

21. Duševní vlastnictví a autorská práva v informatice

Duševní vlastnictví (intelektuální vlastnictví) = výsledky lidské tvůrčí činnosti, které představují nehmotné statky uplatnitelné na trhu

Právo duševního vlastnictví = souhrn právních norem, jejichž hlavní podstatou je možnost vyloučit ostatní subjekty z užívání určitého nehmotného statku

- Týká se nehmotných statků (majetkových hodnot), které jsou objektivně smysly vnímatelné a jsou způsobilé být předmětem právních vztahů
- Podmínkou jejich užití v rámci právních vztahů je buď jeho hmotné zachycení tzv. materializace – na papíře, obrazové vyjádření atd., anebo zachycení pomocí jiného smyslově vnímatelného objektivního způsobu – ve formě přednášky

Hodnota duševního vlastnictví = závisí na míře následné využitelnosti – přínosu pro jedince a společnost

Základní formy ochrany duševního vlastnictví

Autorské právo

- Vztahují se na umělecká díla – básně, romány, hudební díla atd.
- Autorskými právy, upravenými autorským zákonem, jsou chráněna i vědecká pojednání a některé počítačové programy
- Nechrání samotné myšlenky/nápady/ideje -> chrání pouze konkrétní díla, konkrétní vyjádření daných myšlenek popř. díla v objektivně vnímatelné podobě (autorským dílem je tedy pouze jedinečný výsledek tvůrčí činnosti autora – dílem není námět, metoda, teorie, vzorec, výstup počítačového programu atd.
- V českém právním systému „Právo autorské k dílu vzniká okamžikem, kdy je dílo vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě“.

Patenty

= právní dokument -> smlouva mezi státem a autorem -> práva zajišťovaná státem

- Zajištění vyhradního práva autorů/vlastníků patentu k průmyslovému využití daného vynálezu
- Udělovány na nové vynálezy, které jsou výsledkem vynálezecké činnosti a jsou průmyslově využitelné
- Má-li být předmět patentu dobře chráněn, musí být dobře popsán -> „mlhavý“ popis umožňuje obcházení patentu
- Např. Objevy, vědecké teorie, matematické metody, programy počítačů, plány, pravidla a způsoby vykonávání duševní činnosti

Užitné vzory

= ochrana poskytována technickým řešením přesahujícím rámec pouhé odborné dovednosti

- Stejně jako u patentu musí být řešení nová, musí být výsledkem vynálezecké činnosti a musí být průmyslově využitelná
- Narozdíl od patentu užitým vzorem nelze chránit biologické reproduktivní materiály, software a způsoby – výroby, měření, použití atd.

- Ochranu užitým vzorem má především původce technického řešení – ten, kdo jej vytvořil (případně ji může uplatňovat i jeho právní zástupce)

Průmyslové vzory

= způsob právní ochrany designu výrobku

- Týká se vzhledu výrobku nebo jeho části, zejména se jedná o linie, obrysy, barvy, tvar, strukturu, materiál nebo zdobení výrobku

Ochranné známky

= právní nástroj ochrany značky, pomocí které firmy identifikují samy sebe, své výrobky a služby a tím se pro zákazníky odlišují od ostatních firem, které na trh přinášejí stejné nebo podobné výrobky a služby

- Jakékoli označení schopné grafického znázornění – slovo, fráze, logo, barvy, tvar výrobku/obalu, nebo i kombinace těchto způsobů
- Označení trademark (™)

Softwarové licence

= právní nástroj, který umožňuje používat nebo redistribuovat software, který je chráněn zákonem (v ČR -> Autorský zákon)

MPL (Mozilla Public License) – licence pro svobodný software, používána pro zdrojový kód software vydávaný Mozilla Corporation (Firefox, Thunderbird)

BSD licence (Berkeley Software Distribution) – licence pro svobodný software, umožňuje volné šíření licencovaného obsahu – vyžaduje pouze zachování jmen autorů a textu licence, původně vznikla pro potřeby Kalifornské univerzity v Berkeley

CC licence (Creative Commons) – škála různých licenčních schémat, která držitelům autorských práv nabízejí standardní způsob, jak někomu jinému udělit oprávnění k použití jejich díla

GNU GPL (General Public License) – licence pro svobodný software, copyleftová licence -> vyžaduje, aby byla odvozená díla dostupná pod toutéž licencí -> poskytuje uživatelům práva svobodného softwaru a používá copyleft k zajištění ochrany těchto svobod, i když je dílo změněno nebo k něčemu přidáno

Licence určují, co vše může uživatel dělat se softwarem:

- Komerční použití – produkty Microsoft
- Shareware – lze volně distribuovat a zdarma vyzkoušet, pro další používání je potřeba zaplatit
- Freeware – zdarma, nemáme zdrojový kód
- Opensource – zdarma, máme i zdrojový kód

Ochrana autorských práv

- Počítačový program je dle autorského zákona chráněn jako dílo, pokud splňuje podmínku, že je autorovým vlastním duševním tvůrem
- Audiovizuální dílo je chráněno autorským zákonem a za autora se považuje jeho režisér (zpracovat jakékoli dílo a zařadit jej do díla audiovizuálního lze jen se svolením autora)

Nejdůležitější právní aspekty stahování autorsky chráněných děl z webových serverů vs stahování ze sítí peer-to-peer

- Autorský zákon je poměrně benevolentní k těm, kdo autorská díla užívají pouze pro osobní potřebu -> stahování není trestné
- To ale neplatí pro počítačové programy, jelikož samotný autorský zákon vylučuje zhotovení kopií těchto autorských děl
- Nepovolené šíření autorsky chráněného obsahu na webových serverech je protiprávní
- Stejně tak stahování přes síť peer-to-peer je protiprávním jednáním, protože se zároveň jedná i o šíření těchto děl -> zde je uživatel ale v podstatě chráněn

Nejnovější trendy pro ochranu autorských práv a pro potlačování nelegálního šíření softwaru/audiovizuálních děl

- Užití chráněného obsahu pro sdílení obsahu online -> poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online (servery typu uloz.to) mají nově povinnost vynaložit nejlepší úsilí k zamezení neoprávněnému nahrání díla a v případě zjištění o nahrání nelegálního obsahu tento obsah neprodleně odstranit a současně vynaložit nejlepší úsilí k zamezení jeho opětovnému nahrání
- V zemích EU chrání autorské právo duševní vlastnictví po dobu života autora a 70 let po jeho smrti – v případě díla, na kterém se podílelo více autorů, se jedná o 70 let od úmrtí posledního žijícího autora