* [online]. [cit. 2016-02-05]. Dostupné z: <http://magazin.stahuj.centrum.cz/co-je-to-adware-spyware/>
- ZEMAN, M. *BSA tajemství zbavená*. [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/bsa-tajemstvi-zbavena/>
- ZEMEK, O. Rok neveden. *Seznamte se blíže se sporem, v němž BSA není stranou žalující, ale žalovanou*. [online]. [cit 2016-01-20]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20030620073315/http://www.digisys.cz/bsa.htm>

Seznam tabulek

Tabulka 1: Počet respondentů, počet chlapců a dívek a označené jednotlivé školy.....	47
Tabulka 2: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u otázky č. 13: Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Dělení podle dvou školních roků.....	53
Tabulka 3: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u otázky č. 13: Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Dělení podle dvou školních roků.....	54
Tabulka 4: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle dvou školních roků.....	55
Tabulka 5: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle dvou školních roků.....	55
Tabulka 6: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle pohlaví.....	56
Tabulka 7: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle pohlaví.....	56
Tabulka 8: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle místa bydliště.....	57
Tabulka 9: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti u rozdělení respondentů ve školním roce 2015/2016 do skupin podle využívání nelegálního softwaru (na základě otázek č. 5, 7, 9, 15). Dělení podle místa bydliště.....	57
Tabulka 10: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 1: Kolik hodin denně trávíš na PC? Dělení podle pohlaví.....	58
Tabulka 11: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 1: Kolik hodin denně trávíš na PC? Dělení podle pohlaví.....	58
Tabulka 12: Studentův t-test k otázce č. 2: Co na počítači děláš a kolik času tomu věnuješ za týden? Dělení podle pohlaví.....	60
Tabulka 13: Kontingenční tabulka – pozorované četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 7: Používáš torrenty? Dělení podle pohlaví.....	61
Tabulka 14: Kontingenční tabulka – očekávané četnosti ve školním roce 2015/2016 u otázky č. 7: Používáš torrenty? Dělení podle pohlaví.....	61

- Tabulka 15: Odpovědi učitelů a četnost odpovědí žáků ve školním roce 2015/2016, zda žáci používají torrent. Rozdělení podle škol a tříd..... 67
- Tabulka 16: Odpovědi učitelů a četnost odpovědí žáků ve školním roce 2015/2016, zda mají žáci během vyučovací hodiny informatiky přístup k sociálním stránkám. Rozdělení podle škol a tříd. 68
- Tabulka 17: Obeznamenost učitelů a četnost obeznamenosti žáků ve školním roce 2015/2016 s pojmem „nelegální využívání softwaru“. Rozdělení podle škol a tříd..... 76

Seznam grafů

Graf 1: Průměrná míra nelicencovaného softwaru, rozdělená podle částí světa. Převzato z BSA Global Software Survey (2013)	35
Graf: 2 Byli jste ve škole seznámeni s pojmem nelegální využívání softwaru? Porovnání dvou uplynulých školních roků.	53
Graf 3: Kolik hodin denně trávíš na PC v porovnání dvou uplynulých školních roků?	62
Graf 4: Co na počítači děláš a kolik času tomu věnuješ za týden? Porovnání dvou uplynulých školních roků.	63
Graf 5: Přiřazení důležitosti stahovaných položek z internetu v uplynulých dvou školních rocích.	64
Graf 6: Jaký program používáš na úpravu fotografií v počítači? Porovnání dvou uplynulých školních roků.	65
Graf 7: Používáš torrenty? Porovnání dvou uplynulých školních roků.....	67
Graf 8: Jaký Operační systém využíváš na svém PC? Porovnání dvou uplynulých školních roků.....	69
Graf 9: Licence Operačního Systému. Porovnání dvou uplynulých školních roků.	70
Graf 10: Myslíš si, že zkopírování stažené písničky od kamarády/ky je nezákonné? Porovnání dvou uplynulých školních roků.	71
Graf 11: Jaký přehrávač používáš k přehrávání filmů na svém PC? Porovnání dvou uplynulých školních roků.	72
Graf 12: Preferuješ koupit originálního CD hry, filmy, kapely, před stažením z internetu? Porovnání dvou uplynulých školních roků.....	73
Graf 13: Zdůvodnění nekoupe originálního CD hry, filmy, kapely. Porovnání dvou uplynulých školních roků.	74
Graf 14: Zdůvodnění koupe originálního CD hry, filmy, kapely. Porovnání dvou uplynulých školních roků.	75
Graf 15: Používáš ve svém počítači sadu MS Office? Porovnání dvou uplynulých roků.	77
Graf 16: Licence sady MS Office. Porovnání dvou uplynulých roků.	78
Graf 17: Jaký je podle tebe hlavní důvod, že se šíří a využívá nelegální software? Porovnání dvou uplynulých roků.....	79

Seznam příloh

- Příloha č. 1 Dotazník pro žáky základních škol.
- Příloha č. 2 Strukturovaný rozhovor.
- Příloha č. 3 Dotazník pro učitele vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie na základních školách.

Anonymní dotazník

Milá žákyně, milý žáku,

v souvislosti se zpracováním diplomové práce, prosím o vyplnění anonymního dotazníku. Cílem tohoto dotazníku je získat potřebné informace pro výzkum týkající se oblasti informační technologie. Získané informace nebudou poskytovány nikomu jinému, budou použity **pouze pro můj vlastní výzkum**.

- 1) Kolik hodin denně trávíš na PC? (Zakroužkuj jednu odpověď)
 - Hodinu a méně
 - 1-2 hodiny
 - 2-4 hodiny
 - 4-6 hodin
 - 6 a více hodin

Kolik hodin denně z toho trávíš na internetu?

- 2) Co na počítači děláš a kolik času tomu věnuješ za týden? (Můžeš zakroužkovat více možností. Uveď ke každé činnosti, kolik hodin jí věnuješ za týden).
 - Poslouchání muziky a sledování videí
 - Hraní her
 - Komunikace s přáteli (Facebook, ICQ, Twitter, aj.)
 - Úkoly do školy
 - Práce s programy (např. Photoshop, atd.)
 - Jiné aktivity.....

- 3) Znáš stránku uložto.cz ?
 - Ano
 - ne

- 4) Přiřaď, každé z následujících položek číslo podle toho, co stahuješ nejčastěji. V rozmezí 1 - 6, kde 1 je nejčastěji stahované a 6 nejméně stahované.

__ písničky	__ filmy	__ hry	
__ dokumenty	__ el. knížky	__ programy	jiné (uveď jaké)

- 5) Jaký program používáš na úpravu fotografií v Počítači? V druhém sloupečku zakroužkuj, jak si ho získal.

<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Adobe Photoshop <input type="radio"/> Zoner Photo studio <input type="radio"/> Malování <input type="radio"/> GIMP <input type="radio"/> CorelDraw <input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný..... 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) <input type="radio"/> Zakoupil
--	---

- 6) Přeposíláte si s kamarády navzájem písničky, filmy, hry?
 - Ano
 - Ne

- 7) Používáš torrenty?
 - Ano
 - Ne
 - Nevím co to je

- 8) Máte během vyučovací hodiny informatiky přístup k sociálním stránkám? (Facebook, Twitter, aj.)
 - Ano
 - Ne

--Otoč na další stránku--

9) Jaký typ OS (Operační systém) využíváš na svém počítači? A zakroužkuj v druhém sloupečku, jak si ho získal.

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> WIN XP | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> WIN 7 | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| <input type="radio"/> WIN 8 | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| <input type="radio"/> Linux | <input type="radio"/> Zakoupil |
| <input type="radio"/> Windows Vista | |
| <input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný..... | |

10) Myslíš si, že zkopírování stažené písničky od kamaráda/ky je nezákonné?

- Ano Ne

11) Jaký přehrávač, používáš k sledování filmů? A zakroužkuj v druhém sloupečku, jak si ho získal.

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Windows media player | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> VLC media player | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| <input type="radio"/> KMP player | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| <input type="radio"/> JetAudio | <input type="radio"/> Zakoupil |
| <input type="radio"/> GOM player | |
| <input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný..... | |

12) Koupil by sis originální CD kapely, hru, film, nebo by sis jej/ji raději stáhl z internetu?

- Ano, koupil Ne, nekoupil

Uveď důvod, proč ?

13) Byli jste ve škole obeznámeni s pojmem „nelegální využívání softwaru?“

- Ano Ne

14) Používáš ve svém počítači Sadu Office (Word, Excel, Powerpoint, atd.)? Pokud si odpověděl Ano, potom v druhém sloupečku zakroužkuj, jak si ji získal.

- | | |
|---------------------------|---|
| <input type="radio"/> Ano | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> Ne | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| | <input type="radio"/> Zakoupil |

15) Jaký je podle tebe hlavní důvod, že se využívá a šíří nelegálního softwaru v PC?

- Vysoká cena
- Je volně k dispozici
- Nevidím důvod platit za běžné využívání
- Jiný důvod (uveď jaký).....

16) Co si myslíš o tom, vnímají tvoji spolužáci nelegální využívání softwaru, jako krádež?

- Ano Spíše ano Jak kdy Nepřemýšlel jsem o tom Spíše ne Ne

17) V jakém místě bydlíš? (napiš jméno města nebo vesnice)

.....

18) Jsi?

- Dívka Chlapec

☺ --Děkuji za vyplnění-- ☺

Rozhovor

datum:

Začátek rozhovoru: Informace, které jsi mi sdělil/a jsou důvěrné a nikomu je sdělovat nebudu, jsou anonymní a nikdo si je nebude spojovat se tvým jménem!

Co obvykle na počítači děláš?

Jak je to s přístupem u vás doma na PC? (máš svůj vlastní?)

jak jsi v této činnosti na počítači dobrý?

Máš sourozence?

Je/Jsou sourozenec/i zběhlí v práci na PC? A jak jsou na tom rodiče?

Pokud ano, pomáhá ti, když si nevíš rady ohledně PC?

Kolik hodin denně trávíš na PC?

Kontrolují rodiče tvoje aktivity na počítači?

Jsou nějaká omezení při trávení volného času na PC (doba strávení na PC, přístup k webovým stránkám, omezení hraní některých her)?

Myslíš si, že jsi schopný ve vyhledávání informací na internetu? Co vyhledáváš? *Rozvést k jádru tématu*

Využíváš internet ke stahování filmů, písniček, her apod.? Když se chceš podívat na film, tak si jej stáhneš?

Pokud ano, odkud?

Víš co to je torrent a používáš jej?

Myslíš si, že je šance toho, aby někdo zjistil, aniž by měl fyzický přístup k tvému PC, co jsi stáhl?

Víš o tom, že se údaje o tvých aktivitách na internetu nějakou dobu evidují (půl roku)?

Myslíš si, že za tvé aktivity na internetu odpovídají i rodiče? Proč si to myslíš?

Vědí o tom, že využíváš tyto stažené soubory?

Když se dozvíš o nějakém novém filmu, hře, programu, který byl nedávno vydán, snažíš se jej nalézt a stáhnout z internetu?

Jak víš, kde máš stáhnout software, aby si za něj nemusel platit?

Jak jsi se k těmto, někdy těžko stažitelným, softwarům dostal?

Vyměňuješ si s kamarády stažené soubory, hry, písničky?

Pamatuješ si, kdy jsi naposledy ve škole slyšel zmínku o nelegálním využívání softwaru na PC?

Kde bereš znalosti o získávání informací z internetu?

Chystáš se pokračovat ve studiu po ukončení základního vzdělání? Jestliže ano, na kterou školu?

Myslíš si, že informace které ses dozvěděl prostřednictvím tohoto rozhovoru, byly pro tebe zajímavé?

Pamatuješ si, kdy sis založil účet na facebooku?

Informace pro žáka na konci rozhovoru: Informace, které jsi mi sdělil/a jsou důvěrné a nikomu je nebudu sdělovat!

Anonymní dotazník

Vážený pane/paní učiteli/učitelko,

v souvislosti se zpracováním diplomové práce, prosím o vyplnění anonymního dotazníku. Cílem tohoto dotazníku je získat potřebné informace pro výzkum týkající se oblasti informační technologie. Získané informace nebudou poskytovány nikomu jinému, budou použity **pouze pro můj vlastní výzkum**.

- 1) Kolik hodin denně v průměru, podle Vašeho názoru Vaši žáci ve třídě stráví na PC? (Zakroužkujte jednu odpověď)
 - Hodinu a méně
 - 1-2 hodiny
 - 2-4 hodiny
 - 4-6 hodin
 - 6 a více hodin

Kolik hodin denně z toho si myslíte, že tráví na internetu?
- 2) Co si myslíte, že na počítači Vaši žáci dělají a kolik času tomu věnují za týden? (Můžete zakroužkovat více možností. Uveďte ke každé zakroužkované činnosti, kolik hodin jí podle Vás věnují za týden).
 - Poslouchání muziky a sledování videí
 - Hraní her
 - Komunikace s přáteli (Facebook, ICQ, Twitter, aj.)
 - Úkoly do školy
 - Práce s programy (např. Photoshop, atd.)
 - Jiné aktivity.....
- 3) Znají podle Vás žáci stránku www.ulozto.cz ?
 - Ano
 - ne
- 4) Přiřaďte, každé z následujících položek číslo, podle toho, co si myslíte, že žáci stahují nejčastěji. V rozmezí 1 - 6, kde 1 je nejčastěji stahované a 6 nejméně stahované.

__ písničky __ filmy __ hry

__ dokumenty __ el. knížky __ programy jiné (uveď jaké)
- 5) Jaký program podle Vás žáci používají na úpravu fotografií v počítači? V druhém sloupečku zakroužkujte, jak si myslíte, že ho asi získali.

<input type="radio"/> Adobe Photoshop	<input type="radio"/> Už byl nainstalovaný
<input type="radio"/> Zoner Photo studio	<input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby
<input type="radio"/> Malování	<input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho)
<input type="radio"/> GIMP	<input type="radio"/> Zakoupil
<input type="radio"/> CorelDraw	
<input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný.....	
- 6) Myslíte si, že si Vaši žáci přeposílají mezi sebou písničky, filmy, hry, aj.?
 - Ano
 - Ne
- 7) Používají, podle Vás žáci torrenty?
 - Ano
 - Ne
 - Nevědí co to je
- 8) Mají žáci během vyučovací hodiny informatiky přístup k sociálním stránkám? (Facebook, Twitter, aj.)
 - Ano
 - Ne

--Otoč na další stránku--

- 9) Jaký typ OS (Operační systém) podle Vás žáci využívají na svém počítači? V druhém sloupečku zakroužkujte, jak si myslíte, že jej asi získali.
- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> WIN XP | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> WIN 7 | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| <input type="radio"/> WIN 8 | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| <input type="radio"/> Linux | <input type="radio"/> Zakoupil |
| <input type="radio"/> Windows Vista | |
| <input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný..... | |
- 10) Myslíte si, že si žáci uvědomují, že zkopírování stažené písničky od kamaráda/ky je nezákonné?
- Ano Ne
- 11) Jaký přehrávač si myslíte, že žáci používají ke sledování filmů? V druhém sloupečku zakroužkujte, jak si myslíte, že jej asi získali.
- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Windows media player | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> VLC media player | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| <input type="radio"/> KMP player | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| <input type="radio"/> JetAudio | <input type="radio"/> Zakoupil |
| <input type="radio"/> GOM player | |
| <input type="radio"/> Popřípadě uveď jiný..... | |
- 12) Koupili by si žáci podle Vás originální CD kapely, hru, film, nebo by sis jej/ji raději stáhli z internetu?
- Ano, koupili Ne, nekoupili
- Uveďte důvod, co si myslíte, že je k tomu vede?
- 13) Byli žáci ve škole seznámeni s pojmem „nelegální využívání softwaru?“
- Ano Ne
- 14) Myslíte si, že Vaši žáci používají ve svém počítači sadu MS Office (Word, Excel, Powerpoint, atd.)? Pokud jste odpověděl Ano, potom ve druhém sloupečku zakroužkujte, odkud jej asi získali.
- | | |
|---------------------------|---|
| <input type="radio"/> Ano | <input type="radio"/> Už byl nainstalovaný |
| <input type="radio"/> Ne | <input type="radio"/> Od kamaráda/ky, nebo jiné osoby |
| | <input type="radio"/> Z internetu (stáhl ho) |
| | <input type="radio"/> Zakoupil |
- 15) Jaký je podle Vašeho pohledu, názor žáků na hlavní důvod, proč se používá a šíří nelegální software v PC?
- Vysoká cena
- Je volně k dispozici
- Nevidím důvod platit za běžné využívání
- Jiný důvod (uveď jaký).....
- 16) Co si myslíte o tom, vnímají žáci nelegální využívání softwaru, jako krádež?
- Ano Spíše ano Jak kdy Nepřemýšlel jsem o tom Spíše ne Ne
- 17) Kdo si myslíte, že využívá více nelegální software? (zakroužkujte)
- Žáci z města Žáci z vesnice Nezáleží na tom

Uveďte prosím Vaše pohlaví Jaký obor jste vystudoval/a (kombinace)

Popište vaše aktivity v oblasti ICT ve škole (i dobrovolné).....

Kolik Vám je let?..... Jak dlouhou máte praxi ve školství?

☺ --Děkuji za vyplnění-- ☺

Anotace

Jméno a příjmení:	Bc. Jan Trunečka
Katedra:	Technické a informační výchovy
Vedoucí práce:	doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Problematika nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní školy
Název v angličtině:	The issue of illegal software use from the teachers' and pupils' point of view
Anotace práce:	<p>Téma diplomové práce „Problematika nelegálního využívání software z pohledu učitelů a žáků na základní škole“ bylo rozděleno na dvě části.</p> <p>První část je zaměřena na teoretické poznatky související s danou tematikou, jako je autorský zákon, duševní vlastnictví, softwarové a internetové právo, autorskoprávní a trestněprávní odpovědnost ve vztahu k porušování duševního vlastnictví. Práce charakterizuje softwarové pirátství, jeho význam, důvody, budoucnost a dělení různorodého přístupu k softwarové kriminalitě. Na základě těchto informací jsou hlouběji popsány stěžejní rozdíly mezi typy softwarových licencí. Problematika práva duševního vlastnictví je také řešena z pohledu místa vymezení v RVP ZV. Vzhledem k nastínění soudní judikatury tohoto zaměření jsou zmíněny dvě známé soudní kauzy The Pirate Bay a Torrent Spy. V neposlední řadě jsou také zmíněny organizace zabývající se softwarovou kriminalitou a také diskutabilní hackerské a crackerské skupiny Anonymous, Warez.</p> <p>V druhé, praktické části diplomové práce, byla řešena problematika nelegálního využívání softwaru žáky na základní škole. Výzkumný soubor tvořilo 195 žáků základních škol z předem vybraných škol okresu Šumperk. Výzkum byl</p>

	<p>komparativní (viz bakalářská práce Problematika nelegálního využívání software žáky na základní škole). Do výzkumu byli zahrnuti stejní žáci příslušných škol jako ve školním roce 2013/2014, tentokrát o 2 roky starší. Bylo zjišťováno, zda jsou učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie schopni odhadnout postoje a názory svých žáků k problematice, kterou se tato diplomová práce zabývá. Pro sběr dat byla zvolena metoda dotazníkového šetření, dotazník byl dále vyhodnocen a jednotlivé analýzy se zaznamenaly do grafů a tabulek. Jednotlivé otázky dotazníku byly stanoveny na základě výzkumných problémů a s ohledem na formulaci jednotlivých hypotéz.</p> <p>Součástí výzkumu byl i strukturovaný rozhovor s vybranými žáky jednotlivých škol. V rozhovoru se zkoumaly typické znaky, kterými se vyznačují žáci, potencionálně tíhnoucí k nelegálním činnostem na svých PC.</p> <p>Výsledky tohoto zjištění budou předloženy učitelům a ředitelům ZŠ k případnému zamyšlení se nad touto situací.</p>
<p>Klíčová slova:</p>	<p>Autorský zákon, softwarové pirátství, organizace pro boj s nelegalitou, softwarová kriminalita, softwarové licence, Warez, Anonymous, hackeři vs crackeři, The Pirate Bay, duševní vlastnictví, dotazník, strukturovaný rozhovor, žáci 9. tříd ZŠ, učitelé vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie</p>
<p>Anotace v angličtině:</p>	<p>The theme of the master thesis 'The issue of illegal software use from the teachers' and pupils' point of view' was divided into two parts.</p> <p>The first part of the thesis is focused on the theoretical piece of knowledge dealing with the issue, such as copyright, intellectual property, software and the internet law, copyright and criminal liability in relationship with the break of intellectual property. The thesis characterizes the software piracy, its meaning, reasons, future and division of various</p>

attitudes to software criminology. On the basis of these information there are more deeply described the main differences among the types of software licences. The issue of intellectual property law is also dealt from the point of view of the RVP ZV placement. Considering the jurisprudence there are mentioned two known court cases such as The Pirate Bay and Torrent Spy. Last but not least there are also mentioned the organizations focused on software criminology as well as controversial hacker and cracker groups like Anonymous, Warez.

The issue of illegal software use of pupils was solved in the second, practical part of the thesis. The sample was consisted of 195 pupils from preselected schools of Šumperk district. The research was comparative (see BP The issue of illegal usage of software for primary school students). Into the research there were covered the same pupils of schools as in the term 2013/2014, now 2 years older. It was found out if the teachers of educational field called Information and Communication Technologies were able to estimate their pupils' ideas and attitudes to the above mentioned issue. From all methods it was chosen a questionnaire survey for collecting data, the questionnaire was evaluated then and individual analyses were recorded into the graphs and tables. Individual questions were assigned on the basis of research issues as well with regard to formulation of each hypothesis.

As a part of the research there was also a structural dialog with chosen pupils. In a dialogue there were investigated typical signs of pupils potentially inclined to illegal activities on their computers.

The survey results will be presented to teachers and headmasters of basic schools when considering possible thinking about this situation.

Klíčová slova v angličtině:	copyright, software piracy, organisations to combat with illegality, software criminology, software licence, warez, intellectual property, questionnaire, pupils of 9 th grade, teachers of educational field 'Information and Communication Technologies'
Přílohy vázané v práci:	3
Rozsah práce:	101 stran, 5 stran příloh
Jazyk práce:	Čeština